

**PENGARUH BERMAIN *GAME ONLINE MOBILE
LEGEND* TERHADAP AKHLAK REMAJA DI DESA
SIDINGKAT KECAMATAN PADANG BOLAK
KABUPATEN PADANG LAWAS UTARA**



SKRIPSI

*Diajukan sebagai syarat
Mmperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Dalam Bidang Pendidikan Agama Islam*

**Oleh
REPINA TARIGAN
NIM. 2020100137**

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

**PENGARUH BERMAIN *GAME ONLINE MOBILE
LEGEND* TERHADAP AKHLAK REMAJA DI DESA
SIDINGKAT KECAMATAN PADANG BOLAK
KABUPATEN PADANG LAWAS UTARA**



SKRIPSI

*Diajukan sebagai syarat
Mmperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Dalam Bidang Pendidikan Agama Islam*

**Oleh
REPINA TARIGAN
NIM. 2020100137**

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

**PENGARUH BERMAIN *GAME ONLINE MOBILE LEGEND*
TERHADAP AKHLAK REMAJA DI DESA SIDINGKAT
KECAMATAN PADANG BOLAK KABUPATEN PADANG
LAWAS UTARA**



SKRIPSI

Diajukan sebagai syarat

Mmperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

Dalam Bidang Pendidikan Agama Islam

Oleh

REPINA TARIGAN

NIM. 2020100137

PEMBIMBING I

Prof. Dr. Drs. H. Syafran Lubis, M. Pd
NIP . 195908111984031004

PEMBIMBING II

Dr. Sutrin Efendi Lubis, Lc., M.A
NIP. 196809212000010003

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY

PADANGSIDIMPUAN

2024

SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

Hal : Skripsi
An. Repina Tarigan

Padangsidempuan, 13 Des 2024

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
di-

Padangsidempuan

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

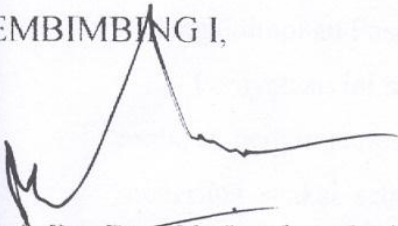
Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi an. Repina Tarigan yang berjudul, *pengaruh bermain game online mobile legend terhadap akhlak remaja di desa sidingkat kecamatan padang bolak kabupaten padang lauwat utara*, maka kami berpendapat bahwa skripsi 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 Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

Seiring dengan hal di atas, maka saudara tersebut sudah dapat menjalani sidang munaqasyah untuk mempertanggungjawabkan skripsi-nya ini.

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

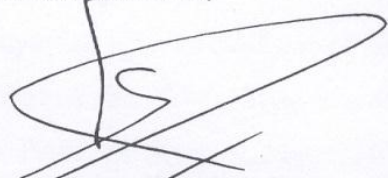
Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

PEMBIMBING I,



Prof. Dr. Drs. H. Syafnan Lubis, M. Pd
NIP. 195908111984031004

PEMBIMBING II,



Dr. Sufrin Efendi Lubis, Lc., M. A
NIP. 196809212000010003

SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, bahwa saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Repina Tarigan
NIM : 20 201 00137
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi : Pengaruh Bermain *Game Online Mobile Legend* Terhadap Akhlak Remaja Di Desa Sidingkat Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara

Dengan ini menyatakan bahwa saya telah menyusun skripsi ini sendiri tanpa meminta bantuan yang tidak syah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing dan tidak melakukan plagiasi sesuai dengan Kode Etik Mahasiswa IAIN Padangsidempuan Pasal 14 Ayat 4 Tahun 2014.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagaimana tercantum dalam Pasal 19 Ayat 4 Tahun 2014 tentang Kode Etik Mahasiswa IAIN Padangsidempuan yaitu pencabutan gelar akademik dengan tidak hormat dan sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidempuan, 13 Desember 2024

Saya yang Menyatakan,



Repina Tarigan
NIM. 20 201 00137

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK**

Sebagai civitas akademika Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Repina Tarigan
NIM : 20 201 00137
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non Exclusive Royalti-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul "Pengaruh Bermain *Game Online Mobile Legend* Terhadap Akhlak Remaja Di Desa Sidingkat Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara" Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai peneliti dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Padangsidempuan

Pada Tanggal : 13 Desember 2024

Saya yang Menyatakan,



Repina Tarigan
NIM. 20 201 00137



**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 : Repina Tarigan
NIM : 2020100137
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi : Pengaruh Bermain *Game Online Mobile Legend* Terhadap
Akhlak Remaja Di Desa Sidingkat Kecamatan Padang Bolak
Kabupaten Padang Lawas Utara
Ketua Sekretaris

Ali Asrun Lubis, S.Ag., M.Pd
NIP.19710424199903 1 004

Anggota

Lili Nur Indah Sari, M.Pd
NIP.19890319 202321 2 032

Ali Asrun Lubis, S.Ag., M.Pd
NIP. 19710424 199903 1 004

Lili Nur Indah Sari, M.Pd
NIP.19890319 202321 2 032

Prof. Dr. H. Syafnan Lubis, M.Pd.
NIP.19590811198403 1 004

Dr. Sehat Sultoni Dalimunthe, S.Ag., M.A
NIP. 19730108200501 1 007

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah
Di : Ruang Ujian Munaqasyah Prodi PAI
Tanggal : 31 Desember 2024
Pukul : 09:00 WIB s/d 12:00 WIB
Hasil/Nilai : Lulus/ 75,75 (B)
Indeks Prestasi Kumulatif : 3.45
Predikat : Sangat Memuaskan



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km 4,5Sihitang Kota Padang Sidempuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximili (0634) 24022

PENGESAHAN

JUDUL SKRIPSI : Pengaruh Bermain *Game Online Mobile Legend* Terhadap
Akhlak Remaja Di Desa Sidingkat Kecamatan Padang
Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara.
NAMA : Repina Tarigan
NIM : 20 201 00137

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

Padangsidempuan, 13 Desember 2024



Dr. Lely Hilda, M.Si.

NIP 19720920 200003 2 002

ABSTRAK

Nama : Repina Tarigan
Nim : 2020100137
Fakultas/Prodi : Ftik/Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : Pengaruh Bermain Game Online Mobile Legend Terhadap Akhlak Remaja Di Desa Sidingkat Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara

Adapun tujuan penelitian ini diantaranya: Untuk mengetahui gambaran aktifitas bermain game online mobile legend remaja di desa Sidingkat, Untuk mengetahui gambaran akhlak remaja di desa Sidingkat, dan untuk mengetahui pengaruh game online *mobile legend* terhadap akhlak remaja di desa Sidingkat. Game online *mobile legend* adalah permainan secara online yang bisa dimainkan ketika perangkat digital terhubung ke jaringan internet, yang dapat 7 menghubungkan kepada pengguna lain agar saling terhubung dan bermain bersama-sama di waktu yang bersamaan. Game online ini lebih sering dimainkan pada remaja, daripada orang yang sudah dewasa. Ini disebabkan karena remaja lebih suka mencoba hal-hal baru yang dapat menghibur dirinya. Sehingga berpengaruh kepada akhlak remaja. Akhlak diartikan sebagai tingkah laku. Makna tersebut berarti suatu perbuatan yang dilakukan oleh seseorang secara berulang-ulang tidak cukup hanya sekali melakukan perbuatan baik, atau hanya sewaktu-waktu saja. Seseorang dapat dikatakan berakhlak jika timbul dengan sendirinya, didorong oleh motivasi dari dalam diri, dan dilakukan tanpa banyak pertimbangan yang sering diulang-ulang. Dengan adanya game online tersebut membuat akhlak remaja semakin menurun karena kecanduan bermain *mobile legend*. Hal ini terjadi Khususnya ditempat diadakannya penelitian ini di Desa Sidingkat Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, menggunakan metode untuk menjawab rumusan masalah yaitu *ex post facto*, jumlah populasi dalam penelitian ini sebanyak 25 remaja, pengambilan sampel dengan cara total sampling. Untuk memperoleh data penelitian ini menggunakan instrument angket. Sedangkan untuk pengujian hipotesis dengan menggunakan analisis kolerasi product momen dan regrasi linear sederhana. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh ada pengaruh signifikan antara game online *mobile legend* terhadap akhlak remaja kepada orang tua di Desa Sidingkat Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara. Dari hasil redrasi, diperoleh nilai $r = 0,783$ dan analisis R^2 adalah 0,614 sehingga nilai koefisien yang diterima (KP) sebesar 61,4% kemudian harga Fhitung di dalam penelitian ini adalah 36.561 dalam dilihat dari Ftable nilainya 4,28 karena diperoleh dari nilai $N - 2 = 23$ Fhitung didalam penelitian ini sebesar 36.561 maka Fhitung > Ftable (36.561 > 4,28).

Kata Kunci: Game Online *Mobile legend*, Akhlak Remaja.

ABSTRACT

Name : *Repina Tarigan*
Reg. Number : *2020100137*
Faculties/Departments : *Ftik/Islamic Religious Education*
Thesis Title : *The Influence of Playing Online Games Mobile Legend Towards the Morals of Adolescents in Sidingkat Village, Padang Bolak District, North Padang Lawas Regency*

The objectives of this research include: To find out the description of the activities of playing online mobile legend games for teenagers in Sidingkat village, To find out the description of the morals of teenagers in Sidingkat village, and to find out the influence of online mobile legend games on the morals of teenagers in Sidingkat village. The mobile legend online game is an online game that can be played when a digital device is connected to the internet network, which can connect to other users to connect with each other and play together at the same time. These online games are played more often in teenagers, than adults. This is because teenagers prefer to try new things that can entertain them. So that it affects the morals of adolescents. Morals are defined as behavior. This meaning means that an act done by a person repeatedly is not enough to do a good deed only once, or only at any time. A person can be said to be moral if it arises on its own, is driven by motivation from within, and is done without much consideration that is often repeated. With the existence of these online games, teenagers' morals are declining because they are addicted to playing mobile legends. This happened especially at the place where this research was held in Sidingkat Village, Padang Bolak District, North Padang Lawas Regency. This type of research is a quantitative research, using a method to answer the formulation of the problem, namely ex post facto, the total population in this study is 25 adolescents, sampling by means of total sampling. To obtain data this study uses a questionnaire instrument. As for hypothesis testing using product moment correlation analysis and simple linear regression. Based on the results of the study, there was a significant influence between mobile legend online games on adolescent morals to parents in Sidingkat Village, Padang Bolak District, North Padang Lawas Regency. From the redaction results, the value of $r = 0.783$ and the analysis of R^2 is 0.614 so that the value of the accepted coefficient (KP) is 61.4% then the price of F_{cal} in this study is $36,561$ in view of the F_{table} value of 4.28 because it is obtained from the value of $N - 2 = 23$ F_{cal} in this study is $36,561$ then $F_{cal} > F_{table}$ ($36,561 > 4.28$).

Keywords: *Mobile legend Online Games, Adolescent Morals.*

خلاصة

الاسم : ريبينا تاريجان
الرقم : ٢٠٢٠١٠٠١٣٧
الكلية/برودي : فتيك/التربية الدينية الإسلامية
عنوان الأطروحة : تأثير لعب لعبة ساطير الجوال على الإنترنت فيما يتعلق بأخلاق المراهقين في قرية سيدنجات، منطقة بادانج بولاك، شمال بادانج لاواس ريجنسي

تشمل أهداف هذا البحث: لمعرفة وصف أنشطة لعب ألعاب أسطورة الجوال عبر الإنترنت للمراهقين في قرية سيدنجات، لمعرفة وصف أخلاق المراهقين في قرية سيدنجات، ومعرفة تأثير ألعاب أسطورة الهاتف المحمول عبر الإنترنت على أخلاق المراهقين في قرية سيدنجات. لعبة أسطورة الجوال عبر الإنترنت هي لعبة عبر الإنترنت يمكن لعبها عند توصيل جهاز رقمي بشبكة الإنترنت، والتي يمكنها الاتصال بمستخدمين آخرين للتواصل مع بعضهم البعض واللعب معا في نفس الوقت. يتم لعب هذه الألعاب عبر الإنترنت في كثير من الأحيان في المراهقين أكثر من البالغين. وذلك لأن المراهقين يفضلون تجربة أشياء جديدة يمكن أن تسليهم. بحيث يؤثر على أخلاق المراهقين. تعرف الأخلاق بأنها سلوك. هذا يعني أن الفعل الذي يقوم به الشخص مرارا وتكرارا لا يكفي للقيام بعمل صالح مرة واحدة فقط، أو في أي وقت فقط. يمكن القول أن الشخص أخلاقي إذا نشأ من تلقاء نفسه، ومدفوعا بالدافع من الداخل، ويتم ذلك دون الكثير من الاهتمام الذي يتكرر في كثير من الأحيان. مع وجود هذه الألعاب عبر الإنترنت، تتخفف أخلاق المراهقين لأنهم مدمنون على لعب أساطير الهاتف المحمول. حدث هذا بشكل خاص في المكان الذي تم فيه إجراء هذا البحث في قرية سيدنجات. شمال بادانج لاواس ريجنسي، بادانج بولاك منطقة، هذا النوع من البحث هو بحث كمي، باستخدام طريقة للإجابة على صياغة المشكلة، أي بعد الأمر الواقع، يبلغ إجمالي السكان في هذه الدراسة ٢٥ مراهقا، يتم أخذ العينات عن طريق أخذ العينات الإجمالية. للحصول على البيانات، تستخدم هذه الدراسة أداة استبيان. أما بالنسبة لاختبار الفرضيات باستخدام تحليل ارتباط عزم المنتج والانحدار الخطي البسيط. بناء على نتائج الدراسة، كان هناك تأثير كبير بين ألعاب أسطورة الهاتف المحمول عبر الإنترنت على شمال بادانج لاواس ريجنسي، بادانج بولاك منطقة سيدنجات قرية في للآباء المراهقين أخلاق من نتائج التفتيح، قيمة $r = 0.783$ و تحليل $r = 2$ هو 0.614 بحيث تكون قيمة المعامل المقبول 41.4% (ك ف) ثم سعر ف كال في هذه الدراسة هو 36.561 في عرض جدول ف القيمة 4.28 لأنه يتم الحصول عليها من قيمة $23 = 25 - 2$ ف كال ن في هذه الدراسة هي 36.561 ثم $4.28 > 36.561$ الجدول ف > 4.28 ف كال

الكلمات الدالة: أسطورة الجوال ألعاب على الإنترنت، أخلاق المراهقين.

KATA PENGANTAR



Segala puji bagi Allah SWT peneliti sampaikan, yang senantiasa memberikan nikmat kesehatan, waktu, kesempatan dan ilmu untuk menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Bermain Game Online Mobile Legend Terhadap Akhlak Remaja Di Desa Sidingkat Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara”**. Shalawat dan salam senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW yang selalu kita harapkan syafa’atnya di hari akhir kelak.

Dalam penulisan skripsi ini banyak ditemui hambatan dan kendala karena kurangnya ilmu pengetahuan yang dimiliki peneliti dalam penulisan skripsi ini. Namun, berkat izin Allah, kerja keras serta bimbingan dan arahan dari pihak yang terlibat skripsi ini dapat terselesaikan. Dengan selesainya skripsi ini, ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya peneliti sampaikan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Drs. H. Syafnan, M.Pd selaku dosen pembimbing I dan bapak Dr. Sufrin Efendi Lubis, Lc., M.A selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing dan mengarahkan peneliti dalam penyusunan skripsi ini, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
2. Bapak Dr. H. Muhammad Darwis Dasopang, M.Ag, selaku rektor Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan.
3. Bapak Erawadi, M. Ag, wakil rektor bidang akademik dan pengembangan lembaga. Bapak Dr. Anhar, M.A, wakil rektor bidang umum perencanaan dan keuangan. Bapak Dr. Ikhwanuddin Harahap, M.Ag, wakil rektor bidang

kemahasiswaan dan kerjasama. Bapak Ali Murni, M.A.P kepala biro administrasi umum perencanaan dan keuangan.

4. Ibu Dr. Lelya Hilda, M.Si, Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan beserta staf yang tiada henti-hentinya memberikan dukungan dan motivasi kepada peneliti selama pembuatan skripsi hingga selesai.
5. Bapak Dr. Hamdan Hasibuan, S.pd.I, M.Pd, wakil dekan bidang kemahasiswaan dan kerjasama.
6. Bapak Dr. Abdusima Nasution, M.A, ketua prodi Pendidikan Agama Islam.
7. Seluruh dosen beserta civitas akademik Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.
8. Kepada Kepala Desa Sidingkat Ahmad Sayuti yang telah mengizinkan saya untuk meneliti di desa Sidingkat Kecamatan Padang Kabupaten Padang Lawas Utara. Yang telah memberikan saya bantuan dalam menyelesaikan skripsi ini dalam bentuk pemberian data informasi yang dibutuhkan peneliti.
9. Teristimewa kepada Orangtua tercinta yang membimbing dan mendidik sejak kecil. Tetes air mata, keringat dan doa. Yang tidak akan terlupakan dan keluarga besar tercinta yang telah memberikan dukungan, motivasi serta mendoakan peneliti dalam penyelesaian skripsi.
10. Sahabat-sahabat tercinta Umm Hayati Harahap, Melati Sukma Sitompul dan Miftahul Mawaddah Siregar serta teman-teman kos yang selalu memberikan semangat serta dukungan dalam penyelesaian skripsi ini.
11. Teman-teman seperjuangan selama menuntut ilmu pengetahuan di Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan

terkhusus jurusan PAI angkatan 20 yang senantiasa saling mendukung.

12. Kepala semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan namanya satu persatu dalam lembaran ini yang telah begitu banyak memberikan dukungan moril maupun material kepada penulis selama dalam perkuliahan dan penyusunan skripsi ini.

Semoga Allah SWT memberikan balasan kepada semua pihak yang memberikan bantuan selama perkuliahan. Skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dimana masih terdapat kelemahan dan kekurangan yang diakibatkan keterbatasan dalam penulisan skripsi. Untuk itu kritik dan saranyang membangun diharapkan dari pembaca yang budiman untuk kesempurnaan skripsi ini. Semoga bermanfaat bagi peneliti dan mendapat ridho-Nya.

Padangsidempuan, September 2024
Peneliti

Repina Tarigan
NIM. 2020100137

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

A. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf, sebagian dilambangkan dengan tanda dan sebagian lain dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus. Berikut ini daftar huruf Arab dan transliterasinya dengan huruf latin.

1. Transliterasi Arab Latin

Huruf Arab	Nama Huruf Latin	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	s`a	s`	Es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	ḥa	ḥ	Ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	Ka dan Ha
د	Dal	D	De
ذ	z`al	z`	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es dan ye
ص	ṣad	ṣ	Es (dengan titik di bawah)
ض	ḍad	ḍ	De (dengan titik di bawah)
ط	ṭa	ṭ	Te (dengan titik di bawah)
ظ	ẓa	ẓ	Zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	..	Koma terbalik di atas
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Ki
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	..`..	Apostrof

ي	Ya	Y	Ye
---	----	---	----

B. Vokal

Vokal bahasa Arab seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

1. Vokal tunggal adalah vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harkat transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
— /	fathah	A	A
— /	Kasrah	I	I
— ؤ	dommah	U	U

2. Vokal rangkap adalah vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harkat dan huruf, transliterasinya gabungan huruf, yaitu:

Tanda dan Huruf	Nama	Gabungan	Nama
. ي	fathah dan ya	Ai	a dan i
و.....	fathah dan wau	Au	a dan u

Maddah adalah vokal panjang yang lambangnya berupa harkat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda.

Harkat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
..... ؤ ... ي. ؤ	fathah dan alif atau ya	ā	a dan garis atas
... ي. ؤ	Kasrah dan ya	i	i dan garis dibawah
... و ؤ	dommah dan wau	ū	u dan garis di atas

C. Ta Mar butah

Transliterasi untuk *tamar butah* ada dua:

1. *Ta Marbutah* hidup yaitu *Ta Marbutah* yang hidup atau mendapat harkat fathah, kasrah, dan dommah, transliterasinya adalah /t/.
2. *Ta Marbutah* mati yaitu *Ta Marbutah* yang mati atau mendapat harkat sukun, transliterasinya adalah /h/.

Kalau pada suatu kata yang akhir katanya *Ta Marbutah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang al, serta bacaan kedua kata itu terpisah maka *Ta Marbutah* itu ditransliterasikan dengan ha (h).

D. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau *tasydid* yang dalam system tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda *syaddah* atau tanda *tasydid*. Dalam transliterasi ini tanda *syaddah* tersebut dilambangkan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda *syaddah* itu.

E. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu ۱. Namun dalam tulisan transliterasinya kata sandang itu dibedakan antara kata sandang yang diikuti oleh huruf *syamsiah* dengan kata sandang yang diikuti oleh huruf *qamariah*.

1. Kata sandang yang diikuti huruf *syamsiah* adalah kata sandang yang diikuti oleh huruf *syamsiah* ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf /l/

diganti dengan huruf yang sama dengan huruf yang langsung diikuti kata sandang itu.

2. Kata sandang yang diikuti huruf *qamariah* adalah kata sandang yang diikuti oleh huruf *qamariah* ditransliterasikan sesuai dengan aturan yang digariskan didepan dan sesuai dengan bunyinya.

F. Hamzah

Dinyatakan didepan Daftar Transliterasi Arab-Latin bahwa hamzah ditransliterasikan dengan apostrof. Namun, itu hanya terletak di tengah dan diakhir kata. Bila hamzah itu diletakkan diawal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa alif.

G. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata, baik *fi'il*, *isim*, maupun *huruf*, ditulis terpisah. Bagi kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab yang sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harakat yang dihilangkan maka dalam transliterasi ini penulisan kata tersebut bisa dilakukan dengan dua cara: bisa dipisah perkata dan bisa pula dirangkaikan.

H. Huruf Kapital

Meskipun dalam sistem kata sandang yang diikuti huruf tulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf kapital seperti apa yang berlaku dalam EYD, diantaranya huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal, nama diri dan permulaan kalimat. Bila nama diri itu dilalui oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Penggunaan huruf awal kapital untuk Allah hanya berlaku dalam tulisan Arabnya memang lengkap demikian dan kalau penulisan itu disatukan dengan kata lain sehingga ada huruf atau harakat yang dihilangkan, huruf kapital tidak dipergunakan.

I. Tajwid

Bagi mereka yang menginginkan kefasihan dalam bacaan, pedoman transliterasi ini merupakan bagian tak terpisahkan dengan ilmu tajwid. Karena itu keresmian pedoman transliterasi ini perlu disertai dengan pedoman tajwid.

