© Universitas Islam Raden Rahmat Malang

RLA

http://ejournal.uniramalang.ac.id/index.php/JRLA
ISSN 2622-089x e-ISSN 2622-0903

RAHMATAN LIL ALAMIN
Journal of Peace Education and Islamic Studies

Game Online dan Pengaruhnya Terhadap Akhlak Siswa Sekolah Menegah Pertama Negeri di Kabupaten Malang

Ilma Fahmi Aziza [1], Ifa Millatul Azhar[2*], Abdur Rofik [3], Sutomo[4], Sumarno Aziz [5]

Example: Masek (family name), Alias (first name), Chin (family name), Bao Yu (first name)

[1234] Universitas Islam Raden Rahmat Malang

*Corresponding Author

DOI:
Received 12 Juli 2021; Accepted 15 Agustus 2021; Available online 23 Agustus 2021

Abstrak: Internet memiliki jaringan yang begitu luas dan berkembang dengan sangat pesat. Dari perkembangan tersebut, media internet memiliki pengaruh positif atupun negatif tergantung pada bagaimana setiap individu dapat memanfaatkan fasilitas internet tersebut. Bermain game online kini banyak dilakukan sebagian besar masyarakat Indonesia dan tak terkecuali para siswa. Sebagian siswa lebih memilih bermain game online untuk menghibur diri mereka ataupun untuk mengisi waktu luang. Dari kegiatan tersebut juga bisa memberikan dampak positif maupun negatif terhadap akhlak seseorang yang mana tergantung dari setiap individu menyikapi game online tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk 1) Mengetahui intensitas siswa dalam bermain game online di SMP Negeri 1 gondanglegi 2) Mengetahui akhlak siswa di SMP Negeri 1 gondanglegi 3) Mengetahui pengaruh game online terhadap akhlak siswa di SMP Negeri 1 Gondanglegi serta seberapa besar pengaruhnya. Jenis penelitian ini menggunakan korelasional dengan pendekatan kuantitatif, berdasarkan jenis penelitian tersebut teknik penelitian yang digunakan adalah korelasi product moment. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMP Negeri 1 Gondanglegi yang berjumlah 778 siswa. Sedangkan sampelnya adalah 100 siswa, dengan cara pengambilan sampel menggunakan teknik simple random sampling. Hasil penelitian menunjukkan: 1) rata-rata variabel game online sebesar 222,333 dengan tigkat capaian responden 55,5% dengan kategori kurang. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa siswa SMP Negeri 1 gondanglegi memiliki ketertarikan game online dengan kategori kurang (kurang berminat). 2) rata-rata variabel akhlak siswa sebesar 287,6 dengan tingkat capaian responden 71,9% dengan kategori cukup. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa akhlak siswa pada SMP Negeri 1 Gondanglegi memiliki kategori cukup baik. 3) dari hasil hipotesis pengaruh game online terhadap akhlak siswa berpengaruh positif yang mana tergantung setiap individu dalam menyikapi ataupun menggunakan game online itu sendiri dan masih dalam pengawasan orang tua

Kata Kunci: Game Online, Akhlak Siswa.

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi yang maju begitu pesat di awal tahun 1970-1980 membuat sistem komunikasi dan komputer berkembang begitu cepat. Ini terjadi karena perkembangan elektronika dengan penemuan-penemuannya yang sangat menakjubkan. Hal ini membuat dunia industri berlomba untuk memproduksi barang elektronik secara masal. Perkembangan dunia komunikasi dan komputer menjadi satu sehingga membentuk suatu cabang ilmu baru yang sering dikenal dengan istilah internet.[1] Internet berasal dari kata Interconnected Network yang berarti hubungan dari beragam

*Corresponding author: ifamila59@gmail.com
2021 JRLA. All right reserved.

jaringan komputer di dunia yang saling integrasi membentuk suatu komunikasi global. Internet merupakan gabungan dari berbagai LAN dan WAN yang berada di seluruh jaringan komputer di dunia, sehinggga terbentuk jaringan dengan skala yang lebih luas dan global. Internet merupakan ikon dari perkembangan teknologi di era globalisasi saat ini. Sehingga, hal ini yang membuat setiap individu terus berusaha agar dapat mengikuti setiap perkembangan teknologi yang ada, maka pengetahuan semakin bertambah dan maju seiring perkembangan zaman. Mulai dari perkantoran hingga ke sekolah-sekolah, kini berusaha menggunakan kecanggihan internet untuk melakukan aktivitas sehari-hari.[2]

