

**PENGARUH PENGGUNAAN *GAME ONLINE*
TERHADAP AKHLAK REMAJA DI DESA MORANG
KECAMATAN BATANG ONANG KABUPATEN
PADANG LAWAS UTARA**



Skripsi

*Diajukan sebagai Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
dalam Bidang Pendidikan Agama Islam*

Oleh

**RISKA HANDAYANI HARAHAP
NIM. 1920100022**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN**

2024

**PENGARUH PENGGUNAAN *GAME ONLINE*
TERHADAP AKHLAK REMAJA DI DESA MORANG
KECAMATAN BATANG ONANG KABUPATEN
PADANG LAWAS UTARA**



Skripsi

*Diajukan sebagai Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
dalam Bidang Pendidikan Agama Islam*

Oleh

**RISKA HANDAYANI HARAHAHAP
NIM. 1920100022**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN
2024**

**PENGARUH PENGGUNAAN *GAME ONLINE*
TERHADAP AKHLAK REMAJA DI DESA MORANG
KECAMATAN BATANG ONANG KABUPATEN
PADANG LAWAS UTARA**



Skripsi

*Diajukan sebagai Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
dalam Bidang Pendidikan Agama Islam*


Oleh

RISKA HANDAYANI HARAHAP
NIM. 1920100022

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM



PEMBIMBING I



Dr. Hj. Zuhimma, S.Ag., M.Pd.
NIP. 19720721997032002

PEMBIMBING II



Dr. Anhar, M.A.
NIP. 197112141998031002

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN**

2024

SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

Hal : Skripsi
a.n. Riska Handayani Harahap
Lampiran :

Padangsidimpuan, 15 Januari 2024
Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan UIN Syekh Ali Hasan
Ahmad Addary Padangsidimpuan
di-
Padangsidimpuan

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan sepenuhnya terhadap skripsi a.n **Riska Handayani Harahap** yang berjudul **"Pengaruh Penggunaan Game Online Terhadap Akhlak Remaja Di Desa Morang Kecamatan Batang Onang Kabupaten Padang Lawas Utara"**, maka kami berpendapat bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar sarjana pendidikan (S.Pd) dalam bidang Ilmu Program Studi Pendidikan Agama Islam pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan.

Seiring dengan hal di atas, maka saudari tersebut dapat menjalani sidang munaqosyah untuk mempertanggung jawabkan skripsi ini.

Demikian kami sampaikan, semoga dapat dimaklumi dan atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

PEMBIMBING I



Dr. Hj. Zulhimma, S. Ag., M.Pd
NIP. 19720721997032002

PEMBIMBING II



Dr. Anhar, M.A
NIP. 197112141998031002

SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Riska Handayani Harahap

NIM : 1920100022

Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/Pendidikan Agama Islam

Judul Skripsi : **Pengaruh Penggunaan *Game Online* Terhadap Akhlak Remaja Di Desa Morang Kecamatan Batang Onang Kabupaten Padang Lawas Utara**

Menyatakan menyusun skripsi sendiri tanpa meminta bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing dan tidak melakukan plagiasi sesuai dengan kode etik mahasiswa pasal 14 ayat 2.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagaimana tercantum dalam pasal 19 ayat 4 tentang kode etik mahasiswa yaitu pencabutan gelar akademik dengan tidak hormat dan sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidempuan, 15 Januari 2024

Saya yang menyatakan,



Riska Handayani Harahap
NIM. 19 201 00022

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Riska Handayani Harahap
NIM : 19 201 00022
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan teknologi dan seni, menyetujui untuk memberikan kepada pihak UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan Hak Bebas Royalti Noneksklusif atas karya ilmiah Saya yang berjudul: **Pengaruh Penggunaan *Game Online* Terhadap Akhlak Remaja Di Desa Morang Kecamatan Batang Onang Kabupaten Padang Lawas Utara** bersama perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini pihak Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*data base*), merawat, dan mempublikasikan karya ilmiah Saya selama tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian surat pernyataan ini Saya buat dengan sebenarnya.

Padangsidempuan, 15 Januari 2024
Pembuat Pernyataan



Riska Handayani Harahap
NIM. 19 201 00022

SURAT PERNYATAAN KEABSAHAN DAN KEBENARAN DOKUMEN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Riska Handayani Harahap
NIM : 1920100022
Semester : IX (Sembilan)
Program Studi : S1- Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Alamat : Desa Morang Kecamatan Batang Onang Kabupaten Padang Lawas Utara

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa segala dokumen yang saya lampirkan dalam berkas pendaftaran Sidang Munaqasyah adalah benar. Apabila dikemudian hari ditemukan dokumen-dokumen yang tidak benar atau palsu, maka saya bersedia dikenakan sanksi sesuai dengan peraturan dan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagai persyaratan mengikuti ujian Munaqasyah.

Padangsidempuan, 15 Januari 2024



Riska Handayani Harahap
NIM. 1920100022



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

DEWAN PENGUJI
SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

Nama : Riska Handayani Harahap
NIM : 19 201 000 22
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan *Game Online* Terhadap Akhlak Ramaja
Di Desa Morang Kecamatan Batang Onang Kabupaten Padang
Lawas Utara

Ketua

Syafrilianto, M.Pd
NIP. 19870402 201801 1 001

Sekretaris

Dr. Hj. Asfiati, S.Ag., M.Pd
NIP. 19720321 199703 2 002

Anggota

Syafrilianto, M.Pd
NIP. 19870402 201801 1 001

Dr. Hj. Asfiati, S.Ag., M.Pd
NIP. 19720321 199703 2 002

Dr. H. Lazuardi, M.Ag
NIP.19680921 200003 1 003

Dr. Abdusima Nasution, M.A
NIP.19740921 200501 1 002

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah

Di : Ruang Ujian Munaqasyah Prodi PAI
Tanggal : 25 Januari 2024
Pukul : 09:00 WIB s/d 12:00 WIB
Hasil/Nilai : 81, 75/A
Indeks Prestasi Kumulatif : Cukup/Baik/Amat Baik/ Cumlaude



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Alamat: Jl. H. T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Telp. (0634) 22080
Sihitang 22733 Padangsidempuan

PENGESAHAN

A

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Game Online Terhadap Akhlak Remaja di Desa Morang Kecamatan Batang Onang Kabupaten Padang Lawas Utara

Nama : Riska handayani harahap

NIM : 19 201 00022

Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/ Pendidikan Agama Islam

Telah dapat diterima untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Padangsidempuan, 10 Januari 2024
Dekan-Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan



Dr. Lelya Hilda, M.Si
NIP-19720920 200003 2 002

ABSTRAK

NAMA : Riska Handayani Harahap
NIM : 1920100022
Prodi/Fakultas : PAI/Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan *Game Online* terhadap Akhlak Remaja di Desa Morang Kecamatan Batang Onang Kabupaten Padang Lawas Utara

Latar belakang masalah pengaruh penggunaan *game online* terhadap akhlak remaja di Desa Morang Kecamatan Batang Onang Kabupaten Padang Lawas Utara. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kenyataan bahwa *game online* menjadi salah satu faktor penyebab degradasi akhlak remaja di Desa Morang Kecamatan Batang Onang Kabupaten Padang Lawas Utara. Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu apakah terdapat pengaruh *game online* terhadap akhlak remaja di Desa Morang Kecamatan Batang Onang Kabupaten Padang Lawas Utara. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *game online* terhadap akhlak remaja di Desa Morang Kecamatan Batang Onang Kabupaten Padang Lawas Utara. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh remaja yang ada di Desa Morang yakni 135 orang, sedangkan sampel pada penelitian ini berjumlah 30 remaja yang terdiri dari 22% yang diambil dari populasi dengan menggunakan teknik *random sampling*. Instrumen dalam penelitian ini adalah angket dan dokumentasi. Adapun uji persyaratan analisis adalah uji regresi linier, uji korelasi, uji koefisien determinasi, dan uji signifikansi. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh nilai t_{hitung} sebesar -0.268 dan t_{tabel} sebesar 2.048. nilai signifikansinya sebesar $0.55 < 0.05$ yang berarti signifikan dengan H_a diterima dan H_o ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan *game online* terhadap akhlak remaja di Desa Morang Kecamatan Batang Onang Kabupaten Padang Lawas Utara. Baik itu pengaruh positif ataupun pengaruh negatif.

Kata kunci : Akhlak Remaja, *Game Online*

ABSTRACT

NAME : Riska Handayani Harahap
Reg. Number : 1920100022
Department Study/ Faculty : Islamic Education/ Tarbiyah and Teacher Training
Thesis Title : The Influence of Using Online Games on the
Morals of Adolescents in Morang Village, Batang
Onang District, North Padang Lawas Regency

Background to the problem of the influence of the use of online games on the morals of teenagers in Morang Village, Batang Onang District, North Padang Lawas Regency. This research is motivated by the fact that online games are one of the factors causing the moral degradation of teenagers in Morang Village, Batang Onang District, North Padang Lawas Regency. The formulation of the problem in this research is whether there is an influence of online games on the morals of teenagers in Morang Village, Batang Onang District, North Padang Lawas Regency. This research aims to determine the influence of online games on the morals of teenagers in Morang Village, Batang Onang District, North Padang Lawas Regency. The population in this study were all teenagers in Morang Village, namely 135 people, while the sample in this study was 30 teenagers consisting of 22% taken from the population using random sampling techniques. The instruments in this research are questionnaires and documentation. The test requirements for analysis are linear regression test, correlation test, coefficient of determination test, and significance test. Based on the research results, the tcount value is -0.268 and ttable is 2.048. The significance value is $0.55 < 0.05$, which means it is significant with H_a accepted and H_o rejected. So it can be concluded that there is a significant influence between the use of online games on the morals of teenagers in Morang Village, Batang Onang District, North Padang Lawas Regency. Whether it's a positive influence or a negative influence.

Keywords: Adolescent Morals, Online Games,

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan limpahan kasih sayangNya kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan judul : **Pengaruh Penggunaan *Game Online* Terhadap Akhlak Remaja di Desa Morang Kecamatan Batang Onang Kabupaten Padang Lawas Utara.**

Penulis skripsi ini bermaksud untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Prodi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan. Dalam penyusunan skripsi ini banyak kendala dan hambatan yang dihadapi peneliti. Namun berkat bantuan, bimbingan, dorongan, kritik, saran dan motivasi dari pembimbing, keluarga dan rekan seperjuangan, baik yang bersifat material maupun non materi, akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan banyak terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

Syukur Alhamdulillah peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan limpahan kasih sayangNya kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan judul : **Pengaruh Penggunaan *Game Online* Terhadap Akhlak Remaja di Desa Morang Kecamatan Batang Onang Kabupaten Padang Lawas Utara.**

Penulis skripsi ini bermaksud untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Prodi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan. Dalam penyusunan skripsi ini banyak kendala dan hambatan yang dihadapi peneliti. Namun berkat bantuan, bimbingan, dorongan, kritik, saran dan motivasi dari pembimbing, keluarga dan rekan seperjuangan, baik yang bersifat material maupun non materi, akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan.

Oleh karena itu, peneliti mengucapkan banyak terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Hj. Zulhimma, S. Ag., M. Pd. pembimbing I dan Dwi Maulida Sari M.Pd selaku pembimbing II yang in syaa Allah akan melanjutkan pendidikan S3 semoga dalam masa pendidikan S3 dipermudah segala urusannya serta memperoleh nilai yang baik dan menjadi lulusan terbaik , dan Dr. Anhar, M, Ag. yang telah bersedia sebagai pengganti dari pembimbing II saya yang ikhlas dan ridha memberikan arahan, bimbingan dengan penuh kesabaran serta kebijaksanaan pada peneliti dalam menyusun dan menyelesaikan skripsi ini.
2. Dr. Muhammad Darwis Dasopang, M.Pd Rektor UIN syahada Padangsidempuan, wakil-wakil rektor, kepala perpustakaan, staf dan seluruh civitas akademik UIN SYAHADA Padangsidempuan yang telah memberikan dukungan kepada penulis selama dalam perkuliahan.
3. Dr. Lelya Hilda, M.Si dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan beserta stafnya.
4. Dr. Abdusima Nasution, M.A ketua program Pendidikan Agama Islam UIN SYAHADA Padangsidempuan, Dwi Maulida Sari, M.Pd. sebagai sekretaris jurusan Pendidikan Agama Islam serta seluruh staf Akademik UIN SYAHADA Padangsidempuan.
5. Kepada seluruh bapak/ibu dosen yang telah memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis mulai dari semester I sampai semester VIII, sehingga penulis bisa menyusun skripsi ini, mudah-mudahan ilmu yang diberikan semakin bertambah dan mendapatkan keberkahan.
6. Ali Okman Harahap kepala Desa Morang Kecamatan Batang Onang Kabupaten Padang Lawas Utara, serta jajarannya dan remaja-remaja di desa Morang Kecamatan Batang Onang Kabupaten Padang Lawas Utara yang membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dalam bentuk pemberian data ataupun informasi yang diperlukan penulis.

7. Teristimewa kepada ayahanda (Ali Kosim Harahap) dan ibunda (Nuroma Nasution) tercinta yang telah bekerja keras dalam memberikan kebutuhan baik dari segi do'a, kasih sayang, pengorbanan dan perjuangan demi keberhasilan dan kesuksesan peneliti. Segala perjuangan saya hingga titik ini saya persembahkan pada dua paling berharga dalam hidup saya. Skripsi ini adalah persembahan kecil untuk kedua orang tua saya. Ketika dunia menutup pintu pada saya, ayah dan ibu membuka lengannya untuk saya. Ketika orang-orang menutup telinga untuk saya dan mereka selalu ada untuk saya, mereka berdua membuka hati untuk saya. Terimakasih telah menjadi orang tua yang sempurna. Kakak dan adek-adekku tersayang (kakak Aisyah Fitriyah Harahap, Ahmad Hasby Harahap, Aminatun syahdia Harahap dan Mutiara Sanzani Harahap) serta keluarga lainnya, sehingga penulis bisa melalui pendidikan sampai kepada jenjang perkuliahan yang akhirnya bisa menyelesaikan penulisan skripsi ini. Semoga ayahanda dan ibunda tercinta serta keluarga lainnya mendapatkan balasan yang tiada tara serta keberkahan yang melimpah ruah.
8. Teruntuk keluarga besar LTQ Tunas Hafizhah ustazah, Ibu, Bunda, kakak dan sahabat Qur'ani LTQ Tunas Hafizhah yang selalu mendukung dan membimbing penulis, Jazakillah Khoiron kastiron atas semua ilmu serta kasih sayang yang telah diberikan kepada penulis. Teman berjuang meraih Ridhanya Allah SWT tanpa inspirasi dorongan dan dukungan yang telah kalian berikan kepada penulis, penulis mungkin bukan apa-apa saat ini.
9. Teman-teman KKL 42 desa Bunga Tanjung Kecamatan Barus Kabupaten Tapanuli Tengah terimakasih sudah menjadi teman baik selama kurang lebih 45 hari di Barus dan dengan kompak kita semua mendapat nilai A dan melanjutkan tugas akhir dengan perasaan tenang.
10. Teman-teman PLP kelompok 12 di SMP Negeri. 1 Batang Angkola , terimakasih sudah menjadi teman terbaik dan paling setia selama kurang lebih 45 hari di SMP Negeri. 1 Batang Angkola, dengan banyak cerita, suka dan duka yang kita lalui bersama, walaupun pada awal pelepasan ke SMP Negeri 1 Batang Angkola kita datang ke SMP yang bukan masuk daftar

pada survei supervisor kita, namun dengan anugerah Allah SWT yang sangat luar biasa kita disambut dengan hangat. Dan Alhamdulillah kita bisa menyelesaikan visi dengan baik serta memberikan sedikit kenangan manis di SMP Negeri 1 Batang Angkola hingga pada akhir perpisahan semua warga SMP Negeri 1 Batang Angkola termasuk kita merasa bahwa waktu yang kita miliki terasa begitu singkat, namun itu karena kita semua melaluinya dengan penuh cinta sehingga setiap waktu yang kita miliki begitu berharga. Terimakasih atas kerjasamanya semoga kita semua sukses di dunia maupun akhirat.

11. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah memberikan dukungan moral dan material kepada penulis selama dalam perkuliahan dan penyusunan skripsi ini.

Akhirnya dengan berserah diri kepada Allah SWT, penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan dalam arti sebenarnya. Namun, penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis sendiri dan para pembaca pada umumnya.

Padangsidempuan, 15 Januari 2024
Penulis

Riska Handayani Harahap
1929100022

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	
SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING	
SURAT PERNYATAAN MENYUSUSN SKRIPSI SENDIRI	
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	
HALAMAN PENGESAHAN DEKAN	
ASTRAK.....	i
ABSTRACT.....	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Defenisi Operasional Variabel	8
F. Tujuan Penelitian	10
G. Manfaat Penelitian	10
H. Sistematika Penulisan.....	11
BAB II LANDASAN TEORI	
A. <i>Game Online</i>	13
1. Sejarah <i>Game Onlline</i>	13
2. Teori Permainan (<i>Game</i>).....	14
3. Pengertian <i>Game Online</i>	15
4. Intensitas Bermain.....	16
5. Jenis – Jenis <i>Game Online</i>	17
6. Dampak <i>Game Online</i>	20
B. Akhlak	26
1. Akhlak Dan Sumber Akhlak Dalam Islam	26
2. Pengertian Akhlak.....	27
3. Bentuk – bentuk Akhlak.....	28
4. Ruang Lingkup Akhlak	31

C. Remaja.....	33
1. Pengertian Remaja.....	33
2. Karakteristik Umum Remaja.....	36
D. Penelitian yang Relevan	37
E. Kerangka Berpikir	41
F. Hipotesis.....	41
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian	43
B. Jenis dan Metode Penelitian	43
C. Populasi dan Sampel	44
D. Instrumen Penelitian	46
E. Pengembangan Instrumen.....	49
F. Teknik Analisis Data.....	54
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Data	60
B. Pengujian Persyaratan Analisis	62
C. Uji Hipotesis	64
D. Pembahasan Hasil Penelitian.....	66
E. Keterbatasan Penelitian	67
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	69
B. Saran	69
DAFTAR PUSTAKA	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1 : Kisi-kisi angket <i>game online</i>	48
Tabel 2 : Kisi-kisi angket akhlak remaja.....	48
Tabel 3 : Skor alternative	49
Tabel 4 : Hasil uji validitas <i>game online</i>	50
Tabel 5 : Koefisien korelasi	51
Tabel 6 : Hasil uji validitas akhlak remaja.....	51
Tabel 7 : Hasil uji realibilitas <i>game online</i>	54
Tabel 8 : Hasil uji realibilitas akhlak remaja	54
Tabel 9 : Hasil uji validitas <i>game online</i> dan akhlak remaja	61

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN

Lampiran 1 : Angket Penggunaan *Game Online*

Lampiran 2 : Angket Akhlak Remaja

Lampiran 3 : Hasil Uji Validitas *Game Online*

Lampiran 4 : Hasil Uji Validitas Akhlak Remaja

Lampiran 5 : Nilai Butir Soal *Game Online*

Lampiran 6 : Nilai Butir Soal Akhlak Remaja

Lampiran 7 : Hasil Uji Regresi Linier Sederhana

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Handphone merupakan salah satu hasil dari perkembangan teknologi. Teknologi *handphone* awalnya hanya 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, bermain *game*, mendengarkan musik, dan mengakses internet dalam hitungan detik.¹

Game online didefinisikan menurut Burhan (dalam Affandi 2013) sebagai *game* komputer yang dimainkan oleh multi pemain melalui internet. Biasanya disediakan melalui tambahan layanan perusahaan penyedia jasa *online* atau dapat diakses langsung dari perusahaan yang mengkhususkan menyediakan *game*. Dalam memainkan *game online* terdapat dua perangkat penting yang harus dimiliki yaitu seperangkat komputer dengan spesifikasi yang memadai dan koneksi dengan internet.²

Permainan *game online* sendiri adalah permainan *online* yang didalamnya melibatkan banyak orang. Pada awalnya permainan *game online* tidak sepopuler sekarang. Dahulu permainan yang sering dimainkan oleh

¹ Vanessa Mayrahma Swastika, *Perkembangan Teknologi di Indonesia*, dalam <http://perkembanganteknologiindonesia.com.html>, diakses 05 Desember 2022 pukul 11.15 WIB.

² Rischa Pramudia Trisnani dan Silva Yula Wardani, *Stop Kecanduan Game online Mulai Sekarang : Mengenal Dampak Ketergantungan Pada Game online Serta Cara Mengurangnya*, (Madiun : UNIPMA PRESS, 2018), hlm. 4.

anak-anak yaitu *play station (PS)*. Sekarang permainan *play station (PS)* sudah menurun peminatnya dikarenakan terdapat terdapat permainan yang lebih mengasyikkan dan bisa dimainkan oleh banyak orang dimana saja yaitu dengan *game online*.

Ada beberapa jenis permainan *game online* yang banyak dimininati oleh kalangan remajabaik dengan menggunakan PC ataupun berdasarkan platform, misalnya *game mobile legend, free fire, pubg*, dan lain -lain. Adapun jenis permainan yang paling banyak digunakan para remaja yaitu *mobile legend* dan *free fire*. Salah satu penyebab banyaknya diminati oleh remaja pada *game online* adalah banyak tantangan yang diterima dalam *game online* sehingga para pemain merasa bahwa yang sedang bermain pada permainan *game online* itu adalah mereka sendiri sehingga emosionalnya terasa ketika bermain *game online* dan merasa bahwa bermain *game online* seperti bermain di dunia nyata. Hal ini menyebabkan adanya dampak tingkat kesukaan bahkan sampai pada tingkat kecanduan, sehingga hal ini dapat menyebabkan dampak terhadap remaja baik dampak positif maupun dampak negative. Dampak positif atau dampak negative ini berpengaruh pada perilaku remaja, baik perilaku terpuji maupun perilaku tercela.

Morang adalah salah satu Desa yang berada di Kecamatan Batang Onang Kabupaten Padang Lawas Utara tepatnya berada diperbatasan antara PALUTA (Padang Lawas Utara) dengan TAPSEL (Tapanuli Selatan) dengan jumlah penduduk 450 jiwa. Adapun populasi yang diambil yaitu seluruh remaja yang ada di desa Morang dengan jumlah sebanyak 135 populasi. Pada umumnya

akhlak remaja di Desa Morang adalah baik. Hal ini dapat di lihat dari segi kepribadian remaja di Desa Morang. *Handphone* sebelumnya hanya dimiliki oleh kalangan masyarakat yang finansialnya menengah keatas, namun sejak adanya Covid-19 pada tahun 2020 *handphone* sudah menjadi suatu kebutuhan bagi remaja yang masih mengemban status pelajar.

Pada umumnya *game online* tidak hanya disukai oleh remaja namun dikalangan dewasa juga ada yang bermain *game online* bahkan anak-anak yang masih duduk dibangku pendidikan misalnya pada jenjang sekolah dasar. Berdasarkan hasil wawancara dari beberapa remaja di Mesa Morang bahwa *game online* mempunyai banyak pengaruh, baik dari pengaruh yang bersifat positif maupun pengaruh yang bersifat negatif. Beberapa diantaranya yaitu banyak dari mereka tanpa disadari sering mengeluarkan kata-kata kasar, sering marah-marah dan suka membanting benda. Itu semua disebabkan ketika bermain *game online* yang terlalu serius dan fokus sehingga terbawa suasana dengan apa yang ada pada *game online* tersebut, sehingga jika terus-menerus bermain *game online* maka sikap yang demikian pun akan terus-menerus dan membawa perilaku yang buruk bagi mereka. Allah berfirman dalam Al-qur'an surah Muhammad ayat 36 :

إِنَّمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا لَعِبٌّ وَلَهْوٌ وَإِن تُؤْمِنُوا وَتَتَّقُوا يُؤْتِكُمْ أَجْرَكُمْ وَلَا يَسْأَلْكُمْ
 أَمْوَالَكُمْ ﴿٣٦﴾

Artinya: *Sesungguhnya kehidupan dunia itu hanyalah permainan dan senda gurau. Jika kamu beriman serta bertakwa, Allah akan memberikan pahala kepadamu dan Dia tidak akan meminta hartamu.*³

Dikutip dari tafsir Jalalain “(Sesungguhnya kehidupan dunia) maksudnya, menyibukkan diri dalam kehidupan dunia (hanyalah permainan dan senda gurau. Dan jika kalian beriman dan bertakwa) kepada Allah, yang demikian itu adalah termasuk perkara akhirat. (Allah akan memberikan pahala memberikan pahala kepada kalian) semuanya, melainkan hanya zakat yang diwajibkan.⁴

Ayat di atas menjelaskan bahwa kehidupan di dunia ini hanyalah permainan dan senda gurau belaka, maka sebagai manusia jangan terlalu mengejar kehidupan dunia apalagi membuat lalai dari amal akhirat karena kehidupan dunia. Jika kita manusia beriman kepada Allah dan Rasul-Nya dan bertakwa kepada-Nya dengan mengerjakan segala perintah-perintah-Nya dan menjauhi segala larangan-larangan-Nya.

Perilaku terpuji merupakan segala sikap, perbuatan, dan ucapan yang baik sesuai dengan ajaran Islam. Perilaku terpuji disebut juga akhlak terpuji seperti taat pada perintah Allah SWT, berbakti kepada kedua orang tua, suka menolong, dan lain sebagainya. Sedangkan perilaku tercela yaitu sifat yang sangat merugikan diri sendiri maupun orang lain, misalnya suka mengulur waktu, marah, egois dan lain sebagainya. Adapun firman Allah yang menjelaskan

³ Departemen Agama RI, *Al-Hikmah Al-qur'an dan terjemahannya*, (Bandung: Diponegoro, 2020), hlm. 71.

⁴ Imam Jalaluddin Al-Mahalli dan Imam Jalaluddin As-Suyuti, *Terjemahan Tafsir Jalalain Berikut Asbabun Nuzuul*, (Bandung : Sinar Baru Algensindo, 2004).

tentang akhlak terpuji yaitu terdapat pada Al-qur'an surah Ali – Imran ayat 159

:

فَبِمَا رَحْمَةٍ مِّنَ اللَّهِ لِنْتَ لَهُمْ وَلَوْ كُنْتَ فَظًا غَلِيظَ الْقَلْبِ لَانْفَضُّوا مِنْ حَوْلِكَ
فَاعْفُ عَنْهُمْ وَاسْتَغْفِرْ لَهُمْ وَشَاوِرْهُمْ فِي الْأَمْرِ فَإِذَا عَزَمْتَ فَتَوَكَّلْ عَلَى اللَّهِ إِنَّ
اللَّهَ يُحِبُّ الْمُتَوَكِّلِينَ

Artinya :Maka berkat rahmat Allah engkau (Muhammad) berlaku lemah lembut terhadap mereka. Sekiranya engkau bersikap keras dan berhati kasar, tentulah mereka menjauhkan diri dari sekitarmu. Karena itu maafkanlah mereka dan mohonkanlah ampunan untuk mereka, dan bermusyawarahlah dengan mereka dalam urusan itu. Kemudian, apabila engkau telah membulatkan tekad, maka bertawakallah kepada Allah. Sungguh, Allah mencintai orang yang bertawakal.⁵

Dikutip dari tafsir Jalalain, (Maka berkat) *maa* merupakan tambahan (rahmat dari Allah kamu menjadi lemah lembut) hai Muhammad (kepada mereka) sehingga kamu menghadapi pelanggaran mereka terhadap perintahmu itu dengan sikap lunak (dan berhati kasar) hingga kamu mengambil tindakan keras terhadap mereka (tentulah mereka akan menjauhkan diri dari sekelilingmu, maka maafkanlah mereka) atas kesalahan yang mereka perbuat (dan mintalah ampunan bagi mereka) artinya mintalah pendapat atau atau buah pikiran mereka (mengenai urusan itu) yakni urusan peperangan dan lain-lain demi mengambil hati mereka, dan agar ummat meniru sunah dan jejak Rasulullah SAW banyak bermusyawarah dengan mereka. (Kemudian apabila kamu telah berketetapan hati) untuk melaksanakan apa yang kamu kehendaki setelah bermusyawarah itu

⁵Departemen Agama RI, Al-Hikmah Al-qur'an dan terjemahannya, (Bandung: Diponegoro, 2020), hlm. 510.

maka bertawakallah kepada Allah) artinya percayalah kepadaNya. (Sesungguhnya Allah menyukai orang-orang yang bertawakal) kepadaNya.⁶

Ayat di atas menjelaskan bahwa kita sesama manusia harus bersikap lemah lembut, artinya saling berkasih sayang, baik terhadap diri sendiri, saudara, dan keluarga. Ketika seseorang telah candu dalam bermain *game online* maka banyak reaksi atau sikap yang timbul pada diri mereka tanpa mereka sadari, misalnya kurang dalam mengontrol emosi, suka berkata kasar, dan kehilangan *control* atas waktu dan ini merupakan dampak negatif dari *game online*. Adapun dampak positif pada *game online* adalah berfikir lebih cepat, lebih teliti, serta menambah aktivitas otak.

عَنْ أَبِي ذَرِّرٍ جُنْدَبِ بْنِ جُنَادَةَ وَأَبِي عَبْدِ الرَّحْمَنِ مُعَاذِ بْنِ جَبَلٍ رَضِيَ
 اللَّهُ عَنْهُمَا عَنْ رَسُولِ اللَّهِ قَالَ : إِتَّقِ اللَّهَ حَيْثُمَا كُنْتَ وَأَتَّبِعِ السَّبِيلَةَ الْحَسَنَةَ
 تَمَحُّهَا، وَخَالَقِ النَّاسَ بِخُلُقٍ حَسَنٍ
 (رواه الترمذي وقال حديث حسن وفي بعض النسخ حسن صحيح)

Dari Abu Dzarr, Jundub bin Junadah dan Abu Abdurrahman, Mu'az bin Jabal ra. Dari Rasulullah saw. bersabda: "Bertawakallah kepada Allah di mana saja kamu berada, iringilah keburukan dengan kebaikan niscaya menghapusnya dan bergaullah sesama manusia dengan akhlak yang baik."

⁶ Imam Jalaluddin Al-Mahalli dan Imam Jalaluddin As-Suyuti, *Terjemahan Tafsir Jalalain Berikut Asbabun Nuzuul*, (Bandung : Sinar Baru Algensindo, 2004), hlm. 282.

(HR. Tirmidzi, dan dia berkata: "Hadis itu hasan", dan pada sebagian kitab dikatakan: Hasan Shahih).⁷

Hadist di atas menjelaskan bahwa bertawakalah kepada Allah di mana dan kapan saja sebab tawakal kepada Allah SWT merupakan kewajiban setiap muslim. Bergera melakukan ketaatan setelah keburukan secara langsung, karena kebaikan akan mengapus keburukan. Serta bersungguh-sungguh menghias diri dengan akhlak mulia dan menjaga pergaulan yang baik merupakan kunci kesuksesan, kebahagiaan dan ketenangan di dunia dan akhirat dimana hal tersebut dapat menghilangkan dampak negatif pergaulan.

Pada permainan *game online* seseorang akan merasakan enjoy, menikmati permainan tersebut tanpa mereka sadari bahwa kata-kata yang terkandung dalam permainan tersebut kurang baik untuk didengar.⁸ Seringkali apa yang mereka dengar atau yang mereka lihat dalam permainan *game online* membawa dampak yang buruk bagi mereka, misalnya berkata kasar, suka membuang-buang waktu, mengganggu konsentrasi dan susah tidur.

