

**PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP
AKHLAK REMAJA DIDESA MUARA SIMPUR
KECAMATAN ULU TALO KABUPATEN
SELUMA**

Skripsi

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama
Islam Negeri

Bengkulu Untuk Memenuhi Sebagian persyaratan Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Agama Islam (S.Pd)
Dalam Bidang Ilmu Tarbiyah



OLEH :

IRFAN PUTRA TALO

NIM: 1811210116

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
JURUSAN TARBİYAH
FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS
UNIVERSITAS FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
TAHUN 2022**



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO (UINFAS) BENGKULU
FAKULTAS TARBIIYAH DAN TADRIS
Alamat : Jl. Raden Fatah Kclurahan Pagar Dewa Bengkulu 38211

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “*Pengaruh Game Online Terhadap Akhlak Remaja di Desa Muara Simpur Kecamatan Ulu Talo Kabupaten Seluma*” yang disusun oleh **Irfan Putra Talo NIM: 1811210116** telah dipertahankan di depan dewan penguji skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu pada hari Jum’at Tanggal 29 Juli 2022 yang dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar sarjana dalam bidang Pendidikan Agama Islam (S.Pd).

Ketua
Drs. Sukarno, M.Pd
NIP. 196102052000031002

Sekretaris
Qomariah Hasanah, M.Si
NIP. 199103232019032018

Penguji I
Dr. Mindani, M.Ag
NIP. 196908062007101002

Penguji II
Dra. Aam Amaliyah, M.Pd
NIP. 196911222000032002

Bengkulu, 12 Agustus 2022
Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris

Dr. Mus Muliyadi, M.Pd
NIP. 197006142000031004



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO (UINFAS) BENGKULU
FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS
Alamat : Jl. Raden Fatah Kelurahan Pagar Dewa Bengkulu 38211

NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Irfan Putra Talo
NIM : 1811210116

Kepada,
Yth, Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris UINFAS Bengkulu
Di Bengkulu

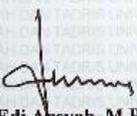
Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh
Setelah membaca dan memberi arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Sdr/i :

Nama : Irfan Putra Talo
NIM : 1811210116
Judul Skripsi : Pengaruh *Game Online* Terhadap Akhlak Remaja di
Desa Muara Simpur Kecamatan Ulu Talo Kabupaten
Seluma.

Telah memenuhi syarat untuk diujikan pada sidang munaqasyah guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd) dalam bidang ilmu Tarbiyah. Demikian atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Bengkulu, Juli 2022
Pembimbing I Pembimbing II


Dr. Edi Ahsyah, M.Pd
NIP. 197007011999031002


Abdul Aziz Bin Mustamin, M.Pd.I
NIP. 198504292015031000

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah dengan izin Allah SWT hari ini setitik kebahagiaan telah kunikmati, sekeping cita-cita telah kuraih namun perjuanganku belum selesai sampai disini. Kebahagiaanku hari ini telah mewakili impian yang aku harapkan selama ini dimana kebahagiaan yang memberiku motivasi untuk selalu mewujudkan mimpi, harapan, dan keinginan menjadi kenyataan, karena ku yakin Allah SWT akan selalu mendengarkan doaku, karena Dialah yang Maha Mengatur segalanya. Dengan penuh rasa syukur kehadiran Allah SWT kupersembahkan skripsi ini untuk orang-orang terkasih.

1. Allah SWT pencipta semesta alam yang telah memberikan nikmat Islam, Iman, sehat dan beribu-ribu nikmat lainnya.
2. Kedua orang tuaku tercinta Bapak Taharman dan Ibu Asnawati yang senantiasa mencurahkan kasih sayangnya dan mengiringi langkahku dengan Doa.

3. Kedua kakakku tercinta Eka Susanti dan Salman Hadi, yang selalu mengingatkan, memberi dukungan dan semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Pembimbingku bapak Dr. Ediyansyah M.Pd dan bapak Abdul Aziz Bin Mustamin M.Pd.I terima kasih atas bimbingan, bantuan dan arahan yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan benar.
5. Seluruh Guru dan Dosenku terima kasih atas didikan dan ilmu yang telah diberikan selama ini.
6. Sahabat-sahabatku pejuang tugas akhir skripsi Mezran Gustiawan, Dicky, Asep Firman, Safri Lubis. Terima kasih sudah kebersamai selama ini, memberikan bantuan, masukan serta arahan, semoga Allah membalas kebaikan kalian semua.
7. Teman-teman PAI 2018 khususnya PAI D yang senantiasa menyemangati saya dalam pembuatan skripsi ini.
8. Agama, Bangsa, dan Negara. Serta Almamater kampus hijau tercinta yang telah menempahku.

9. Semua pihak yang telah membantu dan ikut terlibat dalam penulisan skripsi ini, yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

MOTTO

وَأَكْمَلُ الْمُؤْمِنِينَ إِيمَانًا أَحْسَنَهُهُمْ خُلُقًا

“Dan orang mukmin yang paling sempurna imannya adalah mereka yang paling baik akhlakunya”.

(HR.Ahmad)

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Irfan Putra Talo
NIM : 1811210116
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : Pengaruh Game Online Terhadap Akhlak Remaja di Desa
Muara Simpur Kecamatan Ulu Talo Kabupaten Seluma

Telah melakukan verifikasi plagiasi melalui program turnitin.com dengan ID 1873160286. Skripsi ini memiliki indikasi plagiat sebesar 26% dan dinyatakan dapat diterima. Demikian surat pernyataan ini dibuat dan untuk dipergunakan sebagaimana semestinya, apabila terdapat kekeliruan dengan verifikasi ini maka akan dilakukan peninjauan ulang kembali.

Bengkulu, 21 Juli 2022

Mengetahui,
Ketua Tim Verifikasi


Dr. Ediansyah, M.Pd.
NIP.197017011999031002

Yang Menyatakan



Irfan Putra Talo
NIM.1811210116

ABSTRAK

Irfan Putra Talo. NIM: 1811210116. Pengaruh *Game Online* Terhadap Akhlak Remaja Didesa Muara Simpur Kecamatan Ulu Talo Kabupaten Seluma.

Penelitian ini dilatar belakangi untuk mengetahui pengaruh game online terhadap akhlak remaja di desa muarasimpur kecamatan ulu tali kabupaten seluma. Akhir-akhir ini media elektronik mapun media sosial kerap menginformasikan berbagai berita tentang bentuk-bentuk perubahan perilaku seseorang yang diakibatkan oleh *game online*. Perubahan perilaku seseorang sangat dekat dengan istilah akhlak. Jika dalam agama Islam perubahan perilaku seorang muslim dari yang awalnya memiliki akhlak yang baik menjadi akhlak yang tidak baik ini merupakan indikasi perubahan akhlak dari akhlak terpuji menjadi akhlak yang tercela. Salah satu penyebab dari perubahan akhlak terpuji menjadi akhlak tercela adalah akibat bermain *game online*. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh *game online* terhadap akhlak remaja di Desa Muara Simpur Kecamatan Ulu Talo Kabupaten Seluma. Penelitian ini dilaksanakan di Desa Muara Simpur Kecamatan Ulu Talo Kabupaten Seluma. Populasi dalam penelitian ini adalah 25 Remaja dan 25 orang tua dari remaja didesa Muara Simpur. Teknik analisis dan pengolahan data menggunakan *software IBM SPSS Statistics Version 16*. Pada uji Koefisien regresi bernilai positif, sehingga dapat dikatakan bahwa arah pengaruh variabel X terhadap variabel Y adalah positif, dan dalam uji koefisien determinasi ditemukan bahwa variabel bebas (*Game Online*) berpengaruh terhadap variabel terikat (Akhlak) sehingga hal tersebut dapat disimpulkan bahwa variable x memiliki pengaruh terhadap variable Y. Pada uji F ketahu bahwa nilai sig. 0.344 > dari 0.05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh variable X terhadap variable Y. Selanjutnya peneliti juga melakukan uji F, kemudian ditemukan nilai sig. 0.932 < dari 0.05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan variable X terhadap variable Y. Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan

peneliti maka terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel *game online* terhadap akhlak remaja di desa muara simpur.

Kata Kunci: *Game Online*, Akhlak Remaja, Muara Simpur.

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah Swt. yang telah memberikan nikmat kesehatan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan judul Pengaruh Game Online Terhadap Akhlak Remaja di Desa Muara Simpur Kecamatan Ulu Talo Kabupaten Seluma. Solawat dan salam semoga selalu tercurahkan kepada tauladan bagi kita, Nabi Muhammad Saw keluarga dan sahabatnya. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak lepas dari adanya bimbingan, motivasi, dan bantuan dari berbagai pihak, untuk itu kami menghaturkan terima kasih kepada Bapak/Ibu:

1. Prof. Dr. KH. Zulkarnain Dali, M.Pd. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno (UINFAS) Bengkulu yang telah memfasilitasi penulis dalam menimba ilmu dan menyelesaikan skripsi ini.
2. Dr. Mus Mulyadi, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno (UINFAS) Bengkulu yang telah memberikan dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan studi dan penulisan skripsi ini.
3. Bapak Adi Saputra, M.Pd. selaku Sekretaris Jurusan Tarbiyah Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno (UINFAS) Bengkulu yang selalu memberikan motivasi, petunjuk dan bimbingan demi keberhasilan penulis.

4. Bapak Hengki Satrisno, M.Pd.I selaku Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno (UINFAS) Bengkulu.
5. Dr. Edi Ansyah, M.Pd. selaku pembimbing I yang senantiasa sabar dan telah meluangkan waktu, tenaga, dan pemikiran dalam memberikan bimbingan, dan petunjuk serta motivasinya kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Abdul Aziz Bin Mustamin, M.Pd.I selaku pembimbing II yang senantiasa sabar dan telah meluangkan waktu, tenaga, dan pemikiran dalam memberikan bimbingan, dan petunjuk serta motivasinya kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Syahril, S.sos.I, M.Ag selaku kepala beserta staf perpustakaan Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno (UINFAS) Bengkulu yang telah membantu penulis untuk meminjamkan buku penunjang dalam menyusun skripsi ini.
8. Bapak Herfizi selaku Kepala Desa Muara Simpung beserta informan yang telah bersedia memberikan bantuan beserta jawaban di dalam penelitian ini.
9. Seluruh dosen dan staf yang khususnya di Fakultas Tarbiyah dan Tadris yang telah mendidik, memberikan nasehat serta mengajarkan ilmu-ilmu yang bermanfaat dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat

membangun sangat diharapkan demi kesempurnaan penulisan yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan umumnya bagi para pembaca

Bengkulu, Agustus 2022
Penulis

Irfan Putra Talo
NIM 1811210116

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	
NOTA PEMBIMBING	
PERSEMBAHAN.....	iii
MOTTO	vi
PERNYATAAN KEASLIAN.....	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A Latar Belakang	1
B Identifikasi Masalah	15
C Batasan Masalah.....	15
D Rumusan Masalah	16
E Tujuan Penelitian	16
F Manfaat Penelitian	16
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	18
A Game Online	18
1. Pengertian Permainan (Game)	18
2. Teori Permainan (Game)	19
3. Pengertian Game	21
4. Perkembangan Game Online.....	23
5. Intensitas Bermain.....	23
6. Jenis-Jenis Game Online	25
7. Beberapa Bentuk Game Online.....	30
B. Akhlak.....	37
1. Pengertian Akhlak.....	37
2. Pembagian Akhlak	40

C. Remaja.....	45
1. Pengertian Remaja	45
2. Karakteristik Umum Remaja.....	48
3. Kenakalan Remaja	50
D. Kerangka Teoritik	52
E. Hipotesis	53
BAB III METODE PENELITIAN	55
A Jenis Penelitian.....	55
B Populasi Dan Sampel	55
C Lokasi Dan Tempat Penelitian	58
D Teknik Pengumpulan Data.....	59
E Teknik Analisis Data.....	62
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	71
A Gambaran Umum Desa Muara Simpur.....	71
B Deskripsi Hasil Penelitian	73
BAB V PENUTUP.....	99
A Kesimpulan	99
B Saran.....	102
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Nama-nama remaja di Desa Muara Simpur yang bermain <i>game online</i>	57
Tabel 3.2 Hasil Uji Validitas Angket Game Online.....	63
Tabel 3.3 Hasil Uji Reliabilitas Game Online.....	67
Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas variabel X dan variabel Y.....	74
Tabel 4.2 Hasil uji reliabilitas variabel X	76
Tabel 4.3 Hasil uji reliabilitas variabel Y.....	78
Tabel 4.4 Hasil Uji Reliabilitas variabel X dan Y.....	79
Tabel 4.5 Remaja Desa Muara Simpur bermain game online	80
Tabel 4.6 Remaja Desa Muara Simpur bermain game online dipagi Hari	81
Tabel 4.7 Remaja Desa Muara Simpur bermain game online kemampuan bahasa inggris bertambah.....	82
Tabel 4.8 Remaja Desa Muara Simpur mendapat keteangan saat bermain game online	83
Tabel 4.9 Remaja Desa Muara Simpur memiliki tempat khusus bermain game online	84
Tabel 4.10 Remaja Desa Muara Simpur merasa senang ketika bermain game online.....	85
Tabel 4.11 Selalu Jujur dan Dapat Di Percaya.....	86
Tabel 4.12 Melakukan Hal-Hal Benar	86
Tabel 4.13 Suka Berbuat Adil	87
Tabel 4.14 Memaafkan Kesalahan Orang Lain.....	88
Tabel 4.15 Disenangi Banyak Orang.....	88
Tabel 4.16 Selalu Menepati Janji	89
Tabel 4.17 Punya Rasa Malu.....	90
Tabel 4.18 Hati Yang Lembut.....	90
Tabel 4.19 Berwajah Ceria dan Senyum Manis	91
Tabel 4.20 Analisis Uji Regresi variable entered.....	92
Tabel 4.21 Analisis Uji Regresi Coefficients	93
Tabel 4.22 Uji Koefisien Determinasi.....	95
Tabel 4.23 Hasil uji T menggunakan <i>SPSS 16 Version</i>	97
Tabel 4.24 hasil uji F.....	98

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 kerangka berfikir.....	38
Gambar 4.1 Struktur Organisasi Desa	55

DAFTAR LAMPIRAN

SK Pembimbing	
SK Kompre	
Surat izin penelitian	
Surat mohon izin penelitian	
Nota penyeminar	
Hadir seminar	
Kartu Bimbingan	
Pedoman observasi	
Pedoman wawancara	
Angket Penelitian	
Instrument Validasi Angket	
Hasil Uji Validitas Variabel X	
Hasil Uji Validitas Variabel Y	
Dokumentasi	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi di era globalisasi berkembang sangat pesat.¹Perkembangan teknologi yang pesat secara tidak langsung memberikan pengaruh besar bagi kehidupan manusia dalam berbagai aspek dan dimensi. Teknologi yang menjadi kebutuhan dasar manusia didukung dengan perkembangan ilmu pengetahuan yang pesat. Teknologi berkembang secara drastis dan terus berevolusi hingga sekarang dan semakin mendunia. Hal ini dapat dibuktikan dengan banyaknya inovasi dan penemuan yang sederhana hingga yang sangat rumit. Penemuan teknologi informasi berkembang dalam skala masal. Teknologi telah mengubah bentuk masyarakat, dari masyarakat dunia lokal menjadi masyarakat dunia global. Sebuah dunia yang sangat transparan terhadap perkembangan

¹ Dewi Salma Prawiradilaga, dkk.,*Mozaik Teknologi Pendidikan Elearning*, (Jakarta: Kencana Prenadema Group, 2013), hlm. 15.

informasi, transportasi, serta yang begitu cepat dan begitu besar mempengaruhi peradaban umat manusia, sehingga dunia dijuluki sebagai *the big village*, yaitu sebuah desa besar, dimana masyarakat yang saling kenal dan saling menyapa satu dengan yang lainnya.²

Perkembangan teknologi informasi juga tidak saja mampu menciptakan masyarakat dunia global, namun secara materi mampu mengembangkan ruang gerak kehidupan baru bagi masyarakat, sehingga tanpa disadari, komunitas manusia telah hidup dalam dua dunia kehidupan, yaitu kehidupan masyarakat nyata dan kehidupan masyarakat maya (*cybercommunity*).³ Masyarakat nyata adalah kehidupan masyarakat yang secara indrawi dapat dirasakan sebagai sebuah kehidupan nyata, dimana hubungan-hubungan sosial sesama anggota masyarakat dibangun melalui penginderaan.⁴ Secara

²Andersen, *Psikologi Remaja* (Jakarta : PT. Bumi Aksara, 2004) hlm. 107.

³ Bungin, *Sosiologi Komunikasi: Teori, Paradigma, dan Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat* (Jakarta: Kencana Perdana Media Group, 2006) hlm. 21.

⁴ Santrock, *Perkembangan anak* (Jakarta:Erlangga, 2007) hlm.300.

nyata kehidupan masyarakat manusia dapat disaksikan sebagaimana apa adanya. Sedangkan kehidupan masyarakat maya adalah sebuah kehidupan masyarakat manusia yang tidak dapat secara langsung di indra melalui penginderaan manusia, namun dapat dirasakan dan disaksikan sebagai sebuah realitas. Situasi kehidupan yang seperti ini memiliki pengaruh yang sangat kuat terhadap dinamika kehidupan manusia terutama remaja.

Handphone merupakan salah satu dari hasil perkembangan teknologi. Teknologi *handphone* awalnya hanya sebuah alat komunikasi nirkabel, kemudian berkembang menjadi sebuah alat yang canggih. Kecanggihan teknologi *handphone* tidak hanya sebagai alat komunikasi, tetapi manusia dapat mengambil foto, merekam video, mendengarkan musik, mengakses internet, dan bermain game. *Handphone* yang di dalamnya terdapat berbagai *game* muncul di pasaran. Hal ini menunjukkan betapa teknologi *game* sudah meluas ke berbagai sektor kehidupan. *Game* dapat diperoleh dengan mudah melalui

aplikasi dalam *handphone* dan media internet. Pertumbuhan *game* masih akan sangat fenomenal di masa mendatang. Berbagai *gadget* baru dengan aplikasi *game* canggih pun bermunculan.⁵ *Game* adalah permainan yang menggunakan media elektronik, berbentuk multimedia yang dibuat semenarik mungkin agar pemain dapat mendapatkan kepuasan batin.