Di zaman yang modern ini, komputer rasanya kurang lengkap jika tidak disertai dengan sesi bermain game, demikian juga ketika kita sedang beraktifitas di internet. Kita akan menjumpai berbagai situs secara khusus hadir untuk memberikan layanan game online tersebut.[3] Perkembangan teknologi berkembang secara drastis dan terus berevolusi hingga sekarang dan semakin mendunia salah satunya adalah *game online*. Hal ini dapat dibuktikan dengan banyaknya jenis-jenis *game online* hingga macam-macam *game online* yang di mainkan di berbagai *platfrom.*[4] Pemain *game online* biasanya didominasi dari kalangan pelajar, mulai dari SD, SMP, SMA, mahasiswa, bahkan orang dewasa. Pelajar yang sering memainkan suatu *game online*, akan menyebabkan mereka menjadi ketagihan atau kecanduan. Ketagihan memainkan *game online* akan berdampak buruk, terutama dari segi akademik dan sosialnya. Bahkan *game online* juga membawa dampak yang besar terutama pada perkembangan anak maupun jiwa seseorang. Walaupun kita dapat bersosialisasi dalam *game online* dengan pemain lainnya. Namun, *game online* kerap membuat pemainnya melupakan kehidupan sosial dalam kehidupan sebenarnya. Organisasi kesehatan dunia (WHO) mencantumkan bahwa kecanduan video *game* resmi dimasukkan ke dalam penyakit modern. Tahun lalu, WHO baru melakukan voting untuk memasukkan kecanduan video *game* ke dalam daftar tersebut. Kecanduan video game ini sebelumnya dimasukkan ke dalam draft *International Classification of Diseases* (ICD)[5] Penelitian WHO menemukan 150 siswa (10,2%) dari 1477 siswa yang mungkin mengalami adiksi. Lalu, dengan analisis statistik, kami dapatkan 89 (59,3%) dari 150 siswa yang mungkin mengalami adiksi tersebut dapat dikategorikan mengalami adiksi parah, dan sisanya mungkin dapat masuk kategori adiksi ringan. Maka, dapat diperkirakan prevalensi orang yang mengalami kecanduan *game* di antara pemain *game* adalah sekitar 6,1% di Indonesia.[6]

Game online juga berdampak kepada kehidupan sehari-hari salah satunya adalah akhlak atau perilaku. Tanpa akhlak atau perilaku yang baik maka kehidupan ini akan kacau balau dan tidak akan terjadi keadilan yang didambakan oleh semua orang. Tanpa akhlak yang baik maka, mereka yang kuat akan menindas yang lemah, mereka yang pintar akan mengakali yang bodoh, mereka yang kaya akan menindas yang miskin, penguasa yang tidak berakhlak mulia akan selalu berbuat dzalim, dan seterusnya. Akhlak adalah merupakan kunci lahirnya masyarakat yang damai, adil, dan sejahtera.[7]

Akhlak adalah sebuah tatanan yang tertanam kuat dalam jiwa yang darinya muncul beragam perbuatan dengan mudah dan ringan, tanpa membutuhkan pemikiran dan pertimbangan. Maka dari itu islam memandang sebegitu urgennnya akhlak sehingga nabi muhammad SAW untuk menyempurnakan akhlak.[8] Dalam khazanah perbendaharaan bahasa Indonesia kata yang setara maknanya dengan akhlak adalah moral, etika, nilai, dan karakter. Kata-kata ini sering disejajarkan dengan budi pekerti, tata susila, tata krama atau sopan santun.[9]

