

**PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP AKHLAK SISWA
KELAS XI DI SMK MA'ARIF 6 AYAH KECAMATAN AYAH
KABUPATEN KEBUMEN**



SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
UIN Prof. K.H. Saifudin Zuhri Purwokerto Untuk Memenuhi Salah Satu
Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)**

HALAMAN JUDUL

Oleh :

**FIKRI KHOERUL INSANI
NIM. 1917402082**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
2023**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini, saya :
Nama : Fikri Khoerul Insani
NIM : 1917402082
Jenjang : S-1
Jurusan : Pendidikan Islam
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa naskah skripsi yang berjudul “**Pengaruh *Game Online Terhadap Akhlak Siswa Kelas XI di SMK Ma’arif 6 Ayah Kecamatan Ayah Kabupaten Kebumen***” ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, bukan dibuatkan orang lain, bukan saudara, juga bukan terjemahan. Hal-hal yang bukan karya saya yang dikutip dalam skripsi ini, diberi tanda citasi dan ditunjukkan dalam daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari terbukti pernyataan saya ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan skripsi dan gelar akademik yang telah saya peroleh.

Purwokerto, 25 Juni 2023

Saya yang menyatakan,



Fikri Khoerul Insani

NIM.1917402082

PENGESAHAN

Skripsi berjudul

**PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP AKHLAK SISWA KELAS XI
DI SMK MA'ARIF 6 AYAH KECAMATAN AYAH KABUPATEN
KEBUMEN**

yang disusun oleh Fikri Khoerul Insani (NIM. 1917402082) Program Studi Pendidikan Agama Islam, Jurusan Pendidikan Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto telah diujikan pada tanggal 18 Juli 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan (S.Pd.)** oleh Sidang Dewan Penguji Skripsi.

Purwokerto, 18 Juli 2023

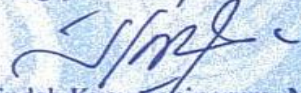
Disetujui oleh:

Penguji I / Ketua Sidang,



Dr. H.M Slamet Yahya, M.Ag.
NIP. 19721104 200312 1 003

Penguji II / Sekretaris Sidang,



Endah Kusumaningrum, M.Pd.
NIP. 19940605 201903 2 029

Pembimbing,



Mawi Khusni Albar, M.Pd.I
NIP. 19830208 201503 1 061

Penguji Utama,



Dr. Abu Dharin, S.Ag., M.Pd.
NIP. 191741202 201101 1 001

Diketahui oleh :

Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam,



Dr. H.M Slamet Yahya, M.Ag.
NIP. 19721104 200312 1 003

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Pengajuan Munaqosyah Skripsi
Sdr. Fikri Khoerul Insani

Lampiran : 3 eksemplar

Kepada Yth.

Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam

UIN Saizu Purwokerto

di Purwokerto

Assalamualaikum Wr. Wb

Setelah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi, maka melalui surat ini saya menyampaikan bahwa:

Nama : Fikri Khoerul Insani
NIM : 1917402082
Jenjang : S-1
Jurusan : Pendidikan Islam
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul : Pengaruh *Game Online* Terhadap Akhlak Siswa Kelas XI di SMK Ma'arif 6 Ayah Kecamatan Ayah Kabupaten Kebumen

Sudah dapat diajukan kepada Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Prof. KH. Saifuddin Zuhri Purwokerto untuk dimunaqosyahkan dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.). Demikian, atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb

Purwokerto 25 Juni 2023

Pembimbing,


Mawi Khusni Albar, M.Pd.I

NIP. 19830208 201503 1 001

**PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP AKHLAK SISWA KELAS XI
DI SMK MA'ARIF 6 AYAH KECAMATAN AYAH KABUPATEN
KEBUMEN**

**Fikri Khoerul Insani
1917402082**

ABSTRAK

Fenomena penggunaan *game online* pada masyarakat khususnya remaja menyebabkan timbulnya beberapa dampak positif maupun dampak negatif. Sudah banyak berita yang menyiarkan tentang beberapa dampak yang ditimbulkan oleh *game online*. Salah satu dampak yang disebabkan oleh *game online* terkait dengan perihal akhlak manusia. Kasus seperti ini perlu adanya pedoman atau pengetahuan bagi guru, orang tua, dan siswa untuk meminimalisasi dampak negatif yang disebabkan oleh *game online*. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh *game online* terhadap akhlak siswa kelas XI di SMK Ma'arif 6 Ayah Kecamatan Ayah Kabupaten Kebumen.

Penelitian ini menggunakan metode *survey* dengan pendekatan kuantitatif deskriptif dan inferensial. Kemudian teknik pengumpulan data menggunakan kuisioner dan observasi non-partisipan dengan variabel penelitian variabel *game online* (X) sebagai variabel independen dan variabel akhlak siswa (Y) sebagai variabel dependen. Instrumen penelitian menggunakan angket dan skala likert serta teknik analisis data berupa uji deskriptif, uji asumsi klasik, dan analisis regresi linear sederhana.

Setelah pengujian yang dilakukan terhadap data yang diperoleh dari 161 responden hasil temuan penelitian ini adalah terdapat pengaruh *game online* terhadap akhlak siswa kelas XI di SMK Ma'arif 6 Ayah Kecamatan Ayah Kabupaten Kebumen berdasarkan hasil uji analisis regresi linear sederhana menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar 0,000% lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05% . kemudian nilai koefisien determinasi atau R^2 adalah 0,278. Hal ini berarti pengaruh yang diberikan oleh variabel *game online* dalam mempengaruhi akhlak siswa sebesar 27,8 % dan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain.

Kata kunci : *game online*, akhlak, siswa

**THE EFFECT OF ONLINE GAMES ON THE MORALS OF STUDENTS IN
GRADE XI AT SMK MA'ARIF 6 AYAH, AYAH SUBDISTRICT,
KEBUMEN REGENCY**

**Fikri Khoerul Insani
1917402082**

ABSTRACT

The phenomenon of using online games in society, especially teenagers, has caused several positive and negative impacts. There have been many news broadcasts about some of the impacts caused by online games. One of the impacts caused by online games is related to human morals. Cases like this need guidelines or knowledge for teachers, parents and students to minimise the negative impact caused by online games. Therefore, the purpose of this study is to determine the effect of online gaming on the morals of class XI students at SMK Ma'arif 6 Ayah, Ayah subdistrict, Kebumen district.

This research uses a survey method with a descriptive and inferential quantitative approach. Then the data collection technique uses questionnaires and non-participant observation with the research variable online game variable (X) as the independent variable and the student morals variable (Y) as the dependent variable. The research instrument used a questionnaire and Likert scale and data analysis techniques in the form of descriptive tests, classical assumption tests and simple linear regression analysis.

After testing the data obtained from 161 respondents, the findings of this study are that there is an influence of online games on student morals of class XI at SMK Ma'arif 6 Ayah, Ayah subdistrict, Kebumen district based on the results of the simple linear regression analysis test which shows that the significance value of 0.000% is smaller than the significance level of 0.05%. then the coefficient of determination or R² is 0.278. This means that the influence given by the online game variable in influencing student morals is 27.8% and the rest is influenced by other studies.

Keywords: online games, morals, students

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-INDONESIA

Transliterasi kata-kata Arab yang dipakai dalam penyusunan skripsi ini berpedoman pada Surat Keputusan Bersama antara Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I Nomor: 158/1987 dan Nomor: 0543b/1987.

A. Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	ba'	B	Be
ت	ta'	T	Te
ث	Ša	Š	es (dengan titik diatas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ĥ	Ĥ	ha (dengan titik dibawah)
خ	kha'	Kh	ka dan ha
د	Dal	Ş	De
ذ	Žal	Ž	ze (dengan titik diatas)
ر	ra'	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	syin	Sy	es dan ye
ص	Şad	Ş	es (dengan titik dibawah)
ض	d'ad	Đ	de (dengan titik dibawah)
ط	Ṭa	Ṭ	te (dengan titik dibawah)

ظ	za'	Ẓ	zet (dengan titik dibawah)
ع	'ain	'	koma terbalik diatas
غ	gain	G	Ge
ف	fa'	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	'el
م	Mim	M	'em
ن	Nun	M	'en
و	Waw	W	W
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 *monoftrong* dan vokal rangkap atau *diftong*.