Pada awalnya, *game* berupa *game offline* atau *game* dari aplikasi *handphone*, *playstation*, *nintendo* dan lain sebagainya tanpa menggunakan jaringan namun seiring berkembangnya teknologi maka terciptalah *game online* yang lebih dulu dikenal sebagai "Game Jaringan" dimana dalam hal ini beberapa *Personal Computer* dihubungkan satu sama lain dan kita pun dapat mulai bermain *game* sepuasnya.

Pada saat ini *game* jaringan pun mulai tersingkir dengan keberadaan *game online*. Pada dasarnya, antara *game* jaringan dengan *game online* hampir sama yaitu bermain *game*

⁵ Samuel Henry, *Cerdas dengan Game: Panduan Praktis bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2010), hlm. 5-6.

dengan menggunakan PC sebagai medianya dan bermain dengan beberapa orang. Yang membedakan dengan *game online* adalah, kita tidak saja dapat bermain dengan orang yang ada di sebelah kita tetapi juga dapat bermain dengan beberapa orang di lokasi lain, bahkan hingga orang di belahan bumi lainnya. Menurut pendapat Young *game online* adalah “permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang denganyang lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia “*virtual*”.”⁶

Game online dapat dimainkan dengan komputer, *laptop*, atau media seluler. Tidak dapat dipungkiri bahwa saat ini tidak sedikit yang memiliki *ponsel* dengan kecanggihan setara dengan komponen komputer. Pada penelitian ini peneliti memfokuskan pada *game online* berjenis MOBA (*Multiplayer online Battle Arena*) dan *Battle Royale* seperti *Mobile Legend*, *Free Fire*, dan *Call of Duty Mobile*.

⁶ Young, *internet addiction: a handbook and guide to evaluation and treatment* (Hoboken: Nj:John Wiley & Son, 2005) hlm. 3.

Salah satu efek dari maraknya perkembangan *game online* adalah terciptanya komunitas-komunitas *game* yang memfasilitasi para gamer untuk menuangkan segala pengalaman mereka seputar bermain *game* tersebut. Tak hanya itu, komunitas-komunitas tersebut kemudian dijadikan ajang komunikasi multikultural yang dapat menjelma menjadi gaya hidup dan penyambung tali silaturahmi antara *Gamers*. Budaya bermain *game* menjadi gaya hidup yang banyak digemari oleh masyarakat terutama generasi muda, remaja bahkan anak-anak di usia sekolah dasar, baik di daerah pedesaan atau perkotaan. Anak-anak memiliki dunia bermain sendiri, yang mungkin kurang dipahami oleh berkembangnya teknologi memiliki banyak potensi untuk meningkatkan pengetahuan, akan tetapi teknologi juga memiliki batasan dan bahaya, termasuk pada penggunaan *game*. *Game* memiliki sifat adiktif atau candu yang dapat berdampak pada psikologi anak. *Game* tidak akan memiliki pengaruh negatif yang signifikan pada perkembangan anak, apabila anak bermain *game* dengan bijak.

Bermain *game* tidak bijaksana akan memiliki banyak efek buruk dalam tubuh atau hidup kita tanpa disadari. Dampak negatif dari *game* yaitu, mengurangi waktu belajar, anak menjadi tertutup, dua kali lebih hiperaktif, mudah gelisah dan depresi.

Game juga memiliki dampak positif bagi anak yaitu, dapat mengenalkan teknologi komputer, melatih konsentrasi, dan merangsang keterampilan bagi kehidupan mereka.⁷ Bagi sebagian orangtua. Pada saat usia tersebut, anak-anak menghabiskan waktunya untuk bermain *game* yang biasa digunakan di depan komputer atau *gadget*.

Pada "Game Jaringan", permainan yang sering dimainkan kala itu adalah (*Point Plank*). "Game jaringan" cukup membuat beberapa anak bahkan orang dewasa betah duduk berjam-jam di depan layar *smartphone* untuk

⁷ Hadi Supeno, *Kriminalisasi Anak: Tawaran Gagasan Radikal Peradilan Anak Tanpa Pemidanaan* (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama 2010), hlm. 25.

mendapatkan suatu kepuasan batin, hal inilah yang biasa menjadi akhlak mereka semakin buruk.

Melihat fakta terkini, remaja-remaja zaman dahulu dan remaja-remaja zaman sekarang terlihat berbeda. Zaman sekarang remaja-remaja disugahi oleh perkembangan teknologi media. Perkembangan teknologi ini sangat memudahkan dalam melakukan kegiatan dan membuat siapa saja menjadi terhibur dan terbantu dalam mendapatkan informasi. Saat ini remaja sedang berada pada masa mencari jati diri.

Masa remaja merupakan masa peralihan antara masa kanak – kanak dan masa dewasa, yang dimulai pada saat terjadinya kematangan seksual yaitu antara usia 11 atau 12 tahun sampai dengan 20 tahun yaitu menjelang masa dewasa muda⁸. Remaja memiliki karakteristik yang berbeda dengan orang dewasa. Karakteristik remaja yang dimaksud adalah unik, aktif dan energik, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, berjiwa

⁸ Soetjiningsih, *Tumbuh Kembang Remaja dan Permasalahannya* (Jakarta : Sagung Seto, 2004) hlm. 45.

petualang, dan mengekspresikan dirinya secara spontan, kaya dengan fantasi mudah frustrasi, serta cenderung kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu. Perkembangan sosial merupakan bagian dari perkembangan remaja, seperti perkembangan fisik, motorik, bicara, emosi, serta perkembangan bermain, dan kepribadian. Semuanya akan dialami oleh remaja.

Menurut (*World Health Organization*) WHO 1974 remaja adalah suatu masa dimana individu berkembang dari saat pertama kali ia menunjukkan tanda-tanda seksualitas sampai saat ini mencapai kematangan seksualitasnya, individu mengalami perkembangan psikologi dan pola identifikasi dari kanak-kanak menjadi dewasa, dan terjadi peralihan dari ketergantungan sosial yang penuh, kepada keadaan yang relatif lebih mandiri.

Remaja merupakan salah satu kelompok penduduk yang mudah terpengaruh oleh arus informasi baik yang positif maupun yang negatif. Remaja yang ada di Desa Muara Simpur

inilah sebagian dari contoh dalam perkembangan teknologi sekarang. Remaja di Desa Muara simpur ini sudah terkontaminasi oleh beberapa *game online* yang marak di abad sekarang, dalam hal ini yang sangat berpengaruh terhadap akhlaknya.

Menurut pendapat Imamal-Ghazali selaku pakar di bidang akhlak yang dikutip oleh Yunahar Ilyas yaitu: Akhlak adalah sifat yang tertanam dalam jiwa yang menimbulkan perbuatan-perbuatan dengan gampang dan mudah, tanpa memerlukan pemikiran dan pertimbangan. Jika sifat itu melahirkan perbuatan yang baik menurut akal dan syariat, maka disebut akhlak yang baik, dan bila lahir darinya perbuatan yang buruk, maka disebut akhlak yang buruk. Sedangkan didalam firman allah SWT menyebutkan bahwasanya akhlak adalah sifat yang selalu menyembah allah dan berbuat baik kepada orang tua, berbuat baik kepada kerabat, berbuat baik kepada anak yatim, berbuat baik kepada orang orang miskin, dan selalu

bertutur kata yang baik kepada sesama manusia. Sebagaimana tertuang dalam Al-Quran surat Al-Baqarah ayat : 83

وَإِذْ أَخَذْنَا مِيثَاقَ بَنِي إِسْرَائِيلَ لَا تَعْبُدُونَ إِلَّا اللَّهَ وَبِالْوَالِدَيْنِ إِحْسَانًا
وَرِزْقِي الْقُرْبَىٰ وَالْيَتَامَىٰ وَالْمَسْكِينِ وَقُولُوا لِلنَّاسِ حُسْنًا
وَأَقِيمُوا الصَّلَاةَ وَآتُوا الزَّكَاةَ

Artinya: Dan (ingatlah) ketika Kami mengambil janji dari Bani Israil, "Janganlah kamu menyembah selain Allah, dan berbuat-baiklah kepada kedua orang tua, kerabat, anak-anak yatim, dan orang-orang miskin. Dan bertutur katalah yang baik kepada manusia, laksanakanlah shalat dan tunaikanlah zakat." Tetapi kemudian kamu berpaling (mengingkari), kecuali sebagian kecil dari kamu, dan kamu (masih menjadi) pembangkang. Pada penelitian ini peneliti memfokuskan pada akhlak mahmudah, dimana akhlak mahmudah adalah perilaku

*manusia yang baik dan disenangi menurut individu maupun sosial, serta sesuai dengan ajaran yang bersumber dari Tuhan.*⁹

Sebelum para remaja di Desa Muara Simpur mengenali dan bermain *game online*, para remaja tersebut begitu rajin dan semangat untuk sekolah dan bekerja, tapi setelah mereka mulai mengenali dan mulai bermain *game online*, perubahan akhlak mereka pun menjadi sebaliknya, yaitu sering bolos sekolah, lupa waktu, berbicara yang tidak baik, melawan orang tua, semakin malas untuk belajar dan kerja. Seperti yang di jelaskan dalam firman allah SWT Al-Quran Surah Al Isra ayat : 23

وَقَضَىٰ رَبُّكَ أَلَّا تَعْبُدُوا إِلَّا إِيَّاهُ وَبِالْوَالِدَيْنِ إِحْسَانًا ۗ إِمَّا يَبُلُغَنَّ عِنْدَكَ
الْكِبَرَ أَحَدُهُمَا أَوْ كِلَاهُمَا فَلَا تَقُلْ لَهُمَا أُفٌ
وَلَا تَنْهَرْهُمَا وَقُلْ لَهُمَا قَوْلًا كَرِيمًا

⁹ Al-qur'an, 2:83.

Artinya: “*Dan Tuhanmu telah memerintahkan supaya kamu jangan menyembah selain Dia dan hendaklah kamu berbuat baik pada ibu bapakmu dengan sebaik-baiknya*”.¹⁰

Beberapa kasus tercatat, terdapat beberapa *gamers* yang *addicted* dengan *game online* ini menghabiskan waktu sia-sia demi bermain *game* tersebut dan bersedia untuk tidak mandi, makan, apalagi untuk bekerja serta melaksanakan tugas yang merupakan kewajibannya. Oleh karena itu, sebagian orang tua pun mulai resah jika anaknya mulai mengetahui tentang *game online*, walau memang masih ada dampak positif yang dapat diambil dari permainan *game online*, seperti mengajarkan anak untuk bermain strategi. Jadi, seiring meningkatkan para *gamers* (pemain *game*) terutama remaja yang memainkan *game* tersebut rela menghabiskan waktunya dan bolos sekolah atau kuliah yang hanya untuk memainkan *game online* tersebut, sehingga menyebabkan aktivitas sekolah atau perkuliahannya menjadi

¹⁰ Al-qur'an, 17:23.

terganggu dan juga akhlak remaja tersebut pun tidak terlepas dari pengaruh *game online*. Karena banyak sekali remaja-remaja sekarang yang akhlaknya tidak terpuji karena faktor bermain *game online* ini. Sebelum mengenal *game online* di Desa Muara Simpur anak-anak remaja mencari kesibukan seperti halnya mengikuti kegiatan pengajian, kegiatan olahraga, kegiatan sosial dan lain sebagainya. Setelah munculnya *game online* para remaja cenderung menyendiri dan tidak lagi mencari kesibukan seperti hal yang diatas, sehingga sifat sosialnya kurang.

Dengan adanya latar belakang diatas yang terjadi baik dari *game online* berdampak *positive* maupun dampak *negative* penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul:“*Pengaruh Game Online Terhadap Akhlak Remaja Didesa Muara Simpur Kecamatan Ulu Talo Kabupaten Seluma*”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas,maka permasalahan yang dapat di identifikasikan sebagai berikut :

1. Perkembangan teknologi komunikasi yang menjadikan akhlak remaja semakin buruk.
2. Perkembangan *Game Online* yang sangat pesat di Desa Muara Simpur.
3. Kurangnya akhlak remaja di Desa Muara Simpur yang dipengaruhi oleh *game online*.
4. Fenomena kecanduan *game* mempunyai kecenderungan merusak, selain dampak segi kesehatan, juga menimbulkan efek pada kehidupan sosial pecandunya.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penelitian ini dibatasi pada pengaruh *game online* terhadap akhlak remaja dan penelitian ditujukan pada remaja di Desa Muara Simpur Kecamatan Ulu Talo Kabupaten Seluma.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka peneliti memfokuskan penelitian ini sebagai berikut : bagaimana pengaruh *game online* terhadap akhlak remaja di Desa Muara Simpur Kecamatan Ulu Talo Kabupaten Seluma.

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan fokus pertanyaan penelitian yang dikemukakan di atas maka penelitian ini bertujuan untuk menguji apakah terdapat pengaruh *game online* terhadap akhlak remaja.

F. Manfaat Penelitian

1. Menambah pengetahuan peneliti tentang pengaruh *game online* terhadap akhlak remaja.
2. Memberikan informasi kepada peneliti lain tentang pengaruh *game online* terhadap akhlak remaja.

3. Sebagai pijakan dan referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan pengaruh *game online* terhadap akhlak remaja.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Game Online

1. Pengertian Permainan (*Game*)

Permainan merupakan bagian dari bermain dan bermain juga bagian dari permainan, keduanya saling berpengaruh. Permainan adalah kegiatan yang kompleks yang didalamnya terdapat peraturan, Sebuah permainan adalah sebuah sistem dimana pemain terlibat dalam konflik buatan, disini pemain berinteraksi dengan sistem dan konflik buatan, dalam permainan rekayasa atau buatan, dalam permainan terdapat peraturan yang bertujuan untuk membatasi perilaku pemain dan menentukan permainan.¹¹ Dalam pengertian yang luas game berarti “hiburan”. *Game* juga merujuk pada pengertian sebagai “kelincahan intelektual”. Sementara kata *game* bisa diartikan sebagai

¹¹ Samuel Henry, *Cerdas dengan Game: Panduan Praktis bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game* (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2010 hlm.54.

arena keputusan dan aksi pemainnya. Ada target-target yang ingin dicapai pemainnya. Kelincahan intelektual, pada tingkat tertentu merupakan ukuran sejauh mana *game* itu menarik untuk dimainkan secara maksimal. Adapun definisi yang lain adalah suatu perbuatan yang mengandung keasyikan dan dilakukan atas kehendak diri sendiri, bebas tanpa paksaan dengan bertujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan kegiatan tersebut.¹²

2. Teori Permainan (*Game*)

Game adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, permainan terdiri atas sekumpulan peraturan yang membangun situasi bersaing dari dua sampai beberapa orang atau kelompok dengan memilih strategi yang

¹² Zahrudin AR, M. dan Hasanuddin sinaga, *Pengantar Atusi Akhlak*, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada,2004) hlm 2.

dibangun untuk memaksimalkan kemenangan sendiri atau pun untuk meminimalkan kemenangan lawan.

Menurut teori beberapa Tokoh Psikologi seperti pendapat Sigmund Freud (*Austria/England*) ia mengemukakan bahwa *game* berfungsi untuk mengekspresikan dorongan implusif sebagai cara untuk mengurangi kecemasan yang berlebihan pada anak. Bentuk kegiatan *game* yang ditunjukkan berupa bermain fantasi dan imajinasi dalam sosiodrama atau pada saat bermain sendiri.

Menurut Freud, melalui bermain dan berfantasi anak dapat mengemukakan harapan-harapan dan konflik serta pengalaman yang tidak dapat diwujudkan dalam kehidupan nyata, contoh, anak main perang-perangan untuk mengekspresikan dirinya anak yang meninju boneka dan pura-pura bertarung untuk menunjukkan kekesalannya.¹³

¹³ Sigmund Freud, *Pengantar Umum Psikoanalisis*, (Yogyakarta: pustaka pelajar, 2006), hlm. 203.

Adapun menurut Jean Piaget (*Swiss*) *Game* mampu mengaktifkan otak anak, mengintegrasikan fungsi belahan otak kanan dan kiri secara mengembangkan pilar-pilar syaraf pemahaman yang berguna untuk masa yang akan datang. Berkaitan dengan itu pula otak yang aktif adalah kondisi yang sangat baik untuk menerima pelajaran.¹⁴

Sedangkan menurut Johan Huizinga *game* adalah hal dasar yang membedakan manusia dengan hewan, melalui kegiatan *game* tersebut terpancar kebudayaan suatu bangsa.

15

3. Pengertian *Game Online*

Game online adalah *game* yang berbasis elektronik dan visual yang dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik dan merupakan *game* yang menyediakan server-server tertentu agar bisa dimainkan.¹⁶ *Game online* adalah

¹⁴ Piaget Jean, *Tingkat Perkembangan Kognitif*, (Jakarta: Gramedia, 2002), hlm. 50.

¹⁵ Huizinga Johan, *Homo Ludens Fungsi Dan Hakekat Permainan Dalam Budaya*, (Jakarta: LP3ES, 1990), hlm. 151.

¹⁶ M. Yatimin Abdullah, *Studi Akhlak dalam Perspektif Al-Qur'an*, (Jakarta : AMZAH, 2007) hlm 4.

permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh internet. Berkaitan dengan pengertian *game online* Young mengemukakan bahwa *game online* adalah permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual. ¹⁷Lebih lanjut dapat dikatakan *game online* adalah suatu permainan yang dimainkan dikomputer dan dilakukan secara *online* (melalui internet) dan bisa dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan.¹⁸Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa *game online* adalah suatu permainan yang memerlukan koneksi internet untuk memainkannya.

4. Perkembangan *Game Online*

¹⁷ Young, *internet addiction: a handbook and guide to evaluation and treatment* (Hoboken: Nj:John Wiley & Son, 2005) hlm. 10.

¹⁸ Marzuki, *Metodologi Riset*(Yogyakarta: fakultas ekonomi, 1983) hlm 35.