Sumber: Tim Puslitbang Lektur Keagamaan. *Pedoman Transliterasi Arab- Latin, Cetakan Kelima*, Jakarta: Proyek Pengkajian dan Pengembangan Lektur Pendidikan Agama, 2003

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN	
SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING	
SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI	
SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI	
DEWAN PENGUJI	
PENGESAHAN DEKAN	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	iv
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	vii
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Definisi Operasional Variabel	7
G. Manfaat penelitian	9
H. Sistematika Penelitian.....	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	12
1. Pengertian Pengaruh	12
2. Akhlak Remaja.....	12
3. Pengertian <i>Game Online</i>	23
4. <i>Mobile Legend</i>	27
B. Penelitian Yang Relevan	30
C. Kerangka Berpikir	30
D. Hipotesis	31
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	32
B. Jenis dan Metode Penelitian	33
C. Populasi dan Sampel.....	34
D. Instrumen Penelitian	35
E. Teknik Pengumpulan Data	37
F. Hasil Uji Coba Instrumen	37
G. Teknik Analisis Data.....	42

BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Teknik Analisis Data.....	48
1. Data Hasil Angket bermain <i>mobile legend</i>	48
2. Data Hasil Akhlak Remaja.....	61
B. Pengujian Persyaratan Analisis.....	73
C. Pengujian hipotesis.....	74
D. Pembahasan Hasil Penelitian.....	77
E. Keterbatasan Hasil Penelitian	78
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	79
B. Saran	80
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Penelitian Yang Relevan.....	30
Tabel 3.1	Time Schedule Penelitian	33
Tabel 3.2	Kisi-Kisi Pengaruh Bermain <i>Mobile Legend</i>	36
Tabel 3.3	Kisi-kisi angket Akhlak Remaja	36
Tabel 3.4	Hasil Uji Validitas Angket Bermain <i>Mobile Legend</i>	38
Tabel 3.5	Hasil Uji Reliabilitas Angket Bermain <i>Mobile Legend</i>	39
Tabel 3.6	Uji Validitas Angket Akhlak Remaja Kepada Orangtua	40
Tabel 3.7	Hasil Uji Reabilitas Angket Akhlak Remaja Kepada Orangtua	41
Tabel 3.8	Interpretasi Koefisien Korelasi Nilai r	45
Tabel 4.1	Tanggapan remaja malas membantu pekerjaan dirumah ketika tidak bermain <i>mobile legend</i>	48
Tabel 4.2	Tanggapan remaja merasakan pengaruh negatif dari bermain <i>mobile legend</i> pada pengembangan etika	49
Tabel 4.3	Tanggapan remaja menggunakan <i>mobile legend</i> untuk memperbanyak teman	49
Tabel 4.4	Tanggapan remaja bermain <i>mobile legend</i> di tongkrongan	50
Tabel 4.5	Tanggapan remaja mabar bersama teman-teman	50
Tabel 4.6	Tanggapan remaja meninggalkan sholat lima waktu setiap hari dan lebih asyik menggunakan <i>mobile legend</i>	51
Tabel 4.7	Tanggapan remaja meninggalkan mengaji dikarenakan bermain <i>mobile legend</i>	51
Tabel 4.8	Tanggapan remaja mengeluh atas perintah Allah SWT ketika bermain <i>mobile legend</i>	52
Tabel 4.9	Tanggapan remaja bermain <i>mobile legend</i> dan tidak belajar di rumah	52
Tabel 4.10	Tanggapan remaja mengabaikan orang tua jikalau orang tua memanggil pada saat bermain <i>mobile legend</i>	53
Tabel 4.11	Tanggapan remaja berdiam diri dirumah dan tidak bergaul dengan teman	53
Tabel 4.12	Tanggapan remaja tidak berkomunikasi dengan orang tua dikarenakan lebih sering berdiam diri di kamar dan memainkan <i>mobile legend</i>	54
Tabel 4.13	Tanggapan remaja tidak bergaul dengan masyarakat karena sibuk bermain <i>mobile legend</i>	54
Tabel 4.14	Tanggapan remaja mendapatkan kerugian dari bermain <i>mobile legend</i>	55
Tabel 4.15	Tanggapan remaja menggunakan <i>mobile legend</i> untuk menghilangkan rasa kebosanan	55
Tabel 4.16	Tanggapan remaja menggunakan uang jajan untuk membeli kuota internet supaya bisa bermain <i>mobile legend</i>	56
Tabel 4.17	Tanggapan remaja tidak mengerjakan pekerjaan sekolah dan lebih memilih untuk bermain <i>mobile legend</i>	57

Tabel 4.18	Tanggapan remaja bosan ketika sehari tidak bermain <i>mobile legend</i>	57
Tabel 4.19	Tanggapan remaja begadang malam hari karena asyik bermain <i>mobile legend</i>	58
Tabel 4.20	Tanggapan remaja beranggapan bahwa bermain <i>mobile legend</i> itu adalah hobby/kebiasaan	58
Tabel 4.21	Deskripsi Data Bermain <i>Mobile legend</i>	59
Tabel 4.22	Daftar Distribusi Frekuensi Skor Pada Akhlak Remaja .	59
Tabel 4.23	Tanggapan remaja mengabaikan perintah orang tua karena asyik bermain <i>mobile legend</i>	61
Tabel 4.24	Tanggapan remaja meninggalkan sholat lima waktu karena sibuk bermain <i>Mobile Legend</i>	62
Tabel 4.25	Tanggapan remaja bertengkar karena bermain <i>Mobile Legend</i>	62
Tabel 4.26	Tanggapan remaja berbohong kepada orangtua untuk membeli kuota internet	63
Tabel 4.27	Tanggapan remaja marah kepada orangtua ketika kalah bermain game <i>Mobile Legend</i>	63
Tabel 4.28	Tanggapan remaja merokok sambil bermain <i>Mobile Legend</i>	64
Tabel 4.29	Tanggapan remaja berantam dengan teman ketika mabar <i>mobile legend</i>	64
Tabel 4.30	Tanggapan remaja mengabaikan kegiatan di kampung karena sering bermain bermain <i>mobile legend</i>	65
Tabel 4.31	Tanggapan remaja sering menghabiskan waktu libur dengan bermain <i>mobile legend</i>	65
Tabel 4.32	Tanggapan remaja mengabaikan temanmu ketika bermain <i>mobile legend</i>	66
Tabel 4.33	Tanggapan remaja bercakap kotor ketika bermain <i>mobile legend</i>	66
Tabel 4.34	Tanggapan remaja berbicara sendiri ketika bermain <i>mobile legend</i>	67
Tabel 4.35	Tanggapan remaja mengabaikan keluarga dan lebih memetingkan bermain <i>mobile legend</i>	67
Tabel 4.36	Tanggapan remaja menunda sholat dan melanjutkan bermain <i>mobile legend</i>	68
Tabel 4.37	Tanggapan remaja mementingkan bermain <i>mobile legend</i> daripada mencoba hal-hal baru	68
Tabel 4.38	Tanggapan remaja berdiam diri di tongkrongan daripada dirumah bersama keluarga	69
Tabel 4.39	Tanggapan remaja memainkan <i>mobile legend</i> untuk hal yang tidak baik	69
Tabel 4.40	Tanggapan remaja peka terhadap lingkungan sendiri jikalau ada yang terjadi dilingkungannya	70
Tabel 4.41	Tanggapan remaja merasa bersalah kepada orang tua atas perbuatan sendiri yang lebih mementingkan bermain	

	<i>mobile legend</i>	70
Tabel 4.42	Tanggapan remaja akhlak berubah karena kecanduan bermain <i>mobile legend</i>	71
Tabel 4.43	Deskripsi Data Akhlak Remaja	71
Tabel 4.44	Daftar Distribusi Frekuensi Skor Pada Akhlak Remaja .	72
Tabel 4.45	Analisis Data Pengaruh Bermain Mobile legend terhadap akhlak remaja	74
Tabel 4.46	Hasil Signifikan Bermain <i>Game Online Mobile Legend</i> Terhadap Akhlak Remaja	75
Tabel 4.47	Hasil Pengaruh Yang Signifikansi Antara Bermain <i>Mobile Legend</i> Terhadap Akhlak Remaja.....	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Lokasi Desa Sidingkat.....	32
Gambar 4.1	Histogram Nilai Angket Bermain <i>Mobile Legend</i>	60
Gambar 4.2	Histogram Nilai Angket Akhlak remaja	73

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Angket uji coba penggunaan media sosial terhadap akhlak remaja
- Lampiran 2 Hasil sebaran angket bermain game mobile legend dan angket akhlak remaja kepada orangtua
- Lampiran 3 Hasil uji validitas bermain game *mobile legend* (X)
- Lampiran 4 Hasil uji validitas akhlak remaja kepada orangtua (Y)
- Lampiran 5 Hasil uji reliabilitas bermain game *mobile legend* (X)
- Lampiran 6 Hasil uji reliabilitas akhlak remaja kepada orangtua (Y)
- Lampiran 7 Hasil uji analisis SPSS

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi internet membawa pengaruh besar terhadap masyarakat. Begitu juga dengan permainan elektronik atau sering dikenal dengan sebagai *game online* telah mengalami perkembangan yang semakin canggih seiring kemajuan teknologi. Kata *game online* tidak asing lagi terdengar ditelinga kita, bahkan *game online* sudah menjuru keseluruh dunia, bukan hanya dikota-kota besar tetapi *game online* juga sudah memasuki daerah-daerah terpencil seperti desa. Teknologi internet memberikan dampak yang begitu besar terhadap kehidupan manusia salah satunya hiburan.

Masyarakat memiliki cara untuk memenuhi kebutuhan akan hiburan, tidak terbatas akan ruang waktu dan usia seperti bermain. Bermain merupakan salah satu hiburan yang sangat menyenangkan dan suatu kebutuhan yang sudah melekat pada diri manusia serta tidak memandang batas usia, bermain menjadi salah satu alternative aktivitas hiburan yang mudah dilakukan adalah bermain *game* di Smartphone. *Game online* adalah permainan secara *online* yang biasanya dimainkan lebih game di Smartphone.

Game online adalah permainan secara *online* yang biasanya dimainkan lebih dari satu pemain, dalam *game online* individu dapat berinteraksi dengan orang lain baik dengan individu yang sudah dikenal ataupun belum dikenal (biasanya berkenalan sebatas chat *online* dan hampir tidak pernah bertemu). *Game online* sendiri hanya bisa dimainkan menggunakan jaringan internet sehingga

tidak ada koneksi internet maka game online tidak dapat dimainkan.

Bermain *game online* memang terasa menarik dan sangatlah menyenangkan apabila kita mengetahui dalam memainkannya. Namun banyak yang terjerumus.¹ Karena *game online* memiliki kecenderungan bersifat kecanduan bagi pemainnya, *game online* sendiri memiliki fitur yang menarik, berisi gambar-gambar, animasi-animasi yang mendorong anak bahkan orang dewasa tertarik bermain game, selain itu macam-macam game tersebut dirancang khusus agar anak menjadi ingin terus bermain.

Dengan begitu, maka anak akan selalu memiliki keinginan untuk bermain *game online*. Sehingga dapat memberikan sebuah dampak pada perilaku menunda pekerjaan pada seseorang. Perilaku tersebut lebih dikenal dengan istilah prokrastinasi. Prokrastinasi adalah menunda dengan sengaja pekerjaan yang ingin dilakukan walaupun mengetahui bahwa penundaannya dapat menghasilkan dampak buruk. Lebih lanjut dapat dijelaskan bahwa penundaan dapat melibatkan emosi dan persepsi negative tentang suatu kegiatan yang tidak menyenangkan. Sekarang ini banyak kita jumpai warung internet (warnet) dikota maupun di desa-desa dan mereka memfasilitasi akan adanya *game online* tersebut. Komputer (PC) yang mempunyai spesifikasi untuk *game* bukanlah komputer yang bisa dan sering di pakai, karena harga komputer lebih mahal, maka lebih simpelnya sering memakai *mobile phone* (HP). Terlebih lagi koneksi internet untuk sebuah *game online* harus memadai. Jika kita melihat dari segi tempat bermain khusus *game online*, sangat mudah untuk kita jumpai keberadaannya seperti tempat nongkrong, semisal warung

¹ Lensa Techno dan Wiwit Siswoutomo, *Membuat Game Online dan Game HP*, (Jakarta: PT Alex Media Komputindo,2010),hlm. 1.

dan tempat-tempat umum lainnya.

Dalam perspektif sosiologi orang yang sering bermain *game online* cenderung akan menjadi egosentris dan mengedepankan keindividualisme. Hal ini akan berbahaya bagi kehidupan sosial individu tersebut, mereka kemungkinan akan menjauh dari lingkungan sekitar dan akan bersifat tertutup, atau bahkan melupakan apa kewajiban yang seharusnya dia kerjakan. Realita yang terjadi pada seluruh kalangan mengenai penggunaan *game online* baik bagi anak-anak, remaja dan dewasa akan tetapi penelitian ini terfokus pada remaja memiliki sifat yang masih mudah terpengaruh dengan suatu hal. *Game online* memiliki pengaruh yang sangat banyak terutama terhadap ahklak remaja kepada orang tua.

Bermain merupakan cerminan kemampuan fisik, intelektual, emosional, dan sosial. Bermain merupakan media yang baik untuk belajar karena dengan bermain, anak-anak akan berkomunikasi, belajar menyesuaikan diri dengan lingkungan, melakukan apa yang dapat dilakukannya, dan mengenal waktu, jarak serta suara. Bermain juga merupakan kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir dari permainan tersebut. Bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada unsur paksaan atau tekanan dari luar.²

Game online pada dasarnya ditujukan untuk mengusir kepenatan atau sekedar melakukan refreshing otak setelah melaksanakan aktivitas sehari-hari. Namun pada kenyataannya, permainan tersebut justru membuat individu menjadi kecanduan. Intensitas bermain *game online* yang tinggi membuat individu

² Andri Arif Kustiawan dan Andi Widiya, *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*, (Magetan: CV. AE Media Grafika, 2019), hlm. 3.

mengalami kecanduan yang memberikan berbagai dampak terhadap perilaku individu. Beberapa dampak akibat tingginya intensitas bermain game online diantara yaitu remaja menjadi tidak memiliki skala prioritas dalam menjalani kehidupan sehari-hari, mendorong untuk bertindak asosial serta menyebabkan remaja menjadi malas untuk belajar.³

Proses perkembangan pada masa remaja lazimnya berlangsung selama kurang lebih 11 tahun, mulai usia 12-21 pada Wanita dan 13-22 tahun pada pria. Masa perkembangan remaja yang paling Panjang ini dikenal sebagai masa yang penuh kesukaran dan persoalan, bukan saja bagi si remaja sendiri melainkan juga bagi para orang tua, guru, masyarakat sekitar. Bahkan tidak jarang para penegak hukum turut direpotkan oleh ulah dan tidak tanduknya yang dipandang menyimpang. Hal tersebut terjadi karena individu remaja sedang berada di persimpangan jalan antara dunia anak-anak dan dunia dewasa.⁴

Akhlak remaja sekarang ini banyak semakin hari semakin berkurang. Dengan demikian *game online* mempunyai ruang lebih bebas dari media lainnya menjadikan game online ini digemari oleh banyaknya remaja, sehingga remaja merasa senang dan bisa mengatasi kebosanan mereka.

Remaja pada umumnya sering mengalami permasalahan dalam kontrol emosi seorang remaja akan sering merajuk, tidak tahu bagaimana mengkspresikan emosi mereka.⁵ Oleh karena itu, emosi mereka begitu biasa meledak-ledak di

³ Drajat Edy Kurniawan, *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta*, (Universita PGRI Yogyakarta: Jurnal Konseling, 2017), hlm. 98.

⁴ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset, 2018), hlm. 51.

⁵ John W. Santrock, *Perkembangan Anak*, (Jakarta:Erlangga, 2007), hlm. 18.

depan orang tua, saudara-saudara dan media mereka. Masa remaja dikenal memiliki kepribadian yang masih labil sehingga mudah untuk terpengaruh dan mengikuti hal-hal baru yang dilihatnya apalagi remaja tersebut tidak dapat mengontrol dirinya dengan baik.

Terjadinya perubahan remaja akibat menggunakan *game online* berupa dampak positif dan negatif. Dampak positif adalah *game online* dapat menumbuhkan rasa senang serta mengatasi kebosanan, memudahkan kita berinteraksi dengan banyak orang, memperluas pergaulan, jarak dan waktu bukan lagi masalah. Namun dampak negatif adalah kurangnya kepekaan terhadap sekitar dan menjadi malas untuk beraksi secara langsung dan dapat mengganggu proses pembelajaran karena kecanduan *game online*.

Dalam keluarga misalnya, komunikasi secara langsung dengan orang-orang di sekitar mulai berkurang seperti berbicara kepada orang tua, lebih sering menceritakan masalah kepada media sosial daripada orang tua dan tak jarang mengabaikan perintah orang tua apabila lagi asyik menggunakan *game online*.

Berdasarkan pengamatan penulis bahwasanya remaja di Desa Sidingkat lebih banyak menghabiskan waktunya untuk menggunakan *game online* dibandingkan membuka buku pelajaran dan bergabung dengan keluarga dan masyarakat sehingga akhlak yang dimiliki remaja tersebut kurang bagus misalnya remaja yang pembangkang, pemalas, menunda pekerjaan.⁶

Dari hasil dari wawancara dengan ibu Asmida Harahap, mengakui dengan jumlah remaja di Desa Sidingkat 25 orang bahwasanya dengan adanya *game*

⁶ Observasi, Pada Tanggal 28 Mei 2024

online *mobile legend* tersebut membuat akhlak remaja di Desa Sidingkat kurang baik, seperti ketika disuruh orang tua menjadi malas, dan tutur sapa mereka kepada orang tua semakin tidak baik, para remaja menjadi malas beribadah sholat lima waktu. Dan dengan adanya *game online* membuat para remaja malas belajar.⁷

Merujuk dari permasalahan diatas penulis ingin menelusuri lebih lanjut dan mendalam, bagaimana sebenarnya pengaruh Bermain *Game Online Mobile Legend* terhadap akhlak remaja. Oleh karena itu peneliti menyadari pentingnya membuat penelitian dengan judul “**Pengaruh Bermain Game Online Mobile Legend Terhadap Akhlak Remaja Kepada Orang Tua di Desa Sidingkat Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara.**”

B. Identifikasi Masalah

Berbagai faktor yaitu berpengaruh terhadap pembentukan akhlak remaja yaitu:

1. *Game online* pada zaman sekarang ini semakin pesat perkembangannya, sehingga dapat mempengaruhi akhlak remaja.
2. *Game online* dapat berpengaruh terhadap akhlak penggunanya yakni remaja. *Game online* yang berlebihan dapat mempengaruhi perilaku remaja sehingga berdampak negatif pada akhlak remaja.
3. Pengaruh dan dampak yang muncul terdapat remaja yang menggunakan *game online*.

C. Batasan Masalah

⁷ Asmida Harahap (Warga Desa Sidingkat, Kecamatan Padang Bolak), *Wawancara Pribadi*, 28 Mei 2024

Karena keterbatasan penulis adalah waktu, kemampuan peneliti, keterbatasan *financial* uang, dan tenaga. Maka dalam penelitian ini hanya dibatasi “ Bagaimana pengaruh *game online* terhadap akhlak remaja kepada orang tua di Desa Sidingkat Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara.

D. Rumusan Masalah

Adapun Rumusan Masalah dalam penelitian ini adalah

1. Bagaimana gambaran aktifitas bermain game online mobile legend remaja di desa Sidingkat ?
2. Bagaimana gambaran akhlak remaja di desa Sidingkat ?
3. Apakah ada pengaruh game online mobile legend terhadap akhlak remaja di desa Sidingkat ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui gambaran aktifitas bermain game online mobile legend remaja di desa Sidingkat.
2. Untuk mengetahui gambaran akhlak remaja di desa Sidingkat.
3. Untuk mengetahui pengaruh game online mobile legend terhadap akhlak remaja di desa Sidingkat.

F. Definisi Operasional Variabel

1. Variabel X : Game Online

Game Online Secara bahasa *game* berasal dari bahasa inggris yaitu games yang artinya permainan dan *online* yang berarti terhubung. Menurut

Young dan Drajat mengutarakan pendapatnya bahwa *game* yang menggunakan jaringan internet, yang didalamnya terdapat sebuah intraksi antara satu orang atau lebih yang mencapai tujuan tertentu, untuk mencapai berbagai misi, dan meraih nilai tertinggi dalam *game*.

Dari pendapat kedua tokoh tersebut penelitian dapat memahami bahwa *game online* merupakan suatu permainan yang didalamnya terdapat beberapa pemain yang bisa memainkan sebuah permainan yang lebih dahulu harus tersambung dengan jaringan internet. Jadi menurut peneliti *game online* adalah suatu permainan yang terlebih dahulu harus terhubung dengan jaringan internet untuk terkoneksi dengan permainan lainnya supaya dapat bermain bersama.

2. Variabel Y : Akhlak remaja

Akhlak berasal dari bahasa arab jama' dan bentuk mufradnya "*Khuluqun*" yang berarti budi pekerti, perangai, tingkah laku, dan tabiat, sedangkan menurut istilah adalah pengetahuan yang menjelaskan tentang baik dan buruk (benar dan salah), mengatur pergaulan manusia, dan menemukan tujuan akhir dari usaha dan pekerjaannya.⁸

Istilah remaja berasal dari kata lain *odelescere* (kata bedannya, *adolecentia* yang berarti remaja) yang berarti "tumbuh" atau "tumbuh menjadi dewasa". Anak remaja atau adolezen adalah salah satu fase perkembangan hidup manusia ketika seseorang individu yang belum dewasa dalam umur belasan tahun mencapai kulminasi pertumbuhan jasmaniah dan mental.

Masa remaja menunjukkan masa transisi dari masa kanak-kanak ke masa

⁸ Syarifah Habibah, "Akhlak Dan Etika Dalam Islam", *Jurnal Pesona Dasar*, Volume 1, No 4, Oktober 2015, hlm. 73.

dewasa. Batasan umurnya tidak dirinci secara jelas, tetapi berkisar antara umur 12 sampai akhir belasan tahun, ketika pertumbuhan jasmani hampir selesai. Dalam masa ini, remaja berkembang ke arah kematangan seksual, memantapkan identitas sebagai individu yang terpisah dari keluarga, dan menghadapi tugas menentukan cara mencari mata pencaharian. Suatu tahap transisi menuju ke status orang dewasa mempunyai beberapa keuntungan. Tahap transisi memberi remaja itu suatu masa yang lebih panjang untuk mengembangkan berbagai keterampilan serta untuk mempersiapkan masa depan, tetapi masa itu cenderung menimbulkan masa pertentangan (konflik) kebingungan antara ketergantungan dan kemandirian.⁹

Salah seorang filsuf Prancis J.J. Rousseau yang hidup hampir 20 abad kemudian juga penganut paham Romantic Naturalism, menyatakan bahwa yang terpenting dalam perkembangan jiwa manusia adalah perkembangan perasaannya. Perasaan ini harus dibiarkan berkembang bebas sesuai dengan pembawaan alam (natural development) yang berbeda dari satu individu ke individu yang lainnya (*individualism*).¹⁰

G. Manfaat penelitian

Dari tujuan penelitian yang dilakukan diatas, maka kegunaan yang sangat diharapkan oleh peneliti adalah:

1. Secara teoritis

Karya ilmiah ini dapat menambah wawasan dan dijadikan tambahan dalam memperkaya ilmu pendidikan serta dapat dijadikan sebagai referensi

⁹ Rita L. Atkinson dkk. *Pengantar psikologi*. Edisi VIII. Terj. Nurjannah dan Rukmini judul asli *Introduction to psychology*. (Jakarta : erlangga.) hlm. 136.