1. Vokal Tunggal

Vokal tunggal bahasa arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
َ	Fathah	A	A

◌ِ	Kasrah	I	I
◌ُ	Dammah	U	U

2. Vokal Rangkap

Vokal rangkap bahasa arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf sebagai berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
...يَ	Fathah dan ya	Ai	a dan i
...وُ	Fathah dan wau	Au	a dan u

C. Maddah

Maddah adalah vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda sebagai berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
...اَ...ِ	Fathah dan alif atau ya	Ā	a dan garis diatas
...يَ	Kasrah dan ya	Ī	i dan garis diatas
...وُ	Dammah dan wau	Ū	u dan garis diatas

D. Ta' Marbutah

Transliterasi untuk ta' marbutah ada dua, yaitu:

1. Ta' marbutah hidup

Ta' marbutah hidup atau yang mendapat harakat fathah, kasrah, dan dammah, transliterasinya "t".

2. Ta' marbutah mati

Ta' marbutah mati atau yang mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah "h".

3. Kalau pada kata terakhir dengan ta' marbutah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka ta' marbutah itu di transliterasikan dengan "h".

E. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau tasydid yang dalam tulisan arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda syaddah atau tanda tasydid, ditransliterasikan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda syaddah itu.

F. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem bahasa arab dilambangkan dengan huruf, yaitu ۱۱ namun dalam transliterasi ini kata sandang dibedakan atas:

1. Kata sandang yang diikuti huruf syamsiyah

Kata sandang yang diikuti dengan huruf syamsiyah ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf "I" diganti dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.

2. Kata sandang yang diikuti huruf qamariyah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariyah ditransliterasikan sesuai dengan aturan yang digariskan di deoan dan sesuai dengan bunyinya.

G. Hamzah

Hamzah ditransliterasikan sebagai apostrof. Namun, hal ini hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan di akhir kata. Sementara hamzah yang terletak di awal kata dilambangkan, karena dalam tulisan arab berupa alif.

H. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata, baik fail, isim maupun huruf ditulis terpisah. Hanya kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf arab sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harakat yang dihilangkan, maka penulisan kata tersebut dirangkaikan juga dengan kata lain yang mengikutinya.

I. Huruf Kapital

Meskipun dalam sistem tulisan arab huruf kapital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juha. Penggunaan huruf capital seperti

apa yang berlaku dalam EYD, diantaranya: huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal nama daira dan permulaan kalimat. Bilamana nama diri itu didahului oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf capital tetap huruf awal nama tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

J. Tajwid

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



MOTTO

“Adab Itu Lebih Tinggi dari Pada Ilmu”



PERSEMBAHAN

Tulisan ini dipersembahkan kepada kedua orang tua saya
Bapak Ilyas Ruhyat, Ibu Siti Khaeriyah dan keluarga yang telah memberikan doa
dan dukungannya

Kepada semua guru-guru, dosen-dosen dan abah kiyai yang telah memberikan
bekal keilmuan yang berharga.

Segenap teman-teman yang pernah menjadi bagian dari kehidupan saya semoga
Allah membalas segala amal kebaikan dan keberkahan.



KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'alamin. Segala puji penulis panjatkan atas segala rahmat dan hidayah yang telah Allah berikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh *Game Online* Terhadap Akhlak Siswa Kelas XI di SMK Ma’arif 6 Ayah Kecamatan Ayah Kabupaten Kebumen”. Sholawat dan salam selalu terlimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW. beserta para keluarga dan sahabatnya, semoga kita mendapatkan syafa’atnya dihari akhir nanti, Aamiin.

Penulisan skripsi ini peneliti susun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Prof. KH. Saifuddin Zuhri Purwokerto.

Terselesainya penulisan skripsi ini, peneliti menyadari bahwasanya tidak lepas dari dukungan, motivasi, bantuan berupa bimbingan dan arahan dari berbagai pihak yang sudah membantu secara langsung maupun tidak langsung. Maka, dalam kesempatan ini peneliti secara khusus menyampaikan terima kasih yang sebanyak-banyaknya kepada:

1. Prof. Dr. H. Suwito, M.Ag., Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Prof. KH. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
2. Dr. Suparjo, M.Ag., Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Prof. KH. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
3. Prof. Dr. Subur, M.Ag., Wakil Dekan II Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan sekaligus penasehat akademik PAID angkatan 2019 Universitas Islam Negeri Prof. KH. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
4. Dr. Hj. Sumiarti, M.Ag., Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Prof. KH. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
5. Dr. H. M. Slamet Yahya., M.Ag., ketua Jurusan Pendidikan Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Prof. KH. Saifuddin Zuhri Purwokerto.

6. Rahman Afandi., S.Ag. M.Si., selaku koordinator Prodi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Prof. KH. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
7. Mawi Khusni Albar., M.Pd.I., selaku dosen pembimbing skripsi yang telah membimbing dan mengarahkan peneliti dengan telaten dan sabar sehingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan sesuai dengan harapan.
8. Segenap dosen dan staf administrasi Universitas Islam Negeri Prof. KH. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
9. Kepala sekolah, guru-guru, karyawan dan siswa-siswa SMK Ma'arif 6 Ayah Kecamatan Ayah Kabupaten Kebumen.
10. Segenap guru-guru peneliti, baik pendidikan formal maupun non formal yang telah mendidik dan membekali peneliti berbagai ilmu pengetahuan, semoga mendapatkan keberkahan dan kemanfaatannya.
11. Kedua orang tua peneliti, Bapak Ilyas Ruhyat dan Ibu Siti Khaeriyah dan keluarga yang telah memberikan do'a, semangat dan dukungan dengan tulus kepada peneliti, semoga kesehatan, keberkahan dan perlindungan selalu Allah limpahkan kepada kalian.
12. Semua pihak yang telah berkontribusi dalam penelitian, semoga Allah membalas kebaikan kalian berlipat-lipat kali.

Adanya skripsi ini diharapkan mampu menjadi bukti tertulis bagi peneliti dalam menempuh pendidikan di perguruan tinggi. peneliti menyadari bahwa dalam penulisan ini tentunya masih terdapat banyak kekurangan. Terlepas dari itu, peneliti berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca secara umum dan bagi penulis secara khusus, Aamiin.

Purwokerto, 25 Juni 2023

Peneliti,



Fikri khoerul Insani

NIM. 1917402082

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN.....	i
PENGESAHAN	i
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	ii
ABSTRAK INDONESIA	iv
ABSTRAK INGGRIS.....	v
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-INDONESIA.....	vi
MOTTO.....	xi
PERSEMBAHAN	xii
KATA PENGANTAR	xiii
DAFTAR ISI.....	xv
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Definisi Operasional.....	4
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	6
E. Sistematika Pembahasan	7
BAB II KAJIAN TEORI.....	9
A. Kerangka Teori.....	9
1. <i>Game Online</i>	9
2. Perilaku Keagamaan Siswa.....	13
B. Kajian Pustaka	19
C. Kerangka Berpikir	21
D. Hipotesis	22
BAB III METODE PENELITIAN.....	23
A. Jenis Penelitian	23
B. Tempat dan Waktu Penelitian	23
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	24