Perkembangan industri *game* di Indonesia memang dipengaruhi oleh jumlah pengguna *game online* sendiri. Pada tahun 2006-2010 saja mengalami pertumbuhan sekitar 30 %, pada tahun 2010 saja sudah terdapat 30 juta pengguna *game online* di Indonesia dengan rata-rata umur pengguna antara 17 hingga 40 tahun. Apabila digabung dengan jumlah jenis lainnya maka jumlah pengguna *game* justru lebih banyak dan hampir menyamai pengguna internet itu sendiri yang diperkirakan mencapai 45 juta orang.¹⁹ Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa perkembangan *game online* sangatlah pesat. Peminat dari *game online* sendiri berasal dari berbagai kalangan.

5. Intensitas Bermain

Game Online Intensitas adalah suatu sifat kuantitatif dari suatu pengindraan yang berpengaruh dengan intensitas pengarangnya.²⁰ Menurut kamus besar Bahasa Indonesia

¹⁹ Abu Ahmadi dan Munawar sholeh, *Psikologi Perkembangan* ,(Jakarta : Rineka cipta., 2005), hlm 106.

²⁰ Haditono, dkk., *Psikologi Perkembangan Pengantar dalam Berbagai Bagiannya*, h.131- 132

bermain adalah melakukan sesuatu untuk bersenang-senang.²¹ Sedangkan *game online* merupakan permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dipengaruhi oleh suatu jaringan internet.²² Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa intensitas bermain *game online* adalah seberapa sering atau frekuensi individu dalam bermain *game online*.

Adapun aspek-aspek intensitas bermain *game online* adalah sebagai berikut: ²³

a. Frekuensi

Frekuensi merujuk pada tingkatan atau seberapa sering subjek bermain *game online*. Ketika anak bermain *game online* dengan frekuensi 4-5 kali dalam seminggu hal ini dapat mengakibatkan banyak waktu

²¹ J.p chaplin. *Kamus lengkap psikologi* (Jakarta: Raja Grafindo Persada,2011), hlm. 254.

²² Depdiknas, *Kamus besar bahasa Indonesia* (Jakarta: PN Balai Pustaka, 2007) hlm. 620.

²³ Ernest adam. *Fundamental of Game design, 2nd edition*. (barkeley: new riders,2010), hlm 591.

yang dipakai untuk bermain saja, sehingga tidak melakukan kegiatan serta aktifitas yang lain dan menyebabkan anak tidak mendapatkan pengetahuan.

b. Lama mengakses

Aspek ini mempunyai arti penting karena berapa lama waktu yang digunakan untuk bermain *game online*. Ketika anak bermain *game online* dengan waktu lebih dari 3 jam perhari hal ini akan membuat anak menganggap bahwa *game online* lebih penting dari pada hal yang lain, seperti aktifitas belajar.

6. Jenis-jenis *Game Online*

Internet adalah inti dari komunikasi yang bermedia computer, internet menghubungkan ribuan computer, dan menyediakan jumlah informasi yang luar biasa banyak. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi internet, *game online* dari berbagai jenis juga sangat berkembang di lingkungan masyarakat di Indonesia. Harsan mengatakan bahwa, *game* yang paling banyak terdengar adalah *game*

jenis *Massive Multiplayer Pole Playing Game* yaitu *game* pertualangan yang sejumlah besar pemain berinteraksi dalam satu dunia virtual yang tetap. Jenis-jenis *game online* dikelompokkan menjadi beberapa jenis *game online* diantaranya : *Nexus / The king of te wind, Rgnarox, Lineage, Point Blank*.²⁴ *Game online* memiliki jenis yang banyak, mulai dari permainan sederhana berbasis teks sampai permainan yang menggunakan grafik kompleks dan membentuk dunia virtual yang ditempati oleh banyak pemain sekaligus.

Untuk lebih jelasnya berikut ini adalah jenis-jenis *game online* berdasarkan jenis permainan :

- a. *Massively Multiplayer Online First Person Shooter Games* (MMOFPS) permainan ini dapat melibatkan banyak orang dan biasanya permainan ini mengambil

²⁴ Ulfi Kholidiyah, “*Pengaruh Intensitas Bermain Game Online dengan Kecerdasan Emosi*”, Skripsi, Fakultas Psikologi Universitas Surakarta, 2013, hlm 4. 21 Ibid hlm 5.

setting peperangan dengan senjata-senjata militer. Contoh permainan ini *Counter Strike, Point Blank, PUBG*.

b. *Massively Multiplayer Online Real Time Strategy Games* (MMORTS) *game* ini menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya. Contoh dalam permainan ini adalah *Star Wars*.

c. *Massively Multiplayer Online Role Playing Games* (MMORPG) *game* jenis ini biasanya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. Contoh permainan ini adalah *The Lord of the Rings*.

d. *Cross-Platform Online Play* permainan jenis ini dapat dimainkan secara *online* dengan perangkat yang berbeda. Saat ini mesin permainan ini konsol mulai berkembang menjadi seperti computer yang dilengkapi dengan jaringan sumber terbuka, seperti *Dreamcast, PlayStation 2*.

- e. *Masively Multiplayer Online Browser Game. Game* jenis ini dimainkan pada *mozilla Firefox*, Opera atau Internet *Explorer. Game* sederhana dengan pemain tunggal dapat dimainkan dengan *browser* melalui HTML. Perkembangan teknologi grafik berbasis web seperti *Flas* dan *Java* menghasilkan permainan yang dikenal dengan “*Flash Games*” atau “*Java Games*”
- f. *Simulation Games. Game* jenis ini bertujuan untuk memberi pengalaman melalui simulasi. Ada beberapa jenis permainan simulasi diantaranya *life-simulation games*, *construction and management simulation games*. Pada *simulation games*, pemain bertanggungjawab atas sebuah tokoh atau karakter dan memenuhi kebutuhan tokoh selayaknya kehidupan nyata. Namun dalam ranah virtual. Karakter memilikikebutuhan dan kehidupan layaknya manusia, seperti kegiatan bekerja, makan. Bersosialisasi belanja dan sebagainya. Contoh dari permainan ini adalah *Second Life*.

g. *Massively Multiplayer Online Games* (MMOG) pemain bermain dalam dunia yang sekalanya besar(>100 pemain) dimana setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata.

h. *Mobile legend* adalah sebuah permainan piranti bergerak berjenis *MOBA* yang dikembangkan dan diterbitkan oleh *Moonton*.²⁵

Jenis *game online* pun terbagi menjadi dua jenis:

a) *Game online agresi* Contohnya *Arcade games*, dalam permainan ini, para *gamers* dapat melakukan pukul-memukul, tembak-menembak, tusuk-menusuk dan kejar-mengejar dalam permainan tersebut.

b) *Game online non agresi* *Game* ini bersifat *fun games, strategic games, adventure games* dan *simulation games* yang bersifat untuk mengolah otak saja dan tidak mengandung unsur kekerasan.

²⁵ Krista Surbakti, Pengaruh Game Online Terhadap Remaja, *Jurnal Curere*, Universitas Quality. No. 1 th. I April 2017.

7. Beberapa Bentuk *Game Online*

a) *Game online mobile legends*

Game online mobile legends Bang-bang, adalah sebuah permainan piranti bergerak berjenis MOBA yang dikembangkan dan diterbitkan oleh *Moonton* dan dirilis pada tanggal 11 Juli 2016 di Kota Tiongkok.²⁶ *Mobile legends* Bang-bang adalah sebuah permainan *multiplayer online battle arena* (MOBA) yang dirancang untuk ponsel. Kedua tim lawan berjuang untuk mencapai dan menghancurkan basis musuh sambil mempertahankan basis mereka sendiri untuk mengendalikan jalan setapak, tiga “jalur” yang dikenal sebagai “*top*”, “*middle*” dan “*bottom*”, yang menghubungkan basis-basis. Di masing-masing tim, ada lima pemain yang masing-masing mengendalikan avatar yang dikenal sebagai “*hero*”, dari perangkat

²⁶ Matt Suckley, *Mobile legends is quietly out-grossing arena of valor in many counties*. Pocket Gamer. Diakses 12 Juli 2022.

mereka sendiri. Karakter terkontrol komputer yang lebih lemah yang disebut “*minions*”, bertelur di basis tim dan mengikuti tiga jalur ke basis tim lawan, melawan musuh dan menara.

b) ***Game online free fire***

Game free fire adalah sebuah game atau permainan peperangan beraliran *battle royale* dan TPS (*Third Person Shooter*) yang mempetemukan 50 pemain di dalam satu map yang luas, dimana setiap pemain diharuskan agar saling membunuh agar menjadi satu-satunya orang yang bisa bertahan hidup untuk menjadi pemenang. *Battle Royale* adalah genre permainan video yang memadukan elemen bertahan hidup dan eksplorasi dari permainan kesintasan dengan *gameplay* orang terakhir yang bertahan. Sedangkan *Third Person Shooter* adalah jenis game 3D (tiga dimensi) *shooter*, yang merupakan subgenre

dari permainan aksi yang menekankan tantangan membidik dan menembak.²⁷

Terdapat tiga mode permainan dalam *game online free fire* yaitu :

- 1) Solo : Bermain seorang diri untuk memperoleh kemenangan.
- 2) Duo : Bermain dalam tim dan satu tim bisa berisi satu orang dan maksimal dua orang.
- 3) Squad : Bermain dalam tim tim dan satu tim bisa berisi hanya satu orang atau dua orang atau tiga orang dan maksimal empat orang.

Cara bermain *game online free fire* awalnya seluruh pemain diterjunkan melalui pesawat dan bebas memilih target lokasi penerjunan. Seorang pemain harus mencari senjata dan alat medis di tempat

²⁷<https://translate.google.com/translate?u=https://en.wikipedia.org/wiki/Garena&hl=id&sl=en&t=id&client=srp> (diakses pada 12 Juli 2022)

penerjunan agar bisa melawan pemain lain dan bertahan hidup. Di tengah-tengah permainan akan nada pesawat yang melintas dan menerjunkan *Airdrop* berupa kotak besar yang berisi vest atau rompi anti peluru, helm, peluru, senjata special seperti *AWM*, *Groza*, dan *M249* atau *Machine Gun* dan lain sebagainya. Untuk menemukan *Airdrop* juga mudah, karena kontak ini mengeluarkan sinar vertical atau garis lurus kea rah langit, dimana sinarnya berwarna kuning. Sinar tersebut juga menandakan bahwa barang barang di dalam *Airdrop* masih belum diambil. Jika sudah diambil semua maka sinarnya akan hilang, namun sinar akan tetap menyala bila ada barang yang belum terambil.

Free fire menawarkan keseruan dan ketegangan yang sama dengan *game battle royale* pada umumnya. Di dalam *free fire* terdapat enam divisi *rank* atau *tier rank* yang dapat kalian capai. *Tier rank* adalah macam-

macam tingkatan atau level dalam *game free fire*. *Tier-tier rank* tersebut adalah Bronze, Silver, Platinum, Diamond, Heroic/Master.²⁸

c) *Game call of duty*

Call of duty: Mobile, biasa disingkat menjadi COD:M atau CODM adalah permainan video tembak-menembak orang-pertama gratis yang dikembangkan oleh Timi Studio (anak perusahaan Tencent), dan diterbitkan oleh *Activisions* dan Garena untuk serambi android dan ios. Dirilis pada 1 Oktober 2019, permainan ini melihat salah satu peluncuran permainan seluler terbesar dalam sejarah, menghasilkan lebih dari US\$480 juta dengan 270 juta unduhan dalam setahun. Permainan ini diterbitkan di wilayah lain oleh Garena, *Tencent Games*, dan VNG *Games*.

²⁸ <https://freefire.gcube.id/daftar-lengkap-tier-rank-garena-freefire/> (diakses pada 12 Juli 2022).

Pemain dapat memilih untuk memainkan pertandingan berperingkat (*ranked*) atau tidak berperingkat dalam mode multipemain. Ini memiliki dua jenis mata uang dalam game: "Kredit", yang diperoleh melalui bermain game, dan "Poin COD", yang harus dibeli dengan uang dunia nyata. Anda dapat memainkan game penuh tanpa membayar, meskipun beberapa karakter eksklusif dan skin senjata hanya dapat dibeli dengan Poin COD. Selain *match making* standar, ruang pribadi untuk mode multiplayer dan battle royale juga dapat diakses di mana pemain dapat mengundang dan bertarung hanya dengan teman dalam *game* mereka.

Game ini juga menyertakan mode *battle royale* yang menampilkan hingga 100 pemain. Seorang pemain dapat memilih untuk bermain sendiri (*solo*), dalam tim dua orang (*duo*), atau dalam tim empat orang (*squad*). Di awal permainan, semua

pemain memilih *class*, di mana setiap *class* memiliki kemampuan masing-masing. Setiap *class* memiliki satu *skill* dan satu *passive ability* yang berbeda-beda, seperti *medic* yang bisa menyediakan *heal* atau penyembuhan untuk diri sendiri dan rekan tim, atau *airborne* dengan *skill* berupa menyediakan ketapel (*catapult*) yang dapat melemparkan pemain ke udara. Setelah di udara, *wingsuit* pemain akan terbuka, sehingga pemain dapat melayang dan menjangkau area yang lebih jauh. Setelah semua 100 orang siap, mereka naik pesawat yang terbang dalam garis lurus di atas peta. Jalur penerbangan ini mengubah setiap pertandingan. Setiap tim secara otomatis diberikan pemimpin lompat yang memutuskan kapan dan di mana tim akan mendarat. Di awal permainan, setiap pemain hanya membawa pisau. Peta dipenuhi dengan senjata, kendaraan, dan item yang dapat digunakan pemain untuk meningkatkan peluang mereka

membunuh musuh sambil tetap hidup. Zona aman di peta menyusut saat permainan berlangsung, dengan pemain yang tetap berada di luar zona terbunuh. Sebuah tim memenangkan permainan jika mereka adalah yang terakhir tersisa.²⁹

B. Akhlak

1. Pengertian Akhlak

Akhlak secara etimologi berasal dari bahasa arab akhlaq dalam bentuk jama³⁰. Sedangkan mufrodnya adalah khuluq. Kata khuluq (bentuk mufrod dari kata Akhlaq) ini berasal dari fi³¹il madhi khalaqa yang dapat mempunyai arti bermacam-macam tergantung pada masdar yang digunakan. Ada beberapa kata bahasa arab seakar dengan kata al-khuluq ini dengan perbedaan makna. Karena ada kesamaan akar kata, maka berbagai makna tersebut tetap saling berhubungan. Diantaranya adalah kata alkhalaaq artinya

²⁹ https://id.m.wikipedia.org/wiki/Call_of_Duty:_Mobile. Diakses 12 Juli 2022.

ciptaan.³⁰ Secara bahasa kata akhlak berasal dari bahasa arab, yaitu khuluq jamaknya adalah akhlaq.

Kata ini secara bahasa mengandung arti perangai, tabiat, dan agama.³¹ Kata tersebut mengandung segi-segi persesuaian dengan perkataan khalq, yang berarti “kejadian” serta berhubungan erat dengan kata khaliq, yang berarti “pencipta” dan makhluk yang berarti “yang diciptakan” Ibn Al-Jauzi menjelaskan bahwa al-Khuluq adalah etika yang dipilih seseorang. Dimana khuluq karena etika bagaikan khalqah (karakter) pada dirinya. Dengan demikian, khuluq adalah etika yang sudah menjadi tabiat bawaannya dinamakan alkhaym. Dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia, kata “akhlak” diartikan sebagai budi pekerti, watak, tabiat. Berkaitan dengan pengertian khuluq yang berarti agama, Al-Fairuzabadi mengemukakan, “ ketahuilah, agama pada dasarnya adalah akhlak. Siapa

³⁰ Alwan Khoiri dkk, *Aklak/tasawuf*, (Yogyakarta: pokja akademik UIN sunan kalijaga, 2005), hlm 5.

³¹ Ibn Al-Atsir, *Al-Nihayah fi Gharib Al-Atsar, Jilid II*, (Beirut : Al-Maktabah Al-‘Ilmiyyah, 1979,) hlm. 144.

yang memiliki akhlak yang mulia, berarti kualitas agamanya pun mulia.

Agama diletakkan diatas empat landasan akhlak utama yaitu kesabaran, memelihara diri, keberanian dan keadilan.”

Secara sempit, pengertian akhlak dapat diartikan dengan :

- a. Kumpulan kaidah untuk menempuh jalan yang baik
- b. Jalan yang sesuai untuk menuju akhlak
- c. Pandangan akal tentang kebaikan dan keburukan

Kata akhlak lebih luas artinya dari moral atau etika yang sering dipakai dalam bahasa Indonesia karena akhlak meliputi segi-segi kejiwaan dari tingkah laku lahiriah dan batiniah seseorang. Ada pula yang menyamakan antara keduanya. Persamaan tersebut ada karena keduanya membahas masalah baik dan buruknya tingkah laku manusia. Menurut Ibnu Maskawaih (941 – 1030 M), akhlak adalah keadaan jiwa seseorang yang mendorongnya untuk melakukan perbuatan tanpa melalui pertimbangan pikiran terlebih dahulu. Keadaan ini terbagi menjadi dua, ada yang

berasal dari tabiat aslinya, ada pula yang diperoleh dari kebiasaan yang berulang-ulang.

2. Pembagian Akhlak

Ada dua jenis akhlak dalam Islam, yaitu akhlaqul karimah (akhlak terpuji) ialah akhlak yang baik dan benar menurut syari'at Islam, dan akhlaqul madzmumah (akhlak tercela) ialah akhlak yang tidak baik dan tidak benar menurut syari'at Islam.³²

a. Akhlak Mahmudah (Akhlak Terpuji)

Secara etimologi, akhlak mahmudah adalah akhlak yang terpuji. Mahmudah merupakan bentuk maf'ul dari kata hamida, yang berarti dipuji. Akhlak mahmudah atau akhlak terpuji disebut pula akhlaq al-karimah (akhlak mulia). Adapun mengenai pengertian akhlak mahmudah secara terminologi, para ulama berbeda pendapat.

³² M. Yatimin Abdullah, *Studi Akhlak dalam Perspektif Al-Quran*, (Jakarta: Amzah, 2007) hlm.12.

Berikut ini dikemukakan beberapa penjelasan tentang pengertian akhlak mahmudah atau akhlak terpuji.