Berdasarkan penjelasan diatas maka peneliti tertarik untuk meneliti **“Pengaruh Penggunaan *Game online* terhadap Akhlak Remaja di Desa Morang Kecamatan Batang Onang Kabupaten Padang Lawas Utara”**. Penelitian ini sangat penting untuk diteliti, karena untuk melihat seberapa besar pengaruh *game online* terhadap akhlak remaja.

⁷ Saefurochman, *Terjemahan Arbain Nawawiyah*, (Semarang: PT Karya Toha Putra, 2014), hlm. 33.

⁸ Alif Achadah, (2021). *Game online Tergadap Perubahan Akhlak*. Jurnal Pendidikan dan Perkembangan Anak, Vol III (2), h. 224.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas peneliti mengidentifikasi banyak hal yang mempengaruhi akhlak remaja yaitu diantaranya, dari lingkungan, baik dari lingkungan keluarga ataupun lingkungan dari luar, didikan orang tua, dari pergaulan yang menjadi kebiasaan oleh remaja misalnya dari segi gaya bicaranya, penggunaan *handphone* yang aktif digunakan oleh remaja untuk bermain *game online*.

C. Batasan Masalah

Mengingat banyaknya faktor yang mempengaruhi akhlak remaja maka, untuk mempermudah penelitian ini dibatasi hanya penggunaan *handphone* yang aktif, dengan keterbatasan kemampuan, waktu dan dana yang dimiliki peneliti, maka perlu dilakukan pembatasan masalah agar pembahasan ini lebih terarah dan terfokus pada permasalahan yang dikaji.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut yaitu apakah terdapat Pengaruh *game online* yang signifikan terhadap akhlak remaja di Desa Morang Kecamatan Batang Onang Kabupaten Padang Lawas Utara.

E. Defenisi Operasional Variabel

1. Game online

Game online adalah permainan yang biasanya dimainkan melalui jaringan internet dan sejenisnya, selalu menggunakan teknologi terkini

seperti modem dan koneksi kabel. Umumnya, *game online* ditawarkan sebagai layanan tambahan oleh penyedia layanan internet atau diakses langsung melalui sistem yang disediakan oleh perusahaan yang menawarkan *game* tersebut. *Game online* dapat dimainkan secara bersamaan di komputer yang terhubung ke jaringan tertentu.

Sementara menurut Andrew Rollings dan Ernest Adams, *game online* adalah teknologi, bukan genre *game* mekanisme untuk menghubungkan pemain, bukan model permainan tertentu.

Permainan daring terdiri dari banyak jenis, dari mulai permainan sederhana berbasis teks hingga permainan yang menggunakan grafik kompleks dan membentuk dunia virtual yang ditempati oleh banyak pemain sekaligus.

Dalam permainan daring, ada dua unsur utama, yaitu server dan client. Server melakukan administrasi permainan dan menghubungkan client, sedangkan client adalah pengguna permainan yang memakai kemampuan server. *Game online* sekarang sudah bisa dinikmati di *smartphone* dan komputer.

2. Akhlak

Akhlak adalah yang berkaitan dengan tingkah laku manusia yang dilakukan dengan sengaja yang muncul dari dorongan jiwa secara spontan. Ilmu akhlak adalah ilmu yang mempelajari dan memberi petunjuk

bagaimana berbuat kebaikan dan menghindar dari keburukan, sesuai dengan tuntunan syariat Islam.

3. Remaja

Masa remaja adalah suatu tahap antara masa kanak-kanak dengan dewasa. Istilah ini menunjukkan masa awal pupertas sampai tercapainya kematangan; biasanya mulai dari usia 14 pada pria dan usia 12 pada wanita. Transisi ke masa dewasa bervariasi dari satu budaya ke budayabudayaan lain, namun secara umum didefinisikan sebagai waktu dimana individu mulai bertindak terlepas dari orang tua mereka.⁹

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, penelitian ini bertujuan untuk: untuk mengetahui sejauhmana *game online* mempengaruhi akhlak remaja.

G. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat teoritik
 - a. Untuk menambah referensi terhadap kajian sosiolog iterkait pengaruh penggunaangame *online* terhadap ahklak remaja.
 - b. Sebagai bahan acuan dan referensi pada penelitian sejenis yang dilakukan dimasa yang akan datang.

⁹ Latifa Nur Ahyani dan Dwi Astuti, *Buku Ajar Psokologi Perkembangan Anak Remja*, (Kudus : Badan Penerbit Unuversitas Muria Kudus, 2018), hlm. 83.

2. Manfaat Praktis

- a. Menambah pemahaman masyarakat umum mengenai pengetahuan sosial agar meningkatkan mutu pendidikan masyarakat dengan perkembangan teknologi.
- b. Memberikan pemahaman akan pengaruh *game online* terhadap *akhlak remaja*.

H. Sistematika Penulisan

Sistematika pembahasan mencakup tiga bagian yaitu :

1. BAB I pendahuluan, meliputi latar belakang masalah, fokus masalah, batasan istilah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.
2. BAB II yang terdiri dari kajian pustaka yang berisi tentang: Deskripsi Teoritik yang meliputi; pengertian *game online* yang terdiri dari : pengertian *game online*, sejarah *game online*, jenis – jenis *game online* dan dampak *game online*. Kedua akhlak yang terdiri dari :akhlak dan sumber akhlak dalam al- qur'an, pengertian akhlak dan bentuk – bentuk akhlak. Ketiga adalah remaja yang terdiri dari : pengertian remaja dan karakteristik remaja umum. Kerangka berfikir dan pertanyaan penelitian yang meliputi: penelitian terdahulu dan hipotesis.
3. BAB III metodologi Penelitian yang berisi: lokasi dan tempat penelitian, jenispenelitiandan metode penelitian, populasi dan sampel,instrumen penelitian, pengembangan instrumen, teknik analisis data.

4. BAB IV hasil penelitian, deskripsi data penelitian, pengujian hipotesis, pembahasan penelitian dan keterbatasan penelitian.
5. BAB V Penutup yang terdiri dari kesimpulan dan saran.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. *Game online*

1. *Sejarah Game online*

Sejarah *game online* dimulai sejak tahun dimulai sejak tahun 1969. Awalnya permainan ini dikembangkan dengan tujuan pendidikan. Namun, kemudian pada waktu tahun 1970, sebuah system dengan kemampuan *time-sharing* yang disebut Plato, diciptakan untuk memudahkan siswa belajar secara *online*, dimana beberapa pengguna dapat mengakses komputer secara bersamaan menurut waktu yang diperlukan. Dua tahun kemudian, muncul Plato IV dengan kemampuan grafik, yang digunakan untuk menciptakan permainan untuk banyak bermain.

Kemudian pada tahun 1995, *game online* benar - benar mengalami perkembangan, apalagi setelah pembatasan NSFNET (*Nation Science Foundation Network*) dihapuskan sehingga akses kode main lengkap dari internet. Kesuksesan moneter menghampiri perusahaan-perusahaan yang peluncurkan permainan ini, sehingga persaingan mulai tumbuh dan menjadikan *game* semakin berkembang hingga hari ini.¹

¹Krista Surbakti, (2017). *Pengaruh game onlineterhadap remaja*, jurnal Curere, Vol. 01. No. 01, hlm.31.

2. Teori Permainan (*Game*)

Game adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang akan ada yang kalah, permainan terdiri atas sekumpulan peraturan yang membangun situasi bersaing dari sampai beberapa orang atau kelompok dengan memilih strategi yang digunakan untuk memaksimalkan kemenangan sendiri ataupun untuk memaksimalkan kekalahan lawan.

Menurut teori beberapa Tokoh Psikologi seperti pendapat Sigmund Freud (*Australia/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 yang meninju boneka dan pura-pura bertarung untuk menunjukkan kekesanlannya.²

Adapun menurut Jean Piaget (*Swiss*) *Game* mampu mengaktifkan otak, mengintegrasikan fungsi belahan otak kanan dan kiri secara mengembangkan pilar-pilar syaraf pemahaman yang berguna untuk masa yang akan datang.

² Sigmund Frued, *Pengantar Umum Psikoanalisis*, (Yogyakarta: pustaka Pelajar, 2006), hlm. 203.

Berkaitan dengan itu pula otak yang aktif adalah kondisi yang sangat baik untuk menerima pelajaran.³

3. Pengertian *Game Online*

Permainan daring (*online games*) adalah jenis permainan computer yang memanfaatkan jaringan komputer (LAN atau internet) sebagai medianya. Biasanya permainan daring disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa *online* atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut.

Menurut Andrew Rollings dan Ernest Adams, permainan daring lebih tepat disebut sebagai sebuah teknologi, dibandingkan sebagai sebuah genre permainan; sebuah mekanisme untuk menghubungkan permainan Bersama, dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan (Rolling & Adams, 2006; 770).

Permainan daring terdiri dari banyak jenis, dari mulai permainan sederhana berbasis teks hingga permainan yang menggunakan grafik kompleks dan membentuk dunia virtual yang ditempati oleh banyak pemain sekaligus. Dalam permainan daring, ada dua unsur utama, yaitu client dan server. Server melakukan administrasi permainan dan menghubungkan client, sedangkan client adalah pengguna permainan yang memakai kemampuan server.

³ Piaget Jean, *Tingkat Perkembangan kognitif*, (Jakarta: Gramedia, 2002), hlm. 50.

Permainan daring bisa disebut juga sebagai bagian dari aktivitas sosial karena pemain bisa saling berinteraksi secara virtual dan seringkali menciptakan komunikasi maya.⁴

4. Intensitas Bermain

Intensitas bermain *game online* adalah tingkat ukuran frekuensi atau jumlah satuan waktu (durasi) yang digunakan pada aktivitas bermain *game online* dengan dorongan emosi (semangat dan giat). Semakin tinggi tingkat ukuran frekuensi yang dihabiskan remaja dalam bermain *game online*, berarti semakin tinggi juga intensitas bermain *game online* nya.⁵

Adapun aspek intensitas bermain *game online* adalah sebagai berikut:⁶

a. Frekuensi

Frekuensi merujuk pada 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 yang dipakai untuk bermain saja, sehingga tidak melakukan kegiatan serta aktivitas yang lain dan menyebabkan anak tidak mendapatkan pengetahuan.

⁴ Emy YunitaRahma Pratiwi, Ddk, *Positif Negarif Game Online Fenomena Game Online Terhadap Prestasi Belajar*, (Jombang: LPPM UNHASY Tebuireng Jombang, 2019), hlm. 11-12.

⁵Conni La Febrina, Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Agresivitas Siswa, (Jurnal Ilmiah VISI P2TK PAUD NI-Vol. 9, No 1. 2014), hlm. 30.

⁶ Ernest adam, *Fundamental OF Game Desaign*, 2nd editoin. (Barkeley: new riders, 2010), hlm. 591.

b. Lama mengakses

Aspek ini mempunyai arti penting karena beberapa waktu lama yang digunakan untuk bermain *game online*. Ketika anak lama bermain *game online* dengan waktu lebih dari 3 jam perhari hal ini akan membuat anak menganggap bahwa *game online* lebih penting daripada hal lain, seperti aktivitas belajar, ibadah, dan membantu orang tua.

5. Jenis – jenis *Game Online*

Game online memiliki jenis yang banyak, mulai dari permainan sederhana berbasis teks sampai permainan yang menggunakan grafik kompleks dan membentuk dunia virtual yang disempati oleh banyak permainan sekaligus. Untuk lebih jelasnya berikut adalah jenis-jenis *game online* berdasarkan jenis permainannya :

1) *Massively Multiplayer Online First Person Shooter Games*(MMOFPS)

Game online jenis ini mengambil jenis sudut pandang orang pertama sehingga seolah-olah pemain berada dalam permainan tersebut dalam sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan, di mana setiap tokoh memiliki kemampuan yang berbeda dalam tingkat akurasi, reflek, dan lainnya. Permainan ini dapat melibatkan banyak orang dan biasanya permainan ini mengambil *setting* peperangan dengan senjata-senjata militer. Contoh permainan ini antara lain *Counter Strike*, *Call Of Duty*, *Point Blank*, *Quake*, *Blood* dan *Unreal*.

2) *Masivvely Multiplayer Online Real time strategy games* (MMORTS)

Game jenis ini menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya. Permainan ini memiliki ciri khas di mana pemain harus mengatur strategi permainan. Dalam RTS, tema permainan bisa berupa sejarah (misalnya segi *Age of Empires*), fantasi (misalnya *Warcraft*), dan fiksi ilmiah (misalnya *Star Wars*).

3) *Massvely Multiplayer Online Role playing games*(MMORPG)

Game jenis ini biasanya memainkan peran tokoh – tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk meraut sebuah cerita bersama. RPG biasanya lebih mengarah ke kolaborasi social dari pada kompetisi. Pada umumnya dalam RPG, para pemain tergabung dalam satu kelompok. Contoh dari genre permainan ini *Ragnarokonline, The Lord of the Rings Online, Shadows of Angmar, Final Fantasy, Dota, Free Fire, Mobile Legend* dan *pubg*.

4) *Cross – platform Online Play*

Jenis ini dapat dimainkan secara *online* dengan perangkat yang berbeda. Saat ini mesin permainan konsol (*console game*) mulai berkembang menjadi seperti *computer* yang dilengkapi dengan jaringan sumber terbuka (*open source network*), seperti *Dreamcast, Playstation 2*, dan *Xbox* yang memiliki fungsi *online*, misalnya *Need for Speed Underground*, yang dapat dimainkan secara *online* dari PC maupun *Xbox 360*.

5) *Massively Multiplayer Online Browser Game*

Game jenis ini dimainkan pada browser seperti *Mozilla Firefox*, *Opera*, atau *Internet Explorer*. *Game* sederhana dengan permainan tunggal dapat dimainkan dengan *browser* melalui HTML dan teknologi *Scripting HTML (JavaScript, ASP, PHP, MySQL)*. Perkembangan teknologi grafik berbasis web seperti *Flash* dan *java* menghasilkan permainan yang dikenal dengan “*Flash games*” atau “*java games*” yang menjadi sangat populer. Permainan sederhana ini *Pac – Man* bahkan dibuat ulang menggunakan *pengaya (plugin)* pada sebuah halaman web. *Browser games* yang baru menggunakan teknologi web seperti *Ajax* yang memungkinkan adanya interaksi *multiplayer*.

6) *Simulation Games*

Jenis ini bertujuan untuk memberi pengalaman melalui simulasi. Ada beberapa jenis permainan simulasi, diantaranya *life - simulation games*, *construction and management simulation games*, dan *vehicle simulation*. Pada *life-simulation games*, pemain bertanggung jawab atas sebuah tokoh atau karakter dan memenuhi kebutuhan tokoh selayaknya kehidupan nyata, namun dalam ranah virtual. Karakter memiliki kebutuhan dan kehidupan layaknya manusia, seperti kegiatan bekerja, bersosialisasi, makan, belanja dan sebagainya. Biasanya karakter ini hidup dalam sebuah dunia virtual yang dipenuhi oleh karakter-karakter

yang dimainkan pemain lainnya. Contoh permainannya adalah *Second Life*.