D. Variabel dan Indikator Penelitian	27
E. Teknik Pengumpulan Data	32
F. Instrumen Penelitian	34
G. Teknik Analisis Data	36
BAB IV ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN	44
A. Penyajian Data	44
1. Uji Deskriptif	44
2. Tabel Distribusi Frekuensi	45
B. Analisis Data Hasil Penelitian	49
1. Instrumen Penelitian	49
2. Uji Prasyarat Regresi	52
3. Uji Hipotesis Penelitian	57
C. Pembahasan	61
1. Penggunaan <i>Game Online</i>	62
2. Hubungan Antara <i>Game Online</i> dengan Akhlak Siswa Kelas XI	63
3. Pengaruh <i>Game Online</i> Terhadap Akhlak Siswa Kelas XI	63
BAB V KESIMPULAN	67
A. Kesimpulan	67
B. Saran	67
DAFTAR PUSTAKA	69
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

Tabel 1 data siswa kelas xi.....	24
Tabel 2 tabel pembantu penentuan sampel dengan taraf kesalahan 1%, 5% dan 10%	25
Tabel 3 data sampel setiap kelas	26
Tabel 4 definisi operasional dan indikator variabel <i>game online</i>	27
Tabel 5 definisi operasional dan indikator variabel akhlak siswa.....	29
Tabel 6 kriteria penilaian angket tentang <i>game online</i> dan akhlak siswa	33
Tabel 7 hasil uji deskriptif <i>game online</i>	44
Tabel 8 uji deskriptif akhlak siswa.....	45
Tabel 9 distribusi frekuensi <i>game online</i>	46
Tabel 10 distribusi frekuensi akhlak siswa	48
Tabel 11 hasil uji validitas variabel <i>game online</i> (x).....	49
Tabel 12 hasil uji validitas variabel akhlak siswa (y)	50
Tabel 13 hasil uji reliabilitas angket pernyataan <i>game online</i>	52
Tabel 14 hasil uji reliabilitas pernyataan akhlak siswa (y)	52
Tabel 15 hasil perhitungan uji normalitas data	53
Tabel 16 hasil uji linearitas	54
Tabel 17 uji homogenitas	55
Tabel 18 uji heterokdastisitas.....	56
Tabel 19 uji regresi linear sederhana	57
Tabel 20 uji keberartian regresi.....	58
Tabel 21 uji t	59
Tabel 22 uji korelasi.....	60
Tabel 23 hasil perhitungan koefisien determinasi	61
Tabel 24 uji korelasi.....	63
Tabel 25 uji resgresi linear sederhana.....	64
Tabel 26 pernyataan akhlak siswa.....	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 kerangka berpikir..... 21



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 insturmen penelitian	I
lampiran 2 daftar nama responden uji validitas	VI
lampiran 3 daftar responden.....	VII
lampiran 4 hasil tabulasi data uji validitas <i>game online</i>	XI
lampiran 5 hasil tabulasi data uji validitas akhlak siswa.....	XII
lampiran 6 uji validitas pernyataan <i>game online</i>	XIII
lampiran 7 uji validitas pernyataan akhlak siswa.....	XVII
lampiran 8 hasil uji reliabilitas <i>game online</i> dan akhlak siswa.....	XXI
lampiran 9 tabel r	XXII
lampiran 10 tabel t.....	XXIV
lampiran 11 tabel f	XXV
lampiran 12 tabulasi data variabel <i>game online</i>	XXXII
lampiran 13 hasil tabulasi data variabel akhlak siswa	XXXVIII
lampiran 14 data frekuensi setiap jawaban varibael <i>game online</i> (x)	XLIV
lampiran 15 data frekuensi setiap jawaban variabel akhlak siswa (y)	XLIX
lampiran 16 hasil uji prasyarat uji normalitas dan uji linearitas.	LIV
lampiran 17 hasil uji prasyarat uji homogenitas dan uji heterokedastisitas	LV
lampiran 18 hasil uji hipotesis.....	LVI
lampiran 19 surat ijin penelitian.....	LVII
lampiran 20 surat balasan smk ma'arif 6 ayah	LVIII
lampiran 21 surat keterangan seminar proposal.....	LIX
lampiran 22 dokumentasi penelitian	LX

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang meningkat sangat memengaruhi perubahan pola kehidupan masyarakat. Keberadaan teknologi sebagai sarana dalam memenuhi kebutuhan informasi dan komunikasi bagi masyarakat berperan penting terhadap perubahan pola kehidupan masyarakat. Dimulai dari adanya alat telekomunikasi berupa telepon seluler rumah, sampai dengan adanya *smarthpone*, tablet, dan komputer.

Menurut survey kominfo pada tahun 2017, penggunaan *smarthpone* individu untuk Indonesia adalah 66,3% masyarakat Indonesia mempunyai *smarthpone* dan terus akan meningkat mengingat perkembangan teknologi yang sangat pesat.¹ Dari data tersebut lebih dari 50% masyarakat aktif di Indonesia mempunyai *smarthpone* yang berarti angka penggunaan *smartphone* di Indonesia cukup tinggi. hal ini membuat semua informasi baik secara nasional maupun internasional masuk dalam kehidupan masyarakat dengan cepat dan mudah diakses oleh masyarakat.

Informasi yang masuk dalam kehidupan masyarakat tidak selalu baik dan mendidik, tidak jarang ditemukan beberapa kasus-kasus seperti hoax dan platform yang membuat dampak negatif terhadap kebiasaan masyarakat. Ketergantungan terhadap *smartphone* membuat masyarakat menjadikan *smarthpone* sebagai ajang mengekspresikan diri dalam dunia digital. Walaupun saat ini *smarthpone* adalah teknologi yang sangat dibutuhkan oleh masyarakat, tanpa adanya *smartphone*, masyarakat akan susah mencari informasi dan berkomunikasi.²

¹ Kominfo, "Sruvey Penggunaan TIK," survey penggunaan TIK (2017).

² Asep Irvani, "Pelatihan Pemanfaatan Teknologi Informasi Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran," *Jurnal PkM MIFTEK* 1, no. 1 (2020): 35–41.

Smartphone merupakan bukti nyata perkembangan teknologi yang pesat. *Smartphone* berasal dari kata *smart* dan *phone* yang jika digabungkan memiliki arti ponsel pintar. Dikatakan pintar karena dengan *smarthpone* kita dapat mengakses informasi dan komunikasi dengan cepat dan efisien. Selain sebagai sumber informasi fungsi lain *smarthpone* adalah sebagai sumber hiburan. Adanya *game online*, *youtube*, *tiktok*, *instagram*, dan lainnya membuat *smarthpone* bukan hanya sebagai sumber informasi akan tetapi sebagai pelepas jenuh masyarakat.³

Game online merupakan permainan yang dimainkan oleh *player* melalui alat *digital* seperti komputer, laptop, dan *smartphone*. *Game online* adalah sebuah permainan yang dalam pengoperasiannya harus menggunakan jaringan internet, *game online* menimbulkan sebuah komunikasi antara satu *player* dengan *player* dengan tujuan untuk bekerja sama dalam mencapai suatu target atau misi yang sudah ditentukan oleh sistem *game online*.⁴

Menurut kementerian komunikasi dan informasi (Kominfo) *game* berasal dari kata bahasa Inggris yang mempunyai arti permainan. Permainan yang dimaksud adalah “kelincahan intelektual” (*intelectual play ability*). Arti lain dari *game* adalah sebuah wadah kepuasan dan aksi dari para pemainnya. Kelincahan intelektual pada tingkat tertentu, adalah ukuran sejauh mana *game* itu menarik untuk dimainkan maksimal. Dalam *game online* terdapat sistem *rank*, sistem *rank* tersebut berfungsi sebagai pembeda antar *player*. Contoh dari sistem *rank* ini terdapat pada *game online* Mobile Legends Bang-Bang, dalam sistem *rank* Mobile Legend bang-bang *player* yang sudah mencapai *rank epic* berbeda dengan *player* yang mempunyai *rank legend*.