- 1) Menurut Al-Ghazali, akhlak terpuji merupakan sumber ketaatan dan kedekatan kepada Allah SWT, sehingga mempelajari dan mengamalkannya merupakan kewajiban individual setiap muslim.
- 2) Menurut Ibnu Qayyim, pangkal akhlak terpuji adalah ketundukan dan keinginan yang tinggi. Sifat-sifat terpuji, menurutnya berpangkal dari kedua hal tersebut. Ia memberikan gambaran tentang bumi yang tunduk pada ketentuan Allah SWT. Ketika air turun menyimpannya, bumi merespons dengan kesuburan dan menumbuhkan tanaman-tanaman yang indah. Demikian pula manusia, tatkala diliputi rasa ketundukan kepada Allah SWT, kemudian turun taufik dari Allah SWT, ia akan meresponsnya dengan sifat-sifat terpuji.

3) Menurut Abu Dawud As-Sijistani (w. 275 H/ 889 M), akhlak terpuji adalah perbuatan-perbuatan yang disenangi, sedangkan akhlak tercela adalah perbuatan-perbuatan yang harus dihindari.³³

Akhlak mahmudah adalah perilaku manusia yang baik dan disenangi menurut individu maupun sosial, serta sesuai dengan ajaran yang bersumber dari Tuhan. Akhlak mahmudah dilahirkan oleh sifat-sifat mahmudah yang terpendam dalam jiwa manusia, demikian pula akhlak mazmumah, dilahirkan oleh sifat-sifat mazmumah. Oleh karena itu sikap dan tingkah laku yang lahir, adalah cerminan dari sifat atau kelakuan batin seseorang

Menurut M. Yatimin Abdullah, adapun sifat-sifat mahmudah itu adalah:³⁴

³³ Samsul Munir Amin, *Ilmu Dakwah*, (Jakarta: Amzah, 2009) hlm. 180-181

³⁴ M. Yatimin Abdullah, *Studi Akhlak dalam Perspektif Al-Quran*, (Jakarta: Amzah, 2007) hlm. 25-26.

- a) Al-Amanah (setia, jujur, dapat dipercaya)
- b) As-Sidqu (benar, jujur)
- c) Al-‘Adl (adil)
- d) Al-‘Afwu (pemaaf)
- e) Al-Alifah (disenangi)
- f) Al-Wafa’ (menepati janji)
- g) Al-Haya’ (malu)
- h) Ar-rifqu (lemah lembut)
- i) Anisatun (bermuka manis).

b. Akhlaqul Madzmumah (Akhlaq Tercela)

Secara etimologi, kata madzmumah berasal dari bahasa Arab yang

artinya tercela. Oleh karena itu, akhlaq madzmumah artinya akhlaq tercela. Semua bentuk kegiatan yang bertentangan dengan akhlaq terpuji, disebut akhlaq tercela. Akhlaq tercela merupakan tingkah laku tercela yang dapat merusak keimanan seseorang, dan menjatuhkan martabatnya sebagai manusia. Akhlaq juga

menimbulkan orang lain merasa tidak suka terhadap perbuatan tersebut. Akhlak tercela adalah akhlak yang bertentangan dengan perintah Allah. Dengan demikian, pelakunya mendapat dosa karena mengabaikan perintah Allah SWT. Adapun dosa yang dilakukan para pelakunya dikategorikan menjadi dua, yaitu dosa besar dan dosa kecil. Akhlak tercela merupakan perilaku yang tidak baik. Oleh karena itu, perilaku ini harus dihindari karena tidak membawa manfaat bagi pelakunya.

Menurut M. Yatimin Abdullah, adapun sifat-sifat madzmumah itu adalah:³⁵

- 1) Ananiah (egoistik)
- 2) Al-Baghyu (melacur)
- 3) Al-Buhtan (dusta)
- 4) Al-Khianah (khianat)
- 5) Az-Zulmu (aniaya)

³⁵ M. Yatimin Abdullah, *Studi Akhlak dalam Perspektif Al-Quran*, (Jakarta: Amzah, 2007) hlm. 232-234.

- 6) Al-Ghibah (mengumpat)
- 7) Al-Hasad (dengki)
- 8) Al-Kufrān (mencingkari nikmat)
- 9) Ar-Riya' (ingin dipuji)
- 10) An-Namimah (adu domba)

C. Remaja

1. Pengertian Remaja

Remaja pada umumnya memiliki rasa ingin tahu yang tinggi sehingga seringkali ingin mencoba-coba, menghayal, dan merasa gelisah, serta berani melakukan pertentangan jika dirinya merasa disepelkan atau tidak dianggap, untuk itu mereka sangat memerlukan keteladanan, yang tulus empati dari orang dewasa.³⁶ Masa remaja berlangsung antara usia 13 tahun sampai dengan usia 21 tahun, masa remaja terbagi menjadi 3 yaitu masa remaja awal, masa remaja pertengahan dan masa remaja akhir dan masa remaja akhir

³⁶ Yusuf Syamsu, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2006), hlm.31.

merupakan masa remaja yang paling rawan, misalnya melakukan penyesuaian sosial.³⁷

Apabila tugas perkembangan sosial ini dapat dilakukan dengan baik, remaja tidak akan kesulitan dalam kehidupan sosialnya manakala remaja gagal menjalankan tugas-tugasnya akan membawa akibat negatif dalam kehidupan sosialnya. Pendidikan remaja dimulai melalui tiga lingkungan, yaitu lingkungan keluarga, sekolah dan organisasi, lingkungan keluarga merupakan pusat pendidikan yang utama dan yang terpenting.

Apabila keluarga salah dalam mendidik maka perilaku sosial yang akan dilakukan remaja juga salah. Begitu penting peranan orang tua dalam masa perkembangan remaja, dalam keluarga remaja belajar memperhatikan keinginan-keinginan orang lain, belajar berkerjasama, dan saling membantu. Mereka belajar memegang peranan penting sebagai makhluk

³⁷ Monks dkk, *Psikologi Perkembangan Pengantar dalam Berbagai Bagiannya* (Yogyakarta :Universitas Gajah Mada, 2004), hlm.262.

sosial yang memiliki norma tertentu dalam pergaulannya di lingkungan sosial. Ada beberapa pengertian remaja menurut para tokoh-tokoh mengenai pengertian remaja seperti:

Menurut Mohammad Ali dan Mohammad Asrori bahwa secara psikologis, remaja adalah suatu usia saat individu dapat berintegritas ke dalam masyarakat dewasa, dan suatu ketika mereka tidak merasa bahwa dirinya berada dibawah tingkat orang yang lebih tua, melainkan merasa sama atau paling tidak sejajar.³⁸

Hal senada juga dikatakan oleh John W Santrock, masa remaja ialah “(periode perkembangan transisi dari masa kanak-kanak hingga masa dewasa yang mencakup perubahan-perubahan biologis, kognitif, dan sosial emosional”.³⁹Dari beberapa penjelasan para ahli dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan masa remaja adalah masa peralihan dari masa kanak-kanak ke masa

³⁸ Mohammad Ali dan Mohammad Asrori, *Psikologi Remaja*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2017), hlm. 207.

³⁹ Jhon W Santrock, *Perkembangan Anak*, (Jakarta: Erlangga, 2010), hlm. 70.

dewasa, dengan ditandai individu telah mengalami perubahan dan perkembangan tentang biologis, perkembangan mental, emosional, dan sosial.

2. Karakteristik umum remaja

Masa remaja disebut juga masa transisi atau masa peralihan Masa kanak-kanak menuju masa dewasa yang ditandai dengan adanya perubahan aspek fisik, psikis, dan psikososial. Selain itu masa remaja juga sering dikenal dengan masa pencarian jati diri seorang remaja. Karakteristik remaja merupakan suatu ciri khas yang menetap pada diri seorang remaja dalam berbagai situasi dan kondisi. Ditinjau dari segi fisiknya, mereka sudah bukan anak-anak lagi melainkan sudah seperti orang dewasa, oleh karena itu ada sejumlah sikap yang sering ditunjukkan oleh remaja, yaitu sebagai berikut :

a) Kegelisahan

Remaja mempunyai idealisme yang banyak, angan-angan, dan keinginan yang ingin diwujudkan, namun

sesungguhnya remaja belum memiliki kemampuan yang memadai untuk mewujudkan semua itu. Seringkali angan-angan dan keinginnya jauh lebih besar dibandingkan dengan kemampuannya.

b) Pertentangan

Remaja merupakan individu yang mencari jati diri dimana remaja berada dalam situasi psikologis antara ingin melepaskan diri dari orang tua tetapi perasaan belum mampu untuk mandiri. Oleh karena itu, pada umumnya remaja sering mengalami kebingungan karena sering terjadi pertentangan pendapat dengan orang tua, pertentangan yang terjadi ini yang dapat menimbulkan keinginan remaja untuk melepaskan diri dari orang tua, namun sebenarnya mereka belum berani untuk mengambil resiko.

c) Aktivitas kelompok

Remaja termasuk individu yang punya banyak keinginan, dan seringkali tidak dapat terpengaruhi karena

berbagai macam faktor. Salah satunya yang sering terjadi tidak adanya biaya, atau adanya larangan-larangan dari orang tua yang seringkali melemahkan bahkan mematahkan semangat mereka, kebanyakan remaja menemukan jalan keluar dari kesulitannya dengan berkumpul bersama teman-temannya untuk melakukan kegiatan bersama.

d) Keinginan mencoba segala sesuatu

Pada umumnya, remaja memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, oleh karena itu, mereka cenderung ingin bertualang menjelajahi segala sesuatu, dan mencoba segalanya yang belum pernah dialaminya. Selain itu remaja juga terdorong oleh keinginan seperti orang dewasa yang menyebabkan mereka ingin mencoba segala apa yang dilakukan oleh orang dewasa.

3. Kenakalan Remaja

Kenakalan remaja yang dimaksudkan di sini adalah perilaku yang menyimpang dari kebiasaan atau melanggar

hukum. Menurut Sarlito W. Sarwono "kenakalan yang melawan status orang tua membantah perintah mereka, dan sebagainya. Pada usia mereka, perilaku-perilaku mereka memang belum melanggar hukum dalam arti yang sesungguhnya karena yang dilanggar adalah status-status dalam lingkungan primer (keluarga) dan sekunder (sekolah), karena itulah pelanggaran status ini oleh Jensen digolongkan juga sebagai kenakalan dan perilaku menyimpang".⁴⁰

Dan menurut (Nunung) kenakalan remaja dari tingkah laku yang tidak diterima secara sosial, misal bersikap berlebihan di sekolah maupun di lingkungan sekitar, sampai pelanggaran status yang dilakukan oleh remaja.⁴¹ (Iga serpianing, dan dewi) Kenakalan remaja juga dapat digambarkan sebagai kegagalan dalam pemenuhan tugas perkembangan, beberapa anak gagal dalam mengembangkan kontrol diri yang sudah dimiliki orang lain seusianya selama

⁴⁰ Sarlito W Sarwono, *Psikologi Remaja*, (Jakarta: CV Rajawali, 2004), hlm. 5.

⁴¹ Nunung. " Fenomena Kenakalan Remaja dan Kriminalitas". *Jurnal Sosio Informa*. Vol 1, No 2. 127:128

masa perkembangan.⁴² Dari beberapa pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa kenakalan remaja atau perilaku remaja yang melanggar status dalam lingkungan keluarga.

⁴² Iga Serpianing dan Dewi. *Jurnal Psikologi Pendidikan*. Vol 2, No 1.

4. Kerangka Teoristik

kerangka pikir dalam penelitian ini terkait dengan pengaruh penggunaan *game online* terhadap akhlak remaja sebagai berikut:

Variabel Independen

Variabel Dependen



Gambar 2.1 kerangka berfikir

Paradigma berpikir dalam penelitian ini bahwa penggunaan *game online* merupakan variabel X yang berperan sebagai variabel independen atau variabel bebas. Sedangkan akhlak remaja merupakan variabel Y yang berperan sebagai variabel terikat atau variabel dependen. Kesimpulannya bahwa faktor penggunaan *game online* akan mempengaruhi perubahan akhlak remaja.

5. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.⁴³ Hipotesis ilmiah mencoba mengutarakan jawaban sementara terhadap masalah yang akan diteliti. Hipotesis akan teruji apabila semua gejala yang timbul tidak bertentangan dengan hipotesis tersebut. Dalam upaya pembuktian peneliti dapat saja menyimpulkan dan menciptakan suatu gejala. Dengan demikian dapat dipahami bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara, terhadap penelitian yang telah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan.

Adapun hipotesis yang akan diajukan oleh peneliti ini yaitu: ada pengaruh *game online* terhadap akhlak remaja di

⁴³ Sugiyono, *Cara mudah Menyusun Skripsi, Tesis dan Disertasi* (Bandung:Alfabeta, 2014) hlm.59.

Desa Muara Simpur Kecamatan Ulu Talo Kabupaten
Seluma.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Metode Penelitian kuantitatif, sebagaimana dikemukakan oleh Sugiyono yaitu: Metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.⁴⁴

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan yang dapat dijadikan sebagai objek penelitian atau sebagai tempat memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian. Populasi adalah sumber informasi utama yang berarti sekumpulan unsur,

⁴⁴Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2012), hal. 8.

unit, atau elemen yang menjadi objek penelitian. Menurut Suharsimi Arikunto populasi adalah keseluruhan subjek penelitian⁴⁵. Disamping itu juga dapat diartikan bahwa populasi adalah jumlah keseluruhan dari unit analisa yang ciri-cirinya dapat diduga.

Pada penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh remaja yang ada di Desa Muara Simpur yang berjumlah 25 orang.

2. Sampel

Arikunto menyatakan, “Sampel adalah bagian dari populasi yang akan diteliti atau bagian kecil yang diamati.⁴⁶ Jika populasi lebih dari 100 remaja, sampel akan diambil 10%, 25%, 50%, tetapi jika populasinya kurang dari 100 remaja sampel harus diambil semua. Dengan demikian, maka sampel dalam penelitian ini adalah keseluruhan dari

⁴⁵Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik Edisi Revisi VI*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), hal. 173.

⁴⁶ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta : PT. Rineka Cipta, 2006), hlm. 134.

jumlah populasi yaitu 25 remaja terdiri dari dua dusun.

Berikut nama-nama remaja yang dijadikan objek sampel.

Tabel 3.1

Nama-nama remaja di Desa Muara Simpur yang bermain *game online*.

No	Nama	Asal Dusun	Keterangan
1	Uthomi Rizki Ilahi	Dusun 1	L
2	Agung Al Ansory	Dusun 2	L
3	Ahmad Rifki	Dusun 1	L
4	Riyanto	Dusun 2	L
5	Sardianto	Dusun 2	L
6	Tri Sutrisno	Dusun 2	L
7	Ramus Laidi Putra	Dusun 2	L
8	Eson Ramustika	Dusun 2	L
9	Angga Febriansyah	Dusun 2	L
10	Tejo Pebrianto	Dusun 1	L
11	Yayang Suwet P.K	Dusun 2	L
12	Ferdi	Dusun 2	L
13	Elza Yuniarti	Dusun 2	P

14	Ratna Betaria	Dusun 2	P
15	Herawati	Dusun 2	P
16	Micel Olivia	Dusun 1	P
17	Sinta	Dusun 1	P
18	Piki Yusmia	Dusun 2	P
19	Hendi Juli Asmara	Dusun 2	P
20	Mita Seprianti	Dusun 2	P
21	Nofita Dien P.S	Dusun 1	P
22	Nefsi Handeta Marleni	Dusun 1	P
23	Yoga Pratama	Dusun 1	L
24	Usman Haji	Dusun 1	L
25	Faizal Arianta	Dusun 2	L

C. Lokasi dan Tempat Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Desa Muara Simpur Kecamatan Ulu Talo Kabupaten Seluma Provinsi Bengkulu.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilakukan pada tanggal 19 Maret – 3 Mei 2022.

D. Teknik Pengumpulan Data

Dalam rangka mengumpulkan data dari lapangan penelitian, maka penulis menggunakan beberapa teknik pengumpulan data. Adapun pengumpulan data tersebut adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi (*observation*) atau pengamatan merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Observasi dalam penelitian ini dilakukan untuk mengamati pengaruh *game online* terhadap akhlak remaja di Desa Muara Simpur Kecamatan Ulu Talo Kabupaten Seluma Provinsi Bengkulu.

2. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab. Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup. Angket tertutup adalah angket yang terdiri atas pertanyaan dengan sejumlah jawaban tertentu sebagai pilihan. Dalam penelitian ini angket ditujukan kepada remaja yang menjadi sampel sebagai responden penelitian.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu, dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang.⁴⁷ Dokumentasi yang penulis gunakan untuk mendapatkan keterangan penunjang dari data angket dan untuk mendapatkan informasi tentang dokumen yang mendukung

⁴⁷ Sugiyono, *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*(Bandung : Alfabet, 2018) hlm.329.

seperti deskripsi wilayah penelitian, jumlah anak, keadaan orang tua.

4. Wawancara

Wawancara adalah suatu cara pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh informasi langsung dari sumbernya. Wawancara digunakan bila ingin mengetahui hal-hal dari responden secara lebih mendalam serta jumlah responden sedikit. Ada beberapa wawancara antara lain. Wawancara terstruktur digunakan sebagai teknik pengumpulan data, bila peneliti atau pengumpul data telah mengetahui dengan pasti tentang informasi apa yang akan diperoleh sedangkan wawancara tidak terstruktur atau terbuka karena peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya.

E. Teknik Analisis Data

1. Uji Coba Instrumen

Di dalam uji instrumen terdapat dua uji yaitu uji validitas dan uji reliabilitas.

a. Uji Validitas

Menurut Arikunto “Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat atau kesahihan instrument”⁴⁸. Untuk menganalisa tingkat validitas angket dalam penelitian ini, penulis menggunakan teknik *analisis product moment*, yaitu:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X \cdot \sum Y)}{\sqrt{\{N \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

⁴⁸Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta : PT. Rineka Cipta, 2006), hlm. 130.

Keterangan:

R_{xy} : koefisien korelasi antara x (bebas) dan y (terikat)

N : jumlah responden

X : variabel bebas variabel respon

Xy : perkalian x dan y

Untuk menafsirkan keberartian harga validitas tiap-tiap soal maka harga tersebut dikonstantakan ke tabel harga *product moment* dengan criteria jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ untuk taraf nyata $\alpha = 0,05$ maka butir angket dinyatakan valid. Sedangkan pengolahan data untuk kepentingan uji validitas dan reabilitas dilakukan dengan bantuan komputer program SPSS 16,0.