7) *Massively Multiplayer onlinegames (MMOG)*

Permainan bermain dalam skalanya sebesar (>100 pemain), di mana setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata. MMOG muncul dengan sering perkembangan akses *internetbroadband* di negara maju sehingga memungkinkan ratusan, bahkan ribuan pemain untuk bermain bersama. MMOG sendiri memiliki banyak jenis seperti :

- a. MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role – Playing Game*)
- b. MMORST (*Massively Multiplayer Online Real – time Strategy*)
- c. MMOFPS (*Massively Multiplayer Online First - Person Shooter*
- d. MMOSG (*Massively Multiplayer Online Social Game*)

6. **Dampak Game Online**

Seiring perkembangan dunia internet, banyak perubahan membawa pengaruh bagi pengguna khususnya pada remaja. Salah satunya dengan kehadiran *game online*. Permainan ini dapat mengganggu akhlak serta moral dan juga perilaku seseorang. Hal ini karena permainan *game online* memiliki sifat adiktif atau membawa candu. Akibatnya anak yang sudah mengenal *game online* cenderung terpengaruh, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Allah berfirman dalam Al-qur'an surah al-An'am ayat 22 :

وَيَوْمَ نَحْشُرُهُمْ جَمِيعًا ثُمَّ نَقُولُ لِلَّذِينَ أَشْرَكُوا أَيْنَ شُرَكَائُكُمْ الَّذِينَ كُنْتُمْ

تَزْعُمُونَ

Artinya: *Dan kehidupan dunia ini hanyalah permainan dan senda gurau. Sedangkan negeri akhirat itu, sungguh lebih baik bagi orang-orang yang bertakwa. Tidakkah kamu mengerti?*⁷

Dikutip dari tafsir Jalalain (Dan) ingatlah (hari yang di waktu itu Kami menghimpun mereka semuanya kemudian Kami menghimpun mereka semuanya, kemudia Kami berkata kepada orang-orang musyrik) sebagai celaan (“Dimanakah sesembahan-sesembahan yang kamu katakan dahulu?”) yang kalian jadikan sebagai sekutu-sekutu Allah.⁸

Ayat tersebut menjelaskan bahwa kehidupan dunia ini hanyalah permainan dan tipu daya belaka bagi orang yang tidak mau melakukan apa yang di ridhai Allah, baik itu dosa kecil maupun dosa besar. Misalnya syirik atau mempersekutukan Allah, melawan orang tua, melalaikan ibadah dalam lain sebagainya. Jika seseorang terlalu mencintai kehidupan dunia pastilah ia akan terjerumus dan terjebak dalam dunia fana yang sifatnya sementara, sehingga menjadikan dunia sebagai tujuan utamanya dan lalai akan perintah Allah. Banyak hal yang bisa membuat manusia menjadi lalai karna kehidupan dunia.

Banyaknya harta juga salah satu hal yang bisa menjadikan manusia lalai akan akhirat. Tergiur dengan kenikmatan yang di dapatkan ketika di

⁷Departemen Agama RI, Al-Hikmah Al-qur'an dan terjemahannya, (Bandung: Diponegoro, 2020), hlm. 130.

⁸ Imam Jalaluddin Al-Mahalli dan Imam Jalaluddin As-Suyuti, *Terjemahan Tafsir Jalalain Berikut Asbabun Nuzul*, (Bandung : Sinar Baru Algensindo, 2004). hlm. 543.

dunia. Banyaknya harta bisa menjadikan manusia sombong dan angkuh jika dalam dirinya tidak dilandasi dengan iman yang kuat. *Game online* merupakan salah satu karya manusia dengan tujuan sebagai hiburan.

Allah juga berfirman dalam al-Qur'an surah as-Syams ayat 8 :

فَأَلْهَمَهَا فُجُورَهَا وَتَقْوَاهَا ۗ

Artinya: *Maka Allah mengilhamkan kepada jiwa itu (jalan) kefasikan dan ketakwaannya.*⁹

Allah juga menjelaskan bahwa dan bersumpah demi jiwa manusia dan Zdat yang mengatur penciptaanya dan susunan tubuhnya, lalu mengenalkan jalan kefasikan agar dihindari, dan jalan kebaikan dalam ketakwaan agar disenangi.

Anak remaja merupakan salah satu kelompok yang mudah terpengaruh oleh dampak *game online*. Waktu yang seharusnya digunakan untuk beristirahat atau bermain, namun anak cenderung memanfaatkannya untuk duduk di depan komputer dan asik dalam permainan *game online* tersebut.

Meskipun kelihatannya sekedar duduk dampak jangka panjang dari permainan *games* yang menghabiskan waktu luang lebih dari 30 jam per minggu, serta permainan *game* dapat menguras energi serta membutuhkan konsentrasi dan anak dirangsang penasaran untuk mengejar nilai tinggi bahkan anak lupa waktu untuk berhenti sejenak.

⁹ Departemen Agama RI, Al-Hikmah Al-qur'an dan terjemahannya, (Bandung: Diponegoro, 2020), hlm. 596.

Ketergantungan semacam itu dapat memicu perilaku negatif seperti mencuri uang untuk membeli *game* baru, bolos sekolah, malas mengerjakan pekerjaan rumah (PR), atau rasa tak tenang saat tidak dapat bermain *games*. Bila anak bermain *game* dengan tingkat ketergantungan yang tinggi dan posisi duduk yang salah saat bermain *games* dikhawatirkan anak akan mengidap nyeri sendi di kalangan anak-anak.

Game online pada dasarnya sama seperti sebuah koin yang memiliki dua permukaan yang berbeda. Artinya, *game online* memiliki pengaruh atau dampak yang saling bertolak belakang tergantung pada pemakainya. Adapun dampak dari *game online* yaitu sebagai berikut:

a. Dampak positif *game online*

1. Setiap *game* memiliki tingkat kesulitan/level yang berbeda. Umumnya permainan ini dilengkapi pernik-pernik senjata, amunisi, karakter dan peta permainan yang berbeda. Untuk menyelesaikan level atau mengalahkan musuh secara efisien diperlukan strategi. Permainan *game online* akan melatih pemainnya untuk dapat memenangkan permainan dengan cepat, efisien dan menghasilkan lebih banyak poin.
2. Meningkatkan konsentrasi. Kemampuan konsentrasi pemain *game online* akan meningkat karena mereka harus menyelesaikan beberapa tugas, mencari celah yang mungkin bisa dilewati dan memonitor jalannya permainan. Semakin sulit sebuah *game* maka semakin diperlukan tingkat konsentrasi yang tinggi.

3. Meningkatkan kemampuan membaca. Sangat tidak beralasan bahwa *game online* merupakan jenis permainan yang menurunkan tingkat minat baca anak. Dalam hal ini justru *game online* dapat meningkatkan minat baca pemainnya.
 4. Meningkatkan kemampuan berbahasa *inggris*. Kebanyakan *game online* menggunakan bahasa *inggris* dalam pengoperasiannya ini yang mengakibatkan pemainnya harus mengetahui kosa kata bahasa *inggris*.
 5. Meningkatkan pengetahuan tentang komputer. Untuk dapat menikmati permainan dengan nyaman dan kualitas gambar yang prima seorang pemain *game online* akan berusaha mencari informasi tentang spesifikasi komputer dan koneksi internet yang dapat digunakan untuk memainkan *game* tersebut.
 6. Meningkatkan kemampuan mengetik. Kemampuan mengetik sudah pasti meningkat karena mereka menggunakan *keyboard* dan mouse untuk mengendalikan permainan.
- b. Dampak negatif *game online*
1. Menimbulkan adiksi atau kecanduan yang kuat. Sebagian besar *game* yang beredar saat ini memang didesain supaya menimbulkan kecanduan para pemainnya. Semakin seseorang kecanduan pada suatu *game* maka pembuat *game* semakin diuntungkan. Tapi keuntungan produsen ini justru menghasilkan dampak yang buruk bagi kesehatan psikologis pemain *game*.

2. Mendorong melakukan hal-hal negatif. Walaupun jumlahnya tidak banyak tetapi cukup sering kita menemukan kasus pemain *game online* yang berusaha mencuri ID pemain lain dengan berbagai cara. Kemudian mengambil uang didalamnya atau melucuti perlengkapannya yang mahal-mahal.
3. Berbicara kasar dan kotor. Entah ini terjadi di seluruh dunia atau hanya Indonesia, para pemain *game online* sering mengucapkan kata-kata kotor dan kasar saat bermain di warnet atau *game center*.
4. Terbengkalainya kegiatan di dunia nyata. Keterikatan pada waktu penyelesaian tugas di *game* dan rasa asik memainkannya seringkali membuat berbagai kegiatan terbengkalai. Diantaranya waktu beribadah, tugas sekolah, tugas kuliah ataupun pekerjaan menjadi terbengkalai karena bermain *game* atau memikirkannya.
5. Perubahan pola makan dan istirahat. Perubahan pola istirahat dan pola makan sudah sering terjadi pada pemain *game online* karena menurunnya kontrol diri. Waktu makan menjadi tidak teratur dan mereka sering tidur pagi demi mendapat akses internet murah pada malam-pagi hari.
6. Pemborosan uang. Untuk membayar sewa komputer di warnet dan membeli poin atau karakter kadangkala nilainya bisa mencapai jutaan rupiah. Belum lagi koneksi internet dirumah.
7. Mengganggu kesehatan. Duduk terus menerus didepan komputer selama berjam-jam jelas menimbulkan dampak negatif bagi tubuh.

B. Akhlak

1. Akhlak Dan Sumber Akhlak Dalam Islam

Dalam Islam ada yang namanya adab, moral dan etika yang mempunyai arti yang berbeda-beda jika dilihat dari segi konteksnya. Selain adab, etika, dan moral ada juga yang namanya akhlak yang sering dikenal sebagai sikap yang baik dan buruk seseorang, dalam Islam al Qur'an dan sunnah merupakan sumber hukum Islam yang mempunyai fungsi sebagai pedoman umat muslim dan terdapat penjelasan tentang akhlak. Nabi Muhammad Saw merupakan orang yang menjadi suri tauladan bagi umat muslim karena memiliki akhlak mulia. Nabi Muhammad telah menerapkan prinsip-prinsip akhlak dalam berbagai bidang, baik dalam kehidupan sehari-hari Rasulullah, dalam kehidupan bermasyarakat maupun dalam berbangsa dan bernegara.

Dalam Al-qu'an Allah SWT juga telah menjelaskan bahwa Rasulullah memiliki akhlak yang mulia, sebagaimana firman Allah yang terdapat pada Q.S Al-Ahzab ayat 21 yang berbunyi :

لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِّمَن كَانَ يَرْجُوا اللَّهَ وَالْيَوْمَ

الْآخِرَ وَذَكَرَ اللَّهَ كَثِيرًا ﴿٢١﴾

Artinya : *Sesungguhnya telah ada pada (diri) Rasulullah itu suri teladan yang baik bagimu (yaitu) bagi orang yang mengharap (rahmat)*

Allah dan (kedatangan) hari kiamat dan Dia banyak menyebut Allah.¹⁰

Dalam ayat tersebut menjelaskan bahwa kita sebagai umat muslim kita diperintahkan untuk menjadikan rasulullah sebagai suri tauladan dalam kehidupan kita sehari - hari. Dengan demikian kita diminta meniru sikap Nabi Muhammad SAW baik dari perkataan maupun perbuatan.

2. Pengertian Akhlak

Kata “*akhlaq*” berasal dari bahasa Arab, yaitu *jama'* dari kata “*khuluqun*” yang secara linguistik diartikan diartikan budi pekerti, perangai, tingkah laku atau tabiat, tata krama, sopan santun, adab dan tindakan.¹¹ Dilihat dari sudut Istilah (terminologi), para ahli berbeda pendapat namun intinya sama yaitu tentang perilaku manusia. Adapun pendapat – pendapat ahli dapat dihimpun sebagai berikut :

- a. Imam al Ghazali (1059-1111) menurut hijjatul islam yang dikutip dari buku studi akhlak ialah sifat yang tertanam dalam jiwa, yang menimbulkan macam-macam perbuatan dengan gampang dan mudah tanpa memerlukan pertimbangan.¹²

¹⁰ Departemen Agama RI, Al-Hikmah Al-qur'an dan terjemahannya, (Bandung: Diponegoro, 2020), hlm. 420.

¹¹ Beni Ahmad dan K.H Abdul Hamid, *Ilmu Akhlak*, (Bandung: CV Pustaka Setia, Cet III, 2017), hlm. 13.

¹² Suhayib, *Studi Akhlak*, (Cetakan I: Depok Sleman Yogyakarta: 2016), hlm.7.

- b. Menurut Ibnu Mazkawih, akhlak merupakan keadaan jiwa seseorang yang mendorongnya untuk melakukan suatu perbuatan tanpa melalui pertimbangan pikiran dan perencanaan.¹³
- c. Menurut Rosihan Anwar akhlak adalah keadaan jiwa seseorang untuk berbuat tanpa melalui pertimbangan dan pilihan terlebih dahulu.¹⁴

3. Bentuk – bentuk akhlak

Akhlak menurut sifatnya dibagi menjadi dua yaitu akhlak Mahmudah (akhlak terpuji) dan akhlak Madzmumah (akhlak tercela) dan penulis akan menjabarkan lebih lanjut kedua macam akhlak tersebut, yaitu akhlak Mahmudah dan akhlak Madzmumah.

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 juga akhlaq al-karimah (akhlak mulia). Adapun pengertian mengenai akhlak mahmudah secara termonologi, para ulama berbeda pendapat. Berikut ini dikemukakan beberapa penjelasan tentang pengertian akhlak mahmudah atau akhlak terpuji.

¹³Ibnu Mazkawih, *Tahdzib Al-Akhlak wa Thathir Al-A'raq*, (Beirut: Maktabah Al-Hayah Li Ath-Thiba'ah wa Nasyr, cetakan ke-2), hlm. 51.

¹⁴Rosihan Anwar, *Asas Kebudayaan Islam*, (Bandung: Pustaka Setia, 2010), hlm. 14.

- 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, menurutna berpangkal dari kadua hal tersebut. Ia memberikan gambaran tentang bumi yang tunduk pada ketentuan Allah SWT. Ketika air turun menyimpannya, bumi merespon dengan kesuburan dan menumbuhkan tanaman – tanaman yang indah. Semikian pula manusia tatkala diliputi rasa ketundukan kepada Allah SWT, kemudian turun taufik dari Allah SWT, ia akan meresponnya dengan sifat – sifat terpuji.
- 3). Menurut Abu Daud AS-Sijistani (w.275 H/889 M), akhlak terpuji adalah perbuatan – perbuatan yang disenangi, sedangkan akhlak tercela adalah perbuatan – perbuatan yang ahrus dihindari.¹⁵

Allah juga berfirman Allah dalam al-Qur'an sural al-Maidah ayat 8:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا كُونُوا قَوَّامِينَ لِلَّهِ شُهَدَاءَ بِالْقِسْطِ وَلَا يَجْرِمَنَّكُمْ شَنَاٰنُ قَوْمٍ عَلَىٰ ءَلَّا تَعْدِلُوا ءَاعْدِلُوا هُوَ أَقْرَبُ لِلتَّقْوَىٰ وَاتَّقُوا اللَّهَ ءَإِنَّ اللَّهَ خَبِيرٌ بِمَا تَعْمَلُونَ

Artinya: *Wahai orang-orang yang beriman, jadilah kamu penegak (kebenaran) karena Allah (dan) saksi-saksi (yang bertindak) dengan adil. Janganlah kebencianmu terhadap suatu kaum mendorong kamu untuk berlaku tidak adil. Berlakulah adil*

¹⁵ Samsul Munir Amin, *ilmu Dakah*, (Jakarta: Amzah, 2009), hlm.180-181.

karena (adil) itu lebih dekat pada takwa. Bertakwalah kepada Allah, sesungguhnya Allah Maha Teliti terhadap apa yang kamu kerjakan.¹⁶

Dikutip dari tafsir jalalain (hai orang-orang yang beriman, hendaklah kamu selalu berdiri karena Allah) menegakkan kebenaran-kebenaranNya. (menjadi saksi yang adil dan janganlah kamu terdorong oleh kebencian kepada suatu kaum) yakni kepada orang-orang kafir (untuk berlaku tidak adil) hingga kamu menganiaya mereka karena permusuhan mereka itu. (berlaku adillah kamu) baik terhadap lawan maupun terhadap kawan (karena hal itu) artinya keadilan itu (lebih dekat kepada ketakwaan. Dan bertawakal lah kepada Allah, sesungguhnya Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan) sehingga kamu menerima pembalasan dari padaNya.¹⁷

Ayat tersebut berisi dua perintah, yaitu menauhidkan Allah dan berbakti kepada orang tua. Keduanya merupakan salah satu bentuk akhlak terpuji dalam Islam meskipun objeknya berbeda, Tuhan dan orang tua.