Semakin berkembangnya fitur-fitur *game online*, seperti adanya *voice chat*, *chatting*, dan lain sebagainya membuat fungsi utama *game online* yang difungsikan sebagai media hiburan berbalik menimbulkan banyak efek negatif.⁵

³ Lucy Pujasari Supratman, “Penggunaan Media Sosial Oleh Digital Native,” Jurnal Ilmu Komunikasi 15, no. 1 (2018).

⁴ Alif Harsan, *Jago Bikin: Game Online* (MediaKita, 2011).hal.20.

⁵ Krista Surbakti, “Pengaruh Game Online Terhadap Remaja,” *Jurnal Curere* 1, no. 1 (2017).

Berdasarkan penelitian Muhammad Fahmi Dzajuli (Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Dan Keguruan, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta) dengan judul “*Pengaruh Game Online Terhadap Akhlak Siswa Kelas VIII di Mts Al-Husna Cimanggis Depok*”, efek negatif yang muncul disebabkan *game online* salah satunya adalah mengenai perilaku atau akhlak siswa di sekolah.

Akhlak dapat dikatakan sebagai suatu pembiasaan yang dilakukan oleh seseorang mengenai perbuatan-perbuatan yang ia lakukan. Perbuatan-perbuatan tersebut meliputi perbuatan yang secara sadar maupun tidak sadar.⁶ Seperti halnya dalam perkataan, seseorang jika ia terbiasa berkata baik maka ia akan merespons segala sesuatu dengan perkataan baik, tetapi sebaliknya jika ia terbiasa mengucapkan perkataan yang buruk maka ia akan merespons segala sesuatu dengan yang buruk.

Penelitian ini merujuk kepada akhlak siswa yang terkena efek negatif dari penggunaan *game online* di sekolah. Hal tersebut terjadi karena peneliti banyak menemui perilaku siswa yang mencerminkan perilaku tidak baik disebabkan adanya *game online*. Salah satunya adalah berkata kasar (*toxic*), apalagi di masa pandemi siswa rata-rata tidak bisa mengatur waktu belajar, mereka lebih mementingkan bermain *game* daripada belajar. Tidak jarang banyak berita-berita yang menyiarkan tentang dampak negatif dalam bermain *game online*, khususnya pada anak yang masih bersekolah.

SMK lembaga Ma'arif 6 Ayah Kebumen adalah lembaga pendidikan yang berada di bawah naungan Ma'arif, yang mempunyai misi membentuk siswa yang berakhlak mulia dengan berlandaskan Al-Qur'an dan Hadits. Bersumber pada observasi yang dilakukan oleh peneliti, maka asumsi awal dari penelitian ini adalah sebagian besar siswa kelas XI di SMK maarif 6 Kebumen bermain *game online* terutama Mobile Legend dan PUBG.

Terbukti dengan adanya *class meeting* turnamen *game online* antarkelas yang diadakan oleh organisasi siswa intra sekolah (OSIS) dengan kelas XI sebagai pemyumbang peserta terbanyak dalam ajang turnamen tersebut. Oleh

⁶ H Samsul Munir Amin, *Ilmu Akhlak* (Amzah, 2022). Hal 5

karena itu, peneliti akan mencari tahu bagaimana pengaruh *game online* terhadap akhlak siswa kelas XI di SMK Ma'arif 6 Ayah Kecamatan Ayah Kabupaten Kebumen.

Faktor yang mendorong peneliti memilih tema *game online* adalah penggunaan *game online* yang awalnya hanya sebagai hiburan beralih fungsi sebagai kebutuhan primer bahkan dijadikan sebagai sumber penghasilan. Dari *game online* yang sifatnya global membuat para siswa secara tidak langsung mengenal dunia yang lebih luar dan berdampak bagi akhlak maupun kebiasaan siswa itu sendiri. Kasus-kasus seperti berkata kasar, malas, sakit, depresi, kebiasaan buruk dan lupa terhadap kewajiban sebagai siswa membuat sebuah penyakit bagi siswa itu sendiri.⁷

B. Definisi Operasional

Untuk memperjelas judul penelitian dan menghindari adanya kesalahpahaman terkait judul penelitian, peneliti akan menjelaskan beberapa definisi atau istilah yang berkaitan dengan judul penelitian pengaruh *game online* terhadap akhlak siswa kelas XI di SMK Ma'arif 6 Ayah Kecamatan Ayah Kabupaten Kebumen sebagai berikut.

1. Game Online

Secara bahasa, *game* berasal dari bahasa Inggris yaitu, *games* yang berarti permainan. Permainan adalah sebuah video yang dapat dimainkan oleh *player* menggunakan gawai, *smartphone*, laptop, atau komputer. *Game online* berasal dari dua kata yaitu, *game* dan *online*. *Game* berarti permainan dan *online* berarti terhubung dengan jaringan internet. Berdasarkan pengertian di atas diketahui pengertian *game online* adalah sebuah permainan yang dimainkan secara *online* dengan menggunakan bantuan internet sehingga *game online* dapat dimainkan, baik menggunakan gawai, *smartphone*, laptop, dan komputer.⁸

⁷Andri Arif Kustiawan et al., *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan* (CV. AE MEDIA GRAFIKA, 2019), Hal.5.

⁸ Sri Wahyuni Adiningtyas, "Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online," *KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program* 4, no. 1 (2017).

Pada intinya pengertian *game online* adalah sebuah permainan yang dilakukan secara *online* dengan menggunakan bantuan jaringan internet dan *game online* yang secara umum dimainkan dengan gawai, *smarthpone*, *laptop* dan komputer. *Game online* yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah rekap data yang dilakukan oleh peneliti terhadap skor dari instrumen penelitian tentang pernyataan *game online* siswa kelas XI.

2. Akhlak

Kata akhlak secara bahasa mempunyai arti watak, budi pekerti, karakter, kebiasaan. Akhlak merupakan jamak dari kata *khalaqa* yang bermakna menciptakan, kata *khaliq* mempunyai arti yang sama seperti kata *khalaqa*, *khaliq* mempunyai arti pencipta, serta kata *makhluk* yang bermakna diciptakan. Persamaan ketiga kata tersebut mengandung arti bahwa akhlak adalah perilaku seorang manusia dengan manusia lainya dan sesuai dengan nilai-nilai yang dikehendaki oleh Allah Swt.⁹ Akhlak tidak hanya soal tata perilaku yang mengajarkan hubungan dengan manusia, akan tetapi mengajarkan hubungan manusia dengan tuhan.

Para ulama berpendapat akhlak kondisi jiwa seseorang ketika melakukan suatu perilaku baik yang disengaja maupun yang tidak disengaja dan menimbulkan sebuah perilaku. Hal tersebut berarti akhlak adalah sebuah proses spontan yang dilakukan seseorang dengan berlandaskan sifat atau perilaku orang tersebut.¹⁰ Dapat disimpulkan bahwa pengertian akhlak adalah tata perilaku seseorang yang timbul karena adanya kebiasaan atau faktor-faktor eksternal yang mempengaruhi sikap seseorang terhadap sesama makhluk dan tuhan. Yang dimaksud Akhlak dalam penelitian ini adalah hasil dari rekap data yang sudah dikumpulkan melalui instrumen penelitian tentang akhlak siswa kelas XI.

⁹ Muhammad Hasbi, *Akhlak Tasawuf*, ed. Siti Najmah, 1st ed. (Yogyakarta: TrustMedia Publishing, 2020).

¹⁰Siti Siti Rohmah, *Buku Ajar Akhlak Tasawuf* (Penerbit NEM, 2021).hal.15.

3. Siswa SMK Kelas XI

Menurut undang-undang nomor 20 tahun 2003, mendefinisikan siswa adalah bagian anggota masyarakat yang sedang berjuang untuk mengembangkan profesi melalui tingkatan, jalur dan jenis tertentu dalam Pendidikan.¹¹ Kemudian siswa SMK (Sekolah Menengah Kejuruan) berarti peserta didik yang sedang menempuh proses pembelajaran pada jenjang SMK yang menerapkan pembelajaran yang lebih menekankan pada praktik. Siswa SMK kelas XI adalah siswa SMK yang berada dalam jenjang pertengahan antara kelas X dan kelas XII.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah penelitian, peneliti merumuskan beberapa rumusan masalah sebagai berikut.