Tabel 3.2
Hasil Uji Validitas Angket *Game Online*

No Soal	R Hitung	R Tabel	Keterangan
1	0.681151	0.413	Valid
2	0.143296	0.413	Tidak Valid

3	0.870884	0.413	Valid
4	0.504064	0.413	Valid
5	0.552206	0.413	Valid
6	0.870884	0.413	Valid
7	0.681151	0.413	Valid
8	0.143296	0.413	Tidak Valid
9	0.681151	0.413	Valid
10	0.552206	0.413	Valid
11	0.870884	0.413	Valid
12	0.681151	0.413	Valid
13	0.870884	0.413	Valid
14	0.143296	0.413	Tidak Valid
15	0.681151	0.413	Valid
16	0.870884	0.413	Valid

17	0.600986	0.413	Valid
18	0.681151	0.413	Valid
19	0.870884	0.413	Valid
20	0.552206	0.413	Valid
21	0.681151	0.413	Valid
22	0.143296	0.413	Tidak Valid
23	0.870884	0.413	Valid
24	0.552206	0.413	Valid
25	-0.19797	0.413	Tidak Valid

Dari tabel diatas dapat dijelaskan bahwa nilai r hitung $>$ r tabel berdasarkan uji signifikan 0.05, artinya bahwa item-item tersebut diatas valid dan hanya terdapat lima item yang tidak valid. Hasil uji validitas terhadap kedua puluh pertanyaan yang valid, selanjutnya diajukan kepada 25

responden, hasil jawaban responden terhadap 20 pertanyaan yang diajukan kemudian dilakukan uji reliabilitas.

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah berkaitan dengan kepercayaan pengukuran, atau dapat dipercaya, konsisten, keandalan, kestabilan. Artinya serangkaian pengukuran atau serangkaian alat ukur yang memiliki konsistensi bila pengukuran yang dilakukan dengan alat ukur itu dilakukan secara berulang. Reliabilitas merujuk pada suatu instrument cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data.⁴⁹

Untuk menginterpretasikan koefesien *Alpha Cronbach* digunakan kategori sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma^2} \right)$$

Dimana:

r_{11} = reliabilitas instrumen

⁴⁹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta : PT. Rineka Cipta, 2013), hlm. 211.

σ_i^2 = varians total

$\sum \sigma_i^2$ = jumlah varians butir

Pengujian reabilitas instrumen dilakukan dengan teknik *alpha cronbach's* menggunakan bantuan komputer SPSS 16,0 dari soal yang valid dihitung reabilitasnya.

Tabel 3.3
Hasil Uji Reliabilitas *Game Online*

No soal	R hitung	<i>Cronbach'alpha</i>	Keterangan
1	0.681151	0.930	Reliabel
3	0.870884	0.926	Reliabel
4	0.504064	0.934	Reliabel
5	0.552206	0.932	Reliabel
6	0.870884	0.926	Reliabel
7	0.681151	0.930	Reliabel
9	0.681151	0.930	Reliabel

10	0.552206	0.932	Reliabel
11	0.870884	0.926	Reliabel
12	0.681151	0.930	Reliabel
13	0.870884	0.926	Reliabel
15	0.681151	0.930	Reliabel
16	0.870884	0.926	Reliabel
17	0.600986	0.931	Reliabel
18	0.681151	0.930	Reliabel
19	0.870884	0.926	Reliabel
20	0.552206	0.932	Reliabel
21	0.681151	0.930	Reliabel
23	0.870884	0.926	Reliabel
24	0.552206	0.932	Reliabel

2. Uji Prasyarat Analisis

Untuk menganalisa data pada permasalahan dan untuk membuktikan hasil penelitian tentang “Pengaruh *Game Online* Terhadap Akhlak Remaja di Desa Muara Simpur Kecamatan Ulu Talo Kabupaten Seluma”. Maka penelitian menggunakan teknik analisa sebagai berikut:

a. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan salah satu bagian dari uji persyaratan analisis data atau uji asumsi klasik, artinya sebelum kita melakukan analisis yang sesungguhnya, data penelitian tersebut harus di uji kenormalan distribusinya. Pengujian normalitas data dilakukan untuk mengetahui data tiap variabel yang diperoleh tersebut berdistribusi normal atau tidak.⁵⁰ Rumus yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

$$\chi^2 = \sum \frac{(F_o - F_n)^2}{F_n}$$

⁵⁰ Supardi, *Aplikasi Statistika Dalam Penelitian: Konsep Statistika yang Lebih Komprehensif*, (Jakarta: Change Publication, 2014), hlm. 134

χ^2 = Uji chi kuadrat

F0 = Data frekuensi yang diperoleh dari sampel x

Fn = Frekuensi yang diharapkan dalam populasi

Dalam penelitian ini digunakan uji asumsi atau prasyarat menggunakan uji normalitas dengan hasil angket. Uji normalitas dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa sampel diambil dari populasi yang berdistribusi normal.

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum desa Muara Simpur

1. Sejarah Desa Muara Simpur

Desa Muara simpur berawal pada tahun 1935. Dusun yang terletak di Muara Air Simpur dengan Air Talo sehingga dinamakan Muara. Pada saat itu kondisi tidak aman karena terbelenggu rasa ketakutan dalam jajahan Belanda masyarakat berasal dari Rantau Panjang dan Muara dengan kesepakatan diberi nama Dusun Muara Simpur, kemudian dipindahkan ke Daerah Nanto. Lokasi saat ini dengan diberi nama Dusun Muara Simpur setelah Muara Simpur pindah ke dusun susukan dan dibentuk kembali suatu dusun diberi nama Dusun Muara Simpur.

Dusun Muara Simpur berasal dari berbagai talang (pemukiman masyarakat tradisional) berpindah ke Dusun Muara Simpur untuk menghindari gejolak PRRI. Pemerintah Belanda menunjukan wakil pemerintahan

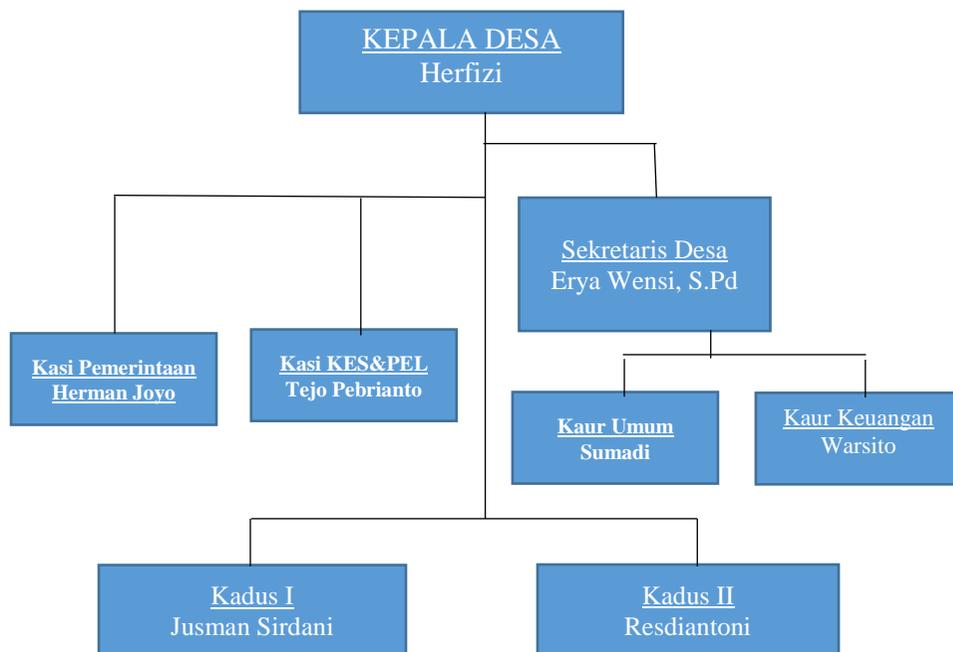
sebagai pelaksana masyarakat yang dipimpin Depati Tohib, selama 10 tahun. Pada tahun 1945 Indonesia merdeka di Muara Simpur yang dipimpin oleh Depati bapak Tohib selama 5 tahun sampai tahun 1952 yang langsung dipilih langsung dan di SK kan Pasirah Syamsudin. Pada tahun 1952 selanjutnya pergantian Depati Ahum selama 28 tahun dari 1952-1980.

Kemudian pada tahun 1980 sampai tahun 1990 kepala Desa dipimpin oleh bapak Naim Sialam sampai tahun 2000. Setelah itu kepala Desa dilanjutkan dengan bapak Hasan Zaini. Pada tahun 2014 sampai sekarang kepala desa Muara Simpur dilanjutkan oleh bapak Herfizi.

2. Struktur Organisasi Pemerintahan Desa Muara Simpur

Berikut adalah struktur organisasi terbaru Desa Muara Simpur yang peneliti ambil langsung di kantor desa.

Gambar 4.1
Struktur Organisasi Desa



B. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan pada instrumen Penelitian dengan menggunakan *software IBM SPSS Statistics Version 16*. Item instrumen yang digunakan dinyatakan valid jika R hitung lebih besar dari R tabel. Berdasarkan tingkat

signifikansi untuk uji dua arah 0,05 atau 5% dengan r tabel 0,413. Adapun Hasil uji validitas yang peneliti rangkum dalam tabel sebagai berikut :

Tabel 4. 1 Hasil Uji Validitas variabel X dan variabel Y

No Item	Variabel	R Hitung	R Tabel	Ket.
1	X	0.669	>0.413	Valid
2		0.697	>0.413	Valid
3		0.839	>0.413	Valid
4		0.496	>0.413	Valid
5		0.697	>0.413	Valid
6		0.839	>0.413	Valid
7		0.669	>0.413	Valid
8		0.697	>0.413	Valid
9		0.669	>0.413	Valid
10		0.697	>0.413	Valid
11		0.839	>0.413	Valid
12		0.669	>0.413	Valid
13		0.839	>0.413	Valid
14		0.697	>0.413	Valid

15		0.669	>0.413	Valid
16		0.839	>0.413	Valid
17		0.632	>0.413	Valid
18		0.669	>0.413	Valid
19		0.839	>0.413	Valid
20		0.697	>0.413	Valid
1	Y	0.522	>0.413	Valid
2		0.930	>0.413	Valid
3		0.909	>0.413	Valid
4		0.930	>0.413	Valid
5		0.930	>0.413	Valid
6		0.467	>0.413	Valid
7		0.509	>0.413	Valid
8		0.506	>0.413	Valid
9		0.522	>0.413	Valid
10		0.909	>0.413	Valid
11		0.930	>0.413	Valid
12		0.909	>0.413	Valid

Hasil uji validitas pada variabel X dan variabel Y diatas menunjukkan bahwa semua item pertanyaan telah valid.

2. Uji Reliabilitas

Suatu instrumen dapat dikatakan reliabilitas jika memiliki *Cronbach's alpha* sebesar 0,6 atau lebih. Berikut hasil uji reliabilitas dari *game online* dan akhlak remaja.

Tabel 4.2 Hasil uji reliabilitas variabel X menggunakan *software IBMSPSS Statistics Version 16*

Cronbach's Alpha	N of Items
.762	21

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
X1	3.6800	.55678	25
X2	3.8000	.57735	25
X3	3.3600	.90738	25
X4	3.3200	.85245	25
X5	3.8000	.57735	25
X6	3.3600	.90738	25
X7	3.6800	.55678	25
X8	3.8000	.57735	25
X9	3.6800	.55678	25
X10	3.8000	.57735	25
X11	3.3600	.90738	25
X12	3.6800	.55678	25
X13	3.3600	.90738	25
X14	3.8000	.57735	25
X15	3.6800	.55678	25
X16	3.3600	.90738	25
X17	3.5600	.71181	25
X18	3.6800	.55678	25
X19	3.3600	.90738	25
X20	3.8000	.57735	25
TOTAL	71.9200	10.09917	25

Tabel 4. 3 Hasil uji reliabilitas variabel Y
menggunakan *software IBMSPSS Statistics Version 16*

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.772	13

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
Y1	2.0400	.20000	25
Y2	2.0800	.40000	25
Y3	1.9200	.57155	25
Y4	2.0800	.40000	25
Y5	2.0800	.40000	25
Y6	2.0400	.20000	25
Y7	1.7600	.43589	25
Y8	1.4400	.50662	25
Y9	2.0400	.20000	25
Y10	1.9200	.57155	25
Y11	2.0800	.40000	25
Y12	1.9200	.57155	25
TOTAL	23.4000	3.82971	25

Tabel 4. 4 Hasil Uji Reliabilitas variabel X dan variabel Y
menggunakan *software IBM SPSS Statistics*
Version 16

Variabel	N	Cronbach's alpha	Ketentuan nilai alpha	Status
X	2	0.762	0.60	Reliabel
	5			
Y	2	0.772	0.60	Reliabel
	5			

Hasil uji reliabilitas pada variabel X dan variabel Y diatas menunjukkan bahwa semua item pertanyaan telah reliabel, karena *Cronbach's alpha* memiliki nilai lebih besar dari ketentuan nilai alpha.

3. Pengalaman tentang Game Online berdasarkan Hasil Wawancara

- a. Apakah anda menggunakan waktu luang untuk bermain game online ?

Gambaran 25 remaja di Desa Muara Simpur bermain *game online* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 5 Remaja Desa Muara Simpur bermain *game online*

X1			
	Ya	Tidak	Jumlah
	21	4	25
Persentase	93 %	7 %	100 %

Berdasarkan pada tabel diatas, hasil tanggapan ramaja Desa Muara Simpur bermain *game online* adalah 93 % menjawab Ya, dan 7% sisanya menjawab Tidak.

- b. Apakah anda bermain Game online di pagi hari ?

Gambaran 25 remaja di Desa Muara Simpur bermain *game online* dipagi hari dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 6 Remaja Desa Muara Simpur bermain *game online* dipagi hari

X2			
	Ya	Tidak	Jumlah
	-	25	25
Persentase	-	100%	100%

Berdasarkan pada tabel diatas, hasil tanggapan ramaja Desa Muara Simpur adalah 100% menjawab tidak.

- c. Apakah dengan bermain game online kemampuan berbahasa inggris anda bertambah ?

Gambaran 25 remaja di Desa Muara Simpur bermain *game online* online kemampuan berbahasa inggris bertambah dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 7 Remaja Desa Muara Simpur bermain game online kemampuan bahasa inggris bertambah

X3			
	Ya	Tidak	Jumlah
	25	-	25
Persentase	100 %	-	100 %

Berdasarkan pada tabel diatas, hasil tanggapan ramaja Desa Muara Simpur bermain game online kemampuan bahasa inggris bertambah adalah 100% menjawab Ya.

- d. Apakah anda mendapatkan ketenangan saat bermain game online ?

Gambaran 25 remaja di Desa Muara Simpur bermain *game online* online mendapatkan ketenangan dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 4.8 Remaja Desa Muara Simpur mendapat ketenangan saat bermain game online.

X4			
	Ya	Tidak	Jumlah
	25	-	25
Persentase	100 %	-	100 %

Berdasarkan pada tabel diatas, hasil tanggapan ramaja Desa Muara Simpur mendapatkan ketenangan saat bermain game online adalah 100% menjawab Ya.

- e. Apakah anda memiliki tempat khusus untuk bermain game online ?

Gambaran 25 remaja di Desa Muara Simpur memiliki tempat khusus bermain game online dapat dilihat pada table berikut :

Tabel 4.9 Remaja Desa Muara Simpur memiliki tempat khusus bermain game online :

X5			
	Ya	Tidak	Jumlah
	18	7	25
Persentase	87.5 %	12.5 %	100 %

Berdasarkan pada tabel diatas, hasil tanggapan ramaja Desa Muara Simpur memiliki tempat khusus untuk bermain game online adalah 87.5% menjawab Ya dan 12.5% menjawab Tidak memiliki tempat khusus.

- f. Apakah anda merasa sangat senang ketika bermain game online ?

Gambaran 25 remaja di Desa Muara Simpur merasa senang ketika bermain game online dapat dilihat pada table berikut :

Tabel 4.10 Remaja Desa Muara Simpur merasa senang ketika bermain game online

X6			
	Ya	Tidak	Jumlah
	25	-	25
Persentase	100 %	-	100 %

Berdasarkan pada tabel diatas, hasil tanggapan ramaja Desa Muara Simpur merasa senang ketika bermain game online adalah 100 % menjawab Ya.

4. Pengaruh Game Online terhadap Akhlak remaja berdasarkan hasil wawancara terhadap Orang tua dari remaja-remaja di desa Muara Simpur

- a. Semenjak anak bapak/ibu bermain game online apakah anak bapak/ibu selalu jujur dan dapat dipercaya ?

Gambaran dari 25 orang tua dari remaja desa muara simpur dapat dilihat melalui table berikut :

Tabel 4.11 selalu jujur dan dapat di percaya

Y1	Ya	Tidak	Jumlah
		23	2
Persentase	99.5%	0.5%	100 %

Berdasarkan pada tabel diatas, hasil tanggapan orang tua dari remaja desa muara simpur adalah 99.5% menjawab Ya, sedangkan 0.5% sisanya menjawab tidak.

- b. Setelah mengenal game online apakah anak bapak/ibu sering melakukan hal-hal benar ?

Gambaran dari 25 orang tua dari remaja desa muara simpur dapat dilihat melalui tabel berikut :

Tabel 4.12 melakukan hal-hal benar

Y2			
	Ya	Tidak	Jumlah
	17	8	25
Persentase	89 %	11 %	100 %

Berdasarkan pada tabel diatas, hasil tanggapan orang tua dari remaja desa muara simpur adalah 89 % menjawab Ya, sedangkan 11 % sisanya menjawab tidak.

- c. Semenjak mengenal game online apakah anak bapak/ibu suka berbuat adil ?

Gambaran dari 25 orang tua dari remaja desa muara simpur dapat dilihat melalui table berikut :

Tabel 4.13 suka berbuat adil

Y3			
	Ya	Tidak	Jumlah
	25	-	25
Persentase	100%	-	100 %

Berdasarkan pada tabel diatas, hasil tanggapan orang tua dari remaja desa muara simpur adalah 100% menjawab Ya.

- d. Setelah mengenal game online apakah anak bapak/ibu suka memaafkan kesalahan orang lain ?