Hal tersebut mengakibatkan siswa sekarang memiliki akhlak yang kurang baik terhadap lingkungan sekitar bahkan adanya perilaku tidak peduli, untuk menanggulanginya sendiri sebenarnya disini memerlukan pengawasan orang tua dirumah dan pengawasan dari guru disekolah, agar anak tidak kencanduan dengan *game online* yang bakal mengakibatkan anak memiliki akhlak yang kurang baik. Tidak hanya akhlak saja yang kurang baik bahkan prestasi anak juga menurun, karena penggunaan *game online* yang terlalu sering mengakibatkan anak lupa akan waktunya. Maka dari itu pengawasan dari orang tua dan guru sangat penting untuk menanggulangi kebiasaan anak yang sudah mulai kecanduan *game online* tersebut.[10]

Ditambah dengan berkembangnya zaman semakin hari sikap atau perilaku manusia mengalami perubahan menyesuaikan dengan perkembangan yang di alami. Maka dari itu sikap-sikap yang berkembang tak jarang merupakan sikap kurang baik yang di pengaruhi oleh banyak faktor. Khusus nya sikap atau perilaku dari seorang pelajar/ siswa yang belakangan ini banyak kasus siswa yang kurang menghormati guru bahkan tak jarang guru sampai dilaporkan ke pihak kepolisian. Dengan sikap atau perilaku yang seperti itu bisa saja merupakan imbas dari berkembangnya teknologi khususnya *game online*.

2. Metode Penelitian

Desain penelitian ini yaitu hubungan antara variabel X dan variabel Y. Oleh karena itu penelitian ini bersifat korelasional, yaitu penelitian yang menggambarkan hubungan kedua variabel tersebut. Adapun populasi penelitian ini

adalah seluruh siswa SMP Negeri 1 Gondanglegi yang terdaftar pada tahun pelajaran 2020 / 2021 yang terdiri atas 25 rombongan belajar dengan jumlah 773 siswa. Dalam penelitian ini penulis mempersempit populasi dengan menghitung ukuran sampel yang dilakukan menggunakan teknik Slovin. Adapun penelitian ini menggunakan rumus Slovin karena dalam penarikan sampel, jumlahnya harus *representative* agar hasil penelitian dapat digeneralisasikan dan perhitungannya pun tidak memerlukan tabel jumlah sampel, namun dapat dilakukan dengan rumus dan perhitungan sederhana. Berdasarkan perhitungan tersebut, sampel yang mejadi responden dalam penelitian ini disesuaikan menjadi sebanyak 100 orang atau sekitar 13% dari seluruh total siswa SMP Negeri 1 Gondanglegi. Sampel yang diambil berdasarkan teknik simple random sampling, dimana peneliti memberikan peluang yang sama bagi setiap anggota pupulasi (siswa) untuk dipilih menjadi sampel yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu sendiri.

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah Angket, Observasi, dan Dokumentasi. Untuk menguji validitas instrumen penelitian menggunakan rumus kolerasi *Product Moment* dari *Karl Pearson*, yaitu:

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

Sedangkan pengujian Pengujian realibilitas yang digunakan adalah dengan menggunakan rumus cronbach alpha (r11) dibawah ini:

$$\text{r } 11 = \frac{\boldsymbol{k}}{\boldsymbol{k-1}}\left(1 - \frac{\sum \boldsymbol{\sigma}\frac{\boldsymbol{2}}{\boldsymbol{b}}}{\boldsymbol{\sigma}\frac{\boldsymbol{2}}{\boldsymbol{t}}}\right)$$

Adapun rumus yang digunakan untuk mengukur besarnya pengaruh satu variable bebas atau variabel independent atau variabel predictor atau variabel X terhadap variabel tergantung atau variabel dependen atau variabel terikat atau variabel Y adalah analisis regresi linear sederhana atau dalam bahsa Inggris di sebut dengan nama simple linear regression di gunakan untuk Untuk rumus persamaan regresi linier sederhana adalah Y= a+b.X. Sedangkan Adalah uji yang dilakukan peneliti agar dapat mengetahui signifikansi antara variabel independen terhadap variabel dependen dengan mengasumsikan bahwa variable independen lain dianggap konstan. Untuk lebih mudah memahami. Jika t hitung > dari t tabel maka variabel independen berpengaruh terhadap variabel dependen.