1. Adakah hubungan antara *game online* dengan akhlak siswa kelas XI SMK Ma'arif 6 Ayah Kecamatan Ayah Kabupaten Kebumen?
2. Berapakah besarnya pengaruh *game online* terhadap akhlak siswa kelas XI SMK Ma'arif 6 Ayah Kecamatan Ayah Kabupaten Kebumen?

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Beberapa tujuan dan manfaat yang dihasilkan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Tujuan Penelitian.
 - a. Untuk menganalisis hubungan antara *game online* dengan akhlak siswa kelas XI SMK Ma'arif 6 Ayah Kecamatan Ayah Kabupaten Kebumen.
 - b. Untuk menganalisis besarnya pengaruh *game online* terhadap akhlak siswa kelas XI di SMK Ma'arif 6 Ayah Kabupaten Kebumen.
2. Manfaat Penelitian
 - a. Manfaat Teoretis

Untuk menambah wawasan terkait pengaruh *game online* terhadap akhlak siswa.

¹¹ Presiden Republik Indonesia, "Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional" (2006).

b. Manfaat Praktis

Menambah pemahaman kepala SMK Ma'arif 6 Ayah, guru, wali murid, dan peneliti lain terhadap kajian akhlak terkait pengaruh *game online* terhadap akhlak siswa.

E. Sistematika Pembahasan

Skripsi mempunyai sebuah kerangka, kerangka tersebut disebut juga dengan sistematika pembahasan. Dalam sistematika pembahasan peneliti akan memaparkan bagaimana kerangka yang disusun oleh peneliti dimulai dari bab I sampai bab V, sistematika pembahasan dalam skripsi ini sebagai berikut.

Bagian awal terdapat halaman judul, pernyataan keaslian, pengesahan, nota dinas pembimbing, abstrak indonesia, abstrak berbahasa inggris, pedoman transliterasi, moto, persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran.

Bagian utama terdiri dari beberapa bagian, bab I merupakan pendahuluan, berisi pembahasan latar belakang penelitian, definisi operasional, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian dan manfaat penelitian yang dilakukan.

Bab II terkait tentang kerangka konseptual yang merujuk pada judul dalam penelitian ini yang berisi teori-teori tentang objek yang akan dibahas yaitu, Pengaruh *Game online* terhadap akhlak siswa di SMK maarif 6 Ayah Kabupaten Kebumen kemudian dilanjutkan dengan kajian pustaka, kerangka berpikir, dan rumusan hipotesis.

Bab III menjelaskan metode yang digunakan peneliti dimulai dari metode penelitian, jenis penelitian, tempat dan waktu penelitian, populasi dan sampel penelitian, variabel dan indikator penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian dan teknik analisis data.

Bab IV Menjelaskan tentang hasil penelitian yang merupakan jawaban atas rumusan masalah mengenai dampak *game online* terhadap akhlak siswa di SMK maarif 6 Ayah kabupaten Kebumen yang berisi penyajian data, analisis data dan hasil penelitian.

Bab V merupakan kesimpulan dari hasil penelitian ini berupa saran atau opini peneliti terhadap pembahasan pengaruh game online terhadap akhlak siswa di SMK maarif 6 Kebumen dengan beberapa lampiran yang menguatkan hasil penelitian.

Bagian akhir dari skripsi dengan judul “pengaruh *game online* terhadap akhlak siswa di SMK Ma’arif 6 Ayah kecamatan Ayah Kabupaten Kebumen” yaitu lampiran-lampiran yang mendukung penelitian seperti lampiran instrumen, data sampel, data tabel, data uji hipotesis, data uji validitas dan daftar riwayat hidup peneliti.



BAB II KAJIAN TEORI

A. Kerangka Teori

1. *Game Online*

a. Pengertian *Game Online*

Menurut bahasa *Game online* berasal dari dua kata yaitu, *game* dan *online*. *Game* adalah permainan dan *online* adalah terhubung dengan internet. Menurut istilah *game online* adalah jenis permainan yang dimainkan secara *online* atau daring, dengan syarat ketika seorang pemain akan bermain *game online* harus terdapat jaringan internet.¹²

Dalam pelaksanaannya *game online* membutuhkan alat, yaitu: *smarthphone*, laptop, komputer, atau konsol. kemudian *game online* membutuhkan jaringan internet yang harus stabil karena jika tidak stabil maka akan menimbulkan lagging atau istilahnya macet. *Game* dengan basis solo *player* bisa dimainkan sendiri, sedangkan *game* dengan basis *multiplayer* bisa dimainkan bersama orang lain dengan catatan keduanya harus mempunyai jaringan internet.¹³

Sebagai jenis *game* yang membutuhkan jaringan internet sebagai penopang utama dalam memainkan *game online* biasanya terdapat penyedia jasa *online* atau yang biasanya dikenal dengan Warnet, akan tetapi seiring perkembangan zaman *game online* tidak harus membutuhkan sebuah komputer jika memainkannya, akan tetapi hanya perlu sebuah *smarthphone* dalam memainkan *game online*.¹⁴

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa *game online* adalah permainan yang menggunakan *smarthpone* dan dapat digunakan apabila terdapat jaringan internet. Dalam penelitian ini akan

¹² Harsan, *Jago Bikin: Game Online*.....hal.20.

¹³ Adiningtias, "Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online." *KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program* 4, no. 1 (2017)

¹⁴ Risca Pramudia, *Stop Kecanduan Game Online*, ed. Yulia Silvia, 1st ed. (madiun: UNIPMA PRESS, 2018).hal.4

membahas mengenai *game online* dengan jenis *Mobile Legend*, *Free Fire*, dan *Player Unknowns Battleground*

b. Jenis-Jenis *Game Online*

Game online memiliki beberapa jenis, mulai dari permainan yang memiliki konsep sangat sederhana dan membentuk sebuah dunia virtual atau *metaverse* yang menggunakan konsep *game online* dapat dimainkan oleh banyak pemain sekaligus.¹⁵ Berikut merupakan beberapa jenis *game online* berdasarkan permainan yaitu :

1) *First Person Shooter (FPS)*

Game dengan jenis *First Person Shooter (FPS)* adalah jenis *game* yang bertemakan tembak menembak (*action*), tampilannya dilihat dari mata pemain itu sendiri. Ciri utama dari jenis *game* ini adalah sudut pandang pemain sebagai sudut pandang pertama, pemain merasa menjadi dirinya sendiri dengan melihat semua yang ada di *game online*. Ciri lainnya yaitu penggunaan senjata untuk berperang.¹⁶ Pada intinya *game FPS* ini adalah jenis *game* yang membuat kita menjadi karakter di *game* tersebut dengan tampilan melalui mata karakter seperti kita melihat dengan mata kepala sendiri. *Game* yang termasuk dalam kategori ini adalah *Free fire* dan *Player unknowns battlegrounds*.

2) *Simulation games*

Game jenis ini bertujuan untuk memberikan kuasa bagi pemain melalui permainan simulasi. Ada beberapa jenis permainan simulasi, diantaranya *life-simulation games*, *construction and management simulation games*, Pada *life-simulation games*, pemain bertanggung jawab terhadap tokoh, karakter dan memenuhi kebutuhan tokoh selayaknya kehidupan nyata, namun dalam ranah virtual.

¹⁵ Ni Made Diah Purnamasari and Amaliah Sabrina, "Tinjauan Kriminologis Terhadap Anak Pecandu Game Online Khusus Nya Di Kota Balikpapan," *Jurnal Lex Suprema* 2, no. 2 (2020).