¹⁰ Sawono, Sarlito W, *Psikologi Remaja*. Cet. 15. Jakarta : Rajawali Pers 2012). hlm. 27.

bagi orang tua, guru dan dikalangan lingkungan untuk mengawasi penggunaan media sosial yang berlebihan dikalangan remaja.

2. Secara praktis

- a. Bagi remaja, dapat memberikan pengetahuan dan motivasi remaja dalam menggunakan media sosial secara efektif dan efisien.
- b. Bagi orang tua, sebagai seorang yang berperan penting bagi pengawasan kegiatan anak di rumah, dengan mengawasi kegiatan penggunaan media sosial di rumah.
- c. Dikalangan lingkungan dapat memberikan sumbangan pengetahuan informasi terkait penggunaan media sosial terhadap akhlak remaja.
- d. Bagi peneliti, hasil penelitian ini dapat dijadikan kajian untuk melakukan pembahasan pai yang baik untuk meneliti kembali maupun untuk melanjutkan kajian secara mendalam.

H. Sistematika Penelitian

Sistematika pembahasan penelitian ini terdiri dari lima bab dengan rincian sebagai berikut :

Bab I menjelaskan tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, definisi operasional variabel, manfaat penelitian, sistematika penelitian.

Bab II menjelaskan tentang landasan teori, penelitian yang relevan, kerangka berpikir, dan hipotesis.

Bab III mengkaji tentang metodologi penelitian yang terdiri dari alokasi dan waktu penelitian, jenis dan metode penelitian, populasi dan sampel, instrumen

penelitian, teknik pengumpulan data, hasil uji coba instrumen dan teknik analisis data.

Bab IV terkait dengan hasil penelitian. Hasil penelitian merupakan jawaban atas permasalahan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya.

Bab V merupakan bab penutup menguraikan secara singkat kesimpulan dan saran-saran.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Pengertian Pengaruh

Pengaruh merupakan suatu daya atau kekuatan yang timbul dari sesuatu, baik itu orang maupun benda serta segala sesuatu yang ada di alam sehingga mempengaruhi apa-apa yang ada di sekitarnya. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, dan perbuatan seseorang.¹¹

2. Akhlak Remaja

Secara etimologis (*lughatan*) akhlak (Bahasa Arab) adalah bentuk jamak dari *khuluq* yang berarti budi pekerti, perangai, tingkah laku atau tabiat. Berakar dari kata *khalaqa* yang berarti menciptakan. Seakar dengan kata *khaliq* (pencipta), *makhluk* (yang diciptakan) dan *khalq* (penciptaan).¹²

Pada dasarnya akhlak berbicara tentang kewajiban-kewajiban kata *Darraj*. Adanya kewajiban menuntut adanya pertanggung jawaban. Jika tidak pertanggung jawaban, maka tidak mungkin ditegakkan keadilan (*al-'adalab*). Jika terjadi demikian kata *Darraj*, maka akan terjadi kekacauan yang merusak tatanan aturan baik dalam kenyataan maupun dalam bentuk teori. Hal yang

¹¹ Agustri Anna Sari Siregar, “Pengaruh bermain game online terhadap motivasi belajar siswa SMP Negeri 4 Sungai Kanan Labuhanbatu Selatan” (undergraduate, UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, 2023), <https://etd.uinsyahada.ac.id/9892/>.

¹² Yunahar Liyas, *Kuliah Akhlaq*, (Yogyakarta: Lembaga Pengkajian Dan Pengalaman Islam, 1999) hlm. 1

demikian itu belum terdapat prinsip-prinsip akhlak.¹³

Dari sudut kebahasaan, akhlak berasal dari bahasa Arab yaitu isim mashdar (bentuk infinitif) dari kata *akhlaqa, yukhliqu, ikhlaqan*, sesuai dengan wazan tsulasi *majidaf'ala, yuf'ilu, if'alan*, yang berarti al-sajiyah (perangai) *ath-thabiah* (kelakuan, tabiat, watak dasar), *al-'adat* (kebiasaan-kelaziman) *al-maru'ah* (peradaban yang baik), dan *al-din* (agama).¹⁴

Namun akar kata akhlak dari kata *akhlaqa* sebagaimana tersebut di atas tampaknya kurang tepat, karena isim mashdar dari kata *akhlaqa* bukan *akhlaq* tetapi *ikhlaq*. Berkenaan dengan hal ini maka timbul pendapat yang mengatakan bahwa secara linguistik kata akhlak merupakan isim jamid atau isim ghairu musytaq, adalah isim yang tidak memiliki akar kata, melainkan kata tersebut memang sudah ada demikian adanya.

Kata “Akhlak” berasal dari bahasa arab yang sudah menggunakan bahasa Indonesia, dan merupakan jamak taksir dari kata *khuluq*, yang berarti tingkah laku atau tabiat, budi pekerti. Kadang juga diartikan syakhsiyyah yang artinya lebih dekat dengan personality (kepribadian). Kepribadian merupakan ciri atau karakteristik atau gaya atau sifat khas dari diri seseorang yang bersumber dari bentukan-bentukan yang diterima dari lingkungan, misalnya keluarga pada masa kecil, dan juga bawaan seseorang sejak lahir.¹⁵

Akhlak selain berhubungan dengan erat dengan Khalik juga berkaitan dengan makhluk, pengertian etomologi tersebut berimplikasi bahwa akhlak

¹³ Sehat Sultoni Dalimunthe, *Filsafat pendidikan Akhlak*, (Yogyakarta : Deepublish, 2016) hlm 25

¹⁴ Abuddin Nata, *Akhlak Tasawuf dan Karakter Mulia*. (Jakarta:Rajawali Pers, 2014) hlm. 1.

¹⁵ Abuddin Nata, *Akhlak Tasawuf dan Karakter Mulia*. Jakarta:Rajawali Pers. hlm. 13.

mempunyai kaitan dengan tuhan yang menciptakan perangai manusia, luar dan dalam, sehingga tuntutan akhlak harus sesuai dengan ketentuan Khalik. Akhlak harus juga terdapat penyesuaian dengan ketetapan manusia yang telah menjadi tradisi.¹⁶

Dalam kamus munjid kata *al-adab* bisa berarti *al-tahzib (refinement: pendidikan)*. Kata ini digunakan untuk ilmu dan pengetahuan, contohnya, adab *al-qadi* (adab seorang hakim) atau bagaimana semestinya hakim memutuskan perkara berdasarkan ilmu dan pengetahuan. Sementara akhlak disebutkan sebagai *al-adab* (kebiasaan). Etika itu dalam bahasa Arab disebut dengan akhlak. Moral juga dalam bahasa Arab disebut akhlak. Adapun karakter dalam bahasa Arab disebut akhlak, watak, dan atau kepribadian. Secara istilah, karakter itu kumpulan keunggulan seseorang yang dilakukan secara terus-menerus seperti akhlak. Kata ini sering diterjemahkan *character* ke dalam bahasa arab *syakhsyah*. Kata ini sering diterjemahkan “kepribadian”. Lebih lanjut, asy-Syarifi mengatakan bahwa ulama tidak mengistimewakan istilah karakter karena ada konsep akhlak. Di sini asy-syarifi berpendapat bahwa ulama menyamakan karakter dengan akhlak. Secara bahasa juga bahwa karakter berarti kepribadian.¹⁷

Dalam Islam dasar atau pengukuran yang menyatakan bahwa sifat seseorang itu baik atau buruk adalah Al-Qur’an dan As-Sunnah. Segala sesuatu yang baik menurut Al-Qur’an dan As-Sunnah, itulah yang baik untuk dijadikan

¹⁶ Harahap, “Pengaruh penggunaan media sosial terhadap akhlak remaja di Dusun Purba Bangun Desa Ujung Gading Kecamatan Sungai Kanan Kabupaten Labuhanbatu Selatan.”

¹⁷ Sehat Sulthoni Dalimunthe, *Filsafat pendidikan Akhlak*, (Yogyakarta : Deepublish, 2016) hlm 23

pegangan dalam kehidupan sehari-hari. Sebaliknya, segala sesuatu yang buruk menurut Al-Qur'an dan As-Sunnah, berarti tidak baik dan harus dihindari.

Sedangkan menurut konsep Muhammad Iqbal, *khudi* (arti harfiahnya adalah pribadi self atau individualitas), merupakan suatu kesatuan real atau nyata, adalah pusat landasan dari semua kehidupan, merupakan suatu iradah kreatif yang terarah secara rasionalis. Arti terarah secara rasional, menjelaskan bahwa hidup bukanlah suatu arus tak terbentuk, melainkan suatu prinsip kesatuan yang bersifat mengatur, suatu kegiatan sintesis yang melingkupi serta memusatkan kecenderungan – kecenderungan yang bercerai – berai dari organisme yang hidup ke arah suatu tujuan konstruktif. Iqbal menerangkan bahwa *khudi* (pribadi self) merupakan pusat dan landasan dari keseluruhan kehidupan.

Adapun perbuatan akhlak mempunyai nilai yang lebih tinggi dan mulia yang lebih mulia. Nilai yang tidak bisa diserap oleh akal manusia, karena jenis-jenis nilainya bertingkat. Meskipun seandainya kita mengambil standar paling tinggi, tak mungkin mampu mengukur nilai perbuatan akhlak dengan standar nilai material. Perbuatan – perbuatan luhur yang dilakukan Imam Ali misalnya, tidak dapat dinilai dengan sekian juta dolar. Karena ia mempunyai nilai tersendiri, yang sama sekali berbeda dengan nilai material.¹⁸

Adapun kalimat akhlak terdapat di dalam Al-Qur'an sebanyak 261 kali diantaranya adalah QS. Al-Qalam ayat 4, QS. Al-A'raf ayat 199, QS. Al-Baqarah ayat 152-153, QS. Al-Anbiya' ayat 83, QS. Al-Hujurat ayat 12-13,

¹⁸ Asmaran As, *Pengantar Studi Akhlak*, (Jakarta: PT . Raja Grafindo Persada, 2002), hlm. 10.

QS. Ali Imran ayat 134.

Sedangkan dalam Al-Qur'an hanyalah ditemukan bentuk tunggal dari akhlak yaitu khuluq (QS.Al-Qalam :4)

وَإِنَّكَ لَعَلَىٰ خُلُقٍ عَظِيمٍ ﴿١٣٤﴾

Artinya: “Dan sesungguhnya kamu benar-benar berbudi pekerti yang agung yaitu khuluq.”¹⁹

Adapun definisinya, dapat dilihat beberapa pendapat dari pakar ilmu akhlak, antara lain:

- a. Al-Qurthubi mengatakan: “Perbuatan yang bersumber dari manusia yang selalu dilakukan, maka itulah yang disebut akhlak, karena perbuatan tersebut bersumber dari kejadiannya”
- b. Imam Al-Ghazali mendefinisikan akhlak sebagai berikut: “ Akhlak adalah sifat yang tertanam dalam jiwa (manusia) yang melahirkan tindakan-tindakan mudah dan gampang tanpa memerlukan pemikiran ataupun pertimbangan”.
- c. Ibnu Maskawaih juga mendefinisikan akhlak sebagai berikut: “ Khuluq adalah keadaan jiwa yang mendorong ke arah melakukan perbuatan – perbuatan dengan tanpa pemikiran dan pertimbangan”.

Dari pakar dalam bidang akhlak tersebut, menyatakan bahwa akhlak adalah perangai yang melekat pada diri seseorang yang dapat memunculkan perbuatan baik tanpa mempertimbangkan pikiran terlebih dahulu. Tingkah laku itu dilakukan secara berulang-ulang tidak cukup hanya sekali melakukan

¹⁹ QS. al-Qalam (68): 4.

perbuatan baik atau hanya sewaktu-waktu saja, maka seseorang dapat dikatakan berakhlak jika timbul dengan sendirinya, didorong oleh motivasi dari dalam diri dan dilakukan tanpa banyak pertimbangan pemikiran, apalagi pertimbangan yang sering diulang-ulang.²⁰

Ajaran akhlak dalam Islam sesuai dengan fitrah manusia. Manusia akan mendapatkan kebahagiaan yang hakiki dan bukan semu bila mengikuti nilai-nilai kebaikan yang diajarkan oleh al Qur'an dan Sunnah yang merupakan dua sumber akhlak dalam Islam. Akhlak Islam benar-benar memelihara eksistensi manusia sebagai makhluk terhormat sesuai dengan fitrah manusia. Karenanya, pembinaan akhlak sangat perlu diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari. Islam menginginkan suatu masyarakat yang berakhlak mulia. Akhlak yang mulia ini sangat ditekankan karena di samping akan membawa kebahagiaan bagi individu, juga membawa kebahagiaan bagi masyarakat pada umumnya. Dengan kata lain, akhlak adalah hal utama yang harus ditampilkan oleh seseorang, yang tidak lain tujuannya adalah untuk mendapatkan kebahagiaan di dunia dan di akhirat.²¹

Allah Swt., menggambarkan dalam al-Qur'an tentang janji-Nya terhadap orang yang senantiasa berakhlak baik, di antaranya (QS. An-Nahl 16: 97).

مَنْ عَمِلَ صَالِحًا مِّنْ ذَكَرٍ أَوْ أُنْتَىٰ وَهُوَ مُؤْمِنٌ فَلَنُحْيِيَنَّهٗ حَيٰوةً طَيِّبَةً ۗ

²⁰ Abu Hamid Muhammad Al-Ghazali, *Ihya' Ulumuddin* (Beirut: Dar Al-Fikr, 1989), juz III, hlm. 56.

²¹ Muhammad Hasbi, M. Ag, *Akhlak Tasawuf*, (Yogyakarta: Trust Media Publishing, 2020), hlm. 2.

وَلَنَجْزِيَنَّهُمْ أَجْرَهُم بِأَحْسَنِ مَا كَانُوا يَعْمَلُونَ ﴿١٧﴾

Artinya: *Barangsiapa yang mengerjakan amal saleh, baik laki-laki maupun perempuan dalam keadaan beriman, maka sesungguhnya akan Kami berikan kepadanya kehidupan yang baik dan sesungguhnya akan Kami beri balasan kepada mereka dengan pahala yang lebih baik dari apa yang telah mereka kerjakan.*²²

Adapun ilustrasi yang dimaksudkan dengan akhlak yang mulia pada pemisalan berikut. Misalnya ketika seseorang melakukan perbuatan yang tidak sopan, maka secara spontan kita akan mengatakan kepadanya bahwa “kamu tidak berakhlak”. Pada hal tidak sopan itu adalah akhlaknya. Tentu yang dimaksudkan di sini adalah bahwa orang tersebut tidak memiliki akhlak yang mulia, dalam hal ini sopan.²³

Di samping istilah akhlak, ada juga yang dikenal dengan istilah etika dan moral. Ketiga istilah tersebut sama-sama menentukan nilai baik dan buruk sikap dan perbuatan manusia. Perbedaannya terletak pada standar masing-masing. Akhlak standarnya adalah al-Qur‘an dan Sunnah, etika standarnya pertimbangan akal pikiran, dan moral standarnya adat kebiasaan yang umum berlaku di masyarakat.²⁴

Akhlak diartikan sebagai tingkah laku. Maka tersebut berate suatu perbuatan yang dilakukan oleh seseorang secara berulang-ulang tidak cukup hanya sekali melakukan perbuatan baik, atau hanya sewaktuwaktu saja. Seseorang dapat dikatakan berakhlak jika timbul dengan sendirinya, didorong

²² QS. an-nahl (16): 97.

²³ Muhammad Hasbi, M. Ag, *Akhlak Tasawuf*, (Yogyakarta: Trust Media Publishing, 2020), hlm. 5.

²⁴ Muhammad Hasbi, M. Ag, *Akhlak Tasawuf*, (Yogyakarta: Trust Media Publishing, 2020), hlm . 6.

oleh motivasi dari dalam diri, dan dilakukan tanpa banyak pertimbangan yang sering diulang-ulang, sehingga terkesan sebagai keterpaksaan untuk berbuat. Apabila perbuatan tersebut dilakukan dengan terpaksa bukanlah cerminan dari akhlak.²⁵

a. Akhlak kepada Allah swt

Akhlak yang baik kepada Allah swt yaitu berucap dan bertingkah laku yang terpuji terhadap Allah swt, baik melalui ibadah langsung kepada Allah seperti shalat, puasa dan lain sebagainya maupun melalui perilaku-perilaku tertentu yang mencerminkan hubungan atau komunikasi dengan Allah swt diluar ibadah tersebut. Allah swt mengatur hidup manusia dengan adanya hukum perintah dan larangan. Hukum ini tidak lain adalah untuk menegakkan keteraturan dan kelancaran hidup manusia itu sendiri. Dalam setiap pelaksanaan hukum tersebut terkandung nilai-nilai akhlak terhadap Allah swt. Allah berfirman dalam al-Qur'an surah az-Zariyat ayat 56:

وَمَا خَلَقْتُ الْجِنَّ وَالْإِنْسَ إِلَّا لِيَعْبُدُونِ ﴿٥٦﴾

Artinya: *“Dan aku tidak menciptakan jin dan manusia melainkan supaya mereka mengabdikan kepada-Ku”*.²⁶

Akhlak terhadap Allah antara lain:

- 1) Beriman, yaitu meyakini wujud dan keesaan Allah serta meyakini apa yang difirmankan-Nya, seperti iman kepada malaikat, kitab-kitab, rasul-rasul, hari kiamat dan qadha dan qadar. Beriman merupakan

²⁵Ipop S. Purintyas, dkk , *Akhlak Mulia*, (Jakarta: Pt Elex Media Komputindo, 2020), hlm. 2.

²⁶ QS. az-Zariyat (51): 56.

fondamen dari seluruh bangunan akhlak islam. Jika iman telah tertanam di dada, maka ia akan memancar kepada seluruh perilaku sehingga membentuk kepribadian yang menggambarkan akhlak islam.

- 2) Taat, yaitu patuh kepada segala perintah-Nya dan menjauhkan segala larangan-Nya.
- 3) Ikhlas, yaitu melaksanakan perintah Allah dengan pasrah dan tidak mengharapkan sesuatu, kecuali keridhaan Allah.
- 4) Khusyuk, yaitu melaksanakan perintah dengan sungguh-sungguh.
- 5) Husnudzan, yaitu berbaik sangka kepada Allah.
- 6) Tawakal, yaitu mempercayakan diri kepada Allah dalam melaksanakan suatu kegiatan atau rencana.
- 7) Syukur, yaitu mengungkapkan rasa syukur kepada Allah atas nikmat yang telah diberikan-Nya. Ungkapan syukur dilakukan dengan kata-kata dan perilaku.
- 8) Bertasbih, yaitu mensucikan Allah dengan ucapan, yaitu memperbanyak mengucapkan subhanallah (Maha suci Allah) serta menjauhkan perilaku yang dapat mengotori nama Allah Yang Maha suci.
- 9) Istigfar, yaitu meminta ampun kepada Allah atas segala dosa yang pernah dibuat dengan mengucapkan “astagfirullahal adzin” (aku memohon ampunan kepada Allah Yang Maha Agung).
- 10) Takbir, yaitu mengagungkan Allah dengan membaca Allahu Akbar (Allah Maha Besar).

- 11) Do‘a, yaitu meminta kepada Allah apa saja yang diinginkan dengan cara yang baik sebagaimana yang dicontohkan oleh Rasulullah.²⁷

Ini adalah contoh bagaimana berakhlak kepada Allah SWT.

b. Akhlak terhadap Keluarga

Akhlak terhadap keluarga meliputi, ayah ibu, anak dan keturunannya.

Allah swt berfirman dalam surah luqman ayat 14:

وَوَصَّيْنَا الْإِنْسَانَ بِوَالِدَيْهِ حَمَلَتْهُ أُمُّهُ وَهَنًا عَلَىٰ وَهْنٍ وَفِصْلُهُ فِي عَامَيْنِ أَنِ
أَشْكُرْ لِي وَلِوَالِدَيْكَ إِلَيَّ الْمَصِيرُ ﴿١٤﴾

Artinya: “Dan Kami perintahkan kepada manusia (agar berbuat baik) kepada kedua orang tuanya. Ibunya telah mengandungnya dalam keadaan lemah yang bertambah-tambah, dan menyapihnya dalam usia dua tahun. Bersyukurlah kepada-Ku dan kepada kedua orang tuamu. Hanya kepada Aku kembalimu”.²⁸

Akhlak terhadap orang tua antara lain:

- 1) Mencintai mereka melebihi rasa cinta kita terhadap kerabat yang lain
- 2) Lemah lembut dalam perkataan dan perbuatan.
- 3) Merendahkan diri dihadapannya.
- 4) Berdoa kepada mereka dan meminta doa kepada mereka
- 5) Berbuat baik kepada mereka sepanjang hidupnya.
- 6) Berterimakasih kepada mereka.²⁹

Akhlak terhadap tetangga antara lain:

²⁷ Damanhuri Basyir, Ilmu Tasawuf , (Banda Aceh: Yayasan Pena Banda Aceh, Divisi Penerbitan, 2005), hlm. 157.

²⁸ QS. Luqman (31): 14.

²⁹ Syarifah Habibah., Akhlak dan Etika dalam Islam, *dalam Jurnal Pesona Dasar*, Volume. 1 (4), Oktober 2015, hlm. 84-86

- 1) Saling mengujungi, saling bantu di waktu senang lebih-lebih tatkala susah
 - 2) Saling memberi
 - 3) Saling hormat menghormati
 - 4) Saling menghindari pertengkaran dan permusuhan
- c. Akhlak terhadap bukan manusia (lingkungan hidup) akhlak terhadap bukan manusia (lingkungan hidup) antara lain:
- 1) Sadar memelihara kelestarian lingkungan hidup
 - 2) Akhlak terhadap lingkungan sebagaimana yang diajarkan dalam al-Qur'an bersumber dari fungsi manusia sebagai khalifah di muka bumi ini. Cara berakhlak terhadap terhadap lingkungan diantaranya, memelihara kelestarian lingkungan, menjaga kebersihan lingkungan, dan menyayangi makhluk hidup.³⁰
 - 3) Tidak menyakiti para binatang
 - 4) Menjaga kelestarian tumbuhan
- d. Akhlak Terhadap Lingkungan
- 1) Tidak membuang sampah sembarangan
 - 2) Tidak menebang pohon di hutan
 - 3) Tidak membakar hutan

Dalam buku Kesehatan Jiwa Remaja dan Konseling karangan Sumiati, WHO mendefinisikan remaja lebih bersifat konseptual, ada tiga kriteria yaitu

³⁰ Abudin Nata, *Akhlak Tasawuf*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada), hlm. 152.

biologis, psikologik, dan sosial ekonomi, dengan batasan usia antara 10-20 tahun, yang secara lengkap defenisi tersebut berbunyi sebagai berikut:

1. Individu berkembang dari saat pertama kali ia menunjukkan tanda-tanda seksual sekundernya sampai saat ia mencapai kematangan seksual.
2. Individu mengalami perkembangan psikologis dan pola identifikasi dari kanak-kanak menjadi dewasa.
3. Terjadi peralihan dari ketergantungan sosial-ekonomi yang penuh kepada keadaan yang relatif lebih mandiri.³¹

Monks sendiri memberikan batasan usia masa remaja adalah masa antara 12- 21 tahun dengan perincian 12-15 tahun masa remaja awal, 15-18 tahun masa remaja pertengahan dan 18-21 tahun masa remaja akhir. Menurut Hurlock yang membagi masa remaja menjadi dua bagian, yaitu masa remaja awal 13-16 tahun, sedangkan masa remaja akhir 17-18 tahun.³² Sedangkan menurut Hall masa remaja adalah 12-15 tahun, yaitu masa topan badai (*strum and drang*) yang mencerminkan kebudayaan modern yang penuh gejolak akibat pertentangan nilai-nilai.³³

3. Pengertian *Game Online*

Game online adalah permainan secara *online* yang bisa dimainkan ketika perangkat digital terhubung ke jaringan internet, yang dapat 7 menghubungkan kepada pengguna lain agar saling terhubung dan bermain bersama-sama di waktu yang bersamaan. *Game online* ini lebih sering

³¹ Sumiati, dkk., *Kesehatan Jiwa Remaja Dan Konseling* (Jakarta: TIM, 2009), hlm. 10.