3. Hasil Penelitian

3.1 Deskripsi dan Analisis Data Hasil Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat dua responden yaitu Game Online (X) dan Akhlak Siswa (Y), yang dideskripsikan sebagai berikut:

3.1.1 *Game online*

Game online dalam penelitian ini adalah diambil dari penyebaran angket. Dimana angket tersebut disebarkan di SMP Negeri 1 Gondanglegi Malang tahun ajaran 2020/2021. Berdasarkan jawaban angket hasil penelitian yang digunakan untuk mengukur pengaruh game online terhadap siswa dapat diperoleh deskripsi mengenai tingkat capaian responden. Hasil analisa TCR untuk variabel interaksi sosial dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

3.1 Tebel 1 Hasil Uji TCR variabel (X)

No	Indikator	No item	Rata-rata Skor	TCR	Kategori
1	Waktu bermain *game online*	1,2,3,4,5	207,2	51,8	Tidak Baik
2	Perubahan segi sosial	6,7,8,9,10	231,8	57,95	Kurang
3	Pengaruh segi psikologis	11,12,13,14,15	228	57	Kurang

Berdasarkan tabel diatas diperoleh rata-rata variabel waktu bermain game online sebesar 222,333 dengan tigkat capaian responden 55,5% dengan kategori kurang. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa siswa SMP Negeri 1 Gondanglegi memiliki ketertarikan game online dengan kategori kurang.

Rata-rata indikator waktu bermain game online adalah 207,2 dengan tingkat capaian 51,8% dengan kategori tidak baik. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa indikator game online di SMPN 1 Gondanglegi memiliki kategori kurang baik dalam bermain *game online*.

Rata-rata indikator perubahan segi sosial adalah skor 231,8 dengan tingkat capaian responden 57,95% dengan kategori kurang. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa indikator perubahan segi sosial memiliki kategori kurang pada siswa SMP Negeri 1 Gondanglegi.

Rata-rata indikator pengaruh segi psikologis adalah skor 228 dengan tingkat capaian responden 57% dengan kategori kurang. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa indikator pengaruh segi psikologis memiliki kategori baik pada siswa SMP Negeri 1 Gondanglegi.

3.1.2 Akhlak siswa

Data yang penulis peroleh dua hal, karena dalam penelitian ini ingin mengetahui pengaruh antara dua variabel yaitu *game online* (variabel X) dan akhlak siswa (variabel Y). Setelah data dikumpulkan melalui isntrument yang menggunakan angket/kuisioner yang telah disebarkan kepada 100 orang siswa SMP Negeri 1 Gondanglegi yang dibagi secara random sampling.

Berdasarkan hasil angket yang digunakan sebagai pedoman observasi yang digunakan untuk mengukur pengaruh *game online* terhadap akhlak, dapat diperoleh deskripsi mengenai tingkat capaian responden. Hasil analisa TCR untuk sub variabel akhlak siswa dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

3.2 Tebel 2 Hasil Uji TCR variabel (Y)

No	Indikator	No item	Rata-rata Skor	TCR	Kategori
1	Perilaku kepada teman	16,17,18,19,20	281,4	70,35	Cukup
2	Perilaku kepada orangtua	21,22,23,24,25	281,2	70,3	Cukup
3	Perilaku kepada guru	26,27,28,29,30	300,4	75,1	Cukup

Berdasarkan tabel diatas diperoleh rata-rata variabel akhlak siswa sebesar 287,6 dengan tingkat capaian responden 71,9% dengan kategori cukup. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa akhlak siswa pada SMPN 1 Gondanglegi memiliki kategori cukup baik.

Rata-rata indikator akhlak terhadap teman adalah skor 281,4 dengan tingkat capaian responden 70,35% dengan kategori cukup. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa indikator akhlak terhadap teman memiliki kategori cukup pada siswa SMP Negeri 1 Gondanglegi.

Rata-rata indikator akhlak terhadap orangtua adalah skor 281,2 dengan tingkat capaian responden 70,3% dengan kategori cukup. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa indikator akhlak pada orangtua memiliki kategori cukup pada siswa SMP Negeri 1 Gondanglegi.

Rata-rata indikator akhlak terhadap guru adalah skor 300,4 dengan tingkat capaian responden 75,1% dengan kategori cukup. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa akhlak terhadap guru memiliki kategori cukup pada siswa SMP Negeri 1 Gondanglegi.