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

¹⁶ Departemen Agama RI, Al-Hikmah Al-qur'an dan terjemahannya, (Bandung: Diponegoro, 2020), hlm.108.

¹⁷ Imam Jalaluddin Al-Mahalli dan Imam Jalaluddin As-Suyuti, *Terjemahan Tafsir Jalalain Berikut Asbabun Nuzuul*, (Bandung : Sinar Baru Algensindo, 2004). hlm. 542

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa akhlak terpuji adalah suatu yang baik dan mesti dilakukan, yang mencakup akhlak kepada Allah, akhlak kepada Rasulullah, akhlak kepada diri sendiri, keluarga, teman sejawat, akhlak kepada hewan dan akhlak kepada lingkungan.

b. Akhlaqul Mazdmumah (Akhlak Tercela)

Secara etimologi, kata madzmumah berasal dari bahasa arab yang artinya tercela. Oleh karena itu akhlak madzmumah artinya akhlak tercela. Semua bentuk kegiatan yang bertentangan dengan akhlak terpuji, disebut akhlak tercela. Akhlak tercela merupakan tingkah laku tercela yang dapat merusak keimanan seseorang, dan menjatuhkan martabatnya sebagai manusia.

Segala bentuk akhlak yang bertentangan dengan akhlak terpuji disebut dengan akhlak tercela. Akhlak yang tercela adalah tingkah laku yang tercela yang dapat merusak keimanan seorang muslim dan menjatuhkan martabatnya sebagai manusia. Bentuk-bentuk akhlak madzmumah bisa berkaitan dengan Allah SWT, Rasulullah SAW, dirinya, keluarganya, masyarakat, dan alam sekitarnya.¹⁸

Adapun contoh dari akhlak tercela yaitu syirik, kufur, nifak, fasik takabur, dan ujub, dengki, gibah, membantah orang tua, sombong, emosi yang berlebihan,

¹⁸Miswar, dkk, *Akhlaq Tasauf Membangun Karakter Islam*, (Medan: perdana Publishing, 2016), hlm. 121.

dan melalaikan waktu” dan masih banyak lagi contoh-contoh dari akhlak tercela.

4. Ruang Lingkup Akhlak

Berdasarkan berbagai macam defenisi akhlak, maka akhlak tidak memiliki pembatasnya, ia melingkupi dan mencakup semua kegiatan, usaha, dan upaya manusia, yaitu dengan nilai-nilai perbuatan. Dalam perspektif Islam, akhlak itu konperhensif dan holistik, dimana dan kapan saja mesti berakhlak. Oleh karena sebab itulah merupakan tingkah laku manusia dan tidak akan pernah berpisah dengan aktivitas manusia.

Jadi, ruang lingkup akhlak Islam adalah seluas kehidupan manusia itu sendiri yang mesti diaplikasikan *fi kulli al-makan wa fi kulli al-zaman*. Akhlak Islam meliputi seperti :

a. Akhlak kepada Allah dan Rasul-Nya

Akhlak kepada allah dimulai dari meyakini adanya Allah, mengimani sifat-sifat Allah dan nama-mana Allah tunduk dan patuh kepda perintah Allah dan menjauhi larangan Allah, merasakan kehadiran Allah dalam hidupnya dan merasakan selalu berada dalam pengawasan Allah. Hubungan seorang hamba dengan Allah itu akan semakin apabila dimilikinya beberapa sikap-sikap batin, seperti yang disebutkan Abu Bakar Mihammad Al Kalabazi, akan timbul seperti

taubat, zuhud, farq, tawadu', takwa tawakkal, ridha, mahabbah, dan puncak ma'rifah.¹⁹

b. Akhlak kepada manusia

1) Akhlak kepada diri sendiri

Akhlak kepada diri itu adalah menunaikan hak dan kewajiban diri. Anggota-anggota tubuh manusia mempunyai hak, mata mempunyai hak, telinga mempunyai hak, badan mempunyai hak, perut juga mempunyai hak. Tanda orang berakhlak terhadap dirinya adalah menunaikan hak-hak diri tersebut.

2) Akhlak terhadap keluarga

Rumah tangga yang anggota keluarganya terdiri dari suami, istri dan anak-anak. Semua komponen itu mempunyai hak dan kewajiban. Suami mempunyai hak dan kewajiban terhadap istri dan anak-anaknya, istri juga mempunyai hak dan kewajiban terhadap suami dan anak-anaknya. Misalnya kewajiban suami membiayai rumah tangga.²⁰

C. Remaja

1. Pengertian Remaja

Pengunaan Istilah untuk menyebutkan masa peralihan dari masa anak dengan masa dewasa, ada yang memberi Istilah :*puberty* (inggris), *puberteit* (belanda), *pubertas* (latin), yang berarti kedewasaan yang

¹⁹ Abdul hamid, *Pembentukan Akhlak Mulia*, (Semarang: Pustaka Media, 2019), hlm. 142.

²⁰ Abdul hamid, *Pembentukan Akhlak Mulia*, (Semarang: Pustaka Media, 2019), hlm.144.

dilandasi oleh sifat dan tanda – tanda kelaki – lakian. Ada pula yang menggunakan istilah *Adulescentio* (latin) yaitu masa muda. Istilah *pubescence* yang berasal dari kata *pubis* yang dimaksud *pubeshair* atau rambut disekitar kemaluan. Dengan tumbuhna rambut itu suatu pertanda masa kanak-kanak berakhir dan menuju kematangan/ kematangan seksual.

Batasan masa remaja dari berbagai ahli memang sangat bervariasi, disini dapat diajukan batasan : masa remaja adalah peralihan dari masa anak dengan masa dewasa yang mengalami perkembangan semua aspek/fungsi untuk memasuki masa dewasa.²¹

Remaja adalah masa peralihan dari kanak-kanak ke dewasa. Seorang remaja tidak lagi dapat dikatakan sebagai kanak-kanak, namun ia belum cukup matang untuk dapat dikatakan dewasa. Ia sedang mencari pola hidup yang sesuai baginya dan ini pun sering dilakukan melalui metode coba-coba walaupun melalui banyak kesalahan. Kesalahan yang dilakukanya sering menimbulkan kekhawatiran serta perasaan yang tidak menenangkan bagi lingkungnya, orang tuanya. Kesalahan yang diperbuat para remaja hanya akan menenangkan teman sebayana. Hal ini karena mereka semua memang masih sama – sama dalam masa mencari identitas. Kesalahan – kesalahan ang menimbulkan kesalahan lingkungan inilah yang sering disebut sebagai kenakalan remaja.²²

Menurut Kartono (1990), dibagi tiga yaitu:

²¹ Sri Rumini, Siti Sundari, *Perkembangan Anak Dan Remaja*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2013), hlm. 53-54.

²² Dadan Sumara, Sahadi Humaedi, Meylanny Budiarti Santoso, *Kenakalan Remaja Dan Penanganannya*, jurnal Penelitian & PPM (2017), Vol 4 No 2, hlm. 364.

1. Remaja awal (12-15 tahun)

Pada masa ini, remaja mengalami perubahan jasmani yang sangat pesat dan perkembangan intelektual yang sangat intensif sehingga minat anak pada dunia luar sangat besar dan pada saat ini remaja tidak mau dianggap kanak-kanak lagi namun sebelum bisa meninggalkan pola kekanak-kanakannya. Selain itu pada masa ini remaja sering merasa sunyi, ragu-ragu, tidak stabil, tidak puas dan merasa kecewa.

2. Remaja pertengahan (15-18 tahun)

Kepribadian remaja pada masa ini masih kekanak-kanakan tetapi pada masa remaja ini timbul unsur baru yaitu kesadaran akan kepribadian dan kehidupan badaniah sendiri. Remaja mulai menentukan nilai-nilai tertentu dan melakukan perenungan terhadap pemikiran filosofis dan etis. Bermula dari perasaan dan penuh keraguan pada masa awal maka mereka rentan usia ini timbul kemantapan pada diri sendiri. Rasa percaya diri pada remaja menimbulkan kesanggupan pada dirinya untuk melakukan penilaian terhadap tingkah laku yang dikukannya. Selain itu pada masa ini remaja menemkan diri sendiri atau jati dirinya.

3. Remaja akhir (18-21 tahun)

Pada masa ini remaja sudah mantap dan stabil. Remaja sudah mengenal dirinya dan ingin hidup dengan pola hidup yang digariskan sendiri dengan keberanian. Remaja mulai memahami

dalam hidupnya dan menyadari tujuan hidupnya. Remaja sudah mempunyai pendirian tertentu berdasarkan satu pola yang jelas yang baru ditemukannya.²³

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 mentap pada diri seseorang 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 ditunjuk oleh remaja yaitu :

a. Kegelisahan

Remaja mempunyai idealisme yang banyak angan-angan dan keinginan yang ingin mewujudkan, namun sesungguhnya remaja belum memiliki kemampuan yang memadai untuk mewujudkan semua itu. Seringkali angan-angan dan keinginan jauh lebih besar dibandingkan dengan kemampuannya.

b. Pertentangan

²³ Latifa Nur Ahyani dan Dwi Astuti, *Buku Ajar Psikologi Perkembangan Anak Remaja*, (Kudus : Badan Penerbit Unuversitas Muria Kudus, 2018), hlm. 84.

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

c. Aktivitas Kelompok

Remaja termasuk individu yang banyak keinginan, dan seringkali tidak dapat mempengaruhi 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-sama dengan teman-teman untuk melakukan kegiatan bersama.

d. Keinginan Mencoba Segala Sesuatu

Pada umumnya, remaja memiliki rasa ingin tahu yang tinggi , oleh karena itu, mereka ingin bertualang menjelajahi segala sesuatu dan mencoba segalaana yang belum pernah dialaminya. Selain itu remaja yang terdorong oleh keinginan seperti orang dewasa yang menyebabkan mereka ingin mencoba apa yang dilakukan oleh orang dewasa.²⁴

²⁴ Irfan Purta Talo, (2022), *Pengaruh Game online Terhadap Akhlak Remaja Di Desa Muara Simpur Kecamatan Ulo Talo Kabupaten Sulema*. Skripsi. Universitas Fatmawati Suekarno Bengkulu Fakultas Tarbiyah Dan Tadris. hlm.59.

D. Penelitian yang Relevan

Dalam penelitian ini, penulis mengacu pada penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dilaksanakan saat ini. Berikut ini beberapa hasil penelitian yang relevan yang dijadikan bahan telaah bagi peneliti.

1. Irfan Talo Putra, Skripsi pada tahun 2022 dengan judul “Pengaruh *Game Online* terhadap Akhlak Remaja di Desa Muara Simpur Kecamatan Ulu Talo Kabupaten Seluma”. Berdasarkan hasil penelitian game online berpengaruh terhadap akhlak remaja. Kesimpulan ini diuji berdasarkan uji koefisien regresi, uji koefisien determinasi, dan uji signifikansi²⁵. Adapun persamaan penelitian dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu sama-sama memuji apakah terdapat pengaruh *game online* terhadap akhlak remaja. Sedangkan perbedaannya yaitu terletak pada sampel penelitian dengan jumlah sampel 25 remaja dan 25 orang tua, dan terletak pada lokasi penelitian yang mana lokasi penelitian di desa muara Simpur. Sedangkan penelitian ini sampelnya berjumlah 30 orang dan lokasinya berada di Desa Morang.
2. Nurul Fadilah Ramdani, Skripsi pada tahun 2018 dengan judul "Pengaruh *Game Online* terhadap Minat Belajar Siswa kelas VI SDN Bawakaraeng 1". Berdasarkan hasil penelitian *game online* berpengaruh terhadap minat belajar siswa di SDN Bawakaraeng 1 kota

²⁵Irfan Purta Talo, Pengaruh *Game online* Terhadap Akhlak Remaja Di Desa Muara Simpur Kecamatan Ulo Talo Kabupaten Sulema. Skripsi.(Universitas Fatmawati Suekarno Bengkulu Fakultas Tarbiyah Dan Tadris, 2022).

Makassar.²⁶ Kesimpulan ini diuji berdasarkan hasil uji validitas dan uji reliabilitas dengan analisis deskriptif, uji korelasi dan uji hipotesis. Adapun persamaan penelitian dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu sama-sama menguji apakah terdapat pengaruh *game online* terhadap minat belajar siswa. Sedangkan perbedaannya terletak pada variabel sampel dan lokasi, di mana pada variabel Y yaitu minat belajar sedangkan sampel yang digunakan yaitu 45 orang dan lokasinya di SDN Bawakaraeng 1 kota Makassar. Sedangkan penelitian ini variabel Y nya yaitu akhlak remaja sementara sampel yang digunakan berjumlah 30 orang dan lokasinya berada di Desa Morang Kecamatan Batang Onang Kabupaten Padang Lawas Utara.

3. Muhammad Fahmi Dzaluli, Skripsi pada tahun 2021 dengan judul "Pengaruh *Game Online* terhadap Akhlak Siswa Kelas VII di MTS Al Husna Cimanggis Depok". Berdasarkan hasil penelitian *game online* berpengaruh terhadap akhlak siswa. Kesimpulan ini diuji berdasarkan hasil uji regresi, uji koefisien korelasi, uji koefisien determinasi dan uji T-Test.²⁷ Adapun persamaan penelitian dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu sama-sama menguji apakah terdapat pengaruh *game online* terhadap siswa kelas 8 di MTS Al Husna Cimanggis Depok.

²⁶Nurfadhilah Ramdani, "Pengaruh *Game Online* Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan UIN Alauddin Makassar," *Skripsi* (Universitas Muhammadiyah Makassar, 2018).

²⁷Muhammad Fahmi Dzajuli, "Pengaruh *Game online* terhadap Akhlak Siswa Kelas VIII Di MTS Al-Husna Cimanggis Depok", *Skripsi* UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2021).

sedangkan perbedaannya yaitu terletak pada sampel lokasi dan teknik pengambilan data di mana sampelnya berjumlah 225, lokasinya di MTS Al Husna Cimanggis Depok dan teknik pengambilan data dengan menggunakan *probability sampling*. Sedangkan peneliti pada penelitian yang akan dilakukan sampel yang digunakan berjumlah 30 orang, lokasinya berada di desa Morang Kecamatan Batang Onan Kabupaten Padang Lawas Utara, dan teknik pengambilan data dengan menggunakan teknik *random sampling*.