Gambaran dari 25 orang tua dari remaja desa muara simpur dapat dilihat melalui table berikut :

Table 4.14 Memaafkan kesalahan orang lain

Y4			
	Ya	Tidak	Jumlah
	20	5	25
Persentase	99.7%	0.3%	100 %

Berdasarkan pada tabel diatas, hasil tanggapan orang tua dari remaja Desa Muara Simpur adalah 99.7% menjawab Ya, dan 0.3% sisa nya menjawab Tidak.

- e. Setelah mengenal dan memainkan game online apakah anak bapak/ibu disenangi banyak orang ?

Gambaran dari 25 orang tua dari remaja desa muara simpur dapat dilihat melalui tabel berikut :

Tabel 4.15 disenangi banyak orang

Y5			
	Ya	Tidak	Jumlah
	17	8	25
Persentase	89%	11%	100 %

Berdasarkan pada tabel diatas, hasil tanggapan orang tua dari remaja Desa Muara Simpur adalah 89 % menjawab Ya, sedangkan 11 % sisanya menjawab tidak.

- f. Semenjak mengenal game online apakah anak bapak/ibu selalu menepati janji ?

Gambaran dari 25 orang tua dari remaja desa muara simpur dapat dilihat melalui table berikut :

Tabel 4.16 selalu menepati janji

Y6			
	Ya	Tidak	Jumlah
	6	21	25
Persentase	0.2%	99.8%	100 %

Berdasarkan pada table diatas, hasil tanggapan orang tua dari remaja Desa Muara Simpur adalah 0.2% menjawab Ya, dan 99.8% sisa nya menjawab Tidak.

- g. Semenjak mengenal dan memainkan game online apakah anak bapak/ibu punya rasa malu disaat dia melakukan kesalahan ?

Gambaran dari 25 orang tua dari remaja desa muara simpur dapat dilihat melalui tabel berikut :

Tabel 4.17 Punya rasa malu

Y7			
	Ya	Tidak	Jumlah
	15	10	25
Persentase	75%	25%	100 %

Berdasarkan pada table diatas, hasil tanggapan orang tua dari remaja Desa Muara Simpur adalah 75% menjawab Ya, dan 25% sisa nya menjawab Tidak.

- h. Setelah mengenal dan memainkan game online apakah anak bapak/ibu mempunyai hati yang lemah lembut ?

Gambaran dari 25 orang tua dari remaja Desa Muara Simpur dapat dilihat melalui tabel berikut :

Tabel 4.18 Hati yang lembut

Y8			
	Ya	Tidak	Jumlah
	13	12	25
Persentase	70.5%	20.5%	100 %

Berdasarkan pada tabel diatas, hasil tanggapan orang tua dari remaja desa muara simpur adalah 70.5% menjawab Ya, dan 20.5% sisa nya menjawab Tidak.

- i. Setelah mengenal dan memainkan game online apakah anak bapak/ibu selalu berwajah ceria dan senyum manis dihadapan banyak orang ?

Gambaran dari 25 orang tua dari remaja desa muara simpur dapat dilihat melalui table berikut :

Tabel 4.19 Berwajah ceria dan senyum manis

Y9			
	Ya	Tidak	Jumlah
	10	15	25
Persentase	30.5%	60.5%	100 %

Berdasarkan pada tabel diatas, hasil tanggapan orang tua dari remaja desa muara simpur adalah 30.5% menjawab Ya, dan 60.5% sisa nya menjawab Tidak.

C. Analisis Data Penelitian

1. Uji Regresi Sederhana

Uji regresi linier sederhana digunakan untuk menguji pengaruh satu variabel bebas terhadap variabel terikat. Syarat untuk melakukan uji regresi linier sederhana instrument penelitian yang digunakan harus valid dan reliabel. dalam penelitian ini dilakukan menggunakan *software IBM SPSS Statistics Version 16*, diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4. 20 Analisis Uji Regresi *Variable Entered*

Variables Entered/Removed ^b			
Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	Game online ^a		. Enter
a. All requested variables entered.			
b. Dependent Variable: Akhlak remaja			

Pada tabel tersebut dijelaskan mengenai *variables entered/removed* menjelaskan tentang variabel yang dimasukan serta metode yang digunakan. Pada penelitian ini variabel yang dimasukan adalah variabel *Game Online* sebagai variabel independen dan variabel Akhlak remaja sebagai variabel dependen serta metode yang digunakan adalah metode entered.

Tabel 4. 21 Analisis Uji Regresi *Coefficients*

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	28.783	5.627		5.115	.000
	Game online	-.075	.078	-.197	-.966	.344
a. Dependent Variable: Akhlak remaja						

Persamaan regresinya dapat ditulis:

$$Y = a + bX$$

$$Y = 28.783 + 0.075X$$

Persamaan tersebut dapat dijelaskan yakni konstanta sebesar 28.783, mengandung arti bahwa nilai konsisten variabel Akhlak adalah sebesar 28.783. Koefisien regresi X sebesar 0.075 menyatakan bahwa setiap penambahan 1% nilai *Game Online* maka nilai Akhlak bertambah sebesar 0.075. Koefisien regresi tersebut bernilai positif, sehingga dapat dikatakan bahwa arah pengaruh variabel X terhadap variabel Y adalah positif. Pengambilan keputusan dalam uji regresi sederhana yakni berdasarkan nilai signifikansi sebesar $0.000 <$

0.05, sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel *Game Online* (X) berpengaruh terhadap variabel Akhlak (Y).

2. Uji Koefisien Determinasi

Berdasarkan data yang telah diperoleh dan diolah untuk mengetahui uji koefisien determinasi dalam penelitian ini dilakukan menggunakan *software IBM SPSS Statistics Version 16*, diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4. 22 Uji Koefisien Determinasi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.197 ^a	.039	-.003	3.83513
a. Predictors: (Constant), Game online				

Pada tabel tersebut diperoleh koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,039 dan koefisien determinasi yang telah disesuaikan (Adjusted R Square) sebesar -0.003 yang mengandung pengertian bahwa variabel bebas (*Game Online*) berpengaruh terhadap variabel terikat (Akhlak)

dengan nilai sebesar 0.39%. dan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa variable x memiliki pengaruh terhadap variable Y.

3. Uji Hipotesis

Hipotesis berasal dari dua kata yaitu “hipo” (belum tentu benar) dan “thesis” (kesimpulan).

Didalam penelitian, terdapat 2 hipotesis yaitu :

Ha : terdapat pengaruh yang signifikan terhadap Pengaruh Game Online Terhadap Akhlak Remaja Di Desa Muara Simpur Kecamatan Ulu Talo Kabupaten Seluma.

Ho : tidak terdapat pengaruh yang signifikan terhadap Pengaruh Pengaruh Game Online Terhadap Akhlak Remaja Di Desa Muara Simpur Kecamatan Ulu Talo Kabupaten Seluma.

Dalam uji hipotesis terdapat dua bagian yaitu Uji T dan Uji F, berikut dasar pengambilan keputusannya :

a. Uji T

- 1) Jika nilai sig. > 0.05 atau t-hitung > t-tabel maka terdapat pengaruh variable X terhadap variable Y.
- 2) Jika nilai sig. < 0.05 atau t-hitung < t-tabel, maka tidak terdapat pengaruh variable X terhadap Variabel Y.

Berikut adalah hasil uji T menggunakan *SPSS 16 Version* :

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	28.783	5.627		5.115	.000
	Pengaruh Game Online	-.075	.078	-.197	-.966	.344
a. Dependent Variable: Akhlaq Remaja						

Dari tabel diatas dapat kita ketahui bahwa nilai sig. 0.344 > dari 0.05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh variable X terhadap variable Y.

b. Uji F

- 1) Jika nilai sig. > 0.05 atau f-hitung > f-tabel maka terdapat signifikan pengaruh variabel X terhadap variabel Y.
- 2) Jika nilai sig. < 0.05 atau f-hitung < f-tabel, maka tidak terdapat pengaruh signifikan variabel X terhadap Variabe Y.

Berikut tabel hasil Uji F :

ANOVA ^b						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	13.711	1	13.711	.932	.344 ^a
	Residual	338.289	23	14.708		
	Total	352.000	24			
a. Predictors: (Constant), Pengaruh Game Online						
b. Dependent Variable: Akhlak Remaja						

Dari tabel diatas dapat kita ketahui bahwa nilai sig. 0.932 > dari 0.05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan variable X terhadap variable Y.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan mengenai Pengaruh Game Online Terhadap Akhlak Remaja Didesa Muara Simpur Kecamatan Ulu Talo Kabupaten Seluma, maka pada bagian ini dapat diperoleh kesimpulan dari uraian-uraian yang sudah dipaparkan sebelumnya, sebagai berikut:

Game Online memiliki dampak terhadap akhlak siswa berdasarkan jawaban dari responden yang dikumpulkan dan diolah data serta dilakukan uji regresi sederhana, uji koefisien determinasi, dan uji hypothesis. Dalam uji regresi sederhana koefisien regresi X sebesar 0.075 menyatakan bahwa setiap penambahan 1% nilai *Game Online* maka nilai Akhlak bertambah 0.075. Koefisien regresi tersebut bernilai positif, sehingga dapat dikatakan bahwa pengaruh variabel X (*Game Online*) terhadap variabel Y (Akhlak) adalah positif.

Pengambilan keputusan dalam uji regresi sederhana yakni berdasarkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel *Game Online* (X) berpengaruh terhadap variabel Akhlak (Y). Dalam uji koefisien korelasi didapat koefisien determinasi (R Square) sebesar 0, 039 serta koefisien pemastian yang sudah dicocokkan (Adjusted R Square) sebesar - 0.003 yang memiliki penafsiran kalau variabel bebas (Game Online) mempengaruhi kepada variabel terikat (Akhlak) dengan nilai sebesar 0. 39%. Serta perihal itu bisa disimpulkan bahwa variable x mempunyai efek kepada variable Y. Dalam uji T diketahui nilai ketahu bahwa nilai sig. 0.344 > dari 0.05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh variable X terhadap variable Y, krmudian dalam uji F, di ketahu bahwa nilai sig. 0.932 > dari 0.05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan variable X terhadap variable Y. Berdasarkan hasil analisis data tersebut maka terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel *game online* terhadap

akhlak remaja.

Berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua, peneliti juga menemukan bahwa, semenjak bermain *game online*, remaja di desa muara simpur banyak menghabiskan waktu sia-sia, bersedia tidak mandi, makan, lupa waktu, dan semakin malas untuk bekerja atau mengerjakan tugas sekolah. Para remaja juga cenderung menyendiri serta tidak lagi mencari kesibukan seperti ikut serta dalam kegiatan pengajian, dan kegiatan sosial lainnya yang menyebabkan sifat sosialnya berkurang. Dengan hal yang demikian, maka peneliti simpulkan bahwa *game online* ini sangat berpengaruh terhadap akhlak remaja di desa muara simpur, kabupaten seluma.

B. Saran

Dari hasil penelitian mengenai pengaruh *game online* terhadap akhlak siswa, ada beberapa hal yang penulis sarankan, diantaranya:

1. Bagi Remaja di Desa Muara Simpur

Penulis memberikan saran bagi Remaja didesa muara simpur untuk memberikan dapat menggunakan waku sehari-hari di rumah sebaik mungkin,, jangan sampai remaja didesa muara simpur melalaikan kewajibannya.

2. Bagi orang tua

Penulis memberikan saran bagi orang tua remaja di Desa Muara Simpur untuk memberikan pengawasan kepada putra putrinya di rumah dalam menggunakan *handphone*, berikan anak tanggung jawab jika diperbolehkan menggunakan *handphone* jelaskan juga batasan-batasannya.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Penulis memberikan saran bagi peneliti selanjutnya agar

dapat mengembangkan dan memperluas bagian-bagian yang belum tersentuh dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abu, A., dan Munawar S. 2005. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta : Rineka cipta.
- Abdullah, M. Y. 2007. *Studi Akhlak dalam Perspektif Al-Quran*. Jakarta: Amzah.
- Ahmad, F. 2020. *Buku Siswa Akidah Akhlak*. Jakarta: kementerian agama.
- Alwan, K. 2010. *Aklak/tasawuf*. Yogyakarta: pokja akademik UIN sunan kalijaga.
- Ali, M., dan Asrori M. 2012. *Psikologi remaja*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Al-qur'an Tajwid dan Terjemahan*. 2016. Jakarta Timur: Maghfirah pustaka.
- Amin, S. M. 2009. *Ilmu Dakwah*. Jakarta: Amzah.
- Anwar., dan Saehudin. 2016. *Akidah Akhlak*. Bandung : Pustaka Setia.
- Andersen. 2004. *Psikologi Remaja*, Jakarta : PT. Bumi Aksara.
- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik Edisi Revisi VI*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dewi,S.D., dkk. 2013.*Mozaik Teknologi Pendidikan Elearning*. Jakarta: Kencana Prenadema Group.

- Depdiknas. 2007. *Kamus besar bahasa Indonesia*. Jakarta: PN Balai Pustaka.
- Ernest, A. 2010. *Fundamental of Game design, 2nd edition*. barkeley: new riders.
- Freud S. 2006. *Pengantar umum psikoanalisis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hadi, S. 2010. *Kriminalisasi Anak: Tawaran Gagasan Radikal Peradilan Anak Tanpa Pemidanaan*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Haditono., dkk. 2007. *Psikologi Perkembangan Pengantar dalam Berbagai Bagiannya*.
- https://id.m.wikipedia.org/wiki/Call_of_Duty:_Mobile. Diakses 12 Juli 2022.
- <https://translate.google.com/translate?u=https://en.wikipedia.org/wiki/Garena&hl=id&sl=en&t=id&client=srp> (diakses pada 12 Juli 2022).
- <https://freefire.gcube.id/daftar-lengkap-tier-rank-garena-freefire/> (diakses pada 12 Juli 2022).
- Ibn A.A., dan Al-Nihayah G.B. 1979. *Jilid II*. Beirt :Al-Maktabah Al-'Ilmiyyah, hlm. 144.
- Iga S., dan Dewi R. 2012. *Jurnal Psikologi Pendidikan*. No 01, vol 02.
- Jean P. 2002. *Tingkat Perkembangan Kognitif*. Jakarta: Gramedia.
- J.p chaplin. 2011. *Kamus lengkap psikologi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Johan Huizinga. 1990. *Homo Ludens Fungsi dan Hakekat Permainan dalam Budaya*. Jakarta: LP3ES.

- Krista, S. 2017. Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere, Universitas Quality*. No. 1 th. I.
- Manan, I.D.,dkk. 2006. *Reorientasi Pendidikan Islam*. Pasuruan : Hilal Pustaka.
- Marzuki. 1983. *Metodologi Riset*.Yogyakarta: Fakultas Ekonomi.
- Matt S. *Mobile legends is quietly out-grossing arena of valor in many counties*. Pocket Gamer. Diakses 12 Juli 2022.
- Monks, F.J., Knoers, A.M.P., dan Harditono. 2004. *Psikologi Perkembangan Pengantar dalam Berbagai Bagiannya*. Yogyakarta : Universitas Gajah Mada.
- Muta'allimah. 2019. *Buku Siswa Akidah Akhlak*. Jakarta: Kementrian Agama.
- M. Y.A. 2007. *Studi Akhlak dalam Perspektif Al-Qur'an*. Jakarta : AMZAH.
- Nunung, U.M.S. 2015. "Fenomena kenakalan remaja dan kriminalitas". *Jurnal sosio informa* 1(1). 127-128.
- Samuel, H. 2010. *Cerdas dengan Game: Panduan Praktis bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Santrock, J.W. 2010. *Perkembangan anak*. Jakarta: Erlangga.
- Sarwono,S. W. 2004. *Psikologi Remaja*. Jakarta : CV Rajawali.
- Soetjiningsih. 2014. *Tumbuh Kembang Remaja dan Permasalahannya*. Jakarta : Sagung Seto.

- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2014. *Cara Mudah Menyusun Skripsi, Tesis dan Disertasi*. Bandung: Alfabeta.
- Supardi. 2014. *Aplikasi Statistika Dalam Penelitian: Konsep Statistika yang Lebih Komprehensif*. Jakarta: Change Publication.
- Ulfi, K. 2013. "Pengaruh Intensitas Bermain Game Online dengan Kecerdasan Emosi", Skripsi, Fakultas Psikologi Universitas Surakarta, 2013, hlm 4.
- Widi, W.E. 2018. *Teori Dan Praktik Penelitian Kuantitatif Kualitatif Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Research And Development (R&D)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- W Sarlito., dan Sarwono. 2013. *Psikologi Remaja*. Jakarta: Rajawali.
- Young K.S. 2005. *internet addiction: a handbook and guide to evaluation and treatment*. Hoboken: Nj:John Wiley & Son.
- Yusuf, H. 2019. *Buku Siswa Akidah Akhlak*. Jakarta: Kementrian Agama.
- Yusuf, S. 2006. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Zahrudin, A.M., dan Hasanuddin S. 2004. *Pengantar Atusi Akhlak*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.