3.1.3 Uji korelasi

3.2 Tabel 3 Hasil uji korelasi

Correlations

		Game Online	Akhlak
Game Online	Pearson Correlation	1	,897**
	Sig. (2-tailed)		,000
	N	100	100
Akhlak	Pearson Correlation	,897**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	
	N	100	100

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

Uji korelasi bertujuan untuk mengetahui tingkat keeratan hubungan antar variabel yang dinyatakan dengan variabel koefisien korelasi (r). Jenis variabel antar variabel X dan Y dapat bersifat positif dan negatif.

Dasar Pengambilan Keputusan:

1).jika nilai signifikansi < 0,05, maka berkorelasi

2) jika niali signifikansi > 0,05, maka tidak berkorelasi

Pedoman Derajat Hubungan

1) Nilai pearson correlation 0,00 s/d 0,20 = tidak ada korelasi.
2) Nilai pearson correlation 0,21 s/d 0,40 = korelasi lemah.
3) Nilai pearson correlation 0,41 s/d 0,60 = ada korelasi sedang.
4) Nilai pearson correlation 0,61 s/d 0,80 = korelasi kuat.
5) Nilai pearson correlation 0,81 s/d 1,00 = korelasi sempurna.

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui nilai signifikansi dari kedua variabel sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data hasil pengujian diatas, maka berkorelasi. Dan untuk nilai pearson correlation dari kedua variabel 0,897 maka dapat disimpulkan bahwasannya mempunyai korelasi yang sempurna, angket yang telah dibagikan untuk penelitian pengaruh game online terhadap akhlak siswa di SMP Negeri 1 Gondanglegi malang telah terdistribusi sempurna dan terdapat korelasi. Dan melihat nilai person correlation adalah 0,897 yang mana nilai ini masuk dalam kategori korelasi sempurna.

3.1.4 Uji Regresi Linier Sederhana

Uji regresi linier sederhana digunakan untuk menguji seberapa besar atau adakah Pengaruh Game Online (X) Dengan Akhlak Siswa (Y). Dasar pengambilan keputusan dalam uji regresi linier sederhana mengacu pada dua hal, yakni: Membandingkan Niali Signifikasi Dengan Nilai Probalitas 0,05

Jika Nilai Signifikasi < 0,05, Itu Artinya Variabel X Berpengaruh Terhadap Variabel Y

Jika Nilai Signifikasi > 0,05, Itu Artinya Variabel X Tidak Berpengaruh Terhadap Variabel Y

3.3 Tabel 4 Uji Regresi Linier Sederhana

ANOVA[a]

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	7395,554	1	7395,554	403,760	,000[b]
	Residual	1795,036	98	18,317		
	Total	9190,590	99			

a. Dependent Variable: Akhlak

b. Predictors: (Constant), Game Online

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa nilai f hitung adalah 403,760 dengan tingkat signifikasi 0,000. itu artinya nilai signifikasi lebih kecil dari nilai probabilitas 0,05 (0.000<0,05), maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh variabel Game Online (X) terhadap variabel Akhlak (Y).

3.1.5 Uji Parsial (T-Test)

Uji parsial (t-test) digunakan untuk menunjukkan secara individual seberapa jauh pengaruh satu variabel independen dalam menerangkan variasi variabel dependen, artinya uji parsial (t-test) untuk menunjukkan seberapa jauh pengaruh game online terhadap akhlak siswa. Dasar pengambilan keputusan dari uji parsial (t-test) adalah sebagai berikut:
Jika signifikansi (probabilitas) lebih besar dari 0,05 (α), maka secara individual variabel independen tidak berpengaruh terhadap variabel dependen. Jika signifikansi (probabilitas) lebih kecil dari 0,05 (α), maka secara individual variabel independen berpengaruh terhadap variabel dependen.

Dalam penelitian ini, hipotesis yang digunakan adalah:

H_a = ada pengaruh antara game online terhadap akhlak siswa di SMP Negeri 1 Gondanglegi malang.

H_o = tidak ada pengaruh antara game online terhadap akhlak siswa di SMP Negeri 1 Gondanglegi Malang.