³² Elizabeth B. Hurlock, *Psikologi Perkembangan*, Diterjemahkan dari "Developmental Psychology" oleh Istiwidayanti (Jakarta: Erlangga, 1980), hlm. 206.

³³ Sarlito Wirawan Sarwono, *Psikologi Remaja* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2002), hlm. 24.

dimainkan pada remaja, daripada orang yang sudah dewasa. Ini disebabkan karena remaja lebih suka mencoba hal-hal baru yang dapat menghibur dirinya.³⁴

Berkaitan dengan *game online*, Young mengemukakan bahwa *game online* adalah permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual. Lebih lanjut lagi dikatakan *game online* adalah suatu permainan yang dimainkan di komputer dan dilakukan secara online (melalui internet) dan bisa dimainkan oleh orang banyak secara bersamaan.³⁵

Game online menurut Kim adalah permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi *online* (LAN atau internet). Selanjutnya Winn dan Fisher mengatakan multiplayer *game online* merupakan pengembangan dari game yang dimainkan satu orang, dalam bagian besar menggunakan bentuk yang sama dan metode yang sama serta melibatkan konsep umum yang sama seperti semua *game* lain, perbedaannya bahwa untuk multiplayer game dapat dimainkan oleh banyak orang dalam waktu yang sama.³⁶

Game online diartikan sebagai program permainan yang bersambung

³⁴ Melda Sri Yanti Harahap, "Pengaruh bermain game online terhadap pelaksanaan ibadah shalat remaja di Kelurahan Simatorkis Sisoma Kecamatan Angkola Barat Kabupaten Tapanuli Selatan" (undergraduate, UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, 2023), <https://etd.uinsyahada.ac.id/10479/>.

³⁵ Drajat Edi Kurniawan, Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Konseling, (Universitas PGRI Yogyakarta: *Jurnal Konseling*, 2017), hlm. 99.

³⁶ Yohanes Rikky Dwi Santoso, Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Penyesuaian Sosial Pada Remaja, (*Jurnal Humaniora* Yayasan Binda Darma, 2017) hlm. 33.

melalui jaringan yang dapat dimainkan kapan saja, dimana saja, dan dapat dimainkan bersamaan secara kelompok diseluruh dunia dan permainan itu sendiri menampilkan gambar-gambar menarik seperti yang diinginkan, yang didukung oleh komputer.³⁷

Teori permainan adalah metode untuk studi tentang pengambilan keputusan dalam situasi konflik. Ini berkaitan dengan proses-proses manusia di mana unit keputusan individu tidak dalam kendali penuh unit keputusan lainnya masuk ke lingkungan. Hal ini ditunjukkan untuk masalah yang melibatkan konflik, kerjasama, atau keduanya, di berbagai tingkatan. Keputusan unit mungkin merupakan individu, grup, sebuah organisasi formal atau informal, atau masyarakat. Panggung mungkin diatur untuk mencerminkan terutama politik, psikologis, sosiologis, ekonomi, atau aspek lain dari urusan manusia.³⁸

Memang dalam komunitas pemain *game online* juga terdapat ikatan psikologis yang membuat mereka merasa dekat, bahkan ada rasa kebersamaan, persatuan dan persaudaraan diantara mereka berikut beberapa hal yang membuat terikat satu diantara yang lain:

- a. Setiap anak memiliki kesempatan untuk menunjukkan eksistensi dari mereka, *who am I and what I can do*, dalam komunitas games, melalui tampilan nama-nama dan skor yang ditampilkan setiap anak bisa menunjukkan dirinya dan kepandaiannya.

³⁷ Putri Wulan Sakinah, "Dampak game online, pada perilaku keagamaan remaja di Desa Labuhan Labo Kecamatan Padangsidempuan Tenggara" (undergraduate, UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, 2023), <https://etd.uinsyahada.ac.id/10141/>.

³⁸ Martin Shubik, *Game Theory And Related Approaches To Social Behavior*, (New York: John Wiley & Sons. Inc, 1964), hlm. 8.

- b. Setiap anak bisa merasakan bahwa komunikasi antar mereka bisa nyambung, bahkan mereka bisa saling curhat yang dimulai dari materi *games*.
- c. Setiap anak bisa saling membantu masalah yang di ungkapkan temannya, mereka mempunyai kegemaran yang sama.

Game online telah menjawab kebutuhan anak akan penerimaan sosial. Dalam interaksi sosial di dunia semacam ini, memang terdapat kesempatan untuk mengembangkan keterampilan sosiasal anak bagaimana mengungkapkan diri, bagaimana komunikasi, bagaimana memahami orang lain, bagaimana berempati pada kondisi orang lain. Hubungan sosiasal serupa terjadi dengan mediasi sarana dunia maya yang lain.

Interaksi sosial di dunia maya memang dipandang sebagai alternatif cara berkomunikasi yang menarik. Namun sejatinya komunikasi di dunia maya dengan komunikasi di dunia nyata adalah dua hal yang berbeda, dalam komunikasi dunia maya terdapat kurangnya komunikasi *face to face* (tatap muka) dan secara tidak langsung tetap mengikis keterampilan sosial seperti kemampuan menangkap respon emosional. Setiap orang memerlukan kontak tatap muka untuk dapat mempertahankan social skill yang dimilikinya. Dengan social skill manusia akan tetap mampu memenuhi kodratnya ssebagai makhluk sosial. Kita yakin sebagai orang tua juga menginginkan anak kita bisa tumbuh dengan kemampuan mampu membaca bahasa tubuh dan respon emosi dengan menempatkan games online sebagai selingan bukan sesuatu yang pokok.³⁹

³⁹ Emy Yunita Rahma Pratiwi, (dkk), *Positif Negatif Game Online Pengaruh Fenomena Game Online Terhadap Prestasi Belajar*, (Jombang :LPPM UNHAS Y TEBUIRENG

4. *Mobile Legend*

a. Pengertian *Mobile Legend*

Mobile Legend adalah salah satu *game online* yang digemari oleh kalangan pelajar di Indonesia. *Game Mobile Legend* merupakan game 5v5 yang menegangkan. Pada permainan ini, pemain bisa memilih berbagai jenis mode, jika pada mode 5v5, berarti pemain bermain dengan 5 anggota sebagai teman dan 5 anggota sebagai lawan. Tujuan dari permainan ini adalah dengan menghancurkan *turrets* (menara) milik lawan. Tim yang berhasil menghancurkan *turrets* (menara) milik lawan dengan cepat berpotensi dapat memudahkan permainan.

Dimasing-masing tim, ada lima pemain yang masing-masing mengendalikan avatar, yang dikenal sebagai hero dari perangkat mereka sendiri. Karakterter kontrol komputer yang lebih lemah, yang disebut *minions*, bertelur di basis tim dan mengikuti tiga jalur kebasis tim lawan, melawan musuh dan menara. Kerjasama tim menjadi kunci di permainan ini. Setiap hero juga memiliki skill yang berbeda satu sama lain, karena itu memahami karakter dari hero yang di gunakan menjadi hal yang sangat fundamental.⁴⁰

b. Sejarah singkat *game online mobile legend*

Game Online merupakan sejenis permainan digital yang saat ini sangat populer terutama di kalangan anak muda. *Game online* menjadi

JOMBANG, 2019), hlm. 8.

⁴⁰ CNBC Indonesia "Gendre game HP favorite yang banyak dimainkan anak muda" *cncb Indonesia*, (01 Mei 2020), [Htpps://www.cnbcindonesia.com](https://www.cnbcindonesia.com) Gendre game HP favorite yang banyak dimainkan anak muda/.

sangat banyak diminati dikarenakan *game online* dapat dimainkan oleh orang-orang yang awalnya tidak mengenal satu sama lain dan melalui game tersebut orang-orang dapat menjalin hubungan yang lebih baik. Menurut Agustinus Nalwan dalam bukunya “*Pemrograman Animasi dan Game Profesional*”, *game* merupakan permainan komputer yang dibuat dengan teknik metode animasi. Jika ingin mendalami penggunaan animasi maka haruslah bisa memahami pembuatan *game* itu sendiri. Atau jika ingin membuat *game*, maka haruslah memahami teknik dan metode animasi, sebab kedua hal ini saling berkaitan satu sama lain. Dengan kata lain jika ingin membuat sebuah *game* maka harus memahami cara pembuatan animasi karena animasi belum tentu adalah sebuah *game* tetapi *game* tentu merupakan gabungan dari berbagai animasi.⁴¹

c. Indikator *Game Online*

Indikator kebiasaan bermain *game online* yang telah ditentukan diperoleh dari kajian teori yang relevan yaitu:

- 1) Tempat bermain *game online*
- 2) Waktu dalam bermain *game online*
- 3) Jenis *game online*
- 4) Kecenderungan mengerjakan tugas daripada bermain *game online*

d. Kelebihan dan Kelemahan *Game Online*

Ada beberapa kelebihan dari *game online*, antara lain sebagai

⁴¹ “*Gendre game HP favorite yang banyak dimainkan anak muda*”*cncb Indonesia* (01 Mei 2020), <https://www.cncbindonesia> *Gendre game HP favorite yang banyak dimainkan anak muda/*.

berikut:

- 1) Meningkatkan kemampuan konsentrasi, setiap *game* memiliki tingkat kesulitan atau level yang berbeda.
- 2) Meningkatkan kemampuan motorik siswa, koordinasi tangan dan mata, orang yang bermain *game* dapat meningkatkan koordinasi atau kerja sama antara tangan dan mata.
- 3) Meningkatkan kemampuan membaca dan sangat tidak beralasan bahwa *game online* merupakan jenis permainan yang menurunkan tingkat minat baca pada siswa.
- 4) Meningkatkan kemampuan berbahasa inggris, kebanyakan game online menggunakan Bahasa Inggris dalam pengoperasiannya ini yang mengakibatkan pemainnya harus mengetahui kosa kata bahasa inggris.
- 5) Mengembangkan imajinasi siswa, permainan bisa membantu siswa untuk mengembangkan imajinasi mereka dengan menggunakan imajinasi ini untuk menyeimbangkan berbagai kejadian dalam *game*. Adapun dampak negative yang ditimbulkan dari bermain *game online*, diantaranya:

Ada beberapa kelemahan dari *game online*, antara lain sebagai berikut:

- 6) Membuat kecanduan berlebihan dan lupa dalam segala hal, karena pemain dituntut untuk bermain secara terus menerus agar tidak tertinggal. Ketika pemain kecanduan dalam bermain game online maka hal tersebut akan menyita waktu pemain.
- 7) Menurunkan kebugaran tubuh, saat bermain *game online* pemain tidak menggerakkan tubuhnya sehingga akan kekurangan aktivitas.
- 8) Sulit berkonsentrasi saat proses belajar mengajar, kerna bagi pemain yang sudah kecanduan maka akan terus memikirkan tentang game maka konsentrasi dalam pembelajaran pun akan terganggu.
- 9) Merusak mata dan juga saraf, bermian *game online* secara berlebihan maka akan menyebabkan melemahnya lensa mata.
- 10) Menurunnya motivasi belajar, seorang gamer akan menjadi malas untuk mengerjakan tugas sekolah.
- 11) Berkurangnya sosialisasi, seorang gamer yang asik bermain akan lupa dengan lingkungan sekitarnya, maka akan mengurangi sosialisasi dengan lingkungan sekitar.
- 12) Membuat remaja malas melaksanakan kewajibannya seperti sholat.
- 13) Membuat remaja menjadi anak yang sudah tidak sopan misalnya ketika dipanggil orang tua dia mengabaikannya.⁴²

⁴² Nisrinafatin, "Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa", *Jurnal Edukasi Nonformal*, No 2 (15 April 2020). hlm. 52

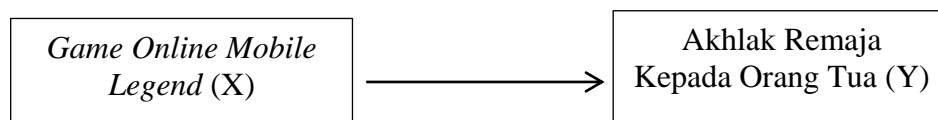
B. Penelitian Yang Relevan

Tabel 2.1
Penelitian Yang Relevan

No	Judul	Peneliti	Persamaan	Perbedaan
1	Pengaruh Bermain <i>Game Online</i> Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMP Negeri 4 Sungai Kanan Labuhan Batu	Agustri Anna Sari Siregar	Sama-sama penelitian Kuantitatif	Penelitian Agustri Anna Sari Siregar Pada Motivasi Belajar Siswa Sedangkan Saya Membahas Tentang Akhlak Remaja Kepada Orang Tua
2	Pengaruh Pengguna Sosial Media Terhadap Akhlak Remaja Di Dusun Purba Bangun Desa Ujung Gading Kecamatan Sungai Kanan Kabupaten Labuhan Batu Selatan	Saskiatul Fitria Harahap	Sama-Sama Menggunakan Angket	Penelitian Saskiatul Fitria Harahap Pada Motivasi Belajar Siswa Sedangkan Saya Membahas Tentang Akhlak Remaja Kepada Orang Tua
3	Pengaruh Media Sosial Terhadap Perilaku Remaja Di Kelurahan Kantin Kecamatan Padangsidempuan Utara Kota Padangsidempuan	Yuni Anggraini Siregar	Sama-Sama Menggunakan Angket	Penelitian Yuni Anggraini Siregar Pada Pengaruh Media Sosial Sedangkan Saya Membahas Tentang Pengaruh Game Online

C. Kerangka Berpikir

Kerangka pikir adalah model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan beebagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Dari hasil analisis penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti serta penjabaran teori mengenai masing-masing variabel, maka dapat dirumuskan suatu kerangka penelitian sebagai berikut :



D. Hipotesis

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan, maka dapat diambil hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut “Terdapat Pengaruh Bermain *Game Online Mobile Legend* Terhadap Akhlak Remaja di Desa Sidingkat Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara”

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi

Penelitian ini dilaksanakan di Desa Sidingkat Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara. Alasan peneliti melaksanakan penelitian di Desa Sidingkat Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara .

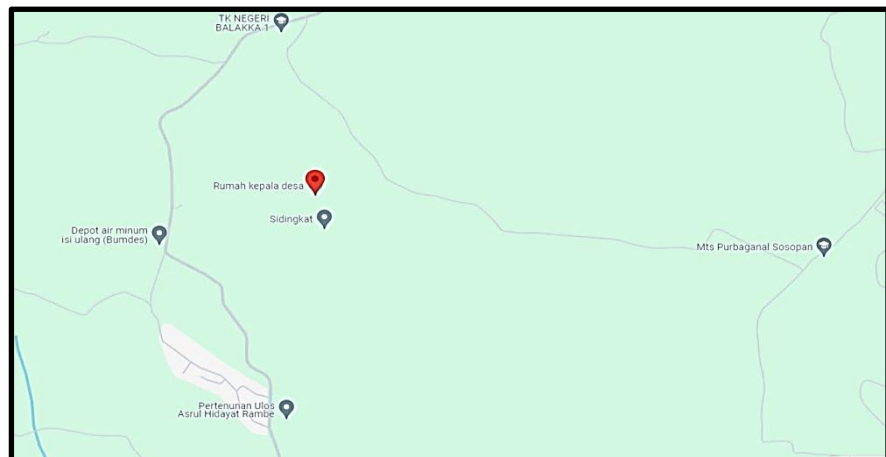
Secara Geografis Desa Sidingkat diapit 2 desa antara desa Suka Dame dan Desa Batu Tambu. Dan secara adminintative Desa Sidingkat yang memiliki batasan dengan beberapa desa sebagai berikut:⁴³

Sebelah Utara : Padang Garugur

Sebelah Selatan : Batu Tambun

Sebelah Timur : Suka Dame

Sebelah Barat : Batu Tambun Lama



Gambar 2.1

Lokasi Desa Sidingkat

⁴³ Diambil pada tanggal 28 pada waktu observasi

2. Waktu Penelitian

Proses penelitian ini direncanakan sejak Juni 2024 sampai dengan ACC proposal pada Agustus 2024.

Tabel 3.1
Time Schedule Penelitian

No	Kegiatan Penelitian	Keterangan
1	ACC Judul	13 Juni 2024
2	Penyusunan Proposal	13 Juni 2024
3	Pengumpulan Data	10 September 2024
4	Pengolahan Data	15 September 2024
5	Menyusun Skripsi	1 Oktober 2024

B. Jenis dan Metode Penelitian

1. Jenis

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, yaitu penelitian yang bekerja dengan angka, yang datanya berwujud bilangan (skor atau nilai, peringkat, atau frekuensi), yang dianalisis menggunakan statistic untuk menjawab pertanyaan atau hipotesis penelitian yang sifatnya spesifik, dan untuk melakukan prediksi bahwa suatu variabel tertentu mempengaruhi variabel yang lain.⁴⁴

⁴⁴ Asmadi Alsa, *Pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif serta Kombinasinya dalam Penelitian Psikologi* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2004), hlm.13.

2. Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *ex post facto*. Penelitian *ex post facto* adalah penelitian empiris yang sistematis dimana ilmuwan tidak mengendalikan variabel bebas secara langsung karena eksistensi dari variabel tersebut telah terjadi, atau karena variabel tersebut pada dasarnya tidak dapat dimanipulasi.⁴⁵

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas yang karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁴⁶ Populasi adalah keseluruhan subjek yang diteliti. Yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah orang tua yang memiliki anank remaja yang berusia 13-19 tahun di Desa Sidingkat Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi Yang ingin di teliti.⁴⁷ Berdasarkan data yang diperoleh oleh peneliti jumlah remaja yang bermain *game mobile legend* di desa sidingkat berjumlah 25. Apabila subjeknya kurang dari 100 maka lebih baik diambil seluruhnya, sehingga berupa penelitian populasi. Jika subyeknya besar dapat diambil antara 10%-15% atau 20%-25% atau lebih. Maka dari itu,

⁴⁵ Ahmad Nizar Rangkuti, *Metodologi Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, PTK dan R dan D)* (Padang: Gading, 2013), hlm. 60.

⁴⁶ Ahmad Nizar, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung : Citapustaka Media, 2014), hlm. 50.

⁴⁷ Ahmad Nizar, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung : Citapustaka Media, 2014), hlm. 50.

seluruh remaja di desa Sidingkat 25 orang dan diambil 25 sebagai sampel. Dikarenakan populasi dari penelitian ini adalah 25 maka sampelnya 25 karena subjeknya kurang dari 100.

D. Instrumen Penelitian

1. Angket

Angket merupakan suatu daftar pertanyaan atau pernyataan tentang topik tertentu yang diberikan kepada subjek, baik secara individual atau kelompok untuk mendapat informasi tertentu seperti preferensi, keyakinan, minat, dan perilaku.⁴⁸ Adapun jenis angket yang saya gunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup, yaitu angket yang sudah disediakan jawabannya sehingga responden tinggal memilih.

Angket disusun dalam model skala Likert yang dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan peneliti. Setiap pernyataan diberi alternatif jawaban, yaitu: sangat sering, sering, ragu, tidak pernah, dan sangat tidak pernah. Adapun skor yang ditetapkan 1, 2, 3, 4, 5.

Jawaban dari setiap butir pernyataan butir pernyataan memiliki tingkatan yaitu:

- a. Skor 1: Tidak pernah
- b. Skor 2: Sangat tidak pernah
- c. Skor 3: Jarang
- d. Skor 4 : Sering
- e. Skor 5: Sangat sering

⁴⁸ Ibnu Hajar, *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian Kuantitatif dalam Pendidikan* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 1999), hlm. 181.

Tabel 3.2
Kisi-Kisi Pengaruh Bermain *Mobile Legend*

Variabel X	Indikator	Nomor
Bermain <i>Mobile Legend</i>	Merasa malas membantu pekerjaan di rumah	1
	Merasa pengaruh negatif bermain <i>mobile legend</i>	2,14,16
	Menggunakan <i>mobile legend</i> untuk memperbanyak teman dan mabar	3,5
	Bermain <i>mobile legend</i> di tongkrongan	4
	Meninggalkan ibadah karena bermain <i>mobile legend</i>	6,7,8
	Tidak belajar dan tidak mengerjakan pekerjaan rumah karena bermain <i>mobile legend</i>	9,17
	Mengabaikan orangtua pada saat bermain <i>mobile legend</i>	10,12
	Berdiam diri dirumah dan tidak bergaul dengan teman, masyarakat	11,13
	Bermain <i>mobile legend</i> untuk menghilangkan rasa kebosanan	15,18
	Begadang karena asyik bermain <i>mobile legend</i>	19
	Menganggap bermain <i>mobile legend</i> adalah hobby/kebiasaan	20
	Jumlah	

Tabel 3.3
Kisi-kisi angket Akhlak Remaja

Variabel Y	Indikator	Nomor
Akhlak Remaja	Mengabaikan dan melawan kepada orangtua pada saat bermain <i>mobile legend</i>	1,4,5,19
	Meninggalkan ibadah karena bermain <i>mobile legend</i>	2,14
	Bertengkar karena bermain <i>mobile legend</i>	3,
	Merokok sambil bermain <i>mobile legend</i>	6
	Bermasalah dengan teman ketika bermain <i>mobile legend</i>	7,10
	Berdiam diri dirumah dan tidak bergaul dengan teman, masyarakat	8,18
	Menghabiskan waktu libur dengan bermain <i>mobile legend</i>	9
	Bercakap kotor ketika bermain <i>mobile legend</i>	11
	Berbicara sendiri ketika bermain <i>mobile</i>	12

	<i>legend</i>	
	Mengabaikan keluarga ketika bermain <i>mobile legend</i>	13,16
	Mementingkan bermain <i>mobile legend</i> daripada mencoba hal-hal baru	15
	Memainkan <i>mobile legend</i> untuk hal yang tidak baik	17
	Akhlik berubah karena kecanduan bermain <i>mobile legend</i>	20
Jumlah		20

E. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini metode pengumpulan data yang dipakai, adalah Angket. Angket digunakan untuk mengetahui pengaruh bermain *mobile legend* terhadap akhlak remaja kepada orangtua. Metode ini digunakan untuk penelitian dengan cara membuat daftar pertanyaan remaja di Desa Sidingkat Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara yang sengaja diminta memberikan jawaban pertanyaan-pertanyaan tentang pengaruh bermain *mobile legend* terhadap akhlak remaja kepada orangtua.