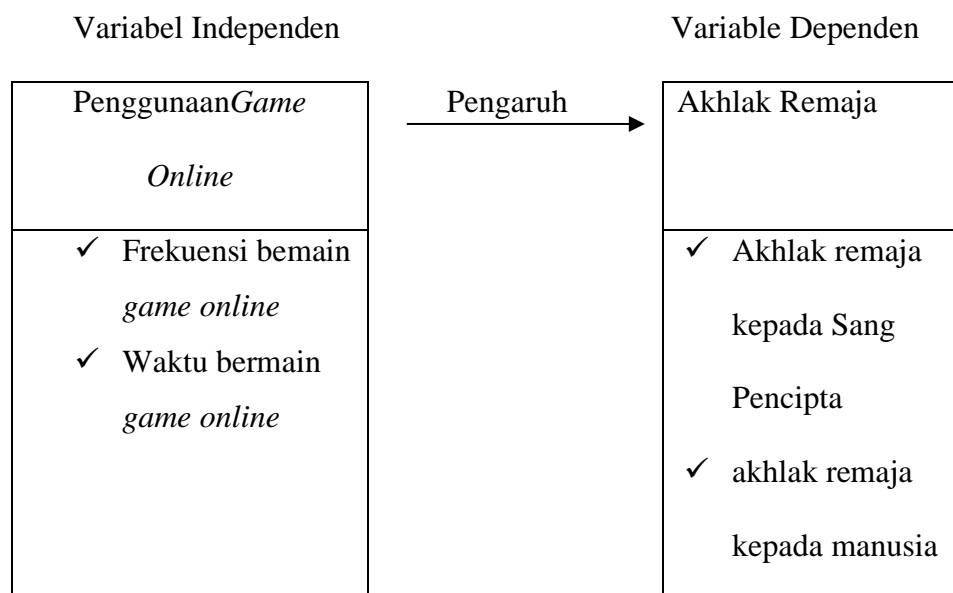
4. Agung Salim, Skripsi pada tahun 2016 dengan judul "Pengaruh *Game Online* terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Alauddin Makassar". Berdasarkan hasil penelitian *game online* berpengaruh terhadap perilaku belajar mahasiswa jurusan pendidikan agama Islam.²⁸ Adapun persamaan penelitian yaitu sama-sama menguji apakah terdapat pengaruh *game online* terhadap perilaku belajar mahasiswa. Kesimpulan ini berdasarkan hasil uji analisis deskriptif dan analisis regresi linear sederhana. Sedangkan perbedaannya yaitu terletak pada lokasi dan jenis penelitian, di mana lokasi penelitian berada di UIN Alauddin Makassar dan jenis penelitian dengan penelitian kuantitatif dengan pendekatan analisis deskriptif. Sedangkan pada penelitian ini lokasinya di desa Morang Kecamatan Batang Onang Kabupaten Padang

²⁸Agung Salim, "Pengaruh *Game online* Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan UIN Alauddin Makassar", *Skripsi*, (UIN Alauddin Makassar, 2016).

Lawas Utara dan jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan *ex post facto*.²⁹

E. Kerangka Berpikir

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



Gambar 2.1 kerangka berpikir

Kerangka berpikir dalam penelitian ini bahwa penggunaan *game online* merupakan variabel X yang berperan sebagai variabel independen atau variabel bebas. Sedangkan akhlak remaja merupakan variabel dependen atau variabel variabel terikat. Kesimpulannya adalah bahwa

²⁹Irfan Purta Talo, Pengaruh *Game online* Terhadap Akhlak Remaja Di Desa Muara Simpur Kecamatan Ulo Talo Kabupaten Sulema. Skripsi. (Universitas Fatmawati Suekarno Bengkulu Fakultas Tarbiyah Dan Tadris, 2022).

faktor penggunaan *game online* akan mempengaruhi perubahan akhlak remaja.

F. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Oleh karena itu rumusan masalah penelitian ini disusun dalam bentuk kalimat pertanyaan. Sementara, jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.

Adapun hipotesis yang akan diajukan oleh peneliti ini yaitu : Terdapat pengaruh yang signifikan persamaan *game online* terhadap akhlak remaja di Desa Morang Kecamatan Batang Onang Kabupaten Padang Lawas Utara.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Tempat Penelitian

1. Lokasi penelitian

Penelitian ini dilakukan di Desa Morang Kecamatan Batang Onang Kabupaten Padang Lawas Utara.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian yang dilakukan pada tanggal 15 Oktober 2022 sampai 20 Oktober 2023.

B. Jenis Penelitian dan Metode Penelitian

Jenis penelitian yang dipakai adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah suatu jenis penelitian yang pada dasarnya menggunakan deduktif-deduktif untuk menurunkan hipotesis kemudian melakukan pengujian dilapangan dan kesimpulan atau hipotesis tersebut ditarik berdasarkan data empiris.¹

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan *ex post facto*. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang menggunakan data kuantitatif (data yang berbentuk angka atau data yang diangkakan).² Penelitian *ex post facto* merupakan penelitian yang dilakukan untuk meneliti peristiwa yang terjadi dan kemudian melihat

¹Farleniah Giovanni & Neneng Komariah, Jurnal libraria, Vol 7, No 1, 2019, hlm. 154.

² Ahmad Nizar, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: CitapustakaMedia, 2016), hlm.

kebelakang untuk mengetahui faktor-faktor yang dapat menyebabkan timbulnya kejadian tersebut.³

Penelitian dengan pendekatan *ex post facto* ini digunakan untuk dapat dapat melihat faktor-faktor yang mempengaruhi *game online* terhadap akhlak remaja.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah jumlah keseluruhan yang terdiri atas : objek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi bukan hanya orang, tapi juga obyek benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada obyek/subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek itu.⁴ Populasi pada penelitian ini adalah remaja yang berusia 12 - 21 tahun dengan populasi sebanyak 135 orang.

³Ahmad Nizar, *Metode Penelitian Pendidikan*., hlm. 45.

⁴Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2012), hlm. 72.

2.Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi. Sampel adalah sebagian kecil dari anggota populasi yang diambil menurut prosedur tertentu sehingga dapat mewakili populasinya.¹ Sampel dapat diambil seluruhnya dari jumlah populasi jika jumlah populasinya kurang dari 100. Namun jika jumlah populasinya diatas dari 100, maka dapat diambil antara 10-15% atau 20-25%. Oleh karena itu populasi penelitian ini >100 maka peneliti mengambil 22% dari populasi yaitu $22\% \times 135 = 30$ responden.

D. Instrumen Penelitian

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

1. Angket

Angket merupakan teknik pengambilan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pernyataan atau pertanyaan terlulis kepada responden untuk dijawab. Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup. Angket tertutup merupakan responden tidak mempunyai kesempatan lain dalam memberikan jawabannya selain jawaban yang telah disediakan di dalam daftar pertanyaan tersebut.² Dalam penelitian ini angket yang disajikan oleh peneliti terbagi menjadi dua bagian diantaranya angket *game online* dan

¹ Tarjo, *Metode Penelitian* (Yogyakarta: Budi Utama, 2019), hlm. 47.

² Tarjo, *Metode Penelitian* (Yogyakarta: Budi Utama, 2019), hlm. 57.

angket akhlak. Dalam penelitian ini angket ditujukan kepada remaja yang menjadi sampel sebagai responden penelitian.

Angket ini sudah tersedia struktur pertanyaan yang telah disediakan jawabannya dan responden tinggal memilih jawaban yang sesuai, pilihan jawaban yang disediakan mempunyai rentang skor 1-5, yaitu 1 berarti sangat tidak setuju, 2 berarti tidak setuju, 3 berarti kurang setuju, 4 berarti setuju, dan 5 berarti sangat setuju. Angket ini berisi 10 item pertanyaan untuk mengungkapkan data tentang penggunaan *game online* dan setiap soal disediakan alternatif jawaban, yaitu SS, S, KS, TS, dan STS dengan nilai SS=5, S=4, KS=3, TS=2, dan STS=1.

Adapun kisi-kisi angket *Game online* pada tabel 3.1 dan kisi-kisi angket akhlak remaja pada tabel 3.2.

Tabel 3.1.
Kisi – kisi angket *game online*

No	Indikator	Aspek-aspek	No Item	
			Positif	Negatif
1	Frekuensi bermain <i>game online</i>	Rentan lama waktu remaja bermain <i>game online</i> . Remaja memiliki tinggi rendahnya intensitas saat bermain <i>game online</i> .	1, 3, 4, 5, 6, 7, 9, 10	
2	Waktu bermain	Lama mengakses <i>game online</i>	2, 8	

	<i>game</i> <i>online</i>			
--	------------------------------	--	--	--

Tabel 3.2
Kisi – kisi angket akhlak remaja

No	Indikator	Aspek-aspek	No item	
			Positif	Negatif
1	Akhlak yang baik Akhlak yang buruk	Akhlak remaja terhadap sang pencipta Akhlak remaja terhadap manusia	1, 3 4, 5, 6, 7, 8 9	2, 10

Tabel 3.3
Skor alternatif jawaban

No	Alternatif jawaban	Pertanyaan	
		Positif	Negatif
1	Sangat Setuju	1	5
2	Setuju	2	4
3	Kurang Setuju	3	3
4	Tidak Setuju	4	2
5	Sangat Tidak Setuju	5	1

E. Pengembangan Instrumen

a. Uji Validitas

Menurut arikunto “validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat atau kesahihan instrument”.³ Untuk menganalisa tingkat validitas angket dalam penelitian ini, penulis menggunakan teknik *analisis product moment*, yaitu :

$$r_{xy} = \frac{n(\sum xy) - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n(\sum x^2) - (\sum x)^2\}\{n(\sum y^2) - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan :

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

N : jumlah responden

X : variabel bebas

Xy : perkalian x dan y

a. Uji Validitas *Game Online*

Tabel 3.4

No Item	Nilai r _{hitung}	Nilai r _{tabel}	Valid r _{hitung} > r _{tabel}
1	0,489043		Valid
2	0,57208		Valid
3	0,55439		Valid
4	0,6036652		Valid
5	0,59327		Valid

³ Suharsimi Arikunto, *Produce Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta : PT. Reneka Cipta, 2006),h. 130.

6	0,6856	0,306	Valid
7	0,5525		Valid
8	0,42738		Valid
9	0,44968		Valid
10	0,61915		Valid

Jika hasil perhitungan r_{xy} jika $r_{xy} > r_t$ (r tabel) maka butir soal yang diuji valid. Berdasarkan tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa dari 10 item butir pertanyaan untuk variabel X dinyatakan valid. Hasil perhitungan r_{xy} jika $r_{xy} > r_t$ (r tabel) maka butir soal yang diuji valid. Untuk memperjelas keterangan tersebut peneliti menggunakan *software ms. Excel* menampilkan nilai validitasnya terdapat pada lampiran 3.

Tabel 3.5
Koefisien Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,199	Sangat Rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Cukup Rendah
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat Kuat

Setelah melakukan uji instrument pada variabel x yaitu penggunaan *game online* di Desa Morang Kecamatan Batang Onang Kabupaten

Padang Lawas Utara. Jika nilai r_{xy} ada di dalam kategori kuat dan sangat kuat maka butir soal valid.

b. Uji Validitas Akhlak Remaja

Tabel 3.6

No item	Nilai r_{hitung}	Nilai r_{tabel}	Keterangan
1	0,3132	0,306	Tidak Valid
2	0,5873		Valid
3	0,6623		Valid
4	0,4893		Tidak Valid
5	0,4143		Valid
6	0,6577		Valid
7	0,4892		Valid
8	0,581		Valid
9	0,2981		Tidak Valid
10	0,6455		Valid

Jika hasil perhitungan r_{xy} jika $r_{xy} > r_t$ (r tabel) maka /butir soal yang diuji valid. Berdasarkan tabel di atas maka dapat di simpulkan bahwa 9 item butir pertanyaan valid dan 1 item pertanyaan tidak valid. Hal ini dapat dinyatakan valid jika $r_{xy} > r_t$ (r tabel) maka butir soal yang diuji valid. Untuk pengambilan nilai r_{tabel} untuk 30 responden, maka ada 2 df yang bisa diambil yaitu : $df = N - 2 = 30 - 2 = 28 / 0,306$. Maka dapat dilihat pada tabel statisika. Untuk memperjelas keterangan tersebut peneliti

menggunakan *ms. Excel* menampilkan nilai validitasnya terdapat pada lampiran 4.

b. Uji Realibilitas

Realibilitas instrument bukan tes perlu dicari, untuk instrument, untuk instrument yang dapat diberikan skor dan dkornya bukan 1 dan nol, uji coba dapat dilakukan dengan dengan tehnik sekali tembak yaitu diberikan satu kali saja kemudian hasilnya dianalisis dengan rumus alpha, dengan rumus sebagai berikut :

$$r_{11} = \left(\frac{N}{N-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \alpha^2}{\alpha^2} \right)$$

Keterangan :

r_{11} = reliabilitas instrument

$\frac{\sigma}{i}^2$ = varians total

$\sum_i \sigma^2$ = jumlah varians butir

a. Uji Realibilitas *Game Online*

Hasil perhitungan realibilitas r_{11} dikonsultasikan r_t *product moment* dengan tarif signifikan 5% jika $r_{11} > r_t$ maka angket yang diuji cobakan reliable dan begitu juga sebaliknya. Dari hasil penelitian diperoleh cronbach alpha= 0,751 sedangkan r_{tabel} dengan $N=30$ dengan taraf signifikan 5% dimana $r_{tabel} = 0,306$. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa cronbach alpha $0,751 > 0,60$ maka angket yang digunakan reabel sehingga memiliki kelayakan untuk digunakan dalam penelitian. Untuk memperjelas

keterangan keterangan tersebut peneliti menggunakan *ms. Excel* menampilkan nilai validitasnya terdapat pada lampiran 3.

Tabel 3.7
Reability statistics

Nilai acuan	Cronbach alpha	Kesimpulan
0,60	0,751	Reliabel

b. Uji Realibilitas Akhlak Remaja

Hasil perhitungan realibilitas r_{11} dikonsultasikan r_t *product moment* dengan taraf signifikan 5% jika $r_{11} > r_t$ maka angket yang diuji cobakan reliabel dan begitu juga sebaliknya. Dari hasil penelitian diperoleh cronbach alpha= 0,764 sedangkan r_{tabel} dengan N=30 dengan taraf signifikan 5% dimana $r_{tabel} = 0,306$. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa *cronbach alpha* $0,764 > 0,60$ maka angket yang digunakan reliabel sehingga memiliki kelayakan untuk digunakan dalam penelitian. Untuk memperjelas keterangan keterangan tersebut peneliti menggunakan *software ms. excel* menampilkan nilai validitasnya terdapat pada lampiran 4.

Tabel 3.8
Reability statistics

Nilai acuan	Cronbach alpha	Kesimpulan
0,60	0,764	Reliabel

F. Teknik Analisis Data

Penelitian ini akan menggunakan teknik regresi linier sederhana. Teknik regresi linier sederhana merupakan sebuah metode pendekatan untuk pemodelan hubungan antara satu variabel dependen dengan satu variabel independen dengan tujuan untuk menentukan apakah terdapat pengaruh atau tidak antara *game online* dengan akhlak remaja.

1. Uji asumsi

a. Uji Regresi Linier

Uji regresi linier bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh *game online* (X) terhadap akhlak remaja (Y). Analisis regresi linier sederhana dapat digunakan untuk melihat bagaimana perubahan pada variabel terikat (Y), nilai variabel terikat berdasarkan pada bebas (X) yang diketahui.

Regresi sederhana didasarkan pada hubungan fungsional ataupun kausal satu variabel independen dengan satu variabel dependen. Persamaan umum regresi linier sederhana adalah :

$$Y = a + bX$$

Keterangan :

Y = nilai variabel terikat (akhir remaja).

a = konstanta

b = koefisien regresi

X = nilai variabel bebas (*game online*)

Dari rumus di atas maka nilai a dan b dapat diketahui dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

a). Rumus untuk mengetahui besarnya nilai a

$$a = \frac{(\sum Y) (\sum x^2) - (\sum x) (\sum xy)}{n(\sum x^2) - (\sum x)^2}$$

b). Rumus untuk mengetahui besarnya nilai b

$$b = \frac{n(\sum xy) - (\sum x) (\sum y)}{n(\sum x^2) - (\sum x)^2}$$

Keterangan :

Y = subyek dalam variabel independen yang di prediksi

a = harga Y bila X = 0 (harga konstan)

b = Angka arah atau koefisien regresi, yang menunjukkan angka peningkatan ataupun penurunan variabel dependen yang didasarkan pada perubahan variabel independen bila (+) arah garis naik, dan bila (-) maka arah garis turun.