Berikut adalah tabel hasil uji parsial (t-test):

3.4 Tabel 5 Uji Parsial (T-test)

Coefficients[a]

Model		Unstandardized Coefficients B	Unstandardized Coefficients Std. Error	Standardized Coefficients Beta	t	Sig.
1	(Constant)	20,025	1,231		16,272	,000
	Game Online	,748	,037	,897	20,094	,000

a. Dependent Variable: Akhlak

Hasil pengujian hipotesis diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 16,272 > 1.660 (t_{tabel} dilihat pada lampiran, N=100) dan nilai signifikansi *Game Online* sebesar 0,000 yang artinya 0,000 < 0,05 sehingga H_a diterima sedangkan H_o ditolak itu artinya *Game Online* berpengaruh positif terhadap akhlak siswa SMP Negeri 1 Gondanglegi.

4. Pembahasan

Dilihat dari pemaparan pada hasil analisis data bahwasanya terdapat pengaruh yang signifikan antara game online (X) terhadap akhlak siswa di SMPN 1 Gondanglegi (Y), yang artinya Ha diterima dan H_O di tolak. Untuk membuktikan jawaban peneliti, berikut adalah hasil uji yang menjawab rumusan masalah pada penelitian ini:

Sebelum melakukan uji terlebih dahulu menguji validitas dan reliabilitas instrumen dalam bentuk angket. Validatas penting di uji untuk mengetahui apakah pernyataan pada tiap butir soal di angket valid dan reliabilitas untuk mengetahui seberapa handal, konstant, mutakhirnya tiap-tiap butir soal. Peneliti menguji dengan hasil valid dan reliabel

Kemudian dilakukan uji regresi linier sederhana yang digunakan untuk menguji sejauh mana pengaruh antara variabel *Game online* (X) dengan variabel akhlak (Y). Pada uji ini diperoleh F_{hitung} sebesar 403,760 dengan tingkat signifikasi 0,000. itu artinya nilai signifikasi lebih kecil dari nilai probabilitas 0,05 (0.000<0,05), maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh variabel Game Online (X) terhadap variabel Akhlak (Y). Koefisien regresi bernilai positif maka berarti pengaruh variabel X terhadap Y adalah positif. Adapun Uji t-test digunakan untuk menguji apakah game online (X) berpengaruh terhadap akhlak siswa (Y). diperoleh nilai t hitung sebesar 20,272 > 1.660 (t_{tabel} dilihat pada lampiran, N=100) dan nilai signifikansi *Game Online* sebesar 0,000 yang artinya 0,000 < 0,05 sehingga H_a diterima sedangkan H_o ditolak itu artinya *Game Online* berpengaruh positif terhadap akhlak siswa SMP Negeri 1 Gondanglegi.

Berdasarkan hasil analisis data bahwa diperoleh korelasi nilai signifikan 0,000 lebih kecil dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data hasil pengujian diatas, maka berkorelasi. Dan untuk nilai pearson correlation dari kedua variabel 0,887 maka dapat disimpulkan bahwasannya mempunyai korelasi yang sempurna dan berkorelaasi positif, angket yang telah dibagikan untuk penelitian pengaruh game online terhadap akhlak siswa di SMP Negeri 1 Gondanglegi malang telah terdistribusi sempurna dan terdapat korelasi positif. Hal ini dapat disimpulkan bahwa pengaruh game online terhadap akhlak dikatakan memiliki pengaruh yang sangat kuat hal ini disebabkan oleh beberapa hal :

Permainan game online di SMP Negeri 1 Gondanglegi tidak terlalu banyak yang menggunakan game online hal ini diketahui dari hasil analisa TCR. Siswa di SMP Negeri 1 Gondanglegi hanya menggunakan game online disaat waktu luang saat dirumah dan itupun juga tidak terlalu sering dikarenakan menurut dari pemaparan mereka kepada peneliti bahwasannya mereka lebih suka bermain secara kontak langsung seperti bermain bola, voli dan lain sebagainya. Kadang mereka juga sesekali memainkan game online akan tetapi memainkan sewajarnya karena mereka tidak mempreoritaskan *Game Online*. Yang mana mereka juga bisa berhubungan sosial langsung dan bisa saling membantu jika ada yang membutuhkan dan dilatih untuk menjadi siswa yang sopan dan santun.