F. Hasil Uji Coba Instrumen

Penelitian ini yang dilakukan di Desa Sidingkat Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara hanya diberikan kepada seluruh remaja. Uji coba instrument ini dilakukan untuk mendapatkan instrumen yang valid dan reliabel. Analisis yang digunakan dalam hal ini adalah menentukan validitas butir angket dan reliabilitas butir angket.

2. Uji validitas

Uji validitas dilakukan untuk mengukur valid tidaknya suatu instrument. Padahal hal ini untuk mengukur validitasi digunakan uji kolerasi bivariate. Berdasarkan analisis yang dilakukan dengan program SPSS statistik

23 diperoleh hasil sebagai berikut:

Hasil Uji coba Validasi Angket bermain *mobile legend* (Variabel X)

Tabel 3.4
Hasil Uji Validitas Angket Bermain *Mobile Legend*

Nomor Item Angket	Nilai R hitung	Nilai R tabel	Interprestasi
1	0,586	Pada tarap signifikansi 5%=0,369	Valid
2	0,743		Valid
3	0,722		Valid
4	0,429		Valid
5	0,727		Valid
6	0,733		Valid
7	0,852		Valid
8	0,586		Valid
9	0,817		Valid
10	0,513		Valid
11	0,593		Valid
12	0,816		Valid
13	0,632		Valid
14	0,574		Valid
15	0,515		Valid
16	0,663		Valid
17	0,637		Valid
18	0,613		Valid
19	0,614		Valid
20	0,551		Valid

Berdasarkan Tabel diatas, menunjukkan bahwa dari 20 butir angket yang diajukan dan telah dibandingkan dengan rtabel dengan signifikansi 5%, dan semua item soal angket tersebut dinyatakan valid. Jadi angket Bermain *Mobile Legend* mempunyai koefisien korelasi $> r_{tabel} = 0,369$.

3. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas instrument angket Bermain *Mobile Legend* yang digunakan dengan menggunakan IBM SPSS statistic 23 rumus Cronbach"s Alpha diperoleh hasil rhitung = 0,925 dikonsultasikan dengan nilai rtabel

0,369 karena itu $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka dapat disimpulkan angket tersebut reliable dengan kriteria tinggi sehingga angket tersebut memiliki ketetapan dan layak dipergunakan dalam penelitian.

Tabel 3.5
Hasil Uji Reliabilitas Angket Bermain *Mobile Legend*

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.925	20

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X01	79.56	144.257	.550	.923
X02	79.88	138.693	.710	.919
X03	79.76	139.440	.689	.920
X04	79.80	146.417	.382	.925
X05	79.60	140.000	.696	.920
X06	79.88	135.943	.691	.919
X07	79.92	133.993	.829	.916
X08	79.96	138.457	.522	.923
X09	80.24	131.690	.783	.917
X10	79.68	142.977	.459	.924
X11	79.72	141.960	.547	.922
X12	80.28	129.043	.777	.917
X13	80.32	136.060	.569	.922
X14	79.92	140.577	.519	.923
X15	79.76	143.607	.464	.924
X16	80.20	136.750	.610	.921
X17	79.72	139.710	.590	.921

X18	80.48	135.010	.539	.924
X19	79.76	141.607	.571	.922
X20	79.84	141.390	.494	.923

Hasil Uji Coba Validitas Akhlak Remaja (Variabel Y)

Tabel 3.6
Uji Validitas Angket Akhlak Remaja Kepada Orangtua

Nomor Item Angket	Nilai Rhitung	Nilai Rtabel	Interprestasi
1	0,601	Pada taraf signifikansi 5%=0,369	Valid
2	0,587		Valid
3	0,481		Valid
4	0,649		Valid
5	0,570		Valid
6	0,641		Valid
7	0,790		Valid
8	0,696		Valid
9	0,683		Valid
10	0,685		Valid
11	0,752		Valid
12	0,623		Valid
13	0,487		Valid
14	0,649		Valid
15	0,407		Valid
16	0,597		Valid
17	0,439		Valid
18	0,432		Valid
19	0,553		Valid
20	0,688		Valid

Butir angket tabel diatas, menunjukkan bahwa dari 20 butir angket yang diujikan dan telah dibandingkan dengan rtabel dengan signifikansi 5%, diperoleh 20 butir angket akhlak remaja yang mempunyai koefisien korelasi $>$ rtabel = 0,369 dengan demikian diperoleh 20 item pertanyaan yang

telah valid.

Uji reliabilitas instrument angket Bermain *Mobile Legend* yang digunakan dengan menggunakan IBM SPSS statistic 23 rumus Cronbach's Alpha diperoleh hasil rhitung = 0,903 dikonsultasikan dengan nilai rtabel 0,369 karena itu rhitung > rtabel maka dapat disimpulkan angket tersebut reliable dengan kriteria tinggi sehingga angket tersebut memiliki ketetapan dan layak dipergunakan dalam penelitian.

Tabel 3.7
Hasil Uji Reabilitas Angket Akhlak Remaja Kepada Orangtua
Reabilitas Variabel Y

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.903	20

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X01	73.64	111.407	.554	.899
X02	74.16	105.307	.497	.902
X03	73.72	112.210	.415	.902
X04	74.48	104.427	.574	.898
X05	73.44	112.423	.524	.899
X06	73.56	108.757	.588	.897
X07	74.00	103.250	.748	.892
X08	73.76	107.523	.649	.896
X09	73.68	111.810	.651	.897
X10	74.04	108.873	.641	.896
X11	73.96	105.623	.709	.894

X12	74.08	107.243	.557	.898
X13	74.24	113.107	.430	.901
X14	74.56	108.590	.597	.897
X15	74.40	113.500	.334	.904
X16	74.12	107.693	.527	.899
X17	74.44	113.590	.376	.903
X18	74.72	114.377	.375	.902
X19	74.44	113.340	.510	.900
X20	74.56	109.090	.646	.896

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan statistik. Terdapat dua macam statistik yang digunakan untuk analisis data dalam penelitian, yaitu statistik deskriptif dan statistik inferensial.⁴³

1. Data Statistik Deskriptif

Data yang diperoleh dari hasil pengumpulan data dianalisis secara bertahap sesuai dengan tujuan penelitian masing-masing. Data yang diolah untuk mengetahui mean (rata-rata), median, modus standar deviasi, range, skor maximum, skor minimum, interval dan banyak kelas.

a. Mean (rata-rata)

Rumus yang digunakan untuk menentukan mean adalah

$$\bar{x} = \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i}$$

Keterangan:

\bar{x} = Mean (rata-rata)

f_i = Frekuensi

x_i = Tanda kelas

b. Median

Rumus yang digunakan untuk menentukan median adalah

$$M_e = b + p \left(\frac{\frac{1}{2}n - F}{f} \right)$$

Keterangan:

M_e = median

b = batas bawah kelas median

p = panjang kelas interval

n = banyaknya data

f = frekuensi kelas median

F = jumlah semua frekuensi dengan tanda kelas lebih kecil dari tanda kelas median

c. Modus

Rumus yang digunakan untuk menentukan modus adalah

$$M_o = b + p \left(\frac{b_1}{b_1 + b_2} \right)$$

Keterangan:

M_o = Modus

b = Batas bawah kelas modal yaitu kelas interval dengan frekuensi terbanyak

p = Panjang kelas interval

b_1 = Frekuensi kelas modal dikurangi frekuensi kelas interval dengan tanda kelas yang lebih kecil sebelum tanda kelas modal

b_2 = Frekuensi kelas modal dikurangi frekuensi kelas interval dengan tanda kelas yang lebih besar sesudah tanda kelas modal

d. Standar deviasi

Rumus yang digunakan untuk menentukan standar deviasi adalah

$$SD = \sqrt{\frac{n \sum X^2 - (\sum X)^2}{n(n-1)}}$$

e. Distribusi Frekuensi

Rumus yang digunakan untuk menentukan standar deviasi adalah

- 1) Tentukan rentang, rumus: data terbesar dikurang data terkecil.
- 2) Banyak kelas, rumus: $1 + (3,3) \log n$.
- 3) Panjang kelas, rumus : $p = \frac{\text{rentang}}{\text{banyak kelas}}$

2. Statistik Inperensial

Statistik inverensial adalah melakukan pengujian terhadap hipotesis yang diterapkan dalam penelitian ini dengan teknik koreasi “r” yaitu rumus product moment

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

Dimana:

r_{xy} = angka indeks korelasi product moment

$\sum XY$ = jumlah hasil perkalian antara skor X dan Y

$\sum X$ = jumlah seluruh skor X

ΣY = jumlah seluruh skor Y

ΣX^2 = jumlah kuadrat skor X

ΣY^2 = jumlah kuadrat skor Y

N = jumlah seluruh sampel

Nilai “X” diperoleh dari responden yaitu Bermain *Mobile Legend*.

Begitu juga dengan nilai “Y” yang diperoleh dari hasil angket akhlak remaja

Untuk mengetahui tinggi rendahnya pengaruh antara variabel X dengan variabel Y, maka digunakan standar penilaian sebagai berikut:

Tabel 3.8
Interpretasi Koefisien Korelasi Nilai r

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

Pengujian hipotesis dilaksanakan dengan cara mengkonsultasikan nilai koefisien korelasi (r_{xy}) kepada $r_{tabel}(r_t)$. Jika $r_{xy} > r_{tabel}$, maka angket tersebut valid dan reliabel, dan jika $r_{xy} < r_{tabel}$, maka angket tidak valid dan reliabel. Selanjutnya untuk mengatakan besar kecilnya sumbangan variabel x terhadap y dapat ditentukan dengan rumus koefisien determinan sebagai berikut:

$$KP = r^2 \times 100\%$$

Keterangan:

KP = nilai koefisien yang diterima

r = nilai koefisien korelasi

Untuk mengetahui pengaruh x terhadap y, dilakukan analisis regresi linear sederhana yaitu sebagai berikut:

$$\hat{Y} = a + bx$$

Keterangan:

\hat{Y} = Subjek dalam variabel dependen yang diprediksikan

a = Harga Y ketika harga X = 0 (harga konstan)

b = Nilai arah atau koefisien regresi, yang menunjukkan angka peningkatan atau nilai penurunan variabel dependen yang didasarkan pada perubahan variabel independen.

x = Subjek pada variabel independen mempunyai nilai tertentu

Selanjutnya langkah-langkah yang dilakukan untuk mencari regresi sebagai berikut:

- a. Mencari jumlah kuadrat regresi $JK_{reg(a)}$ dengan rumus:

$$JK_{reg(a)} = \frac{(\sum y)^2}{n}$$

- b. Mencari jumlah kuadrat regresi $JK_{reg(a)}(b/a)$ dengan rumus:

$$JK_{reg(a)}(b/a) = b \cdot \left\{ \sum rx - \frac{(\sum x) \cdot \sum y}{n} \right\}$$

- c. Mencari jumlah kuadrat residu JK_{res} dengan rumus:

$$JK_{res} = \sum y^2 - JK_{reg(b/a)} - JK_{res(a)}$$

- d. Mencari rata-rata jumlah kuadrat regresi $RJK_{reg(a)}$ dengan rumus:

$$RJK_{reg(a)} = JK_{reg(a)}$$

- e. Mencari rata-rata jumlah kuadrat regresi $RJK_{reg(a)}(b/a)$ dengan rumus:

$$RJK_{reg(b/a)} = JK_{reg(b/a)}$$

f. Mencari jumlah kuadrat residu:

$$RJK_{res} = \frac{JK_{res}}{n - 2}$$

g. Menguji signifikan dengan rumus:

$$F_{hitung} = \frac{RJK_{reg(b/a)}}{RJK_{res}}$$

Kaidah pengujian signifikan: jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka signifikan, jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka tidak signifikan.

Dengan taraf signifikan: $\alpha = 0,01$ atau $\alpha = 0,05$

Mencari nilai F_{hitung} menggunakan tabel F dengan rumus:

$$F_{hitung} = F(1 - \alpha)(RJK_{reg(b/a)}) \cdot JK_{res}$$

Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka dapat dikatakan ada pengaruh yang signifikan antara variabel X dan Y dan sebaliknya maka tidak ada pengaruh antara variabel X dan Y

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Teknik Analisis Data

Deskripsi data merupakan gambaran data yang digunakan dalam suatu penelitian. Dalam pengujian deskripsi data ini peneliti mencoba untuk mengetahui gambaran atau kondisi responden yang meliputi sampel dalam penelitian ini. Dari pengumpulan data kuisioner hasil jawaban responden dengan jumlah sampel, yaitu sebanyak 25 sampel di desa Sidingkat Kecamatan Padang Bolak, Desa Sidingkat merupakan Desa Tertua di Padang Lawas Utara yang didirikan tahun 1715 dan penduduk di desa ini berjumlah sekitar 800 orang. Desa Sidingkat saat ini dipimpin oleh Bapak Ahmad Sayuti.

1. Data Hasil Angket bermain *mobile legend*

Pada penelitian ini diperoleh 25 responden. Berdasarkan hasil perhitungan jawaban responden terhadap pernyataan-pernyataan yang tertera dalam angket mengenai Bermain *Game Online Mobile Legend* di desa Sidingkat Kecamatan Padang Bolak dengan menggunakan statistik, maka diperoleh skor-skor variabel bermain *mobile legend* pada tabel-tabel berikut :

Tabel 4.1
Tanggapan remaja malas membantu pekerjaan dirumah
ketika tidak bermain *mobile legend*

No	Alternatif Jawaban	Jumlah	Persentase
1	Tidak pernah	0	0%
2	Sangat tidak pernah	0	0%
3	Jarang	2	8%
4	Sering	7	28%
5	Sangat sering	16	64%
	Jumlah	25	100%

Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa remaja sangat sering malas membantu pekerjaan dirumah ketika tidak bermain *mobile legend*, hal ini terbukti dengan hasil jawaban angket yang peneliti sebarakan terhadap 25 responden yakni 64% remaja menjawab sangat sering, 28% remaja menjawab sering, 8% remaja menjawab jarang, 0% remaja menjawab tidak pernah dan 0% remaja menjawab sangat tidak pernah.

Tabel 4.2
Tanggapan remaja merasakan pengaruh negatif dari bermain *mobile legend* pada pengembangan etika

No	Alternatif Jawaban	Jumlah	Persentase
1	Tidak pernah	0	0%
2	Sangat tidak pernah	0	0%
3	Jarang	6	24%
4	Sering	7	28%
5	Sangat sering	12	48%
	Jumlah	25	100%

Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa remaja sangat sering merasakan pengaruh negatif dari bermain *mobile legend* pada pengembangan etika, hal ini terbukti dengan hasil jawaban angket yang peneliti sebarakan terhadap 25 responden yakni 48% remaja menjawab sangat sering, 28% remaja menjawab sering, 24% remaja menjawab jarang, 0% remaja menjawab tidak pernah. Dan 0% remaja menjawab sangat tidak pernah.

Tabel 4.3
Tanggapan remaja menggunakan *mobile legend* untuk memperbanyak teman

No	Alternatif Jawaban	Jumlah	Persentase
1	Tidak pernah	1	4%
2	Sangat tidak pernah	0	0%
3	Jarang	2	8%
4	Sering	9	36%
5	Sangat sering	13	52%
	Jumlah	25	100%

Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa remaja sangat sering menggunakan *mobile legend* untuk memperbanyak teman, hal ini terbukti dengan hasil jawaban angket yang peneliti sebarakan terhadap 25 responden yakni 52% remaja menjawab sangat sering, 36% remaja menjawab sering, 8% remaja menjawab jarang, 4 % remaja menjawab tidak pernah dan 0% remaja menjawab sangat tidak pernah.

Tabel 4.4
Tanggapan remaja bermain *mobile legend* di tongkrongan

No	Alternatif Jawaban	Jumlah	Persentase
1	Tidak pernah	0	0%
2	Sangat tidak pernah	0	0%
3	Jarang	3	12%
4	Sering	11	44%
5	Sangat sering	11	44%
	Jumlah	25	100%

Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa remaja sangat sering bermain *mobile legend* di tongkrongan, hal ini terbukti dengan hasil jawaban angket yang peneliti sebarakan terhadap 25 responden yakni 44% remaja menjawab sangat sering, 44% remaja menjawab sering, 12% remaja menjawab jarang, 0% remaja menjawab tidak pernah dan 0% remaja menjawab sangat tidak pernah.

Tabel 4.5
Tanggapan remaja mabar bersama teman-teman

No	Alternatif Jawaban	Jumlah	Persentase
1	Tidak pernah	1	4%
2	Sangat tidak pernah	0	0%
3	Jarang	1	4%
4	Sering	7	28%
5	Sangat sering	16	64%
	Jumlah	25	100%

Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa remaja sangat sering mabar bersama teman-teman, hal ini terbukti dengan hasil jawaban angket yang peneliti sebarakan terhadap 25 responden yakni 64% remaja menjawab sangat sering, 28% remaja menjawab sering, 4% remaja menjawab jarang, 4% remaja menjawab tidak pernah dan 0% remaja menjawab sangat tidak pernah.

Tabel 4.6
Tanggapan remaja meninggalkan sholat lima waktu setiap hari dan lebih asyik menggunakan *mobile legend*

No	Alternatif Jawaban	Jumlah	Persentase
1	Tidak pernah	3	12%
2	Sangat tidak pernah	0	0%
3	Jarang	1	4%
4	Sering	8	32%
5	Sangat sering	13	52%
	Jumlah	25	100%

Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa remaja sangat sering melaksanakan sholat lima waktu setiap hari dan lebih asyik menggunakan *mobile legend*, hal ini terbukti dengan hasil jawaban angket yang peneliti sebarakan terhadap 25 responden yakni 52% remaja menjawab sangat sering, 32% remaja menjawab sering, 4% remaja menjawab jarang, 12% remaja menjawab tidak pernah dan 0% remaja menjawab sangat tidak pernah.

Tabel 4.7
Tanggapan remaja meninggalkan mengaji dikarenakan bermain *mobile legend*

No	Alternatif Jawaban	Jumlah	Persentase
1	Tidak pernah	2	8%
2	Sangat tidak pernah	0	0%
3	Jarang	3	12%
4	Sering	8	32%
5	Sangat sering	12	48%
	Jumlah		100%

Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa remaja sangat sering meninggalkan mengaji dikarenakan bermain *mobile legend*, hal ini terbukti dengan hasil jawaban angket yang peneliti sebarakan terhadap 25 responden yakni 48% remaja menjawab sangat sering, 32% remaja menjawab sering, 12% remaja menjawab jarang, 8% remaja menjawab tidak pernah dan 0% remaja menjawab sangat tidak pernah.

Tabel 4.8
Tanggapan remaja mengeluh atas perintah Allah SWT ketika bermain *mobile legend*

No	Alternatif Jawaban	Jumlah	Persentase
1	Tidak pernah	1	4%
2	Sangat tidak pernah	1	4%
3	Jarang	4	16%
4	Sering	6	24%
5	Sangat sering	13	52%
	Jumlah	25	100%

Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa remaja sangat sering mengeluh atas perintah Allah ketika bermain *mobile legend*, hal ini terbukti dengan hasil jawaban angket yang peneliti sebarakan terhadap 25 responden yakni 52% remaja menjawab sangat sering, 24% remaja menjawab sering, 16% remaja menjawab jarang, 4% remaja menjawab tidak pernah dan 4% remaja menjawab sangat tidak pernah.

Tabel 4.9
Tanggapan remaja bermain *mobile legend* dan tidak belajar di rumah

No	Alternatif Jawaban	Jumlah	Persentase
1	Tidak pernah	2	8%
2	Sangat tidak pernah	1	4%
3	Jarang	5	20%
4	Sering	8	32%
5	Sangat sering	9	36%
	Jumlah	25	100%

Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa remaja sangat sering bermain *mobile legend* dan tidak belajar di rumah, hal ini terbukti dengan hasil jawaban angket yang peneliti sebarakan terhadap 25 responden yakni 36% remaja menjawab sangat sering, 32% remaja menjawab sering, 20% remaja menjawab jarang, 8% remaja menjawab tidak pernah dan 4% remaja menjawab sangat tidak pernah.

Tabel 4.10
Tanggapan remaja mengabaikan orang tua jikalau orang tua memanggil pada saat bermain *mobile legend*

No	Alternatif Jawaban	Jumlah	Persentase
1	Tidak pernah	0	0%
2	Sangat tidak pernah	1	4%
3	Jarang	0	0%
4	Sering	10	40%
5	Sangat sering	14	56%
	Jumlah	25	100%

Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa remaja sangat sering mengabaikan orang tua jikalau orang tua memanggil pada saat bermain *mobile legend*, hal ini terbukti dengan hasil jawaban angket yang peneliti sebarakan terhadap 25 responden yakni 56% remaja menjawab sangat sering, 40% remaja menjawab sering, 0% remaja menjawab jarang, 0% remaja menjawab tidak pernah dan 4% remaja menjawab sangat tidak pernah.

Tabel 4.11
Tanggapan remaja berdiam diri dirumah dan tidak bergaul dengan teman

No	Alternatif Jawaban	Jumlah	Persentase
1	Tidak pernah	1	4%
2	Sangat tidak pernah	0	0%
3	Jarang	2	8%
4	Sering	8	32%
5	Sangat sering	14	56%
	Jumlah	25	100%

Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa remaja sangat sering berdiam diri di rumah dan tidak bergaul dengan teman, hal ini terbukti dengan hasil jawaban angket yang peneliti sebarakan terhadap 25 responden yakni 56% remaja menjawab sangat sering, 32% remaja menjawab sering, 8% remaja menjawab jarang, 4% remaja menjawab tidak pernah dan 0% remaja menjawab sangat tidak pernah.

Tabel 4.12
Tanggapan remaja tidak berkomunikasi dengan orang tua dikarenakan lebih sering berdiam diri di kamar dan memainkan *mobile legend*

No	Alternatif Jawaban	Jumlah	Persentase
1	Tidak pernah	2	8%
2	Sangat tidak pernah	2	8%
3	Jarang	4	16%
4	Sering	7	28%
5	Sangat sering	10	40%
	Jumlah	25	100%

Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa remaja sangat sering tidak berkomunikasi dengan orang tua dikarenakan lebih sering berdiam diri di kamar dan memainkan *mobile legend*, hal ini terbukti dengan hasil jawaban angket yang peneliti sebarakan terhadap 25 responden yakni 40% remaja menjawab sangat sering, 28% remaja menjawab sering, 16% remaja menjawab jarang, 8% remaja menjawab tidak pernah dan 8% remaja menjawab sangat tidak pernah.

Tabel 4.13
Tanggapan remaja tidak bergaul dengan masyarakat karena sibuk bermain *mobile legend*

No	Alternatif Jawaban	Jumlah	Persentase
1	Tidak pernah	4	16%
2	Sangat tidak pernah	1	4%
3	Jarang	2	8%

4	Sering	10	40%
5	Sangat sering	8	32%
	Jumlah	25	100%

Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa remaja sering tidak bergaul dengan masyarakat karena sibuk bermain *mobile legend* hal ini terbukti dengan hasil jawaban angket yang peneliti sebarikan terhadap 25 responden yakni 32% remaja menjawab sangat sering, 40% remaja menjawab sering, 8% remaja menjawab jarang, 16% remaja menjawab tidak pernah dan 4% remaja menjawab sangat tidak pernah.