X = subyek pada variabel independen yang mempunyai nilai tertentu.⁴

n = sampel

c. Mencari nilai koefisien korelasi rxy

Untuk mengetahui keterkaitan variabel, dibutuhkan metode perhitungan yang mencakup nilai koefisien korelasi. Dalam ilmu statistika, prosedur berikut berfungsi untuk mengukur signifikansi, arah, serta intensitas hubungan antara dua variabel. Koefisien korelasi adalah data berupa nilai yang menunjukkan besar atau kecilnya hubungan linier serta logis antara variabel X dan Y. Lambang yang digunakan dalam koefisien korelasi adalah huruf r yang nilainya memiliki rentang -1 sampai +1. Penggunaan kode tersebut membuktikan kekuatan hubungan antara variabel atau disebut dengan relasi positif (+). Sederhananya, jika nilai variabel X dan Y naik secara bersamaan, maka disebut korelasi positif (+). Namun saat fluktuasi X tidak diimbangi oleh Y, disebut korelasi negatif (-).

Adapun rumus koefisien yaitu :

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

⁴Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian* (Bandung: Alfabeta, 2019), hlm. 261.

Keterangan :

r_{xy} : ideks korelasi product moment

$\sum X$: jumlah variabel bebas (x)

$\sum Y$: jumlah variabel terikat (Y)

$\sum x^2$: jumlah pengkuadratan variabel bebas (X)

$\sum Y^2$: jumlah pengkuadratan Variabel terikat (Y)

$\sum xy$: jumlah perkalian variabel bebas (X) dengan Variabel terika

d. Koefisien determinasi (R^2)

Koefisien determinasi yaitu nilai yang mengukur besarnya kontribusi variabel indeviden terhadap variabel dependen. Koefisien determinasi menggambarkan bagian dari variasi total yang dapat diterangkan oleh model. Semakin besar R^2 (mendekati 1), maka ketepatannya dikatakann semakin baik.⁵

Apabila koefisien kolerasi dikuadratkan, akan menjadi koefisiendeterminasi (KD) artinya penyebab perubahan pada variabel Y yang dating dari variabel X, yaitu sebesar kuadrat Koefisien korelasi. Koefisien determinasi ini menjelaskan besarnya pengaruh atau kontribus nilai suatu variabel (variabel X) terhadap naik atau turunnya (variasi) nilai variabel lainnya (variabel Y).⁶

Adapun rumus koefisien determinasi yaitu :

⁵Iqbal Hasan, *Analisis Data penelitian Dengan Statistik* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2004), hlm. 29-30.

⁶Agus Eko Sujianto, *Aplikasi Statistik Dengan SPSS 16.0* (Jakarta : Prestasi Pustaka, 2019), hlm.94.

$$KD = r_{xy}^2 \times 100\%$$

Keterangan :

KD : Koefisien Determinasi

r^2_{xy} : nilai Kolerasi produk moment

Jadi koefisien determinasi pada regresi linear sering diartikan, untuk melihat seberapa besar kemampuan semua variabel bebas dalam menjelaskan varians dari variabel terikatnya. Secara sederhana koefisien determinasi dihitung dengan mengkuadratkan koefisien kolerasi.

Untuk menguji hipotesis yaitu pengaruh antara variabel bebas terhadap variabel terikat, maka dilakukan uji t. Untuk itu penulis menggunakan rumus sebagai berikut :

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Keterangan :

t : Distribusi t

r : koefisien korelasi parsial

r^2 : koefisien determinasi

n : Jumlah data

Uji t merupakan uji statistika yang sering ditemui dalam masalah-masalah praktik statistika. Uji ini digunakan untuk menguji hubungan variabel independen dengan variabel

dependen secara parsial.⁷ Dasar pengambilan dengan menggunakan cara sebagai berikut :

- a. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak artinya terdapat pengaruh yang signifikansi antara *game online* terhadap akhlak remaja di Desa Morang Kecamatan Batang Onang Kabupaten Padang Lawas Utara.
- b. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima artinya tidak terdapat pengaruh yang signifikasikan antara *game online* terhadap pembentukan akhlak remaja di Desa Morang Kecamatan Batang Onang Kabupaten Padang Lawas Utara.

⁷ Muhammad Iqbal Hasan, *Pokok – Pokok Statistika* (Jakarta: Bumi Aksara, 2017), hlm. 259.

BAB IV
HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data

1. Deskripsi data hasil angket tentang *game online*

a. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan pada instrument penelitian dengan menggunakan *software Microsoft excel*. Item instrument yang digunakan dinyatakan valid jika r hitung $>$ 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	Nilai r_{hitung}	Nilai r_{tabel}	Valid $r_{hitung} > r_{tabel}$
1	X	0,489043	0,413	Valid
2		0,572085		Valid
3		0,554393		Valid
4		0,603664		Valid
5		0,593266		Valid
6		0,685596		Valid
7		0,552501		Valid
8		0,427378		Valid

9		0,44968		Valid
10		0,619147		Valid
1	Y	0.3132	0,413	Tidak Valid
2		0,5873		Valid
3		0,6623		Valid
4		0,4893		Valid
5		0,4143		Valid
6		0,6577		Valid
7		0,4892		Valid
8		0,581		Valid
9		0,2981		Tidak Valid
10		0,6455		Valid

Hasil uji validitas pada variabel X dan variabel Y di atas menunjukkan bahwa semua item pertanyaan untuk variabel X dinyatakan valid sedangkan variabel Y 8 item pertanyaan yang valid dan 2 item pertanyaan tidak valid.

b. Uji Realibilitas

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

4 . 2 Hasil uji realibilitas variabel X menggunakan *software Microsoft excel*.

Tabel 4 . 2
Reability statistics

Nilai acuan	Cronbach alpha	Kesimpulan
0,60	0,751	Reliabel

Tabel 4 .3
Hasil uji realibilitas variabel Y
Reability statistics

Nilai acuan	Cronbach alpha	Kesimpulan
0,60	0, 764	Reliabel

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

B. Pengujian Persyaratan Analisis

Uji persyaratan analisis yang dilakukan adalah : uji regresi linier, uji dan uji koefisien determinasi.

1. Uji Regresi Linier

Persamaan regresi linier dari y terhadap x dirumuskan sebagai berikut :

$$Y = a + bX$$

$$\begin{aligned}
 1. \quad a &= \frac{(\sum Y) (\sum x^2) - (\sum x) (\sum xy)}{n(\sum x^2) - (\sum x)^2} \\
 &= \frac{657(36.302) - 1030 (22.478)}{30 (36.302) - (1030)^2} \\
 &= \frac{23.850.414 - 23.152.340}{1.089.060 - (1.060.900)} \\
 &= \frac{698.074}{28.160} \\
 &= 24.7896
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 2. \quad b &= \frac{n(\sum xy) - (\sum x) (\sum y)}{n(\sum x^2) - (\sum x)^2} \\
 &= \frac{30(22.478) - (1030)(657)}{30(36.302) - (1030)^2} \\
 &= \frac{674.340 - 676.710}{1.089.060 - 1.060.900} \\
 &= \frac{-2.370}{28.160} \\
 &= -0,0842
 \end{aligned}$$

Setelah nilai a dan b ditemukan maka persamaa regresi linier sederhana dapat ditemukan. Persamaan regresi antara penggunaan *game online* dan akhlak remaja adalah : $Y = 24.7895 - 0,0842 X$.

Koefisien regresi sederhananya sebesar -0,084 menyatakan bahwa setiap bertambah satu nilai dari variabel penggunaan *game online* (x) maka akhlak remaja (y) turun sebesar -0,084. Berarti setiap bertambah satu nilai penggunaan *game online* maka akhlak remaja juga naik sebesar -0,084.

C. Uji Hipotesis

Pada tahap analisis uji hipotesis ini, peneliti menguji hipotesis yang peneliti ajukan yaitu apakah terdapat pengaruh penggunaan yang signifikan antara *game online* dengan akhlak remaja di Desa Morang Kecamatan Batang Onang Kabupaten Padang Lawas Utara. Untuk itu langkah pertama yang dilakukan adalah untuk menentukan nilai r_{xy} dengan menggunakan rumus berikut :

$$\begin{aligned}
 r_{xy} &= \frac{N \sum XY - (\sum X) (\sum Y)}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum x)^2) (N \sum y^2 - (\sum Y)^2)}} \\
 &= \frac{30 (22.478) - (1.030)(657)}{\sqrt{(30 (36.302) - (1.030)^2) \sqrt{(30(14907) - (657)^2)}}} \\
 &= \frac{674.340 - 676.710}{\sqrt{(1.089.060) - (1.060.900)} \sqrt{447.210 - (431.649)}} \\
 &= \frac{-2.370}{\sqrt{28.160} \sqrt{15.561}} \\
 &= \frac{-2.370}{\sqrt{438.197.760}} \\
 &= \frac{-2.370}{20.933}
 \end{aligned}$$

$$R_{xy} = -0.1132$$

Selanjutnya untuk menyatakan besar kecilnya sumbangan variabel x terhadap variabel y dapat ditentukan dengan rumus koefisien determinasi sebagai berikut :

$$\begin{aligned} KD &= r^2 \times 100\% \\ &= -0.1132^2 \times 100\% \\ &= 0.0128 \times 100\% \\ &= 1.28\% \end{aligned}$$

Kemudian pengujian akan dilanjutkan dengan uji signifikansi yang berfungsi apabila peneliti ingin mencari makna pengaruh variabel x terhadap variabel y. Maka hasil korelasi yang diperoleh digunakan untuk uji signifikansi dengan rumus sebagai berikut :

$$\begin{aligned} t_{hitung} &= \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}} \\ &= \frac{-0.1132\sqrt{30-2}}{\sqrt{1-(-0.1132)^2}} \\ &= \frac{-0.1132\sqrt{28}}{\sqrt{1-(-0.1132)^2}} \\ &= \frac{-0.1132\sqrt{5,571}}{1-0,0128} \\ &= \frac{-0.2671}{\sqrt{0,9872}} \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} &= \frac{-0.2671}{0.9935} \\ &= -0.268 \end{aligned}$$

Harga t_{hitung} tersebut dibandingkan dengan harga t_{tabel} dengan taraf signifikan 5% uji 2 pihak dan 2 pihak dk = n-2 yaitu 30-2= 28, sehingga $t_{tabel} = 2,048$ maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $-0.268 < 2,048$, maka dapat disimpulkan bahwa korelasi variabel x (penggunaan *game online*) terhadap y (akhlak remaja) tidak mempunyai pengaruh yang signifikan, namun terdapat pengaruh negative yang signifikan antara variabel x terhadap variabel y”.

Kriteria pengujiannya H_0 ditolak jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ berarti ada pengaruh signifikan, dan H_a diterima jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ berarti tidak ada pengaruh yang signifikan.

Maka dapat disimpulkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu, $-0.268 < 2,048$. Artinya dengan demikian, menerima H_a dan menolak H_0 atau terdapat pengaruh negatif yang signifikan antara penggunaan *game online* dengan akhlak remaja di desa Morang Kecamatan Batang Onang Kabupaten Padang Lawas Utara.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

Dalam penelitian ini sebelum peneliti menyebar angket kepada sampel penelitian terlebih dahulu peneliti studi awal ke lokasi penelitian. Hasil studi yang diperoleh penelitian menunjukkan bahwa terdapat remaja yang berkata kasar, membuang-buang waktu, berkata kasar dan kurang dalam mengontrol emosi. Hal ini mengakibatkan adanya akhlak remaja yang tidak baik.

Dalam pelaksanaan penelitian ini di lapangan, penulis selalu berpedoman dengan langkah-langkah yang ditetapkan pada metodologi penelitian kuantitatif,

Hal tersebut dimaksudkan agar hasil yang didapatkan benar-benar objektif yaitu mendapatkan hasil yang sesuai dengan konsep teori yang ada. Begitu juga halnya dalam pengumpulan data di lapangan, harus disesuaikan dengan prosedur instrumen pengumpulan data yang telah ditetapkan yaitu instrumen angket dan studi dokumentasi. Dengan adanya instrumen pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh segala jenis data yang dibutuhkan, sehingga penulis mendapatkan beberapa data atau informasi yang dibutuhkan untuk menjawab rumusan masalah yang ada.

Berdasarkan hasil perhitungan korelasi tersebut maka dinyatakan bahwa *thitung* berada cukup jauh pada penerima H_0 . Maka dapat dinyatakan bahwa korekasi penggunaan *game online* terhadap akhlak remaja di Desa Morang Kecamatan Batang Onang Kabupaten Padang Lawas Utara sebesar -0.268 , sehingga digeneralisasikan atau dapat berlaku pada populasi dimana sampel 30 orang diambil (H_a diterima atau berpengaruh).

Penelitian ini juga sejalan dengan teori Frued Sigmund dimana dengan bermain dan berfantasi anak dapat mengemukakan harapan-harapan dan konflik serta pengalaman yang tidak dapat diwujudkan dalam kehidupan nyatanya.¹

E. Keterbatasan Penelitian

Semua tahapan penelitian sudah dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah yang telah ditentukan pada metodologi penelitian. Langkah-langkah

¹ Sigmund Frued, *Pengantar Umum Psikologi*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2006), hlm. 203.

tersebut dilakukan untuk mendapatkan hasil penelitian yang benar-benar objektif dan sistematis. Akan tetapi, untuk mendapatkan hasil penelitian yang sempurna dari penelitian ini cukup sulit karena adanya keterbatasan penulis dalam penelitian ini.

Salah satu keterbatasan yang dialami penulis selama melaksanakan penelitian dalam penyusunan skripsi yaitu dalam penyebaran angket penelitian, dimana peneliti tidak mengetahui kejujuran pada responden atau sampel penelitian dalam menjawab setiap item pertanyaan angket yang diberikan. Hambatan maupun kesulitan dalam penyusunan skripsi pasti selalu ada, tapi penulis selalu berusaha sebaik-baiknya agar keterbatasan yang dihadapi tidak mengurangi makna penelitian. Berkat kerja keras dari semua pihak, serta responden sebagai sampel penelitian, dan pada akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh nilai t_{hitung} sebesar -0.268 dan t_{tabel} sebesar 2.048. nilai signifikansinya sebesar $0.55 < 0.05$ yang berarti signifikan dengan H_a diterima dan H_o ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan *game online* terhadap akhlak remaja di Desa Morang Kecamatan Batang Onang Kabupaten Padang Lawas Utara. Baik itu pengaruh positif ataupun pengaruh negatif.

B. Saran

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

1. Penulis memberikan saran bagi Remaja di desa Morang agar dapat menggunakan waktu sehari-hari di rumah dengan sebaik-baiknya, jangan sampai remaja di desa Morang melalaikan kewajibannya.

2. Bagi orang tua

Penulis memberikan saran bagi orang tua remaja di desa Morang untuk memberikan pengawasan kepada putra putrinya di rumah

dalam menggunakan *handphone*, berikan anak tanggung jawab jika diperbolehkan menggunakan *handphone* serta dijelaskan juga batasan-batasannya.

3. Bagi penulis selanjutnya

Penulis memberikan saran bagi peneliti selanjutnya agar dapat membangun dan memperluas bagian-bagian yang belum tersentuh dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul hamid, *Pembentukan Akhlak Mulia*, (Semarang: Pustaka Media, 2019).
- Agung Salim, “*Pengaruh Game online Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan UIN Alauddin Makassar*”, *Skripsi*, (UIN Alauddin Makassar, 2016).
- Alif Achadah, (2021). *Game Online Terhadap Perubahan Akhlak. Jurnal Pendidikan dan Perkembangan anak*, Vol III (2).
- Beni Ahmad dan K.H Abdul Hamid, *Ilmu Akhlak*, (Bandung: CV Pustaka Setia, Cet III, 2017).
- Dadan Sumara, Sahadi Humaedi, Meylanny Budiarti Santoso, *Kenakalan Remaja Dan Penanganannya*, *jurnal Penelitian& PPM Vol 4 No. 2* (2017).
- Departemen Agama RI, *Al-Hikmah dan terjemahannya*, (Bandung: Diponegoro, 2020).
- Dzajuli, Muhammad Fahmi, “*Pengaruh Game online terhadap Akhlak Siswa Kelas VIII Di MTS Al-Husna Cimanggis Depok*”, *Skripsi* UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2021).
- Emy Yunita Rahma Pratiwi, Dkk, *Positif Negatif Game Online Fenomena Game Online Terhadap Prestasi Belajar*, (Jombang: LPPM UNHAS Y Tebuireng Jombang, 2019)
- Farleniah Giovanni & Neneng Komariah, (*Jurnal libraria*, Vol 7, No 1, 2019).
- Febrina, Conni La, *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Agresivitas Siswa*, (*Jurnal Ilmiah VISI P2TK PAUD NI-Vol, 9, No. 1. 2014*)
- Ibnu Mazkawih, *Tahdzib Al-Akhlak wa Thatrir Al-A'raq*, (Beirut: Maktabah Al-Hayah Li Ath-Thiba'ah wa Nasyr, cetakan ke-2)
- Imam Jalaluddin Al-Mahalli dan Imam Jalaluddin As-Suyuti, *Terjemahan Tafsir Jalalain Berikut Asbabun Nuzuul*, (Bandung : Sinar Baru Algensindo, 2004).
- Iqbal Hasan, *Analisis Data Penelitian Dengan Statistik* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2004).