¹⁶ Riska Cahaya Snindya Putri and Wawan Kokotiasa, "Dampak Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Remaja," *Antropocene: Jurnal Penelitian Ilmu Humaniora* 1, no. 1 (2021).

Karakter dalam *game online* mempunyai kebutuhan layaknya manusia nyata, seperti bekerja, makan, belanja, dan sebagainya. Biasanya, karakter ini hidup dalam sebuah dunia virtual yang dipenuhi oleh karakter-karakter yang dimainkan pemain lainnya. Contoh permainannya adalah *Roll Play*.¹⁷

3) *Multplayer Battle Of Arena (MOBA)*

Multplayer online battle Arena (MOBA) jenis *game* ini adalah salah satu *genre* favorit dalam *game*, *game* MOBA diawali dengan munculnya salah satu *game* yang bernama Dota 1 yang kemudian berubah nama menjadi Dota 2. *Game* MOBA adalah *game* yang dimainkan bersama dengan banyak pemain, permainan MOBA biasanya memperebutkan suatu kemenangan bersama dengan kerja sama tim. Meski desain dan *gameplay* berbeda-beda namun konsep yang digunakan sama yaitu menghancurkan lawan dengan kerja sama tim. Jika tidak ada pemain lain yang *online* atau lawan yang dicari tidak *online* maka *game* ini tidak bisa dimainkan.¹⁸

Game ini membutuhkan strategi dan kerja sama tim yang bagus, karena ada banyak pilihan hero (karakter) yang berbeda-beda. Contoh ketika suatu tim menggunakan *full* karakter *tank*, maka tim tersebut akan susah memenangkan pertandingan karena tidak ada asasin yang dapat membunuh cepat musuh. Indonesia merupakan salah satu industri *game online genre* moba yang sangat laris, contoh dari *game* ini adalah *Mobile Legends Bang-Bang*.¹⁹

c. Dampak Positif *Game Online*

Penggunaan *game online* yang terus-menerus akan menghasilkan beberapa dampak bagi pengguna *game online*. Dampak tersebut bukan hanya dampak negatif yang muncul akibat bermain *game online* akan

¹⁷ Purnamasari and Sabrina, "Tinjauan Kriminologis Terhadap Anak Pecandu Game Online Khusus Nya Di Kota Balikpapan." *Jurnal Lex Suprema* 2, no. 2 (2020).

¹⁸ Putri and Kokotiasa, "Dampak Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Remaja." *Antropocene: Jurnal Penelitian Ilmu Humaniora* 1, no. 1 (2021).

¹⁹ Krista Surbakti, "Pengaruh Game Online Terhadap Remaja." *Jurnal curere* 1, no. 1 (2017)

tetapi terdapat juga dampak positif yang ditimbulkan oleh *game online* diantaranya sebagai berikut.

- 1) Meningkatkan konsentrasi pemain, setiap *game* memiliki kualitas yang berbeda. *Game online* akan melatih permainanya untuk dapat menyelesaikan suatu target dari pertandingan hal ini dibutuhkan konsentrasi yang tinggi bagi pemain.
- 2) Meningkatkan motorik Pemain, koordinasi tangan, otak dan mata. Orang yang bermain *game* dapat meningkatkan koordinasi atau kerja sama antara tangan, otak, dan mata.
- 3) Meningkatkan kemampuan menguasai bahasa asing *game online* biasanya menggunakan bahasa asing terutama bahasa inggris dalam pengoperasian *game online* hal seperti ini berdampak positif bagi pemain karena dapat memahami kosa kata bahasa inggris.

d. Dampak Negatif *Game Online*

Merujuk kepada awal pendahuluan dampak *game online*, ternyata juga terdapat dampak negatif yang ditimbulkan oleh *game online*. Karena penggunaan *game online* yang secara terus-menerus dan beberapa konten yang tidak harus diperlihatkan ada dalam *game online*.²⁰ Adapun beberapa dampak negatif *game online* sebagai berikut.

- 1) Menyita banyak waktu, waktu yang dibutuhkan dalam bermain *game online* tidak sedikit, *game online genre* moba membutuhkan waktu minimal 10 menit dan tidak ada batas maksimal untuk memenangkan pertandingan, semua tergantung kepada pemain dan musuh yang dihadapinya.
- 2) Menimbulkan penyakit, ketika seorang kecanduan terhadap *game online* bahaya yang ditimbulkan bukan hanya terhadap aspek psikologis. Penyakit yang dapat timbul karena *game online* antara lain : tremor, iritasi mata, pusing dan lainnya.

²⁰ Ridwan Syahrani, "Ketergantungan Online Game Dan Penanganannya," *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling* 1, no. 1 (2015).

- 3) Kemampuan mengontrol emosi yang tidak stabil, *game online* juga mempengaruhi emosional pemainnya seperti marah, senang, depresi dan lainnya. Tidak jarang ditemukan kasus-kasus seperti kenakalan remaja yang di sebabkan oleh *game online*.²¹

2. Perilaku Keagamaan Siswa

a. Pengertian Akhlak

Secara bahasa akhlak merupakan kata yang berakar dari kata *Khuluqun*. Yang memiliki arti budi pekerti, tingkah laku, perangai dan tabiat. Kata akhlak ini berakar dari kata *khalafa* yang bermakna menciptakan. Dari pengertian di atas memberikan pemahaman bahwa kehendak Allah Swt, dan perilaku seseorang perlu adanya sebuah keterpaduan. Manusia harus menjalani kehidupan dunia sesuai dengan yang diinginkan oleh Allah Swt yaitu segala perilaku, budi pekerti, dan tabiat manusia yang baik. Salah satu contoh perintah Allah Swt yang memerintahkan hamba-Nya untuk selalu mengikuti ajaran-ajaran-Nya terdapat pada Q.S Al-An'am ayat 153.²²

وَأَنَّ هَذَا صِرَاطِي مُسْتَقِيمًا فَاتَّبِعُوهُ وَلَا تَتَّبِعُوا السُّبُلَ فَتَفَرَّقَ بِكُمْ عَن سَبِيلِهِ
ذَٰلِكُمْ وَصَلْتُكُمْ بِهِ ۚ لَعَلَّكُمْ تَتَّقُونَ

Artinya : “dan bahwa (yang kami perintahkan ini) adalah jalan-Ku yang lurus, maka ikutlah dia, dan janganlah kamu mengikuti jalan-jalan yang lain. Karena jalan-jalan itu menceraikan kamu dari jalan-Nya. Yang demikian itu diperintahkan Allah agar kamu bertakwa” (QS Al-An'am 6 :153)

Beberapa pengertian akhlak secara istilah menurut para ulama sebagai berikut :

²¹ Kustiawan et al., *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan*.....hal.25.

²² Muhammad Abdurrahman, *Akhlak Menjadi Seorang Muslim Berakhlak Mulia*, ed. Octiviena, Nucl. Phys., 1st ed., vol. 13 (Jakarta: PT RAJAGARIFINDO PERSADA).hal.20

- 1) Al-Jaziri mengemukakan bahwa pengertian akhlak menurut istilah adalah sifat yang tersembunyi dalam diri manusia sifat tersebut menimbulkan perbuatan yang baik dan buruk.
- 2) Al-Ghazali menerangkan akhlak adalah Akhlak sifat yang berada pada jiwa manusia dimana sifat tersebut melahirkan perilaku baik dan buruk tanpa mempertimbangkannya atau spontan.
- 3) Ibn Maskawaih berpendapat bahwa pengertian akhlak adalah Akhlak adalah suatu kondisi jiwa yang melahirkan perbuatan-perbuatan tanpa memerlukan pertimbangan pemikiran.²³
- 4) Quraish Shihab pengertian akhlak adalah sebagai suatu kondisi jiwa yang mantap yang dijadikan seseorang guna melakukan perbuatan tanpa adanya paksaan.²⁴

Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian akhlak secara istilah adalah keadaan yang terkait erat dengan perilaku dan perbuatan manusia, yang dilakukan secara spontan. oleh sebab itu kata akhlak dapat dipakai untuk menunjukkan perilaku yang baik dan perilaku yang buruk.²⁵

Sifat spontanitas dari akhlak tersebut dapat digambarkan seperti ketika anak bermain *game online* mendengarkan kata-kata yang bersifat kasar maka anak tersebut ketika berbicara dengan teman akan timbul perkataan-perkataan kasar yang tanpa sengaja ia ucapkan.

b. Macam-Macam Akhlak

Berdasarkan definisi akhlak yaitu perbuatan spontan yang menghasilkan perbuatan baik dan perbuatan buruk, maka dapat disimpulkan bahwa macam-macam akhlak terbagi menjadi dua macam yaitu, akhlak terpuji (*mahmudah*) dan akhlak tercela (*mazmumah*), berikut penjelasan mengenai macam-macam akhlak.