Tabel 4.14
Tanggapan remaja mendapatkan kerugian dari bermain *mobile legend*

No	Alternatif Jawaban	Jumlah	Persentase
1	Tidak pernah	2	8%
2	Sangat tidak pernah	0	0%
3	Jarang	3	12%
4	Sering	8	32%
5	Sangat sering	12	48%
	Jumlah	25	100%

Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa remaja sangat sering mendapatkan kerugian dari bermain *mobile legend*, hal ini terbukti dengan hasil jawaban angket yang peneliti sebarikan terhadap 25 responden yakni 48% remaja menjawab sangat sering, 32% remaja menjawab sering, 12% remaja menjawab jarang, 8% remaja menjawab tidak pernah, dan 0% remaja menjawab sangat tidak pernah.

Tabel 4.15
Tanggapan remaja menggunakan *mobile legend* untuk menghilangkan rasa kebosanan

No	Alternatif Jawaban	Jumlah	Persentase
1	Tidak pernah	2	8%
2	Sangat tidak pernah	0	0%

3	Jarang	2	8%
4	Sering	8	32%
5	Sangat sering	13	52%
	Jumlah	25	100%

Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa remaja sangat sering menggunakan *mobile legend* untuk menghilangkan rasa kebosanan, hal ini terbukti dengan hasil jawaban angket yang peneliti sebarikan terhadap 25 responden yakni 52% remaja menjawab sangat sering, 32% remaja menjawab sering, 8% remaja menjawab jarang, 8% remaja menjawab tidak pernah, dan 0% remaja menjawab sangat tidak pernah.

Tabel 4.16
Tanggapan remaja menggunakan uang jajan untuk membeli
kuota internet supaya bisa bermain *mobile legend*

No	Alternatif Jawaban	Jumlah	Persentase
1	Tidak pernah	2	8%
2	Sangat tidak pernah	1	4%
3	Jarang	3	12%
4	Sering	11	44%
5	Sangat sering	8	32%
	Jumlah	25	100%

Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa remaja sering menggunakan uang jajan untuk membeli kuota internet supaya bisa bermain *mobile legend*, hal ini terbukti dengan hasil jawaban angket yang peneliti sebarikan terhadap 25 responden yakni 32% remaja menjawab sangat sering, 44% remaja menjawab sering, 12% remaja menjawab jarang, 8% remaja menjawab tidak pernah dan 4% remaja menjawab sangat tidak pernah.

Tabel 4.17
Tanggapan remaja tidak mengerjakan pekerjaan sekolah dan lebih memilih untuk bermain *mobile legend*

No	Alternatif Jawaban	Jumlah	Persentase
1	Tidak pernah	0	0%
2	Sangat tidak pernah	1	4%
3	Jarang	1	4%
4	Sering	9	36%
5	Sangat sering	14	56%
	Jumlah	25	100%

Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa remaja sangat sering tidak mengerjakan pekerjaan sekolah dan lebih memilih untuk bermain *mobile legend*, hal ini terbukti dengan hasil jawaban angket yang peneliti sebarakan terhadap 25 responden yakni 56% remaja menjawab sangat sering, 36% remaja menjawab sering, 4% remaja menjawab jarang, 0% remaja menjawab tidak pernah dan 4% remaja menjawab sangat tidak pernah

Tabel 4.18
Tanggapan remaja bosan ketika sehari tidak bermain *mobile legend*

No	Alternatif Jawaban	Jumlah	Persentase
1	Tidak pernah	5	20%
2	Sangat tidak pernah	2	8%
3	Jarang	0	0%
4	Sering	11	44%
5	Sangat sering	7	28%
	Jumlah	25	100%

Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa remaja sering bosan ketika sehari tidak bermain *mobile legend*, hal ini terbukti dengan hasil jawaban angket yang peneliti sebarakan terhadap 25 responden yakni 28% remaja menjawab sangat sering, 44% remaja menjawab sering, 0% remaja menjawab jarang, 20% remaja menjawab tidak pernah dan 8% remaja menjawab sangat

tidak pernah.

Tabel 4.19
Tanggapan remaja begadang malam hari karena asyik bermain *mobile legend*

No	Alternatif Jawaban	Jumlah	Persentase
1	Tidak pernah	1	4%
2	Sangat tidak pernah	0	0%
3	Jarang	2	8%
4	Sering	9	36%
5	Sangat sering	13	52%
	Jumlah	25	100%

Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa remaja sangat sering begadang malam hari karena asyik bermain *mobile legend*, hal ini terbukti dengan hasil jawaban angket yang peneliti sebarakan terhadap 25 responden yakni 52% remaja menjawab sangat sering, 36% remaja menjawab sering, 8% remaja menjawab jarang, 4% remaja menjawab tidak pernah dan 0% remaja menjawab sangat tidak pernah

Tabel 4.20
Tanggapan remaja beranggapan bahwa bermain *mobile legend* itu adalah hobby/kebiasaan

No	Alternatif Jawaban	Jumlah	Persentase
1	Tidak pernah	2	8%
2	Sangat tidak pernah	0	0%
3	Jarang	2	8%
4	Sering	8	32%
5	Sangat sering	13	52%
	Jumlah	25	100%

Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa remaja sangat sering beranggapan bahwa bermain *mobile legend* itu adalah hobby/kebiasaan, hal ini terbukti dengan hasil jawaban angket yang peneliti sebarakan terhadap 25 responden yakni 52% remaja menjawab sangat sering, 32% remaja menjawab sering, 8% remaja menjawab jarang, 8% remaja menjawab tidak pernah dan

0% remaja menjawab sangat tidak pernah.

Setelah data terkumpul skor yang diperoleh dari jawaban responden untuk variabel bermain *mobile legend* dari skor terendah 61 yaitu sampai skor tinggi yaitu 99. Dari skor yang terendah diolah menjadi data kelompok dengan 25 responden, dapat dilihat pada tabel dibawah ini: Berdasarkan hasil jawaban item pertanyaan angket, maka skor rekapitulasi hasil angket tentang bermain *mobile legend* di desa Sidingkat, Kecamatan Padang Bolak.

Tabel 4.21
Deskripsi Data Bermain *Mobile legend*

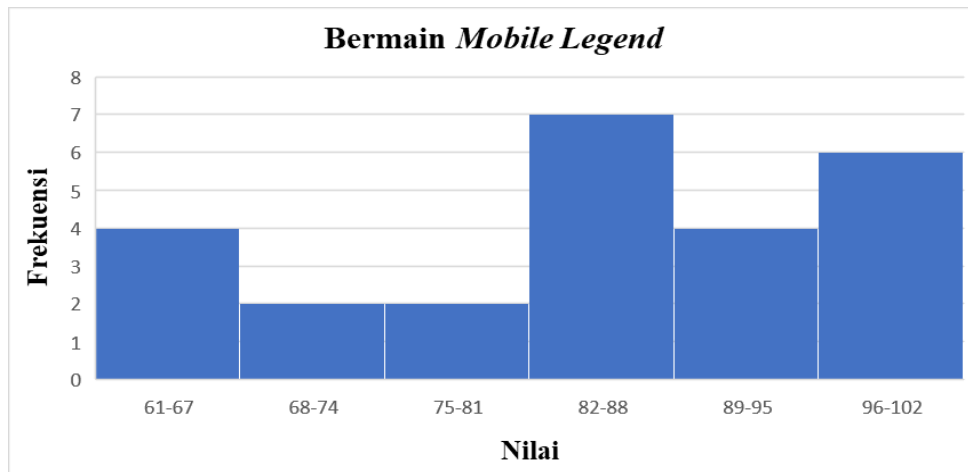
No	Statistik	Variabel X
1	Skor tertinggi	99
2	Skor Terendah	61
3	Range (Rentang)	38
4	Banyak Kelas	6
5	Panjang Kelas	7
6	Mean	84,12
7	Median	87,00
8	Modus	97
9	Standar Deviasi	12.380

Berdasarkan hasil penelitian deskripsi statistik nilai angket Bermain *Mobile Legend* pada tabel diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa nilai angket bermain *mobile legend* cenderung berpusat nilai rata-rata 84,12 termasuk dalam kategori penilaian baik. Dan dapat dilihat nilai standar deviasi antara bermain *mobile legend* sebesar 12.380. Hasil perhitungan dengan menggunakan SPSS terdapat pada lampiran ke 6

Tabel 4.22
Daftar Distribusi Frekuensi Skor Pada Akhlak Remaja

No	Interval Nilai	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif (%)
1	61-67	4	16%
2	68-74	2	8%

3	75-81	2	8%
4	82-88	7	28%
5	89-95	4	16%
6	96-102	6	24%
Jumlah		25	100%



Gambar 4.1
Histogram Nilai Angket Bermain *Mobile Legend*

Berdasarkan tabel dengan gambar histogram diatas, distribusi frekuensi skor Bermain *Mobile Legend* di atas menunjukkan bahwa kelompok yang mempunyai frekuensi terbanyak pada interval 82-88 sedangkan frekuensi terendah terletak pada interval 68-74 dan 75-81. Selanjutnya dapat dijelaskan bahwa skor antara 61-67 sebanyak 4 responden (16%), skor antara 68-74 sebanyak 2 responden (8%), skor antara 75-81 sebanyak 2 responden (8%), skor antara 82-88 sebanyak 7 responden (28%), skor antara 89-95 sebanyak 4 responden (16%), 96-102 sebanyak 6 responden (24%). Untuk mengetahui variabel Bermain *Mobile Legend* secara kumulatif adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 TP &= \frac{\sum \text{skor}}{\sum \text{responden} \times \text{item soal} \times \text{bobot nilai tertinggi}} \times 100 \% \\
 TP &= \frac{210.300}{25 \times 20 \times 5} \\
 &= 84,12 \%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan skor variabel Bermain *Mobile Legend* maka dapat diterapkan kriteria penilaian Bermain *Mobile Legend* mencapai 84,12% dalam kategori sangat baik.

2. Data Hasil Akhlak Remaja

Berdasarkan hasil perhitungan jawaban responden terhadap pernyataan-pernyataan yang tertera dalam angket mengenai akhlak remaja di Desa Sidingkat Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara, maka diperoleh skor-skor variabel akhlak remaja yang ada pada tabel-tabel berikut:

Tabel 4.23
Tanggapan remaja mengabaikan perintah orang tua karena asyik bermain *mobile legend*

NO	Alternatif Jawaban	Jumlah	Persentase
1	Tidak pernah	0	0%
2	Sangat tidak pernah	0	0%
3	Jarang	4	16%
4	Sering	8	32%
5	Sangat sering	13	52%
	Jumlah	25	100%

Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa remaja sangat sering mengabaikan perintah orang tua karena asyik bermain *mobile legend*, hal ini terbukti dengan hasil jawaban angket yang peneliti sebariskan terhadap 25 responden yakni 52% remaja menjawab sangat sering, 32% remaja menjawab sering, 16% remaja menjawab jarang, 0% remaja menjawab tidak pernah dan

0% remaja menjawab sangat tidak pernah.

Tabel 4.24
Tanggapan remaja meninggalkan sholat lima waktu karena sibuk bermain *Mobile Legend*

No	Alternatif Jawaban	Jumlah	Persentase
1	Tidak pernah	0	0%
2	Sangat tidak pernah	2	8%
3	Jarang	4	16%
4	Sering	9	36%
5	Sangat sering	10	40%
	Jumlah	25	100%

Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa remaja sangat sering meninggalkan sholat lima waktu karena sibuk bermain *Mobile Legend*, hal ini terbukti dengan hasil jawaban angket yang peneliti sebarakan terhadap 25 responden yakni 40% remaja menjawab sangat sering, 36% remaja menjawab sering, 16% remaja menjawab jarang, 0 % remaja menjawab tidak pernah dan 0 % remaja menjawab sangat tidak pernah.

Tabel 4.25
Tanggapan remaja bertengkar karena bermain *Mobile Legend*

No	Alternatif Jawaban	Jumlah	Persentase
1	Tidak pernah	1	4%
2	Sangat tidak pernah	0	0%
3	Jarang	4	16%
4	Sering	7	28%
5	Sangat sering	13	52%
	Jumlah	25	100%

Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa remaja sangat sering bertengkar karena bermain *Mobile Legend*. hal ini terbukti dengan hasil jawaban angket yang peneliti sebarakan terhadap 25 responden yakni 52% remaja menjawab sangat sering, 28% remaja menjawab sering, 16% remaja menjawab jarang, 4% remaja menjawab tidak pernah dan 0% remaja

menjawab sangat tidak pernah.

Tabel 4.26
Tanggapan remaja berbohong kepada orangtua
untuk membeli kuota internet

No	Alternatif Jawaban	Jumlah	Persentase
1	Tidak pernah	4	16%
2	Sangat tidak pernah	2	8%
3	Jarang	4	16%
4	Sering	9	36%
5	Sangat sering	6	24%
	Jumlah	25	100%

Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa remaja sering berbohong kepada orangtua untuk membeli kuota internet. Hal ini terbukti dengan hasil jawaban angket yang peneliti sebariskan terhadap 25 responden yakni 24% remaja menjawab sangat sering, 36% remaja menjawab sering, 16% remaja menjawab jarang, 16% remaja menjawab tidak pernah dan 8% remaja menjawab sangat tidak pernah.

Tabel 4.27
Tanggapan remaja marah kepada orangtua ketika
kalah bermain game *Mobile Legend*

No	Alternatif Jawaban	Jumlah	Persentase
1	Tidak pernah	1	4%
2	Sangat tidak pernah	0	0%
3	Jarang	0	0%
4	Sering	8	32%
5	Sangat sering	16	64%
	Jumlah	25	100%

Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa remaja sangat sering marah kepada orangtua ketika kalah bermain game *Mobile Legend*. hal ini terbukti dengan hasil jawaban angket yang peneliti sebariskan terhadap 25 responden yakni 64% remaja menjawab sangat sering, 32% remaja menjawab sering, 0%

remaja menjawab jarang, 4% remaja menjawab tidak pernah dan 0% remaja menjawab sangat tidak pernah.

Tabel 4.28
Tanggapan remaja merokok sambil bermain *Mobile Legend*

No	Alternatif Jawaban	Jumlah	Persentase
1	Tidak pernah	0	0%
2	Sangat tidak pernah	1	4%
3	Jarang	1	4%
4	Sering	8	32%
5	Sangat sering	15	60%
	Jumlah	25	100%

Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa remaja sangat sering merokok sambil bermain *mobile legend* hal ini terbukti dengan hasil jawaban angket yang peneliti sebarakan terhadap 25 responden yakni 60% remaja menjawab sangat sering, 32% remaja menjawab sering, 4% remaja menjawab jarang, 0% remaja menjawab tidak pernah dan 4% remaja menjawab sangat tidak pernah.

Tabel 4.29
Tanggapan remaja berantam dengan teman ketika mabar *mobile legend*

No	Alternatif Jawaban	Jumlah	Persentase
1	Tidak pernah	1	4%
2	Sangat tidak pernah	1	4%
3	Jarang	5	20%
4	Sering	8	32%
5	Sangat sering	10	40%
	Jumlah	25	100%

Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa remaja sangat sering berantam dengan teman ketika mabar *mobile legend*. hal ini terbukti dengan hasil jawaban angket yang peneliti sebarakan terhadap 25 responden yakni 40% remaja menjawab sangat sering, 32% remaja menjawab sering, 20% remaja menjawab jarang, 4% remaja menjawab tidak pernah dan 4% remaja menjawab

sangat tidak pernah.

Tabel 4.30
Tanggapan remaja mengabaikan kegiatan di kampung karena sering bermain *mobile legend*

No	Alternatif Jawaban	Jumlah	Persentase
1	Tidak pernah	2	8%
2	Sangat tidak pernah	0	0%
3	Jarang	2	8%
4	Sering	9	36%
5	Sangat sering	12	48%
	Jumlah	25	100%

Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa remaja sangat sering mengabaikan kegiatan di kampung karena sering bermain *mobile legend* hal ini terbukti dengan hasil jawaban angket yang peneliti sebarakan terhadap 25 responden yakni 48% remaja menjawab sangat sering, 36% remaja menjawab sering, 8% remaja menjawab jarang, 8% remaja menjawab tidak pernah dan 8% remaja menjawab sangat tidak pernah.

Tabel 4.31
Tanggapan remaja sering menghabiskan waktu libur dengan bermain *mobile legend*

No	Alternatif Jawaban	Jumlah	Persentase
1	Tidak pernah	0	0%
2	Sangat tidak pernah	0	0%
3	Jarang	2	8%
4	Sering	13	52%
5	Sangat sering	10	40%
	Jumlah	25	100%

Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa remaja sering menghabiskan waktu libur dengan bermain *mobile legend* hal ini terbukti dengan hasil jawaban angket yang peneliti sebarakan terhadap 25 responden yakni 40% remaja menjawab sangat sering, 52% remaja menjawab sering, 8% remaja menjawab jarang, 0% remaja menjawab tidak pernah dan 0% remaja menjawab

sangat tidak pernah.

Tabel 4.32
Tanggapan remaja mengabaikan temanmu ketika bermain *mobile legend*

No	Alternatif Jawaban	Jumlah	Persentase
1	Tidak pernah	2	8%
2	Sangat tidak pernah	0	0%
3	Jarang	3	12%
4	Sering	14	56%
5	Sangat sering	6	24%
	Jumlah	25	100%

Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa remaja sering mengabaikan teman ketika bermain *mobile legend* hal ini terbukti dengan hasil jawaban angket yang peneliti sebarakan terhadap 25 responden yakni 24% remaja menjawab sangat sering, 56% remaja menjawab sering, 12% remaja menjawab jarang, 8% remaja menjawab tidak pernah dan 0% remaja menjawab sangat tidak pernah

Tabel 4.33
Tanggapan remaja bercakap kotor ketika bermain *mobile legend*

No	Alternatif Jawaban	Jumlah	Persentase
1	Tidak pernah	2	8%
2	Sangat tidak pernah	0	0%
3	Jarang	5	20%
4	Sering	8	32%
5	Sangat sering	10	40%
	Jumlah	25	100%

Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa remaja sangat sering bercakap kotor ketika bermain *mobile legend* hal ini terbukti dengan hasil jawaban angket yang peneliti sebarakan terhadap 25 responden yakni 40% remaja menjawab sangat sering, 32% remaja menjawab sering, 20% remaja menjawab jarang, 8% remaja menjawab tidak pernah dan 0% remaja menjawab tidak pernah.

Tabel 4.34
Tanggapan remaja berbicara sendiri ketika bermain *mobile legend*

No	Alternatif Jawaban	Jumlah	Persentase
1	Tidak pernah	2	8%
2	Sangat tidak pernah	1	4%
3	Jarang	3	12%
4	Sering	11	44%
5	Sangat sering	8	32%
	Jumlah	25	100%

Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa remaja sering berbicara sendiri ketika bermain *mobile legend* hal ini terbukti dengan hasil jawaban angket yang peneliti sebarakan terhadap 25 responden yakni 32% remaja menjawab sangat sering, 44% remaja menjawab sering, 12% remaja menjawab jarang, 8% remaja menjawab tidak pernah dan 4% remaja menjawab sangat tidak pernah.

Tabel 4.35
Tanggapan remaja mengabaikan keluarga dan lebih memetingkan bermain *mobile legend*

No	Alternatif Jawaban	Jumlah	Persentase
1	Tidak pernah	2	8%
2	Sangat tidak pernah	0	0%
3	Jarang	5	20%
4	Sering	15	60%
5	Sangat sering	3	12%
	Jumlah	25	100%

Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa remaja sering mengabaikan keluarga dan lebih memetingkan bermain *mobile legend* hal ini terbukti dengan hasil jawaban angket yang peneliti sebarakan terhadap 25 responden yakni 12% remaja menjawab sangat sering, 60% remaja menjawab sering, 20% remaja menjawab jarang, 8% remaja menjawab tidak pernah dan 0% remaja menjawab tidak pernah.

Tabel 4.36
Tanggapan remaja menunda sholat dan melanjutkan
bermain *mobile legend*

No	Alternatif Jawaban	Jumlah	Persentase
1	Tidak pernah	0	0%
2	Sangat tidak pernah	2	8%
3	Jarang	9	36%
4	Sering	13	52%
5	Sangat sering	1	4%
	Jumlah	25	100%

Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa remaja sering menunda sholat dan melanjutkan bermain *mobile legend* hal ini terbukti dengan hasil jawaban angket yang peneliti sebarakan terhadap 25 responden yakni 4% remaja menjawab sangat sering, 52% remaja menjawab sering, 36% remaja menjawab jarang, 0% remaja menjawab tidak pernah dan 8% remaja menjawab sangat tidak pernah

Tabel 4.37
Tanggapan remaja mementingkan bermain *mobile legend*
daripada mencoba hal-hal baru

No	Alternatif Jawaban	Jumlah	Persentase
1	Tidak pernah	0	0%
2	Sangat tidak pernah	1	4%
3	Jarang	11	44%
4	Sering	9	36%
5	Sangat sering	4	16%
	Jumlah	25	100%

Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa remaja jarang mementingkan bermain *mobile legend* daripada mencoba hal-hal baru hal ini terbukti dengan hasil jawaban angket yang peneliti sebarakan terhadap 25 responden yakni 16% remaja menjawab sangat sering, 36% remaja menjawab sering, 44% remaja menjawab jarang, 0% remaja menjawab tidak pernah dan 4% remaja menjawab

sangat tidak pernah.

Tabel 4.38
Tanggapan remaja berdiam diri di tongkrongan daripada dirumah bersama keluarga

No	Alternatif Jawaban	Jumlah	Persentase
1	Tidak pernah	2	8%
2	Sangat tidak pernah	1	4%
3	Jarang	4	16%
4	Sering	10	40%
5	Sangat sering	8	32%
	Jumlah	25	100%

Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa remaja sering berdiam diri di tongkrongan daripada dirumah bersama keluarga hal ini terbukti dengan hasil jawaban angket yang peneliti sebarakan terhadap 25 responden yakni 32% remaja menjawab sangat sering, 40% remaja menjawab sering, 16% remaja menjawab jarang, 8% remaja menjawab tidak pernah dan 4% remaja menjawab sangat tidak pernah.

Tabel 4.39
Tanggapan remaja memainkan *mobile legend* untuk hal yang tidak baik

No	Alternatif Jawaban	Jumlah	Persentase
1	Tidak pernah	1	4%
2	Sangat tidak pernah	0	0%
3	Jarang	13	52%
4	Sering	7	28%
5	Sangat sering	4	16%
	Jumlah	25	100%

Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa remaja jarang memainkan *mobile legend* untuk hal yang tidak baik hal ini terbukti dengan hasil jawaban angket yang peneliti sebarakan terhadap 25 responden yakni 16% remaja menjawab sangat sering, 28% remaja menjawab sering, 52% remaja menjawab

jarang, 4% remaja menjawab tidak pernah dan 4% remaja menjawab sangat tidak pernah.

Tabel 4.40
Tanggapan remaja peka terhadap lingkungan sendiri
jikalau ada yang terjadi di lingkungan nya

No	Alternatif Jawaban	Jumlah	Persentase
1	Tidak pernah	4	16%
2	Sangat tidak pernah	0	0%
3	Jarang	10	40%
4	Sering	11	44%
5	Sangat sering	0	0%
	Jumlah	25	100%

Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa remaja sering peka terhadap lingkungan sendiri jikalau ada yang terjadi di lingkungan nya hal ini terbukti dengan hasil jawaban angket yang peneliti sebarakan terhadap 25 responden yakni 0% remaja menjawab sangat sering, 44% remaja menjawab sering, 40% remaja menjawab jarang, 16% remaja menjawab tidak pernah dan 0% remaja menjawab sangat tidak pernah.