Game online sendiri memiliki dampak yang bermacam-macam, yang akan peneliti bahas adalah manfaat dari *game online* itu sendiri yaitu: meningkatkan daya konsentrasi, menambah kemahiran dalam berbahasa inggris, bekerja dalam tim, bersikap sabar dan lain sebagainya, dan game online sendiri terhadap akhlak siswa terdapat pengaruh didalam penelitian di SMP Negeri 1 gondanglegi yang mana siswa yang sering bermain *game online* juga mempunyai akhlak yang baik ini adalah sebagian contoh dari manfaat *game online* itu sendiri yang mana lingkungan sekitar juga mempengaruhi akhlak siswa.

Di SMP Negeri 1 Gondanglegi siswa sudah berada dilingkungan yang baik sehingga memiliki akhlak yang baik pula, dilingkungan sekolah pula anak-anak diajarkan dan menerapkan akhlak dan sopan santun terhadap yang lebih tua atau kepada teman sebaya. Alasan peneliti dan menurut ahli yang bernama Hamzah ya'qub. berpendapat seperti diatas adalah karena akhlak seseorang itu bisa dipengaruhi oleh banyak hal bukan hanya dari game online saja akan tetapi juga dari faktor internal dan eksternal mereka, dari situ game online bisa berpengaruh baik atau buruk tergantung sipengguna dan lingkungannya.antara lain lingkungan pendidikan, lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, watak siswa dan juga pemantauan dari orang-orang terdekat mereka. Menurut Mustafa bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi pembentukan akhlak ada 6, yaitu insting, pola dasar bawaan, lingkungan, kebiasaan, kehendak dan pendidikan, faktor tersebut juga perlu dipertimbangkan.

5. Penutup dan Kesimpulan

Dari paparan data dan pembahasan diatas, dapat disimpulkan 3 hal berikut:

1. Intensitas siswa dalam menggunakan game online di SMP Negeri 1 Gondanglegi termasuk tidak baik (tidak terlalu banyak yang menggunakan) hal ini dibuktikan dengan perhitungan angket siswa pada variabel game online pada skor TCR rata-rata sebesar 222,333 dengan tingkat capaian responden 55,5% dengan kategori kurang (kurang banyak peminat game online). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa siswa di SMP Negeri 1 Gondanglegi memiliki ketertarikan yang kurang terhadap *game online* itu sendiri yang mana mereka hanya sebatas suka.
2. Akhlak siswa di SMP Negeri 1 Gondanglegi cukup baik hal ini dibuktikan dengan perhitungan angket siswa pada variabel akhlak siswa pada skor TCR rata-rata sebesar 287,6 dengan tingkat capaian responden 71,9% dengan kategori cukup. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa akhlak siswa pada SMP Negeri 1 Gondanglegi memiliki kategori cukup baik. Karena ini semua berkat kerjasama antar guru orang tua dan siswa dalam memberikan arahan kepda peserta didiknya.
3. Pengaruh *game online* terhadap akhlak siswa di SMP Negeri 1 Gondanglegi pada pengujian hipotesis uji T didapatkan nilai signifikans sebesar 0.000 < 0.05 itu artinya H_a diterima H_o ditolak yang dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh game online terhadap akhlak siswa di SMP Negeri 1 Gondanglegi. Korelasi antar variabel berdasarkan R (korelasi) sebesar 0.805 dengan tingkat korelasi dengan tingkat korelasi tinggi. Ada pengaruh game online yang positif dan signifikan terhadap akhlak siswa di SMP Negeri 1Gondanglegi. Sedangkan besarnya pengaruh berdasarkan hasil perhitungan R square sebesar 80,5%. Hal ini berarti game online berpengaruh baik bagi akhlak siswa di SMP Negeri 1 gondanglegi yang mana siswa mampu memanfaatkan game online sebagi media belajar ataupun cerminan dan hanya untuk kesenangan belaka, karena pada dasrnya yang dapat mempengaruhi game online itu sendiri bukanlah hanya dari game online akan tetapi juga dari faktor internal dan eksternal

6. Saran

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan rujukan. Serta diharapkan dapat meneliti faktor lain yang dipengaruhi oleh game online seperti beribadah, hasil belajar, prestasi belajar dan lain sebagainya. Dan Diharapkan dapat dasar dalam pengembangan penelitiannya, yang memiliki kesamaan variable dengan penelitian ini