**L
A
M
P
I
R
A
N**



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
 BENGKULU

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
 Telepon (0736) 51276-51171-53879 Faksimili (0736) 51171-51172
 Website: www.iainbengkulu.ac.id

SURAT PENUNJUKAN

Nomor : 4336/In.11/F.II/PP.009/10/2021

Dalam rangka penyelesaian akhir studi mahasiswa, maka Dekan Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu, dengan ini menunjuk dosen:

1. Nama : Edi Ansyah, M.Pd
 NIP : 197007011999031002
 Tugas : Pembimbing I
2. Nama : Abdul Aziz Bin Mustamin, M.Pd.I
 NIP : 198504292015031000
 Tugas : Pembimbing II

Bertugas untuk membimbing, menuntun, mengarahkan dan mempersiapkan hal-hal yang berkaitan dengan penyusunan draf skripsi, kegiatan penelitian sampai persiapan ujian munaqasyah bagi mahasiswa yang namanya tertera di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Irfan Putra Talo
 NIM : 1811210116
 Judul : Pengaruh Kesenangan *Game Online* Terhadap Akhlak Remaja Menurut Pandangan Masyarakat di Desa Muara Simpur Kecamatan Ulu Talo

Demikianlah surat penunjukan ini dibuat untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Bengkulu
 Pada tanggal : Oktober 2021
 Plt. Dekan,


 Zubaedi

Tembusan:

1. Wakil rektor 1
2. Dosen yang bersangkutan
3. Mahasiswa yang bersangkutan
4. Arsip



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
BENGKULU

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon (0736) 51276-51171-53879 Faksimili (0736) 51171-51172
Website: www.iainbengkulu.ac.id

SURAT TUGAS
DEKAN FAKULTAS TARBIIYAH DAN TADRIS
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
Nomor : 433/Ia.11/F.II/PP.009/10/2021
Tentang

Penetapan Dosen Penguji

Ujian komprehensif mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu atas:

Nama Mahasiswa : Irfan Putra Talo
NIM : 1811210116
Jurusan/Prodi : Tarbiyah/PAI

Dalam rangka untuk memenuhi persyaratan tugas akhir mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu, dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu dengan ini memberi tugas kepada nama-nama yang tercantum pada kolom 2 untuk menguji ujian komprehensif dengan aspek mata uji sebagaimana tercantum pada kolom 3 dengan indikator sebagaimana tersebut pada kolom 4 atas nama mahasiswa tersebut di atas

NO	PENGUJI	ASPEK	INDIKATOR
1.	Dr. Basnun, M.Pd	Kompetensi IAIN	a. Kemampuan membaca alqur'an b. Kemampuan menulis arab c. Hafalan surat-surat pendek (An- Nas s/d Al-A'la)
2	Intan Utami, M.Pd	Kompetensi Jurusan/Prodi	a. Hafalan Ayat Tentang Pendidikan - Ilmu & Kedudukan Orang Yang Berilmu (QS. Fathir:28, Az-Zumar: 9, Al-Mujadilah: 11) Ayat tentang Kewajiban Belajar (Al-Alaq:1-5, Al-Imran :90-91, At-Taubah: 122, Al-Ankabut: 19-20), Ayat tentang Tujuan Pendidikan (Al-Imran : 138-139, Al-Fath: 29, Al-Haji:41, Adz-Dzariyat: 56, Huud:61), Ayat tentang Subjek Pendidikan (Ar-Rahman: 1-4, An-Najm: 6-6, An-Nahl: 43-44, Al-Kahfi: 18), Ayat tentang Objek Pendidikan (At-Tahrim:6, AsySya'ara:214, At-Taubah: 122, An-Nisa: 170) Ayat tentang Metode Pengajaran (Al-Maidah:67, An-nahl: 125, Al-A'raf: 176-177, Ibrahim: 24-25) - Hadits-hadits tentang Pendidikan, Perintah Menuntut Ilmu , Etika dalam Memuntut Ilmu (LM:1405) Menyampaikan /Mengajarkan dan Mengamalkan Ilmu Pengetahuan (AN:76-79), Pendidikan Budi Pekerti , Pendidikan dalam Keluarga dan Pendidikan Kewirausahaan b. Kemampuan menterjemahkan ayat/hadis yang berhubungan dengan pendidikan c. Kemampuan menjelaskan hubungan ayat/hadis dengan pendidikan
3	Edi Ansyah, M.Pd	Kompetensi Keguruan	a. Kemampuan memahami UU/ PP yang berhubungan dengan Sistem Pendidikan Nasional b. Kemampuan memahami Kurikulum, Silabus, RPP dan Desain Pembelajaran c. Kemampuan memahami Metodologi, Media, dan Sistem Evaluasi Pembelajaran.

- Adapun pelaksanaan ujian komprehensif tersebut dilaksanakan dengan ketentuan sebagai berikut:
1. Waktu dan tempat ujian diserahkan sepenuhnya kepada dosen penguji setelah mahasiswa menghadap dan menyatakan kesediannya untuk diuji.
 2. Pelaksanaan ujian dimulai paling lambat 1(satu) minggu setelah diterimanya SK Pembimbing skripsi dan surat tugas penguji komprehensif dan nilai diserahkan kepada ketua program studi paling lambat 1 (satu) minggu sebelum ujian munaqasyah dilaksanakan
 3. Skor nilai ujian komprehensif adalah 60 s/d 100
 4. Dosen penguji berhak menentukan LULUS atau TIDAK LULUS mahasiswa dan jika belum dinyatakan lulus, dosen mahasiswa dinyatakan LULUS
 5. Angka kelulusan ujian komprehensif adalah kelulusan setiap aspek (bukan nilai rata-rata)
- Demikianlah surat tugas ini dikeluarkan dan disampaikan kepada yang bersangkutan untuk dilaksanakan.

Bengkulu, Oktober 2021

Pt. Dekan


Zubaedi

Tembusan :
Yth. Wakil Rektor 1



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA,
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
 Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
 Telepon (0736) 51276-51171-51172- Faksimili (0736) 51171-51172
 Website: www.uinfatsengkulu.ac.id

Nomor : 1918 / Un.23/F.II/TL.00/ 03 /2022

18 Maret 2022

Lampiran : 1 (satu) Exp Proposal

Perihal : **Mohon izin penelitian**

Kepada Yth,
 KEPALA DESA MUARA SIMPUR KECAMATAN ULU TALO
 Di –
 KABUPATEN SELUMA

Assalamu'alaikum Warahmatullah Wabarakatuh.

Untuk keperluan skripsi mahasiswa, bersama ini kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk mengizinkan nama di bawah ini untuk melakukan penelitian guna melengkapi data penulisan skripsi yang berjudul " **PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP AKHLAK REMAJA DI DESA MUARA SIMPUR KECAMATAN ULU TALO KABUPATEN SELUMA** "

Nama : IRFAN PUTRA TALO
 NIM : 1811210116
 Prodi : PAI
 Tempat Penelitian : DESA MUARA SIMPUR
 Waktu Penelitian : 19 MARET s/d 03 MEI 2022

Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Dekan,

 Mus Mulyadi




PEMERINTAHAN KABUPATEN SELUMA
KECAMATAN ULU TALO
DESA MUARA SIMPUR

Alamat : Ds. Muara Simpur Kec. Ulu Talo Kab. Seluma 38886

SURAT IZIN PENELITIAN

No :
 Lampiran :
 Perihal : Surat Izin Penelitian

Kepada Yth:

Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Tadris UINFAS

Bengkulu

Di -

Tempat

Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Desa Muara Simpur Kecamatan Ulu Talo kabupaten Seluma . Menerangkan Bahwa:

Nama : **Irfan Putra Talo**

NIM : **1811210116**

Semester : **VIII (Delapan)**

Prodi : **Pendidikan Agama Islam**

Fakultas : **Tarbiyah dan Tadris**

Judul Penelitian : **“ Pengaruh *Game Online* Terhadap Akhlak Remaja di Desa Muara Simpur Kecamatan Ulu Talo Kabupaten Seluma”**

Bermaksud melakukan penelitian di Desa Muara Simpur Kecamatan Ulu talo Kabupaten Seluma, Dan dengan maksud diatas kami memberikan izin Mahasiswa/i untuk melakukan penelitian di Desa Muara Simpur Kecamatan Ulu talo Kabupaten Seluma yang kami pimpin, Dalam rangka penyelesaian Studinya di UIN FAS Bengkulu. Demikian surat ini kami sampaikan, atas kerjasamanya kami ucapkan terimakasih.

Bengkulu, Maret 2022

Kepala Desa

Herpani



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO
BENGKULU

FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon (0736) 51276-51171 Fax (0736)51171 Bengkulu

PENGESAHAN PENYEMINAR

Penyeminar I dan Penyeminar II menyatakan proposal skripsi yang ditulis oleh:

Nama : Irfan Putra Talo
NIM : 1811210116
Jurusan Prodi : Pendidikan Agama Islam
Semester : VII
Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Proposal skripsi yang berjudul: “**Pengaruh *Game Online* Terhadap Akhlak Remaja di Desa Muara Simpur Kecamatan Ulu Talo Kabupaten Seluma**” ini telah diseminarkan, diperiksa dan diperbaiki sesuai dengan saran Penyeminar I dan Penyeminar II. Oleh karena itu, proposal skripsi tersebut sudah memenuhi persyaratan untuk melanjutkan penelitian.

Bengkulu, 28 Februari 2022

Penyeminar I

Dr. Buyung Surahman, M.Pd
NIP.196110151984031002

Penyeminar II

Asmara Yumarni, M.Ag
NIP. 197108272005012003



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO
 BENGKULU
 FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
 Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
 Telepon (0736) 51276-51171 Fax (0736)51171 Bengkulu

NOTA PENYEMINAR

Hal : Proposal Skripsi Sdr/i Irfan Putra Talo
 NIM : 1811210116

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris UIN FAS Bengkulu
 Di Bengkulu

Assalamu'alaikum Wr. Wb. Setelah membaca dan memberikan arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara/i:

Nama : Irfan Putra Talo

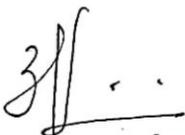
NIM : 1811210116

Judul : **"Pengaruh *Game Online* Terhadap Akhlak Remaja di Desa Muara
 Simpur Kecamatan Ulu Talo Kabupaten Seluma"**

Telah memenuhi syarat untuk diajukan surat izin penelitian. Demikian atas perhatiannya diucapkan terima kasih. *Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Bengkulu, 28 Februari 2022

Penyeminar I


Dr. Buyung Surahman, M.Pd
 NIP. 196110151984031002

Penyeminar II


Asmara Yumarni, M.Ag
 NIP. 197108272005012003



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon (0736) 51276-51171-53879 Faksimili (0736) 51171-51172
Website: www.uinfatsukarno.ac.id

DAFTAR HADIR

UJIAN SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI
MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

NO	NAMA MAHASISWA/NIM	JUDUL SKRIPSI	TANDA TANGAN	PEMBIMBING
1.	Irfan Putra Talo 1811210116	Pengaruh game online terhadap akhlak remaja di desa muara simpur kecamatan mu falu kabupaten sekayu		1. Edi Ansyah, M.Pd 2. Abdul Aziz Goh, Mustamin, M.Pd.

NO	NAMA DOSEN PENYEMINAR	NIP	TANDA TANGAN
1.	Dr. Bayung Surahman, M.Pd	196110151984031002	
2.	Asmara Yumarni, M.Ag	197708272005012003	

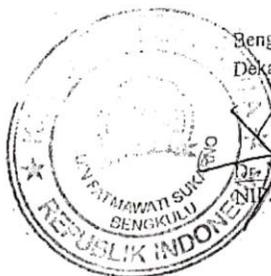
SARAN-SARAN

1.	Penyeminar I: - Angket di uji : validasi, uji normal, uji linear, uji hipotesis, uji t - Tentukan indikator akhlak - Tentukan jenis game
2.	Penyeminar II: - Latar belakang dikurangi - Tabel sampel diperbaiki

NO	NAMA AUDIEN			
	NAMA AUDIEN	TANDA TANGAN	NAMA AUDIEN	TANDA TANGAN
1.	NOI SUSANTO		1. Mia faspita utami	
2.	Fika Rindi		5. Muhammad: sidiq	
3.	Suci Wulandari		6.	

Tembusan:

1. Dosen Penyeminar I dan II
2. Pengelola Prodi
3. Subbag AAK
4. Pengelola data Umum
5. Yang bersangkutan



Bengkulu, 20....
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris

Dr. Mus Mulyadi, M.Pd
NIP. 197005142000031004



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Alamat : Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276, 51171 Fax (0736) 51171 Bengkulu

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Irfan Putra Taio Pembimbing I/II : Abdul Aziz Bin Mustamin, M.Pd.I
 NIM : 180210116 Judul Skripsi : Pengaruh kesenangan game online terhadap Akhlak remaja menurut pandangan masyarakat di Desa Muara Simpur Kecamatan Ulu Tau
 Jurusan : Tarbiyah
 Prodi : Pendidikan Agama Islam

No	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing	Paraf
1.	01/11/2021	Proposal	1) Ikuti pedoman penulisan skripsi 2) data desa dilengkapi	
2.	03/11/2021	proposal	1) Judul & isi 2) Rumusan masalah.	
3.	05/11/2021	proposal	Lanjut ke Pembimbing I /acc	

Mengetahui
Dekan

Dr. Zubaedi, M.Ag, M.Pd
 NIP. 196903081996031005

Bengkulu, 05 November 2021
 Pembimbing I/II

Abdul Aziz Bin Mustamin, M.Pd.I
 NIP. 10850129015071007



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Alamat : Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276, 51171 Fax (0736) 51171 Bengkulu

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Irfan Putra Talis Pembimbing I/H : Edi Ansyah, M.Pd
 NIM : 811210116 Judul Skripsi : Pengaruh game online terhadap
 Jurusan : Tarbiyah asuslah remaja di desa muara
 Prodi : Pendidikan agama islam simpur kecamatan ulu talis
 kabupaten seruma.

No	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing	Paraf
1	13-10-21	proposisi. judul	penyusunan proposal	

Mengetahui
 Dekan

Dr. Zubaedi, M.Ag, M.Pd
 NIP. 196903081996031005

Bengkulu, 13 Oktober 2021
 Pembimbing I/H

Edi Ansyah, M.Pd
 NIP. 19700701999031002



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Alamat : Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276, 51171 Fax (0736) 51171 Bengkulu

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Irfan Putra Taio Pembimbing I/H : Edi Ansgan, M.Pd
 NIM : 181210116 Judul Skripsi : Pengaruh game online terhadap
 Jurusan : Tarbiyah akhir remaja di Desa Muara
 Prodi : Pendidikan Agama Islam Simpun Kecamatan Mu Taio
 Kabupaten Seluma

No	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing	Paraf
1	5-11-2021	proposal	<ul style="list-style-type: none"> - judul - cara belah - kuesioner Buku & jurnal Daftar pustaka 	
2	18-11-2021 Koms	proposal	<ul style="list-style-type: none"> - telunjuk penulisan - Bab II - Hipotesis - penulisan yg keliatan 	

Mengetahui
Dekan

Dr. Zubaedi, M.Ag, M.Pd
 NIP. 196903081996031005

Bengkulu, ... 18 November 2021
 Pembimbing I/H

Edi Ansgan, M.Pd
 NIP. 197007011999031002



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS

Alamat : Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276, 51171 Fax (0736) 51171 Bengkulu

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Ir. Fan Putra Talo Pembimbing I/H : Edi Ansyah, M.Pd
 NIM : 1811210116 Judul Skripsi : Pengaruh kesenangan game online terhadap Akhlak remaja menurut Pandangan masyarakat di desa muara simpur kecamatan ulu talo kabupaten seluma
 Jurusan : Tarbiyah
 Prodi : Pendidikan Agama Islam

No	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing	Paraf
2	12-11-2021 Jumart	proposal	Judul & fokus Bab I dan bab II	
3	30-11-2021 Selasa	proposal	Bab III 1. Jenis penelitian 2. Jangsiug pengertian kuantitatif Deskriptif 3. populasi dan sampel (masukn) 4. Sampel populasi 5. Masukan data desa remaja di desa M. simpur 6. teknik analisis data 7. Siapkan instrumen penelitiannya 1. Pedoman observasi 2. angket 3. hal pengesahan	

Mengetahui
Dekan

Dr. Zubaedi, M.Ag, M.Pd
 NIP. 196903081996031005

Bengkulu,30... November 2021
 Pembimbing I/H

Edy Ansyah, M.Pd
 NIP. 197007011999031002



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Alamat : Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276, 51171 Fax (0736) 51171 Bengkulu

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Irfan Putra Talo Pembimbing I/H : Edi Ansyah, M.Pd
 NIM : 18121016 Judul Skripsi : Pengaruh game online terhadap
 Jurusan : Tarbiyah akhlak remaja di desa Muara
 Prodi : Pendidikan Agama Islam simpur kecamatan ulu teco
 kabupaten seluma.

No	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing	Paraf
4	7 - 12 - 2021 Selam	programe	<ul style="list-style-type: none"> - Lurusanmu pambilita - Anggini Opma - Obasars Akhwa - Wnem Opma/Akhwa 	
5	21 - 12 - 2021 Selam	programe	<ul style="list-style-type: none"> - Lurusanmu Obasars' Di Kabupaten - Lurusanmu dgn Han' - Progra kuruu Am 	
6	4 - 1 - 2021	Lurusanmu pambilita	<ul style="list-style-type: none"> - Ujir Dughi, dan Lurusan - Courty - Ale Usk M-Simambr 	

Mengetahui
Dekan

Dr. Zubaedi, M.Ag, M.Pd
NIP.196903081996031005

Bengkulu, 04 Januari 2022
Pembimbing I/H

Edi Ansyah, M.Pd
NIP. 19700800399031002



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
 FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
 Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
 Telepon (0736) 51276-51171-53879 Faksimili (0736) 51171-51172
 Website: www.uinbengkulu.ac.id

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Irfan Putra Talo Pembimbing I/II : Abdul Aziz Bin Mustamin, M.Pd. I
 NIM : 1811210116 Judul Skripsi : Pengaruh Game Online Terhadap
 Jurusan : Tarbiyah Akhirat Remaja Di Desa Muara Simpur
 Prodi : Pendidikan Agama Islam Kecamatan Ulu Talo Kabupaten Sekeloa

No	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing	Paraf
1.	16/5/22 senin	skripsi	- Ikuti pedoman penulisan - Abstrak - Persembahkan	g.
2.	18/5/22 Rabu	skripsi	- Lampiran izin penelitian - Cover diperbaiki	g.
3.	20/5/22 Jumat	skripsi	- Analisis data - Dokumen desa di update	g.

Mengetahui
 Dekan



Dr. Husniyati, M.Pd
 NIP. 197304012000031004

Bengkulu, 20 - 05 - 2022

Pembimbing I/II

Abdul Aziz B. Mustamin
 NIP. 198004197015031007



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
 FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
 Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
 Telepon (0736) 51276-51171-53879 Faksimili (0736) 51171-51172
 Website: www.uinbengkulu.ac.id

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Irfan Putra Talo Pembimbing I/II : Abdul Aziz Bin Mustamin, M.Pd. I
 NIM : 18121016 Judul Skripsi : Pengaruh game online terhadap
 Jurusan : Tarbiyah Akhirat remaja di desa muara
 Prodi : Pendidikan Agama Islam Simpang Kecamatan Mu Talo
 Kabupaten Seluma

No	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing	Paraf
1.	Rabu 1/6/22	Skripsi	- footnote - judul jgn dibawah sendiri	g.
2.	Senin 6/6/22	Skripsi	- Referensi ditambah - bab II ditambah.	g.
3.	Jumat 10/6/22	Skripsi	Lanjut ke pemb.I	g.