Tabel 4.41
Tanggapan remaja merasa bersalah kepada orang tua atas perbuatan
sendiri yang lebih mementingkan bermain *mobile legend*

No	Alternatif Jawaban	Jumlah	Persentase
1	Tidak pernah	0	0%
2	Sangat tidak pernah	0	0%
3	Jarang	13	52%
4	Sering	10	40%
5	Sangat sering	2	8%
	Jumlah	25	100%

Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa remaja jarang jarang merasa bersalah kepada orangtua atas perbuatan nya sendiri yang lebih mementingkan bermain *mobile legend* hal ini terbukti dengan hasil jawaban angket yang

peneliti sebarakan terhadap 25 responden yakni 8% remaja menjawab sangat sering, 40% remaja menjawab sering, 52% remaja menjawab jarang, 0% remaja menjawab tidak pernah dan 0% remaja menjawab tidak pernah

Tabel 4.42
Tanggapan remaja akhlak berubah karena kecanduan
bermain *mobile legend*

No	Alternatif Jawaban	Jumlah	Persentase
1	Tidak pernah	0	0%
2	Sangat tidak pernah	1	4%
3	Jarang	13	52%
4	Sering	9	36%
5	Sangat sering	2	8%
	Jumlah	25	100%

Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa remaja jarang merasa akhlak berubah karena kecanduan bermain *mobile legend* hal ini terbukti dengan hasil jawaban angket yang peneliti sebarakan terhadap 25 responden yakni 8% remaja menjawab sangat sering, 36% remaja menjawab sering, 52% remaja menjawab jarang, 0% remaja menjawab tidak pernah dan 0% remaja menjawab sangat tidak pernah.

Berdasarkan hasil jawaban item pernyataan angket, maka skor rekapitulasi hasil angket tentang akhlak remaja di Desa Sidingkat Kecamatan Padang Bolak.

Tabel 4.43
Deskripsi Data Akhlak Remaja

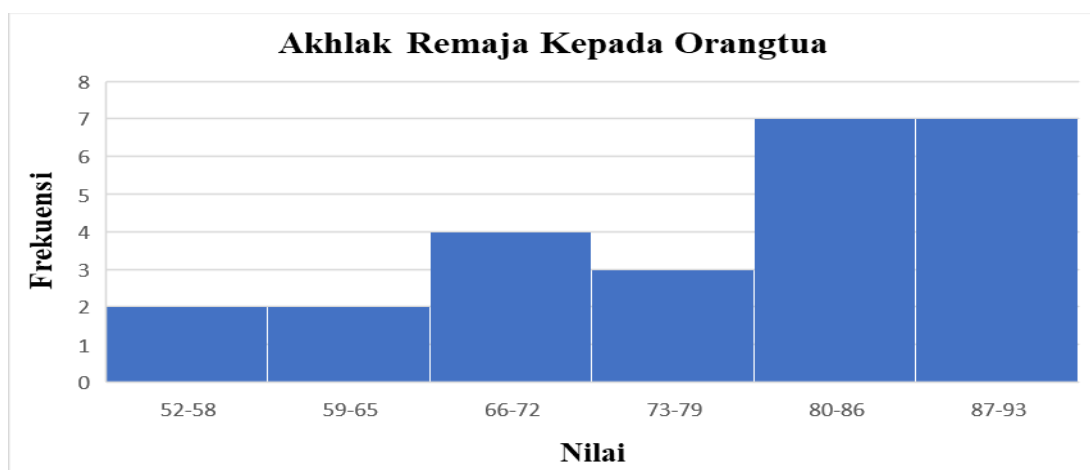
No	Statistik	Variabel X
1	Skor tertinggi	90
2	Skor Terendah	52
3	Range (Rentang)	38
4	Banyak Kelas	6
5	Panjang Kelas	7
6	Mean	78,00
7	Median	80,00

8	Modus	90
9	Standar Deviasi	10,992

Berdasarkan hasil penelitian deskripsi statistik nilai angket akhlak remaja pada tabel diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa nilai angket akhlak remaja cenderung berpusat nilai rata-rata 78,00 termasuk dalam kategori penilain cukup. Dan dapat dilihat nilai standar deviasi antara angket akhlak remaja sebesar 10,992. Hasil perhitungan menggunakan SPSS terdapat pada lampiran ke 6. Deskriptif data hasil akhlak remaja ini diperoleh dari angket di Desa Sidingkat Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara.

Tabel 4.44
Daftar Distribusi Frekuensi Skor Pada Akhlak Remaja

No	Interval Nilai	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif (%)
1	52-58	2	8%
2	59-65	2	8%
3	66-72	4	16%
4	73-79	3	12%
5	80-86	7	28%
6	87-93	7	28%
Jumlah		25	100%



Gambar 4.2
Histogram Nilai Angket Akhlak remaja

Berdasarkan tabel dengan gambar histrogram diatas, distribusi frekuensi skor akhlak remaja di atas menunjukkan bahwa kelompok yang mempunyai frekuensi terbanyak pada interval 80-86 dan 87-93 sedangkan frekuensi terendah terletak pada interval 52-58 dan 59-65. Selanjutnya dapat dijelaskan bahwa skor antara 52-58 sebanyak 2 responden (8%), skor antara 59-65 sebanyak 2 responden (8%), skor antara 66-72 sebanyak 4 responden (16%), skor antara 73-79 sebanyak 3 responden (12%), skor antara 80-86 sebanyak 7 responden (28%), 87-93 sebanyak 7 responden (28%). Untuk mengetahui variabel akhlak remaja secara kumulatif adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 TP &= \frac{\sum \text{skor}}{\sum \text{responden} \times \text{item soal} \times \text{bobot nilai tertinggi}} \times 100 \% \\
 TP &= \frac{195.000}{25 \times 20 \times 5} \\
 &= 78 \%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan skor variabel Bermain *Mobile Legend* maka dapat diterapkan kriteria penilaian Bermain *Mobile Legend* mencapai 78 % dalam tidak baik.

B. Pengujian Persyaratan Analisis

Untuk mengetahui pengaruh Bermain *Mobile Legend* (X) terhadap akhlak remaja (Y) maka digunakan analisis regresi sederhana, analisis data dilakukan dengan menggunakan bantuan program IBM statistic SPSS 23, hasil analisis diperoleh pada tabel sebagai berikut: Analisis data dilakukan dengan menggunakan bantuan program IBM statistic SPSS 23, dengan hasil analisis diperoleh pada

tabel sebagai berikut:

Tabel 4.45
Analisis Data Pengaruh Bermain Mobile legend terhadap akhlak remaja

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.783 ^a	.614	.597	6.978

a. Predictors: (Constant), Bemain ML

ANOVA^a

Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	1780.136	1	1780.136	36.561	.000 ^b
Residual	1119.864	23	48.690		
Total	2900.000	24			

a. Dependent Variable: Akhlak remaja

b. Predictors: (Constant), Bemain ML

Dari tabel model summary uji regresi linear sederhana diatas dapat diatas menjelaskan besarnya nilai korelasi (hubungan) yaitu sebesar 0,783 dari hasil tersebut diperoleh koefisien determinasi yaitu sebesar 0,614 bahwa pengaruh variabel bermain mobile legend terhadap akhlak remaja adalah sebesar 61,4% dan disimpulkan bahwa tingkat signifikan $0,000 < 0,05$ maka terdapat pengaruh antara bermain *mobile legend* terhadap akhlak remaja. selanjutnya diperoleh uji signifikan $F_{hitung} = 36.561 > F_{table} = 4,18$.

C. Pengujian hipotesis

Pengujian hipotesis ini, maka untuk memperoleh hubungan dari dua variabel dilakukan dengan menggunakan, *spss coefficients* yang ada pada tabel ini. Perhitungan dengan menggunakan *Spss Coefficients*

Tabel 4.46
Hasil Signifikan Bermain Game Online Mobile Legend Terhadap
Akhlahk Remaja

Correlations

		Bemain ML	Akhlahk remaja
Bemain ML	Pearson Correlation	1	.783**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	25	25
Akhlahk remaja	Pearson Correlation	.783**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	25	25

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

Dari perhitungan kolerasi tersebut diperoleh nilai $r = 0,783$ hal ini menunjukkan bahwa terjadi kolerasi positif yang searah, artinya jika terjadi peningkatan terhadap bermain *mobile legend* maka akhlahk remaja juga akan meningkat berdasarkan interpretasi koefisien kolerasi nilai r , bahwa nilai $0,783$ yang diperoleh dari perhitungan kolerasi pearson product moment berada di antara $(0,60 - 0,799)$, hal ini menunjukkan adanya hubungan yang kuat antara variabel X dan variabel Y. Untuk mengetahui berapa persen sumbangan variabel X dalam mempengaruhi variabel Y digunakan koefisien diterminasi, hasil koefisien diterminasi dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.

$$KP = r^2 \times 100\%$$

$$KP = 0,783^2 \times 100\%$$

$$KP = 0,613 \times 100\%$$

$$KP = 61,3\%$$

Dari hasil perhitungan koefisien diterminasi tersebut, menunjukkan bahwa nilai koefisien diterminasi yang diperoleh adalah sebesar $61,3\%$. jadi dapat

diketahui bahwa 38,6% akhlak remaja di Desa Sidingkat Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara dapat dipengaruhi oleh Bermain *Mobile Legend*. sedangkan 61,3% sisanya dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dimasukkan dalam penelitian.

Untuk menguji apakah ada pengaruh yang signifikan terhadap variabel X dan Y dengan menggunakan IBM Statistics SPSS 23, hasil analisis diperoleh pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.47
Hasil Pengaruh Yang Signifikansi Antara Bermain *Mobile Legend* Terhadap Akhlak Remaja

ANOVA^a

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	1780.136	1	1780.136	36.561	.000 ^b
Residual	1119.864	23	48.690		
Total	2900.000	24			

- a. Dependent Variable: Akhlak remaja
b. Predictors: (Constant), Bemain ML

Kaidah pengujian signifikan: jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka signifikan, sebaliknya jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka tidak signifikan. dari hasil perhitungan diperoleh F_{hitung} 36,561 dan F_{tabel} 4,28,. Maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara bermain *mobile legend* terhadap akhlak remaja di Desa Sidingkat Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara karena F_{hitung} 36,561 > F_{tabel} 4,28.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan analisis data dan pengujian hipotesis yang telah dilakukan, maka diperoleh hasil yang signifikan bahwa hasil hipotesis alternatif yang menyatakan ada pengaruh antara bermain *mobile legend* terhadap akhlak remaja kepada orangtua di Desa Sidingkat Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara.

Hal ini dapat dilihat dari hasil perolehan korelasi product momen , koefisien determinasi, uji F, dan analisis regresi yang dilakukan, hasil perhitungan koefisien product moment yang diperoleh menunjukkan korelasi antara Bermain *Mobile Legend* terhadap akhlak remaja tergolong kuat dengan koefisien sebesar 0,783.

Berdasarkan perolehan skor tersebut, nilai $r_{hitung} > r_{table}$. Nilai r_{table} 0,355 diperoleh dari nilai $N - 2 = 23$ mempunyai nilai r_{table} 0,413, nilai R^2 adalah 0,614 yang artinya variabel independen (hasil akhlak remaja) sebesar 61,4% dan selebihnya 38,6% ditentukan atau dijelaskan oleh variabel lain yang tidak dijelaskan dalam penelitian ini.

Adapun hasil dari penelitian ialah terdapat pengaruh yang signifikan dalam Bermain *Mobile Legend* terhadap akhlak remaja di Desa Sidingkat Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara, karena nilai F_{hitung} (36,561) lebih besar daripada F_{table} (4,28).

E. Keterbatasan Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan langkah yang terdapat dalam penelitian dengan penuh hati-hati dilakukan agar hasil yang diperoleh subjektif mungkin. namun demikian untuk mendapatkan hasil yang sempurna sangatlah sulit sebab dalam pelaksanaan penelitian ini dirasakan adanya keterbatasan. keterbatasan tersebut antara lain.

1. Ilmu pengetahuan dan wawasan peneliti
2. Waktu, tenaga, serta dana peneliti
3. Dalam menyebarkan angket peneliti tidak mengetahui kejujuran para responden dalam menjawab setiap pertanyaan yang diberikan.
4. Keobjektifan jawaban yang diberikan kepada remaja ketika mengisi angket yang diajukan kurang ideal pada hal terkadang tidak sesuai dengan kepribadian atau kenyataan yang ada.

Meskipun menemui keterbatasan dalam pelaksanaan penelitian, peneliti selalu berusaha agar keterbatasan yang dihadapi tidak mengunrangi makna penelitian. Alhasil, dengan segala usaha dan kerja keras serta bantuan pembimbingan skripsi ini dapat diselesaikan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Gambaran aktivitas bermain *mobile legend* remaja di desa Sidingkat bahwa Intensitas bermain *game online* yang tinggi membuat individu mengalami kecanduan yang memberikan berbagai dampak terhadap perilaku individu. Beberapa dampak akibat tingginya intensitas bermain *game online* diantara yaitu remaja menjadi tidak memiliki skala prioritas dalam menjalani kehidupan sehari-hari, mendorong untuk bertindak asosial serta menyebabkan remaja menjadi malas. Sesuai dengan gambaran yang dilihat peneliti rata-rata remaja di desa tersebut menghabiskan waktu luang dengan bermain *mobile legend* dan jarang berinteraksi dengan orang-orang sekira baik itu pada siang maupun malam hari, baik dirumah maupun diluar rumah mereka lebih memilih untuk bermain *mobile legend*.
2. Gambaran akhlak remaja di desa Sidingkat sekarang ini semakin menurun banyak semakin hari semakin berkurang. Dengan bermain *mobile legend* remaja merasa senang dan bisa mengatasi kebosanan mereka. Remaja di desa tersebut sering mengalami permasalahan dalam kontrol emosi tidak tahu bagaimana mengkspresikan emosi mereka di depan orang tua, saudara-saudara dan media mereka. Sehingga sering melawan, membentak, dan berkata kasar kepada orang-orang sekitar apalagi ketika kalah saat bermain game. Sesuai dengan gambaran akhlak yang dilihat peneliti remaja kurang peka terhadap

sekitar dan menjadi malas untuk beraksi secara langsung dan dapat berpengaruh pada akhlak karena kecanduan bermain *Mobile Legend*.

3. Ada pengaruh yang signifikan antara Bermain *Mobile Legend* terhadap akhlak remaja di Desa Sidingkat Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara. dari hasil analisis regresi diperoleh nilai $r = 0,783$ dan nilai R^2 adalah $0,614$ sehingga nilai koefisien yang diterima (KP) sebesar $61,4\%$, kemudian harga F_{hitung} didalam penelitian ini adalah $36,561$ dan dilihat dari F_{tabel} nilainya $4,28$ karena diperoleh nilai $N - 2 = 23$ F_{hitung} di dalam penelitian ini sebesar $36,561$ maka $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($36,561 > 4,28$).

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang peneliti uraikan diatas, maka sesuai dengan hasil penelitian yang telah peneliti laksanakan maka peneliti akan menyampaikan saran- saran sebagai berikut:

1. Kepada remaja khususnya di Desa Sidingkat Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara agar bisa Bermain *Mobile Legend* dengan bijak, dan dapat mengatasi Bermain *Mobile Legend* sehingga tidak mengabaikan perintah Allah SWT, orang tua dan orang disekitar. dan tidak melupakan kewajiban kita sebagai seorang muslim.
2. Untuk orang tua remaja di Desa Sidingkat agar mampu mengontrol atau mengawasi kegiatan rutinitas anak-anaknya khususnya dalam Bermain *Mobile Legend* dan mengarahkan anak untuk berakhlak baik.
3. Peneliti berharap penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan pemahaman dalam memahami tentang pengaruh penggunaan media sosil terhadap akhlak

remaja di Desa Sidingkat Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara.

4. Sebagai landasan atau pembandingan bagi peneliti lain dan peneliti selanjutnya yang mempunyai kegiatan membahas dan memperluas kajian masalah yang sama dan sesungguhnya penelitian ini sangatlah kurang mendalam karena keterbatasan referensi. Untuk itu perlu bagi peneliti selanjutnya mencari faktor-faktor lain yang mempengaruhi perilaku remaja.

DAFTAR PUSTAKA

- Andri Arif Kustiawan dan Andi Widiya, *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*, (Magetan: CV. AE Media Grafika, 2019).
- Abuddin Nata, 2014, *Akhlak Tasawuf dan Karakter Mulia*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Asmaran As, *Pengantar Studi Akhlak*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2002).
- Abu Hamid Muhammad Al-Ghazali, *Ihya 'Ulumuddin* (Beirut: Dar Al-Fikr, 1989), juz III, hal.56. Dalam buku Ulil Amri Syafri. 2014. Cet. II, *Pendidikan Karakter Berbasis Al-Qur'an*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Abuddin Nata, *Akhlak Tasawuf*, (Jakarta : PT. Raja Grafindo Perdana, 2008).
- Abdullah Nasih Ulwan, *Pendidikan Anak Dalam Islam*, (Jakarta: Pustaka Amani, 2007)
- Asmadi Alsa, *Pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif serta Kombinasinya dalam Penelitian Psikologi* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2004).
- Ahmad Nizar Rangkti, *Metodologi Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, PTK dan R dan D)* (Padang: Gading, 2013).
- Drajat Edy Kurniawan, *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta*, (Universita PGRI Yogyakarta: Jurnal Konseling, 2017).
- Diah Ayu Nora Fridayanti, “ *Pengaruh Pola Asuh Grandparenting Terhadap Perilaku Sosial Remaja (Studi Kasus Di Desa Manuk Kecamatan Siman Kabupaten Ponorogo)*, (Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, 2021).
- Damanhuri Basyir, *Ilmu Tasawuf* , (Banda Aceh: Yayasan Pena Banda Aceh, Divisi Penerbitan, 2005), hlm. 157.
- Emy Yunita Rahma Pratiwi, M. Pd (dkk), *Positif Negatif Game Online Pengaruh Fenomena Game Online Terhadap Prestasi Belajar*, (Jombang :LPPM UNHAS Y TEBUIRENG JOMBANG, 2019).
- Geogle Maps, Diambil Pada Tanggal 28 Pada Waktu Observasi
- Ipop S. Purintyas, Dkk, *Akhlak Mulia*, (Jakarta: Pt Elex Media Komputindo,

2020)

Ibnu Hajar, *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian Kuantitatif dalam Pendidikan* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 1999).

John W. Santrock, *Perkembangan Anak*, (Jakarta:Erlangga, 2007).

Lensa Techno dan Wiwit Siswoutomo, *Membuat Game Online dan Game HP*, (Jakarta: PT Alex Media Komputindo,2010).

Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset, 2018).

Maryam B. Gainau, *Perkembangan Remaja Dan Problematika* (Yogyakarta: PT KANISIUS, 2015).

Martin Shubik, *Game Theory And Related Approaches To Social Behavior*, (New York: John Wiley & Sons. Inc, 1964).

Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset, 2018).

Muhammad Hasbi, M. Ag, *Ahlak Tasawauf*, (Yogyakarta: Trust Media Publishing, 2020).

Nisrinafatin, “*Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa*”, Jurnal Edukasi Nonformal, 2020.

Observasi, Pada Tanggal 28 Mei 2024

QS. Al-Qalam (68).

QS. An-nahl (16), 97.

QS. Luqman (31).

Rita L. Atkinson dkk. *Pengantar psikologi*. Edisi VIII. Terj. Nurjannah dan Rukmini judul asli *Introduction to psychology*. (Jakarta : erlangga.)

Syarifah Habibah, “*Ahlak Dan Etika Dalam Islam*”, Jurnal Pesona Dasar, Volume 1, No 4, Oktober 2015).

Sawono, Sarlito W. 2012. *Psikologi Remaja*. Cet. 15. Jakarta : Rajawali Pers.

Syahrul Perdana K, “ *Game Online Sebagai Pola Perilaku (Studi Deskriptif tentang Interaksi Sosial Gamers Clash Pada Clan Indo Spirit)*, Antro Unairdot Net, Vol, IV, No. 2, Juli 2015.

Syarifah Habibah, *Akhlak dan Etika dalam Islam*, Jurnal Pesona Dasar, Volume. 1, No. 4, Oktober 2015.

Sehat Sultoni Dalimunthe, *Filsafat pendidikan Akhlak*, (Yogyakarta : Deepublish, 2016)

Sudarwan Danim, *Perkembangan Peserta Didik* (Bandung: Alfabeta, 2011), 68

Sugiyono, *Metode Penelitian Administrasi dilengkapi dengan Metode R&D* (Bandung: Alfabeta, 2014).

Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*(Jakarta: Bumi Aksara, 2009)

Toto Suryana, dkk, *Pendidikan Agama Islam* (Bandung:Tiga Mutiara 1997).

Thomas Lickona, *Mendidik Untuk Membentuk Karakter: Bagaimana Sekolah Dapat Memberikan Pendidikan tentang Sikap Hormat dan Tanggung Jawab*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2012).

Yohanes Rikky Dwi Santoso, *Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Penyesuaian Sosial Pada Remaja* , (Jurnal Humaniora Yayasan Binda Darma, 2017).

Zamrony P. Juhara, *Panduan Lengkap Pemrograman Android*, (Yogyakarta: Andi, 2016).

Zakiah Daradjat, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta: Bumi Aksara, 2012).