7. Daftar Rujukan

Akhyar, 2014 *Akhlak*, Pekanbaru: Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat UIN SUSKA RIAU, hal.1

Bafadhol,ibrahim. Juli 2018. Pendidikan Akhlak Dalam Prespektif Islam, Jurnal Edukasi Islami Jurnal Pendidikan Islam Vol.06 no.12

CNN Indonesia, 2019. *WHO: Kecanduan Video Game Termasuk Penyakit Modern.* https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20190529204307-255-399612/who-kecanduan-video-game-termasuk-penyakit-modern. Di akses pada 16 Februari 2020

Edo S. Jaya. 2018. ***WHO tetapkan kecanduan game sebagai gangguan mental, bagaimana "gamer" Indonesia bisa sembuh?.*** http://theconversation.com/who-tetapkan-kecanduan-game-sebagai-gangguan-mental-bagaimana-gamer-indonesia-bisa-sembuh-99029. Di akses pada 16 Februari 2020

Fernando, Gery. 2018. Hubungan Antara *Bermain Game Online* Dengan Perilaku Sosial, Universitas Lampung

Imam Suprayogo. https://uin-malang.ac.id/r/150901/membangun-bangsa-dengan-akhlak-mulia.html. akses pada 16 Februari 2020.

Itoni Siregar, Nadia. (Bogor: IPB, 26 Juni 2014), *Pengaruh Video Game Berunsur Kekerasan Terhadap Perilaku Agresif Remaja (Kasus Remaja di SMK Wiyata Kharisma, Kecamatan Kemang, Kabupaten Bogor)*

Jasmadi, 2004. *Panduan Praktis Menggunakan Fasilitas Internet: Surfing, Email, SMS, Chating, E-Card, dan Download* Edisi I. Yogyakarta: CV. Andi Offset

Lukas, Jonathan. 2006. *Jaringan Komputer.* Yogyakarta: Graha Ilmu

Wiharsono. Kurniawan. 2007. *Jaringan Komputer.* Yogyakarta: CV. Andi Offset

(Endnotes)

[1] Lukas, Jonathan. 2006. *Jaringan Komputer.* Yogyakarta: Graha Ilmu, hal. 2

[2] Wiharsono. Kurniawan. 2007. *Jaringan Komputer.* Yogyakarta: CV. Andi Offset, hal. 20.

[3] Jasmadi, 2004. *Panduan Praktis Menggunakan Fasilitas Internet: Surfing, Email, SMS, Chating, E-Card, dan Download* Edisi I. Yogyakarta: CV. Andi Offset, hal. 80

[4] Itoni Siregar, Nadia. (Bogor: IPB, 26 Juni 2014), *Pengaruh Video Game Berunsur Kekerasan Terhadap Perilaku Agresif Remaja (Kasus Remaja di SMK Wiyata Kharisma, Kecamatan Kemang, Kabupaten Bogor)*, hal. 1

[5] CNN Indonesia, 2019. *WHO: Kecanduan Video Game Termasuk Penyakit Modern.* https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20190529204307-255-399612/who-kecanduan-video-game-termasuk-penyakit-modern. Di akses pada 16 Februari 2020

[6] Edo S. Jaya. 2018. ***WHO tetapkan kecanduan game sebagai gangguan mental, bagaimana "gamer" Indonesia bisa sembuh?.*** http://theconversation.com/who-tetapkan-kecanduan-game-sebagai-gangguan-mental-bagaimana-gamer-indonesia-bisa-sembuh-99029. Di akses pada 16 Februari 2020

[7] Imam Suprayogo. https://uin-malang.ac.id/r/150901/membangun-bangsa-dengan-akhlak-mulia.html. akses pada 16 Februari 2020.

[8] Bafadhol,ibrahim. Juli 2018. Pendidikan Akhlak Dalam Prespektif Islam, Jurnal Edukasi Islami Jurnal Pendidikan Islam Vol.06 no.12

[9] Akhyar, 2014 *Akhlak*, Pekanbaru: Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat UIN SUSKA RIAU, hal.1

[10] Fernando, Gery. 2018. Hubungan Antara *Bermain Game Online* Dengan Perilaku Sosial, Universitas Lampung