²³ Abdurrahman, *Akhlak Menjadi Seorang Muslim Berakhlak Mulia*,..... Hal.38.

²⁴ Laiatul Maskhuroh, "Pendidikan Dan Akhlak Perspektif m. Quraish Shihab" 10 (2017).

²⁵ Rohmah, *Buku Ajar Akhlak Tasawuf*.....hal.130.

1) Akhlak terpuji (*mahmudah*)

Secara etimologi akhlak *mahmudah* adalah akhlak terpuji. *Mahmudah* adalah bentuk *maf'ul* dari kata *hamida*, artinya terpuji. *Akhlak mahmudah* juga bisa diartikan *Al-akhlaq al-karimah* (akhlak mulia) dan *Al-akhlaq al-munjiyat* (akhlak yang menyelamatkan). Menurut Al-Ghazali pengertian akhlak terpuji adalah sumber ketaatan dan kedekatan kepada Allah Swt, sehingga mempelajari dan mengamalkannya merupakan kewajiban bagi setiap muslim.²⁶

Secara terminologi akhlak mahmudah adalah perilaku manusia yang baik, baik menurut individu, sosial dan sesuai dengan ajaran-ajaran dari Allah Swt yang kemudian melahirkan sifat-sifat mahmudah dalam diri manusia.²⁷ Al-ghazali telah meringkas 4 prinsip yang dapat menjadikan manusia mempunyai akhlak terpuji, diantaranya :

- a) *Hikmah* (kebijaksanaan). Apabila seseorang memiliki sifat hikmah maka dia akan mempunyai sifat-sifat *mahmudah* seperti selalu *berhuznudzon*.
- b) *Adil*. Manusia akan memperhitungkan segala perbuatannya dengan pertimbangan jiwa, menimalisir adanya nafsu, dan marah dalam perbuatannya.
- c) *Syaja'ah* (keberanian). Keberanian dalam memerangi nafsu dan sifat marah. Berani melawan sesuatu yang berbau maksiat melalui jalan *mujahadah* dan selalu mempunyai sifat sabar.
- d) *Iffah*. Seorang manusia apabila sudah memiliki sifat *iffah* yaitu dapat menundukkan hawa dan nafsu pada Akal dan syariatnya akan menimbulkan sifat *mahmudah* seperti pemurah, malu, sabar, *qana'ah*, *wara'*, *taubah*, *fathonah*, *sidiq*, *tabligh*, tolong-menolong, dan kurang berharap dari orang lain (optimis).²⁸

²⁶ Hasbi, *Akhlak Tasawuf*.....hal.90

²⁷ Hasbi, *Akhlak Tasawuf*.....hal.90

²⁸ Ahmad Hawassy, *Kajian Akhlak Dalam Bingkai Aswaja*. (PT Naraya Elaborium Optima, 2020). Hal.160.

2) Akhlak tercela (*mazmumah*)

Secara etimologi akhlak *mazmumah* berarti akhlak tercela. Sesuai dengan istilahnya kata *mazmumah* merupakan kata yang berasal dari Arab dan memiliki arti tercela. Kata Akhlak *mazmumah* digunakan dalam beberapa kitab akhlak salah satunya *Ihya' Ulumuddin* karya imam Al-Ghazali.²⁹ Secara terminologi akhlak tercela merupakan tingkah laku yang tercela tidak sesuai ketentuan Allah Swt yang dapat mempengaruhi iman seseorang dan menjatuhkan martabat sebagai manusia.

Akhlak tercela merupakan akhlak yang bertentangan dengan perintah Allah Swt. Dengan demikian, manusia sebagai makhluk Allah Swt ketika bertentangan dengan Allah Swt mendapatkan dosa. Adapun dosa yang dilakukan oleh para pelakunya dikategorikan menjadi dua, yaitu dosa besar dan dosa kecil. Al-Ghazali meringkas 4 hal yang mendorong manusia berbuat akhlak *Mazmumah* sebagai berikut :

- a) Dunia dan isinya, yaitu segala sesuatu yang berada pada dunia manusia contohnya harta dunia dan kedudukan, manusia akan berbondong-bondong mencari harta dunia dan kedudukan dengan nafsunya.
- b) Manusia, selain mendatangkan kebaikan faktor manusia juga dapat mendatangkan keburukan jika manusia itu sendiri tidak dapat mengendalikan hawa nafsunya sehingga dapat menyebabkan, hilangnya rasa tanggung jawab terhadap Allah Swt dan sesama manusia.
- c) Setan (iblis). Setan merupakan perwujudan akhlak *mazmumah* yang nyata, bentuk kejahatannya adalah bermacam-macam godaan yang bertujuan untuk menjauhkan manusia dari Allah Swt dan berbuat tercela.

²⁹Zainuddin, "Pengembangan Buku Ajar Akidah Akhlak Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Madrasah," *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia* 3, no. 2 (2019).

d) Nafsu. Salah satu hal yang harus dikuasi manusia untuk menjadi seorang muslim yang taat adalah pengendalian nafsu, nafsu terbagi menjadi dua yaitu, nafsu baik dan nafsu buruk, akan tetapi nafsu cenderung mengarah keburukan.³⁰

c. Faktor yang Mempengaruhi Akhlak

Akhlak merupakan sifat alamiyah dan sifat yang pada dasarnya juga dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor-faktor yang memberikan perubahan akhlak dalam diri manusia terkenal sebagai teori aliran klasik dalam dunia pendidikan.³¹ beberapa penjelasan terkait aliran teori klasik yang mempengaruhi akhlak pada manusia sebagai berikut :

1) Aliran nativisme.

Menurut aliran nativisme bahwa faktor yang paling berpengaruh terhadap pembentukan diri seseorang adalah faktor pembawaan dari dalam yang bentuknya dapat berupa kecenderungan, bakat akal dan lainnya. Jika seseorang sudah memiliki pembawaan dan kecenderungan kepada yang baik maka dengan sendirinya orang tersebut akan melakukan sesuatu yang baik.³²

2) Aliran Empirisme

Aliran empirisme bertentangan dengan paham aliran nativisme, empirisme tidak mengakui adanya pembawaan atau potensi yang dibawa lahir manusia. Dengan kata lain bahwa manusia itu lahir dalam keadaan suci, tidak membawa apa-apa. Oleh karena itu, aliran empirisme memandang bahwa akhlak itu terbentuk dikarenakan faktor eksternal yang mempengaruhi kepribadian seseorang.

3) Aliran konvergensi

³⁰ Amin, *Ilmu Akhlak*.....hal.50

³¹ Hestu Nugroho Warasto, "Pembentukan Akhlak Siswa," *Jurnal Mandiri* 2, no. 1 (2018).

³² Sitti Nadirah, "Anak Didik Perspektif Nativisme, Empirisme, Dan Konvergensi," *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan* 16, no. 2 (2013).