Bengkulu, 10-06-2022
 Pembimbing I/II

Abdul Aziz Bin Mustamin
 NIP. 1959092019020007

Mengetahui
 Dekan

M. Mulyadi, M.Pd
 NIP. 197005142000031004



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
 FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
 Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
 Telepon (0736) 51276-51171-53879 Faksimili (0736) 51171-51172
 Website: www.uinbengkulu.ac.id

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Irfan Putra Talio Pembimbing I/II : Abdul Aziz Bin Mustamin, M.Pd. I
 NIM : 1811210116 Judul Skripsi : Pengaruh game online terhadap
 jurusan : Tarbiyah Akhlak remaja di desa muara
 prodi : Pendidikan Agama Islam Singsur Kecamatan Huta Talio
 Kabupaten Seluma

No	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing	Paraf
1.	1/6/22 Rabu	Skripsi	- footnote - judul jgn di bawah sendiri	g.
2.	6/6/22 Senin	Skripsi	- Referensi ditambah - bab II ditambah.	g.
3.	10/6/22 Jumat	Skripsi	Lanjut ke pemb.I	g.

Bengkulu, 10-06-2022
 Pembimbing I/II

Mengetahui
 Rekan


 M. Mulyadi, M.Pd
 NIP. 197005142000031004


 Abdul Aziz Bin Mustamin
 NIP. 195504292015021007



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
 FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
 Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
 Telepon (0736) 51276-51171-53879 Faksimili (0736) 51171-51172
 Website: www.uinbengkulu.ac.id

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Irfan Putra Talo Pembimbing I/II : Dr. Edi Ansyah, M.Pd
 NIM : 181210116 Judul Skripsi : Pengaruh game online terhadap
 akhlak remaja di desa Muara
 jurusan : Tarbiyah
 Prodi : Pendidikan Agama Islam SMPN Kecamatan ulu talo kabupaten
 Semuwa

No	Hari/fanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing	Paraf
7	21 - 6 - 2022 Selasa	Skripsi	<ul style="list-style-type: none"> - Gramat Bahasa - teknik penulisan - uji validasi - Bab 2 bagian - Analisa diri - B. pustaka - Kesimpulan 	<i>[Signature]</i>
3	5 - 7 - 2022	Skripsi	<ul style="list-style-type: none"> - teknik penulisan - Abstrak - Kesimpulan - Daftar isi - halaman ter belakang - Daftar pustaka 	<i>[Signature]</i>

Mengetahui
Dekan

[Signature]
 Dr. Agus Mulyadi, M.Pd
 NIP 197005142000031004

Bengkulu, 05-07-2022
Pembimbing I/II

[Signature]
 Dr. Edi Ansyah, M.Pd
 NIP. 197009011999031002



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
 FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
 Jalan Raden Fatah Pager Dawa Kota Bengkulu 38211
 Telepon (0738) 51276-51171-53879 Faksimili (0738) 51171-51172
 Website: www.uinbengkulu.ac.id

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Ir Fan Putra Taro Pembimbing I/II : Dr. Edi Asyrah, M.Pd
 NIM : 1811210116 Judul Skripsi : Pengaruh game online terhadap
 akhlak remaja di Desa Muara
 Jurusan : Tarbiyah Sempur Kecamatan Muara
 Prodi : Pendidikan Agama Islam Kabupaten Seluma

Nc	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing	Paraf
9	Kamis 14-7-2022	Skripsi	Ada masalah di bagian	[Signature]

Mengetahui
 Dekan


 Dr. Mus Mulyadi, M.Pd
 NIP. 197005742000031004

Bengkulu, 14-07-2022
 Pembimbing I/II


 Dr. Edi Asyrah, M.Pd
 NIP. 197007011999031002

Instrumen observasi

Untuk memudahkan dalam pencatatan data atau informasi yang diperoleh melalui observasi perlu menggunakan instrumen observasi. Dalam penelitian ini menggunakan instrumen observasi *rating scale*. *Rating scale* adalah pencatatan objek atau gejala penelitian menurut tingkat-tingkatnya. Alat ini untuk memperoleh gambaran mengenai keadaan objek menurut tingkatan masing-masing. Klasifikasinya dapat bergerak antara tiga sampai lima atau tujuh kategori misalnya selalu, kadang-kadang, tidak pernah, atau skala sangat baik, baik, sedang, kurang dan sangat kurang. Skala ini berupa daftar yang berisi ciri-ciri tingkah laku yang dicatat secara bertingkat. *Rating scale* ini adalah suatu alat pengumpulan data untuk menerangkan, menggolongkan, dan menilai seseorang atau suatu gejala. Dalam penelitian ini *rating scale* yang digunakan berbentuk kuantitas yang menggunakan score atau ranking sebagai berikut.⁵¹

⁵¹ Winarni Endang widi, Teori Dan Praktik Penelitian Kuantitatif Kualitatif Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Research And Development (R&D) (Jakarta: Bumi Aksara, 2018), hlm. 84.

Tujuan : Untuk mengetahui seberapa besar Pengaruh game online terhadap akhlak remaja di Desa Muara Simpur

Objek : Remaja di Desa Muara Simpur

Nama :

Waktu Observasi :

Jenis kelamin :

No	kegiatan yang diamati	Indikator	Sub Indikator	Skor				
				1	2	3	4	5
1	Akhlak Mahmudah	a. Al-Amanah	<ul style="list-style-type: none"> • Setia kepada semua orang • Selalu berkata jujur • Dapat dipercaya 					
		b. As-Sidqu	<ul style="list-style-type: none"> • Selalu melakukan kebenaran • Mempunyai sifat yang jujur 					
			<ul style="list-style-type: none"> • Selalu berbuat adil kepada siapapun dan dimanapun 					

- c. Al-Adl
 - Selalu memaafkan kesalahan orang lain
 - Disenangi banyak orang
- d. Al-Afwu
 - Selalu menepati janji
- e. Al-Alifah
 - Mempunyai rasa malu jika melakukan kesalahan
- f. Al-Wafa'
 - Mempunyai hati yang lemah lembut
- g. Al-Haya'
 - Selalu berwajah ceria dan senyum manis dihadapan orang lain⁵²
- h. Ar-Rifqu

⁵² M. Yatimin Abdullah, *Studi Akhlak dalam Perspektif Al-Quran*, (Jakarta: Amzah, 2007) hlm. 25-26.

i. Anisatun

Keterangan:

- a. (1 = Sangat Baik)
- b. (2 = Baik)
- c. (3 = Sedang)
- d. (4 = Kurang)
- e. (5 = Sangat Kurang)

Pedoman Wawancara

Tujuan : Untuk mendapatkan data tentang pengaruh game online

Narasumber : Remaja di Desa Muara Simpur

Nama :

Waktu wawancara :

Jenis kelamin :

Variabel	Pertanyaan	Ya	Tidak
-----------------	-------------------	-----------	--------------

Game online	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah anda menggunakan waktu luang untuk bermain game online? 2. Apakah anda bermain game online di pagi hari? 3. Apakah dengan bermain game online kemampuan 		
-------------	---	--	--

berbahasa inggris anda
bertambah?

4. Apakah anda mendapatkan
ketenangan saat bermain
game online?
5. Apakah anda memiliki
tempat khusus untuk
bermain game online?

-
6. Apakah anda merasa
sangat senang ketika
beremain game online?

Pedoman Wawancara

- Tujuan : Untuk mengetahui data tentang pengaruh game online terhadap akhlak remaja
- Narasumber : Orang Tua Remaja di Desa Muara Simpur
- Nama :
- Orang Tua Dari :
- Waktu wawancara :
- Jenis kelamin :

Variabel	Pertanyaan	Ya	Tidak
Akhlak	1. Semenjak anak bapak/ibu bermain game online apakah anak bapak/ibu selalu jujur dan dapat dipercaya?		
	2. Setelah mengenal game online apakah anak bapak/ibu sering		

melakukan hal-hal yang
benar?

3. Semenjak mengenal
game online apakah
anak bapak/ibu suka
berbuat adil?
 4. Setelah mengenal game
online apakah anak
bapak/ibu suka
memaafkan kesalahan
orang lain?
-

-
5. Setelah mengenal dan memainkan game online apakah anak bapak/ibu disenangi banyak orang
 6. Semenjak mengenal game online Apakah anak bapak/ibu selalu menepati janji?
 7. Semenjak mengenal dan memainkan game online Apakah anak bapak/ibu punya rasa malu disaat dia melakukan kesalahan?
 8. Setelah mengenal dan memainkan game online apakah anak

bapak/ibu mempunyai

hati yang lemah lembut?

9. Setelah mengenal dan
memainkan game
online apakah anak
bapak/ibu selalu
berwajah ceria dan
senyum manis
dihadapan banyak
orang?

Angket Game Online

Judul: Pengaruh *Game Online* Terhadap Akhlak Remaja Didesa
Muara Simpur Kecamatan Ulu Talo Kabupaten Seluma.

1. Tujuan yang ingin dicapai melalui kuisioner adalah data tentang pengaruh game online.
2. Variabel: pengaruh game online
3. Indikator variabel dari pengaruh game online adalah
 - a. Relevansi dengan kegiatan sosial
 - b. Meningkatkan keterampilan berbahasa inggris
 - c. Kondisi ekonomi
 - d. Pergaulan terbatas
 - e. Perilaku terhadap Allah SWT
 - f. Perilaku terhadap orang tua
 - g. Perilaku terhadap teman
 - h. Frekuensi bermain game online
 - i. Waktu bermain game online
 - j. Game online yang digemari

4. Menguraikan sub-sub indikator (deskriptor-deskriptor) dari setiap indikator tersebut untuk disusun dalam item pernyataan.

Petunjuk pengisian kuesioner

1. Bacalah setiap pernyataan dengan seksama
2. Pilihlah salah satu jawaban yang tersedia sesuai dengan keadaan anda, dengan memberi tanda check list () pada kolom jawaban yang telah disediakan.
3. Kategori yang digunakan untuk menjawab sebagai berikut.

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

Responden : Remaja di Desa Muara Simpur

Nama :

Waktu :

Jenis kelamin :

No	Pernyataan	Alternatif jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Semenjak adanya media <i>game online</i> saya tetap mengikuti kegiatan sosial seperti kerja bakti membersihkan lingkungan desa				
2	Semenjak adanya media <i>game online</i> saya tetap aktif dalam mengikuti kegiatan karang taruna				
3	Banyak terdapat kosa kata bahasa inggris dalam <i>game online</i>				
4	Saya lebih mudah belajar bahasa inggris dengan media <i>game online</i> daripada belajar bahasa inggris dengan media buku				
5	Saya pernah melakukan top up untuk membeli skin/karakter yang saya suka				
6	Saya tidak pernah memberikan hadiah kepada teman saya didalam <i>game online</i>				

- 7 Saya lebih senang bermain *game online* bersama teman-teman ditempat saya tinggal
- 8 Saya dapat membagi waktu antara bermain *game online* dan bermain bersama teman-teman di lingkungan saya tinggal
- 9 Semenjak adanya media *game online* saya selalu bangun pagi
- 10 Saya mempunyai waktu bermain *game online* dari jam 6 sore sampai jam 10 malam
- 11 Saya selalu fokus disaat bermain *game online*
- 12 Saya suka menggunakan headset dan berdiam diri dikamar ketika sedang bermain game online
- 13 Saya tetap fokus bermain *game online* meskipun sedang kumpul bersama teman-teman

- 14 Saya tidak suka banyak bicara disaat bermain *game online* bersama teman-teman
- 15 Media *game online* menjadi penyatu antara saya dan teman-teman
- 16 Saya mempunyai banyak kegiatan selain bermain *game online*
- 17 Saya bekerja setiap hari dari pagi sampai sore selain hari minggu
- 18 Saya hanya bermain *game online* disaat ada waktu luang saja
- 19 Saya suka game online yang berjenis *MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)* seperti *Mobile Legend*
- 20 Saya suka *game online* yang berjenis *Battle Royale* seperti *Free Fire* dan *Call of Duty Mobile*

INSTRUMEN VALIDASI ANGGKET

Lembar Validasi Angket Pengaruh *Game Online* Terhadap Akhlak Remaja di Desa Muara Simpur Kecamatan Ulu Talo Kabupaten Seluma

Nama Validator : Dr. Suhirman, M. Pd
NIP : 196802191999031003

A. Pengantar

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap Instrumen Angket yang dikembangkan. Saya ucapkan terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

B. Petunjuk

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pertanyaan dengan memberikan tanda cek () pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut:
5=Sangat Baik
4=Baik
3=Cukup Baik
2=Kurang Baik
1=Tidak Baik
2. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan kritik dan saran perbaikan pada baris yang telah disediakan

C. Penilaian

Aspek	Indikator	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
Kejelasan	1. Kejelasan Judul Lembar Aspek					✓	
	2. Kejelasan Butir Pertanyaan					✓	
Ketepatan Isi	Ketepatan Isi Dengan Pertanyaan Yang Diharapkan				✓		
Relevansi	Pertanyaan Berkaitan Dengan Tujuan Penelitian				✓		
	Pertanyaan Sesuai Dengan Aspek Yang Ingin Dicapai				✓		

Kevalidan Isi	Pertanyaan Mengungkapkan Informasi Yang Benar					✓	
Tidak Ada Bias	Pertanyaan Berisi Satu Gagasan Yang Lengkap					✓	
Ketepatan Bahasa	Bahasa Yang Digunakan Mudah Dipahami					✓	
	Bahasa Yang Digunakan Efektif					✓	
	Penulisan Sesuai PUEBI (Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia)					✓	

D. Komentar Dan Saran

Instruksi dapat digunakan

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Bengkulu, 2022

Validator

Dr. Suhirman, M. Pd
NIP. 196802191999031003

Lampiran hasil Uji Validias Variabel X

	Sig. (2-tailed)	.130	.000	.060	.290	.000	.060	.130	.000	.130	.000	.060	.130	.060	.000	.130	.060	.057	.130	.060	.000
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
TO TA	Pearson Correlation	.670**	.697**	.840**	.497*	.697**	.840**	.670**	.697**	.670**	.697**	.840**	.670**	.840**	.697**	.670**	.840**	.632**	.670**	.840**	.697**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.012	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.001	.000	.000	.000
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25

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

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Lampiran Hasil Uji Validitas Variabel Y

Y4	Pearson Correlation	.479*	1.000**	.758**	1	1.000**	.479*	.354	.436*	.479*	.758**	1.000**	.758**	.930**
	Sig. (2-tailed)	.015	.000	.000		.000	.015	.083	.029	.015	.000	.000	.000	.000
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
Y5	Pearson Correlation	.479*	1.000**	.758**	1.000**	1	.479*	.354	.436*	.479*	.758**	1.000**	.758**	.930**
	Sig. (2-tailed)	.015	.000	.000	.000		.015	.083	.029	.015	.000	.000	.000	.000
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
Y6	Pearson Correlation	-.042	.479*	.394	.479*	.479*	1	.115	.230	-.042	.394	.479*	.394	.468*
	Sig. (2-tailed)	.843	.015	.052	.015	.015		.585	.268	.843	.052	.015	.052	.018
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
Y7	Pearson Correlation	.115	.354	.421*	.354	.354	.115	1	.309	.115	.421*	.354	.421*	.509**
	Sig. (2-tailed)	.585	.083	.036	.083	.083	.585		.132	.585	.036	.083	.036	.009

	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
Y8	Pearson Correlation	.230	.436*	.271	.436*	.436*	.230	.309	1	.230	.271	.436*	.271	.507**
	Sig. (2-tailed)	.268	.029	.191	.029	.029	.268	.132		.268	.191	.029	.191	.010
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
Y9	Pearson Correlation	1.000**	.479*	.394	.479*	.479*	-.042	.115	.230	1	.394	.479*	.394	.522**
	Sig. (2-tailed)	.000	.015	.052	.015	.015	.843	.585	.268		.052	.015	.052	.007
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
Y10	Pearson Correlation	.394	.758**	1.000**	.758**	.758**	.394	.421*	.271	.394	1	.758**	1.000**	.910**
	Sig. (2-tailed)	.052	.000	.000	.000	.000	.052	.036	.191	.052		.000	.000	.000
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
Y11	Pearson Correlation	.479*	1.000**	.758**	1.000**	1.000**	.479*	.354	.436*	.479*	.758**	1	.758**	.930**

	Sig. (2-tailed)	.015	.000	.000	.000	.000	.015	.083	.029	.015	.000		.000	.000
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
Y1	Pearson		.758	1.00	.758			.421						
2	Correlation	.394	**	0**	**	.758**	.394	*	.271	.394	1.000**	.758**	1	.910**
	Sig. (2-tailed)	.052	.000	.000	.000	.000	.052	.036	.191	.052	.000	.000		.000
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
TO	Pearson	.522	.930	.910	.930		.468	.509	.507	.522			.910	
TA	Correlation	**	**	**	**	.930**	*	**	**	**	.910**	.930**	**	1
L	Sig. (2-tailed)	.007	.000	.000	.000	.000	.018	.009	.010	.007	.000	.000	.000	
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

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

Lampiran 1 : Dokumentasi Penelitian



6.1 Dokumentasi wawancara *game online* dengan remaja diDesa Muara Simpur



6.2 Dokumentasi wawancara *game online* dengan remaja diDesa Muara Simpur



6.3 Dokumentasi wawancara *game online* dengan remaja diDesa Muara Simpur

Lampiran 2 : Dokumentasi Penelitian



6.4 Dokumentasi Wawancara pada beberapa orang tua dari remaja diDesa Muara Simpur



6.5 Dokumentasi Wawancara pada beberapa orang tua dari remaja diDesa Muara Simpur



6.6 Dokumentasi Wawancara pada beberapa orang tua dari remaja diDesa Muara Simpur



6.7 Dokumentasi Wawancara pada beberapa orang tua dari remaja diDesa Muara Simpur



6.8 Dokumentasi Wawancara pada beberapa orang tua dari remaja diDesa Muara Simpur



6.9 Dokumentasi Wawancara pada beberapa orang tua dari remaja diDesa Muara Simpur