- Krista Subakti, (2017). *Pengaruh Game Online Terhadap Remaja*, Jurnal Curere, Vol. 01. No. 01.
- Latifa Nur Ahyani dan Dwi Astuti, *Buku Ajar Psikologi Perkembangan Anak Remaja*, (Kudus: Badan Penelitian Universitas Maria Kudus, 2018).
- Miswar, dkk, *Akhlaq Tasauf Membangun Karakter Islam*, (Medan: perdana Publishing, 2016).
- Muhammad Iqbal Hasan, *Pokok – Pokok Statistika* (Jakarta: BumiAksara, 2017).
- Piaget Jean, *Tingkat Perkembangan Kognitif*, (Jakarta: Gramedia, 2002).
- Ramdani, Nurfadhilah, “*Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan UIN Alauddin Makassar*,” *Skripsi* (Universitas Muhammadiyah Makassar, 2018).
- Rangkuti, Ahmad Nizar, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: CiptaPustaka Media, 2016).
- Rischa Pramudia Trisnani dan Silva Yula Wardani, *Stop Kecanduan Game Online Mulai Sekarang : Mengenal Dampak Ketergantungan Pada Game Online Serta Cara Mengurangnya*, (Madiun : UNIPMA PRESS, 2018).
- Rosihan Anwar, *Asas Kebudayaan Islam*, (Bandung: PustakaSetia, 2010).
- Saefurochman, *Terjemahan Arbain Nawawiyah*, (Semarang: PT Karya Toha Putra, 2014).
- Samsul Munir Amin, *ilmu Dakah*, (Jakarta: Amzah, 2009).
- Sigmund Frued, *Pengantar Umum Psikologi*, (Yogyakarta: PustakaPelajar, 2006).
- Sri Rumini, Siti Sundari, *Perkembangan Anak Dan Remaja*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2013).
- Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabert, 2018).
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2012).
- Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian* (Bandung: Alfabeta, 2019).
- SuharsimiArikunto, *Produse Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta : PT. Rineka Cipta, 2006).

Suhayib, *Studi Akhlak*, (Cetakan I: Depok Sleman Yogyakarta: 2016).

Talo, Irfan Purta, (2022), *Pengaruh Game online Terhadap Akhlak Remaja Di Desa Muara Simpur Kecamatan Ulo Talo Kabupaten Sulema* Skripsi. Universitas Fatmawati Suekarno Bengkulu Fakultas Tarbiyah Dan Tadris Islam

Tarjo, *Metode Penelitian* (Yogyakarta: Budi Utama, 2019).

Swastika, Vanessa Mayrahma, Perkembangan Teknologi di Indonesia, dalam <http://perkembanganteknologidiindonesia.com.html>. diakses 05 Desember 2022 pukul 11.15 WIB.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

1. Nama : RISKHA HANDAYANI HARAHAP

Nim : 1920100022

Jenis Kelamin : Perempuan

Agama : Islam

Tempat Tanggal Lahir : Morang, 08 Juni 2001

Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/ PAI

Alamat : Morang

2. Orang Tua

a. Nama Ayah : Ali Kosim Harahap

Pekerjaan : Petani

Alamat : Morang

b. Nama Ibu : Nuroma Nasution

Pekerjaan : Petani

Alamat : Morang

3. Jenjang Pendidikan

a. Tahun 2007-2012 : Sekolah Dasar SD Negeri 100 160 Morang

b. Tahun 2013-2015 : SMP N 3 Aangkola Timur

c. Tahun 2016-2019 : SMK N 1 Aangkola Timur

d. Tahun 2019 : Masuk UIN SYAHADA Padangsidimpuan

Lampiran : 1

Angket Game Online Di Desa Morang

Kecamatan Batang Onang Kabupaten Padang Lawas Utara

A. Identitas Responden : Remaja di Desa Morang

Nama Lengkap :

Jenis Kelamin :

Usia :

Jenis game online :

B. Petunjuk Pengisian Kuesioner :

1. Bacalah setiap pernyataan dengan seksama
2. Pilih salah satu jawaban yang tersedia 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

KS = Kurang Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan	SS	S	KS	TS	STS
		5	4	3	2	1
1	Saya sangat gelisah jika tidak bermain <i>game online</i> dalam sehari.					
2	Saya bermain <i>game online</i> kurang lebih delapan jam dalam sehari.					
3	Saya bermain <i>game online</i> setiap hari.					
4	Saya bermain <i>game online</i> lima hari dalam satu minggu.					
5	Saya menghabiskan waktu dua jam dalam sekali bermain <i>game online</i> .					
6	Saya tidak suka diganggu saat bermain <i>game online</i> .					

7	Saya selalu meluangkan waktu untuk bermain <i>game online</i>					
8	Saya menuangkan apa yang di dalam permainan <i>game online</i> dalam kehidupan saya.					
9	Saya pernah berkata kotor ketika teman saya mengganggu saya bermain <i>game online</i> .					
10	Saya pernah meninggalkan kewajiban saya karena bermain <i>game online</i> .					

Lampiran : 2

Angket Akhlak Remaja Di Desa Morang

Kecamatan Batang Onang Kabupaten Padang Lawas Utara

A. Identitas Responden : Remaja di Desa Morang

Nama Lengkap :

Jenis Kelamin :

Usia :

B. Petunjuk Pengisian Kuesioner :

1. Bacalah setiap pernyataan dengan seksama
2. Pilih salah satu jawaban yang tersedia 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

KS = Kurang Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan	SS	S	KS	TS	STS
		5	4	3	2	1
1	Saya selalu menyegerakan sholat ketika azan sudah berkumandang.					
2	Saya jarang meninggalkan sholat fardhu.					
3	Saya selalu mengutamakan kewajiban untuk akhirat daripada apa yang sedang saya kerjakan.					
4	Saya sering membantu orang tua ketika orang tua memintanya.					
5	Saya selalu mendengarkan nasehat orang tua saya.					
6	Saya selalu mengutamakan kepentingan orang tua daripada kepentingan saya.					

7	Saya sering membantu sesama teman jika ada yang meminta bantuan dari saya.					
8	Saya jarang berkata kasar ketika marah.					
9	Saya selalu memilih kata yang baik ketika saya hendak berbicara.					
10	Saya jarang mengembalikan barang atau temuan yang saya dapat.					

Lampiran : 3**Hasil Uji Validitas X (Penggunaan *Game Online*)**

No Item	Rxy	Kategori	Status
1	0,489043	Cukup rendah	Valid
2	0,572085	Cukup rendah	Valid
3	0,554393	Cukup rendah	Valid
4	0,603664	Kuat	Valid
5	0,593266	Cukup rendah	Valid
6	0,685596	Kuat	Valid
7	0,552501	Cukup rendah	Valid
8	0,427378	Cukup rendah	Valid
9	0,44968	Cukup rendah	Valid
10	0,619147	Kuat	Valid

Lampiran : 4**Hasil Uji Validitas Y (Akhlak Remaja)**

No	Rxy	Kategori	Status
1	0.3132	Rendah	Valid
2	0,5873	Cukup rendah	Valid
3	0,6623	Kuat	Valid
4	0,4893	Cukup rendah	Valid
5	0,4143	Cukup rendah	Valid
6	0,6577	Kuat	Valid
7	0, 4892	Cukup rendah	Valid
8	0,581	Cukup rendah	Valid
9	0,2981	Rendah	Tidak Valid
10	0,6455	Kuat	Valid

Lampiran : 5**Nilai Butir Soal Game Online**

No	X.1	X.2	X.3	X.4	X.5	X.6	X.7	X.8	X.9	X.10	Total X
1	4	3	5	4	3	4	5	5	4	5	42
2	2	5	5	4	5	5	4	5	5	5	45
3	4	3	4	5	5	5	5	4	5	5	45
4	4	4	3	4	4	5	3	4	4	4	39
5	1	4	2	4	4	3	2	3	4	4	31
6	4	2	3	4	4	4	2	4	4	5	36
7	3	2	3	4	4	3	5	3	5	3	35
8	2	2	2	2	4	5	4	3	3	5	32
9	4	4	3	3	5	5	4	4	5	4	41
10	4	3	2	4	3	4	4	3	3	5	35
11	3	3	5	3	4	5	3	2	4	4	36
12	4	4	3	4	4	3	2	4	3	3	34
13	2	2	3	2	3	4	4	5	1	1	27
14	2	3	2	4	5	3	3	4	3	4	33
15	3	4	3	2	3	3	4	3	2	3	30
16	3	1	1	1	1	1	1	3	4	1	17
17	1	1	4	3	2	3	3	4	3	5	29
18	3	4	3	4	4	2	5	3	4	3	35
19	2	2	2	4	3	4	3	3	4	4	31
20	4	4	4	3	4	5	5	4	3	4	40
21	3	3	3	5	3	4	5	3	5	5	39
22	2	2	5	3	2	5	3	3	2	5	32
23	4	3	2	2	4	4	3	4	4	5	35
24	3	4	3	4	3	3	3	5	3	4	35
25	2	3	2	3	3	2	2	2	4	4	27
26	3	2	4	4	4	3	4	3	4	3	34
27	4	4	4	3	2	4	3	4	3	5	36
28	1	3	3	4	3	3	4	2	4	3	30
29	2	2	4	4	5	4	3	3	2	3	32
30	3	3	3	4	3	5	2	4	5	5	37

Lampiran : 6

Nilai Butir Soal Akhlak Remaja

No	Y.1	Y.2	Y.3	Y.4	Y.5	Y.6	Y.7	Y.8	Y.9	Y.10	Total Y
1	2	2	3	2	2	3	2	3	2	1	22
2	1	3	2	3	4	2	2	4	3	2	26
1	2	2	1	3	1	1	2	1	3	2	18
4	4	2	3	4	2	3	3	3	2	3	29
5	1	2	1	1	3	2	1	2	3	1	17
6	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	18
7	2	3	3	2	3	3	1	3	3	3	26
8	3	1	2	1	2	1	2	3	2	2	19
9	1	2	1	2	3	2	1	1	2	2	17
10	2	2	2	1	2	2	2	3	2	2	20
11	1	2	3	4	2	2	2	2	2	3	23
12	1	3	3	2	3	4	3	3	4	2	28
13	3	2	3	4	3	3	2	3	2	4	29
14	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	24
15	2	2	2	4	2	3	3	2	3	4	27
16	1	2	3	2	3	4	2	3	1	3	24
17	2	2	2	1	2	3	2	1	3	1	19
18	2	1	1	2	2	1	1	2	2	1	15
19	2	2	3	2	4	3	2	4	4	2	28
20	1	2	2	1	2	1	2	2	3	2	18
21	3	2	3	3	1	3	3	1	2	3	24
22	1	1	3	3	1	3	2	2	2	2	20
23	3	3	4	1	2	2	1	3	2	3	24
24	1	2	2	2	3	1	2	2	2	2	19
25	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	15
26	1	1	2	2	3	3	2	3	1	2	20
27	2	3	3	2	3	2	2	3	2	2	24
28	3	4	2	1	3	2	4	2	3	2	26
29	3	1	2	2	2	1	1	3	2	3	20
30	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	18



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5Sihitang22733 Telephone (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

Nomor: B-4290 /Un.28/E.1/PP. 00928/2023

28 Agustus 2023

Lamp : -

Perihal : Pengesahan Judul dan
Penunjukan Pembimbing Skripsi

Yth:

1. Dr. Hj. Zulhingga, S. Ag., M. Pd.
2. Dr. Anhar Nasution, M. A.

(Pembimbing I)
(Pembimbing II)

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, melalui surat ini kami sampaikan kepada Bapak/Ibu Dosen bahwa berdasarkan usulan Dosen Penasehat Akademik, telah ditetapkan Judul Skripsi Mahasiswa di bawah ini sebagai berikut:

Nama : Riska Handayani Harahap
NIM : 1920100022
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Game Online Terhadap Akhlak Remaja di Desa Morang Kecamatan Batang Onang Kabupaten Padang Lawas Utara.

Berdasarkan hal tersebut, sesuai dengan Keputusan Rektor Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan Nomor 279 Tahun 2022 tentang Pengangkatan Dosen Pembimbing Skripsi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam, Tadris/Pendidikan Matematika, Tadris/Pendidikan Bahasa Inggris, Pendidikan Bahasa Arab, Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, dan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, dengan ini kami menunjuk Bapak/Ibu Dosen sebagaimana nama tersebut di atas menjadi Pembimbing I dan Pembimbing II penelitian skripsi Mahasiswa yang dimaksud.

Demikian disampaikan, atas kesediaan dan kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu Dosen diucapkan terima kasih.

Mengetahui

an.Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik

Dr. Lis Yulianti Syafri Siregar, S.Psi., MA.
NIP. 19801224 200604 2 001

Ketua Program Studi PAI

Dr. Abdusima Nasution, M.A.
NIP. 19740921 200501 1 002



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

Nomor : B - 2916 /Un.28/E.1/TL.00/06/2023

27 Juni 2023

Lamp :
Hal : Izin Penelitian
Penyelesaian Skripsi.

Yth. Kepala Desa Morang

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa :

Nama : Riska Handayani Harahap
Nim : 1920100022
Fakultas : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Alamat : Desa Morang

adalah Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syahada Padangsidimpuan yang sedang menyelesaikan Skripsi dengan Judul "**Pengaruh Game Online Terhadap Akhlak Remaja Di Desa Morang Kecamatan Batang Onang Kabupaten Padang Lawas Utara**"

Sehubungan dengan itu, kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin penelitian dengan judul di atas.

Demikian disampaikan, atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

a.n Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik



Dr. Lis Yulianti Syafrida Siregar, S.Psi., MA
NIP 19801224 200604 2 00



PEMERINTAH KABUPATEN PADANG LAWAS UTARA

KECAMATAN BATANG ONANG

DESA MORANG

Alamat : Jl. Gunung tua - palsabolas Km. 8

Kode pos : 22762

SURAT KETERANGAN

Nomor : 470/98/KD/2022

Sehubungan dengan surat dari Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, Nomor : 2916/ Un.28/E. 1/TL. 00/06/2023, hal izin Penelitian tertanggal 27 Juni 2023, Maka Kepala Desa Morang dengan ini menerangkan nama mahasiswa di bawah ini :

Nama : Riska Handayani Harahap
Nim : 1920100022
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Jenjang : S1

Adalah benar telah melakukan penelitian di Desa Morang Kecamatan Batang Onang Kabupaten Padang Lawas Utara dalam rangka menyelesaikan Skripsi yang bersangkutan dengan judul "**Pengaruh Penggunaan Game Online Terhadap Akhlak Remaja Di Desa Morang Kecamatan Batang Onang Kabupaten Padang Lawas Utara**".

Demikian surat keterangan diperbuat untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Desa Morang, Agustus 2023