Lampiran 1

Angket Uji Coba Penggunaan Media Sosial dan Akhlak Remaja

- A. Petunjuk pengisian angket
1. Bacalah jawaban yang tepat dengan memberikan tanda ceklis pada salah satu jawaban masing-masing pertanyaan
 2. Isilah angket ini sesuai dengan keadaan yang sebenarnya
 3. Berilah tanda (√) pada jawaban untuk P, TP, J, S, SS.
- B. Data Responden dengan :
- Nama :
- Usia :
- Alamat:
- C. Pertanyaan
- ❖ Angket tentang bermain game online *mobile legend*
 1. Apakah anda sering malas membantu pekerjaan dirumah ketika tidak bermain mobile legend?
 - a. Pernah
 - b. Tidak Pernah
 - c. Jarang
 - d. Sering
 - e. Selalu
 2. Apakah anda sering merasakan pengaruh negatif dari bermain mobile legend pada pengembangan etika ?
 - a. Pernah
 - b. Tidak Pernah
 - c. Jarang
 - d. Sering
 - e. Selalu
 3. Apakah anda sering menggunakan mobile legend untuk memperbanyak teman ?
 - a. Pernah
 - b. Tidak Pernah
 - c. Jarang
 - d. Sering
 - e. Selalu
 4. Apakah anda sering bermain *mobile legend* di tongkrongan?
 - a. Pernah
 - b. Tidak Pernah
 - c. Jarang
 - d. Sering

- e. Selalu
5. Apakah anda sering mabar bersama teman-teman?
 - a. Pernah
 - b. Tidak Pernah
 - c. Jarang
 - d. Sering
 - e. Selalu
 6. Apakah anda sering meninggalkan sholat lima waktu setiap hari dan lebih asyik menggunakan *mobile legend* ?
 - a. Pernah
 - b. Tidak Pernah
 - c. Jarang
 - d. Sering
 - e. Selalu
 7. Apakah anda sering meninggalkan mengaji dikarenakan bermain *mobile legend*?
 - a. Pernah
 - b. Tidak Pernah
 - c. Jarang
 - d. Sering
 - e. Selalu
 8. Apakah anda sering mengeluh atas perintah Allah SWT ketika bermain *mobile legend* ?
 - a. Pernah
 - b. Tidak Pernah
 - c. Jarang
 - d. Sering
 - e. Selalu
 9. Apakah anda sering bermain *mobile legend* dan tidak belajar di rumah ?
 - a. Pernah
 - b. Tidak Pernah
 - c. Jarang
 - d. Sering
 - e. Selalu
 10. Apakah anda sering mengabaikan orangtua jikalau orangtua memanggil pada saat bermain *mobile legend* ?
 - a. Pernah
 - b. Tidak Pernah
 - c. Jarang
 - d. Sering

- e. Selalu
11. Apakah anda sering berdiam diri dirumah dan tidak bergaul dengan teman ?
 - a. Pernah
 - b. Tidak Pernah
 - c. Jarang
 - d. Sering
 - e. Selalu
 12. Apakah anda sering tidak berkomunikasi dengan orangtua dikarenakan lebih sering berdiam diri di kamar dan memainkan *mobile legend* ?
 - a. Pernah
 - b. Tidak Pernah
 - c. Jarang
 - d. Sering
 - e. Selalu
 13. Apakah anda sering tidak bergaul dengan masyarakat karena sibuk bermain *mobile legend* ?
 - a. Pernah
 - b. Tidak Pernah
 - c. Jarang
 - d. Sering
 - e. Selalu
 14. Apakah anda sering mendapatkan kerugian dari bermain *mobile legend* ?
 - a. Pernah
 - b. Tidak Pernah
 - c. Jarang
 - d. Sering
 - e. Selalu
 15. Apakah anda sering menggunakan *mobile legend* untuk menghilangkan rasa kebosanan ?
 - a. Pernah
 - b. Tidak Pernah
 - c. Jarang
 - d. Sering
 - e. Selalu
 16. Apakah anda sering menggunakan uang jajan untuk membeli kuota internet supaya bisa bermain *mobile legend* ?
 - a. Pernah
 - b. Tidak Pernah
 - c. Jarang

d. Sering

e. Selalu

17. Apakah anda sering tidak mengerjakan pekerjaan sekolah dan lebih memilih untuk bermain *mobile legend*?

a. Pernah

b. Tidak Pernah

c. Jarang

d. Sering

e. Selalu

18. Apakah anda sering merasa bosan ketika sehari tidak bermain *mobile legend* ?

a. Pernah

b. Tidak Pernah

c. Jarang

d. Sering

e. Selalu

19. Apakah anda sering begadang malam hari karena asyik bermain *mobile legend* ?

a. Pernah

b. Tidak Pernah

c. Jarang

d. Sering

e. Selalu

20. Apakah anda sering beranggapan bermain *mobile legend* itu adalah hobby/kebiasaan ?

a. Pernah

b. Tidak Pernah

c. Jarang

d. Sering

e. Selalu

❖ Angket tentang akhlak remaja

1. Apakah anda sering mengabaikan perintah orang tua ketika bermain *mobile legend* ?

a. Pernah

b. Tidak Pernah

c. Jarang

d. Sering

e. Selalu

2. Apakah anda sering meninggalkan sholat lima waktu karena sibuk bermain *mobile legend* ?

- a. Pernah
 - b. Tidak Pernah
 - c. Jarang
 - d. Sering
 - e. Selalu
3. Apakah anda sering bertengkar karena bermain *mobile legend*?
- a. Pernah
 - b. Tidak Pernah
 - c. Jarang
 - d. Sering
 - e. Selalu
4. Apakah anda sering berbohong kepada orang tua untuk membeli kuota internet supaya bisa bermain *mobile legend*?
- a. Pernah
 - b. Tidak Pernah
 - c. Jarang
 - d. Sering
 - e. Selalu
5. Apakah anda sering marah kepada orang tua ketika kalah dalam bermain *mobile legend* ?
- a. Pernah
 - b. Tidak Pernah
 - c. Jarang
 - d. Sering
 - e. Selalu
6. Apakah anda sering merokok sambil bermain *mobile legend* ?
- a. Pernah
 - b. Tidak Pernah
 - c. Jarang
 - d. Sering
 - e. Selalu
7. Apakah anda sering berantam dengan teman ketika mabar *mobile legend* ?
- a. Pernah
 - b. Tidak Pernah
 - c. Jarang
 - d. Sering
 - e. Selalu
8. Apakah anda sering mengabaikan kegiatan di kampung karena sering bermain *mobile legend* ?
- a. Pernah

- b. Tidak Pernah
 - c. Jarang
 - d. Sering
 - e. Selalu
9. Apakah anda sering menghabiskan waktu libur sekolah dengan bermain *mobile legend* ?
- a. Pernah
 - b. Tidak Pernah
 - c. Jarang
 - d. Sering
 - e. Selalu
10. Apakah anda sering mengabaikan teman ketika bermain *mobile legend* ?
- a. Pernah
 - b. Tidak Pernah
 - c. Jarang
 - d. Sering
 - e. Selalu
11. Apakah anda sering bercakap kotor ketika bermain *mobile legend* ?
- a. Pernah
 - b. Tidak Pernah
 - c. Jarang
 - d. Sering
 - e. Selalu
12. Apakah anda sering berbicara sendiri ketika bermain *mobile legend* ?
- a. Pernah
 - b. Tidak Pernah
 - c. Jarang
 - d. Sering
 - e. Selalu
13. Apakah anda sering mengabaikan keluarga dan lebih mementingkan bermain *mobile legend* ?
- a. Pernah
 - b. Tidak Pernah
 - c. Jarang
 - d. Sering
 - e. Selalu
14. Apakah anda sering menunda sholat dan melanjutkan bermain *mobile legend* ?
- a. Pernah
 - b. Tidak Pernah

- c. Jarang
 - d. Sering
 - e. Selalu
15. Apakah anda sering lebih mementingkan *mobile legend* daripada mencoba hal-hal baru ?
- a. Pernah
 - b. Tidak Pernah
 - c. Jarang
 - d. Sering
 - e. Selalu
16. Apakah anda sering berdiam diri di tongkrongan daripada dirumah bersama keluarga ?
- a. Pernah
 - b. Tidak Pernah
 - c. Jarang
 - d. Sering
 - e. Selalu
17. Apakah anda memainkan *mobile legend* untuk hal yang tidak baik ?
- a. Pernah
 - b. Tidak Pernah
 - c. Jarang
 - d. Sering
 - e. Selalu
18. Apakah anda sering peka terhadap lingkungan anda sendiri jikalau ada yang terjadi dilingkungan anda ?
- a. Pernah
 - b. Tidak Pernah
 - c. Jarang
 - d. Sering
 - e. Selalu
19. Apakah anda sering merasa bersalah kepada orang tua atas perbuatan anda sendiri terlalu mementingkan *mobile legend* ?
- a. Sangat sering
 - b. Sering
 - c. Jarang
 - d. Sering
 - e. Selalu
20. Apakah anda sering merasa akhlak anda berubah karena kecanduan bermain *mobile legend* ?
- a. Pernah

- b. Tidak Pernah
- c. Jarang
- d. Sering
- e. Selalu

Lampiran 3

Hasil Sebaran Angket Bermain Game *Mobile Legend* dan angket Akhlak Remaja Kepada Orangtua

No	Responden	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	Jumlah
1	Nama Responden1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	98
2	Nama Responden 2	5	5	4	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5	93
3	Nama Responden 3	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	97
4	Nama Responden 4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	97
5	Nama Responden 5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	97
6	Nama Responden 6	5	5	5	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	5	5	5	4	5	5	4	91
7	Nama Responden 7	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	98
8	Nama Responden 8	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	95
9	Nama Responden 9	5	3	5	4	5	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	87
10	Nama Responden 10	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	99
11	Nama Responden 11	5	5	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	87
12	Nama Responden 12	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	3	4	5	5	4	4	2	5	3	88
13	Nama Responden 13	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	2	5	4	5	5	92
14	Nama Responden 14	4	4	5	4	4	5	4	5	2	4	5	4	4	4	5	4	5	2	5	5	84
15	Nama Responden 15	4	5	5	5	5	4	4	3	4	5	4	5	2	5	3	4	5	4	5	5	86
16	Nama Responden 16	5	4	4	4	4	4	4	5	3	4	4	3	2	2	4	3	4	4	4	4	75
17	Nama Responden 17	3	4	4	5	5	5	5	3	4	5	5	4	4	4	4	4	5	2	4	4	83
18	Nama Responden 18	5	5	5	4	5	4	4	3	4	4	5	2	2	5	5	4	4	4	5	4	83
19	Nama Responden 19	4	3	4	4	3	4	3	5	3	5	3	3	3	4	2	4	5	2	4	4	72
20	Nama Responden 20	4	3	4	3	5	5	3	4	4	5	4	4	4	3	4	3	5	4	3	2	76
21	Nama Responden 21	4	4	3	5	4	3	4	2	3	4	5	4	2	2	4	3	4	5	4	5	74
22	Nama Responden 22	4	3	4	4	4	2	4	1	3	5	2	2	4	3	4	1	4	1	5	3	63
23	Nama Responden 23	5	3	4	3	2	4	2	3	3	1	5	3	1	3	3	4	1	4	2	5	61
24	Nama Responden 24	3	4	3	5	4	2	2	4	1	4	3	1	3	4	4	4	3	2	4	4	64
25	Nama Responden 25	4	3	2	4	4	2	3	4	2	4	4	1	4	5	5	2	4	1	3	2	63
Jumlah		114	106	109	108	113	106	105	104	97	111	110	96	95	105	109	98	110	91	109	107	2103

No	Nama Responden	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	Jumlah
1	Nama Responden 1	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	3	4	4	3	3	5	4	3	4	4	80
2	Nama Responden 2	5	5	4	5	4	5	5	5	4	4	5	4	4	4	3	4	4	4	5	5	88
3	Nama Responden 3	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	3	3	3	5	4	3	4	4	82
4	Nama Responden 4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	3	4	4	4	4	4	90
5	Nama Responden 5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	3	4	4	4	90
6	Nama Responden 6	4	5	5	4	5	4	4	5	4	4	4	5	5	4	4	5	3	3	3	3	83
7	Nama Responden 7	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	3	5	3	4	3	3	88
8	Nama Responden 8	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	4	3	3	5	3	3	3	3	83
9	Nama Responden 9	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	4	4	5	5	4	4	4	4	90
10	Nama Responden 10	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	3	3	5	3	2	3	3	84
11	Nama Responden 11	5	4	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	4	5	4	4	4	90
12	Nama Responden 12	5	4	5	3	5	5	5	5	5	4	4	3	2	4	3	4	3	3	3	3	78
13	Nama Responden 13	5	4	5	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	80
14	Nama Responden 14	5	4	5	4	4	5	4	5	5	4	5	4	4	4	5	4	5	4	5	5	90
15	Nama Responden 15	4	5	5	2	5	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	4	2	3	3	72
16	Nama Responden 16	5	5	5	3	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	85
17	Nama Responden 17	5	4	4	1	5	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	4	2	2	3	3	66
18	Nama Responden 18	3	2	3	4	5	4	4	5	4	4	5	4	3	3	3	3	3	3	3	3	71
19	Nama Responden 19	3	2	3	3	5	5	3	5	5	3	4	2	4	4	5	4	5	4	4	4	77
20	Nama Responden 20	5	1	3	1	5	5	3	5	5	3	5	4	4	5	4	2	5	4	4	3	76
21	Nama Responden 21	4	4	3	2	4	4	3	4	4	4	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	71
22	Nama Responden 22	4	2	4	4	4	5	3	2	4	2	2	2	4	4	4	3	3	2	3	3	64
23	Nama Responden 23	3	2	4	3	2	4	1	2	3	2	2	3	4	1	1	4	3	4	3	1	52
24	Nama Responden 24	3	4	2	2	4	1	4	3	3	4	3	1	3	3	3	2	3	3	3	3	57
25	Nama Responden 25	4	1	5	2	4	4	2	4	4	4	4	5	2	1	4	1	3	3	3	3	63
		109	96	107	88	114	111	100	106	108	99	101	98	94	86	90	97	89	82	89	86	1950

X20	Pearson																					
	Correlation	.347	.499*	.466*	.565**	.021	.366	.400*	.237	.309	-.055	.501*	.595*	.052	.167	.026	.560*	.107	.557**	.356	1	.551**
	Sig. (2-tailed)	.089	.011	.019	.003	.921	.072	.048	.255	.133	.793	.011	.002	.804	.424	.900	.004	.610	.004	.081		.004
N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
Total	Pearson																					
	Correlation	.586**	.743**	.722**	.429*	.727**	.733**	.852*	.586*	.817**	.513**	.593**	.816*	.632*	.574*	.515*	.663*	.637*	.613**	.614**	.551*	1
	Sig. (2-tailed)	.002	.000	.000	.032	.000	.000	.000	.002	.000	.009	.002	.000	.001	.003	.008	.000	.001	.001	.001	.004	
N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25

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

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

X12	Pearson Correlation Sig. (2- tailed) N	.497 [*] .012 25	.307 .135 25	.546 ^{**} .005 25	.400 [*] .048 25	.278 .178 25	.417 [*] .038 25	.322 .116 25	.396 [*] .050 25	.348 .088 25	.549 ^{**} .005 25	.557 [*] .004 25	1 25	.225 .281 25	.079 .706 25	.178 .395 25	.381 .060 25	.053 .802 25	.292 .157 25	.245 .238 25	.277 .180 25	.623 ^{**} .001 25
X13	Pearson Correlation Sig. (2- tailed) N	.011 .957 25	.360 .077 25	.161 .442 25	.429 [*] .032 25	.177 .396 25	.388 .056 25	.297 .149 25	.199 .341 25	.164 .434 25	.176 .401 25	.232 .265 25	.225 .281 25	1 25	.446 [*] .025 25	.094 .656 25	.503 [*] .010 25	.219 .293 25	.340 .097 25	.194 .353 25	.107 .611 25	.487 [*] .014 25
X14	Pearson Correlation Sig. (2- tailed) N	.423 [*] .035 25	.262 .205 25	-.004 .985 25	.226 .277 25	.628 ^{**} .001 25	.454 [*] .023 25	.589 [*] .002 25	.460 [*] .021 25	.542 ^{**} .005 25	.186 .373 25	.444 [*] .026 25	.079 .706 25	.446 [*] .025 25	1 25	.518 [*] .008 25	.221 .288 25	.434 [*] .030 25	.303 .140 25	.408 [*] .043 25	.507 ^{**} .010 25	.649 ^{**} .000 25
X15	Pearson Correlation Sig. (2- tailed) N	.277 .180 25	-.088 .675 25	-.010 .961 25	-.029 .891 25	.487 [*] .013 25	.269 .194 25	.169 .419 25	.266 .198 25	.451 [*] .024 25	.087 .680 25	.252 .224 25	.178 .395 25	.094 .656 25	.518 [*] .008 25	1 25	-.050 .812 25	.423 [*] .035 25	.173 .407 25	.393 .052 25	.578 ^{**} .002 25	.407 [*] .044 25

X20	Pearson																					
	Correlation	.472*	.406*	.052	.373	.274	.341	.470*	.459*	.363	.389	.444*	.277	.107	.507*	.578*	.247	.547*	.339	.846*	1	.688**
	Sig. (2-tailed)	.017	.044	.803	.066	.185	.095	.018	.021	.075	.055	.026	.180	.611	.010	.002	.233	.005	.097	.000		.000
N		25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
Total	Pearson																					
	Correlation	.601**	.587**	.481*	.649**	.570**	.641**	.790*	.696*	.683**	.685**	.752*	.623**	.487*	.649*	.407*	.597*	.439*	.432*	.553*	.688**	1
	Sig. (2-tailed)	.001	.002	.015	.000	.003	.001	.000	.000	.000	.000	.000	.001	.014	.000	.044	.002	.028	.031	.004	.000	
N		25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25

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

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

Lampiran 6

Hasil Uji Reliabilitas SPSS

Uji Reliabilitas Bermain Game *Mobile Legend* (X)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.925	20

Uji Reliabilitas Akhlak Remaja Kepada Orangtua (Y)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.903	20

Lampiran 7

Distribusi Frekuensi Bermain Game *Mobile Legend* (X)

Statistics		
Bermain Game online ML		
N	Valid	25
	Missing	0
Mean		84.12
Std. Error of Mean		2478
Median		87.00
Mode		97
Std. Deviation		12.380
Variance		153.277
Range		38
Minimum		61
Maximum		99
Sum		2103

Distribusi Frekuensi Akhlak Remaja Kepada Orangtua (Y)

Statistics		
Akhlak Remaja Kepada Orangtua		
N	Valid	25
	Missing	0
Mean		78.00
Std. Error of Mean		2.198
Median		80.00
Mode		90
Std. Deviation		10.992
Variance		120.833
Range		38
Minimum		52
Maximum		90
Sum		1950

Lampiran 8

Hasil Uji Analisis SPSS

Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Game online ML	.144	25	.193	.900	25	.019
Akhlaq Remaja	.137	25	.200*	.908	25	.028
*. This is a lower bound of the true significance.						
a. Lilliefors Significance Correction						

Keterangan :

Jika nilai signifikan (sig) > 0,05 maka data berdistribusi normal.

Nilai signifikan (sig) 0.200 > 0,05 maka varians data berdistribusi normal.

Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances			
Game online ML			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.508	1	48	.479

Lampiran 9

Hasil Uji Korelasi

Correlations			
		Bemain ML	Akhlak Remaja
Bemain ML	Pearson Correlation	1	.783 ^{**}
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	25	25
Akhlak Remaja	Pearson Correlation	.783 ^{**}	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	25	25

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

Hasil Uji Regresi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.783 ^a	.614	.597	6.978

a. Predictors: (Constant), Bemain ML

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1780.136	1	1780.136	36.561	.000 ^b
	Residual	1119.864	23	48.690		
	Total	2900.000	24			

a. Dependent Variable: Akhlak Remaja
b. Predictors: (Constant), Bemain ML

DOKUMENTASI

Peneliti Wawancara Bersama Remaja Desa Sidingkat



Gambar 1

Remaja Desa Sidingkat bermain *Mobile Legend* di Warung Kopi



Gambar 2

Remaja Desa Sidingkat bermain *Mobile Legend* di Warung



Gambar 3

Remaja Desa Sidingkat bermain *Mobile Legend* di halaman rumah



Gambar 4

Remaja Desa Sidingkat bermain *Mobile Legend* di tongkrongan



Gambar 5

Peneliti berdiskusi dengan menjumpai perangkat desa Sidingkat



Gambar 6

Pengisian angket oleh remaja Desa Sidingkat



Gambar 7,8,9

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

1. Identitas Pribadi

Nama : Repina Tarigan
NIM : 20 201 00137
Tempat/tanggal lahir : Berastagi, 07 November 2001
e-mail/ No HP : repinatarigan6@gmail.com / 0838-7487-6234
Jenis Kelamin : Perempuan
Alamat : Sidingkat, Padang Lawas Utara

2. Identitas Orangtua

Nama Ayah : Limin Tarigan
Pekerjaan : -
Nama Ibu : Nurhotima Siregar
Pekerjaan : Wiraswasta
Alamat : Sidingkat, Padang Lawas Utara

3. Riwayat Pendidikan

- a. SD N 104212 Marindal II
- b. Tsanawiyah Padangsidempuan Al-Yusufiyah
- c. Aliyah Padangsidempuan Al-Yusufiyah
- d. Masuk UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan Program Studi Pendidikan Agama Islam 2020



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 Kota Padangsidimpuan 22733
Telephone (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

Nomor : B 3710 /Un.28/E.1/PP. 009/ 06/2024

14 Juni 2024

Lamp :-

Perihal : Pengesahan Judul dan Penunjukan
Pembimbing Skripsi

Yth:

1. Prof. Dr. Drs. H. Syafnan Lubis, M. Pd
2. Dr. Sufrin Efendi Lubis Lc., M.A

(Pembimbing I)
(Pembimbing II)

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

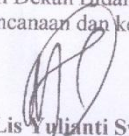
Dengan hormat, melalui surat ini kami sampaikan kepada Bapak/Ibu Dosen bahwa berdasarkan usulan Dosen Penasehat Akademik, telah ditetapkan Judul Skripsi Mahasiswa di bawah ini sebagai berikut:

Nama : Repina Tarigan
NIM : 2020100137
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : Pengaruh Bermain *Game Online Mobile Legend* Terhadap Akhlak Remaja Di Desa Sidingkat Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara

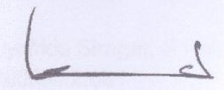
Berdasarkan hal tersebut, sesuai dengan Keputusan Rektor Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan Nomor 279 Tahun 2022 tentang Pengangkatan Dosen Pembimbing Skripsi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam, Tadris/Pendidikan Matematika, Tadris/Pendidikan Bahasa Inggris, 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. Wakil Dekan Bidang Administrasi Umum,
Perencanaan dan keuangan


Dr. Lis Yulianti Syafriada, S.Psi., M.A. |
NIP 198012242006042001

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 - 5108 /Un.28/E.1/TL.00.9/09/2024

5 September 2024

Lampiran : -

Hal : Izin Riset
Penyelesaian Skripsi.

Yth. Kepala Desa Sidingkat

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa :

Nama : Repina Tarigan
NIM : 2020100137
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Alamat : Desa Sidingkat

Adalah Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yang sedang menyelesaikan Skripsi dengan Judul "Pengaruh Bermain *Game Online Mobile Legend* Terhadap Akhlak Remaja Di Desa Sidingkat Kecamatan Padang Bolak 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 dan Kelembagaan



Wahid Syafrika Siregar, S.Psi, M.A

NIP. 19801224 200604 2 001



PEMERINTAH KABUPATEN PADANG LAWAS UTARA

KECAMATAN PADANG BOLAK

DESA SIDINGKAT

SURAT KETERANGAN

Nomor : 148/18/KD/2024

Sesuai dengan surat dari Dekan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padang Luanan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Prodi Pendidikan Agama Islam Nomor: B- 5708/ Un.28/E. 00.9/09/2024, Hal. Izin Riset Penyelesaian Skrips. Maka Sekretaris Desa Sidingkat Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara, Menerangkan Bahwa :

Nama : Repina Tarigan
NIM : 2020100137
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Alamat : Desa Sidingkat

Selanjutnya kami memberikan izin kepada nama yang tercantum di atas untuk melaksanakan penelitian dan mendapatkan data yang berkaitan dengan judulskripsinya : **"Pengaruh Bermain Game Online Mobile End Terhadap Akhlak Remaja di Desa Sidingkat Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara"**.

Demikian surat keterangan izin riset ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan dengan penuh pertanggungjawabannya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Sidingkat 07 September 2024
Kepala Desa Sidingkat



HIDAYAT RAMBE, S.E