Aliran konvergensi dapat dikatakan bahwa aliran konvergensi merupakan penggabungan aliran nativisme dan empirisme. Dapat dilihat dalam teori konvergensi yang menyimpulkan bahwa pertumbuhan dan perkembangan manusia itu bergantung pada faktor bakat bawaan, faktor lingkungan, pengalaman atau pendidikan. Sama seperti halnya akhlak, akhlak terbentuk dengan adanya sifat bawaan dan suatu pembiasaan.³³

d. Akhlak Bagi Siswa

Macam-macam akhlak bagi siswa dalam kehidupan sehari-hari terbagi menjadi 3 di antaranya :

1) Akhlak Terhadap Allah Swt

Akhlak Terhadap Allah Swt adalah berserah diri hanya semata-mata kepada Allah Swt, bersabar atas semua cobaan yang Allah Swt berikan, ridha terhadap hukum dan syariat-Nya dengan ikhlas. Contoh akhlak Terhadap Allah Swt adalah bertaqwa, bersyukur, bertaubat dan ikhlas.³⁴

2) Akhlak Terhadap Diri Sendiri

Akhlak terhadap diri sendiri adalah usaha sadar seorang muslim terhadap dirinya dan mengakui bahwa manusia hanya seorang makhluk ciptaan Allah Swt. Akhlak pada diri sendiri juga meningkatkan bahwa semua makhluk ciptaan Allah Swt termasuk manusia akan kembali kepada Allah Swt. Dan semua perbuatan yang dilakukan manusia akan diminta pertanggung jawabannya. Implementasi akhlak terhadap diri sendiri bagi siswa adalah sadar bahwa semua perbuatan yang siswa lakukan akan menerima balasan yang setimpal.³⁵

3) Akhlak Terhadap Sesama Manusia

³³ Susanti Vera and R. Yuli A. Hambali, "Aliran Rasionalisme Dan Empirisme Dalam Kerangka Ilmu Pengetahuan," *Jurnal Penelitian Ilmu Ushuluddin* 1, no. 2 (April 29, 2021).

³⁴ Zainuddin, "Pengembangan Buku Ajar Akidah Akhlak Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Madrasah." *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia* 3, no. 2 (2019).

³⁵Abdurrahman, *Akhlak Menjadi Seorang Muslim Berakhlak Mulia*,.....hal.40

Akhlak terhadap sesama manusia bagi siswa berarti perilaku baik siswa terhadap sesama manusia yang menimbulkan adanya kerja sama atau saling menguntungkan tanpa menimbulkan kerugian antara kedua belah pihak. Contoh akhlak terhadap sesama manusia bagi siswa adalah menghormati kepada orang tua, guru dan sesama teman.³⁶

B. Kajian Pustaka

Kajian pustaka merupakan bahan acuan yang dipakai oleh peneliti terkait masalah *game online*, adapun beberapa skripsi yang dijadikan acuan peneliti dalam meneliti *Pengaruh Game Online Terhadap Akhlak Siswa kelas XI Di SMK Maarif 6 Ayah Kabupaten Kebumen* adalah sebagai berikut:

Skripsi Agung Salim tahun 2016 yang berjudul “*Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Alauddin Makassar*”. Dalam penelitian ini menjelaskan bahwa pengaruh *game online* terhadap perilaku belajar mahasiswa jurusan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar berpengaruh sangat baik dalam kegiatan belajar mahasiswa, mahasiswa dapat mengatur waktu belajar dengan waktu bermain *game* dengan baik. Karena faktor umur yang menjadikan mahasiswa dapat menangani dampak efek negatif dari bermain *game*. Persamaan peneliti dengan saudara agung salim adalah sama-sama meneliti tentang akibat bermain *game online*. Perbedaan peneliti dengan saudara agung salim adalah peneliti lebih detail dalam menyelidiki akhlak *mazmumah* dan *game* yang dimainkan, jika saudara agung salim meneliti *game* secara umum, peneliti akan meneliti *game* yang sekarang sedang ramai dikalangan remaja, khususnya *Mobile Legends*, *Free Fire*, Dan *PUBG*, serta tempat penelitiannya juga berbeda.

Skripsi Rusdah tahun 2019 dengan judul “*Pengaruh Game Online Terhadap Akhlak Siswa di MTs Darul Amanah Kecamatan Bati-Bati Kabupaten Tanah Laut*”. Penelitian ini menjelaskan bahwa pengaruh *game*

³⁶Zainuddin, “Pengembangan Buku Ajar Akidah Akhlak Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Madrasah.” *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia* 3, no. 2 (2019).

online terhadap akhlak siswa di MTs Darul Amanah kecamatan Bati-Bati kabupaten Tanah laut menimbulkan beberapa akhlak tercela di antaranya suka berbohong, malas belajar, dan tidak patuh kepada orang tua. Persamaan peneliti dengan saudara Rusdah adalah penelitian ini sama-sama meneliti tentang pengaruh *game online* terhadap akhlak siswa, tetapi perbedaannya peneliti meneliti di jenjang SMK sedangkan rusdah meneliti di jenjang MTs.

Skripsi Muhammad Fahmi Dzajuli (program studi Pendidikan agama islam, fakultas ilmu dan keguruan, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta) dengan judul “*Pengaruh Game Online Terhadap Akhlak Siswa Kelas VIII di Mts Al-Husna Cimanggis Depok*”. Persamaan peneliti dengan saudara Fahmi adalah sama-sama meneliti tentang pengaruh *game online* terhadap akhlak siswa dalam memainkan *game online* berjenis Mobile Legend. Perbedaan peneliti dengan saudara fahmi adalah objek dan tempat penelitian. Saudara Fahmi memilih siswa MTs sedangkan peneliti memilih siswa SMK. Kemudian jenis *game online* yang dipakai oleh Fahmi hanya Mobile Legend berbeda dengan peneliti yang mencakup *Mobile Legends*, *Free Fire*, dan *PUBG*.

Artikel Ni Made Diah Purnamasari (Fakultas Hukum Universitas Balikpapan) dengan judul “*Tinjauan Kriminologis Terhadap Pecandu Game Online Khususnya di Kota Balikpapan*”. Persamaan peneliti dengan saudara Ni Made Diah Purnamasari adalah sama-sama meneliti tentang *game online*. Perbedaaan penelitian ini dengan artikel Ni Made Diah Purnamasari adalah metode penelitian, objek dan tempat penelitian, serta pembahasan penelitian.

Artikel saudara Nurul Ismi (Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Pendidikan, Universitas Negeri Padang) dengan judul “*Dampak Game Online Terhadap Perilaku Siswa di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang*”. Persamaan peneliti dengan saudara nurul ismi adalah sama-sama meneliti tentang *game online* dan objek yang diteliti adalah siswa sekolah. Perbedaan peneliti dengan artikel saudara Nurul Ismi adalah metode penelitian, jenis *game* yang diteliti dan tempat penelitian.

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan sebuah alur pemikiran yang digunakan oleh peneliti dalam memberikan pemahaman terhadap keterkaitan di antara variabel. Alur tersebut digunakan peneliti untuk memberikan gambaran terkait penelitian yang akan dilakukan yang kemudian melahirkan sebuah hipotesis.³⁷ Uraian terkait kerangka berpikir dalam penelitian ini sebagai berikut :

Perkembangan IPTEK membuahakan beberapa fenomena yang lahir dalam waktu 10 tahun terakhir salah satunya adalah *game online*. Penggunaan *game online* di kalangan siswa yang semakin marak tentu berdampak pada beberapa faktor salah satunya terhadap akhlak siswa. Permainan *game online* seperti Mobile Legend, *Free Fire* dan PUBG membuat dampak yang negatif bagi akhlak terutama dalam hal perkataan dan tingkah laku siswa. Para pemain *game online* kerap sekali berkata kasar, berperilaku buruk, menolak perintah orang tua, dan sebagainya.

Kasus-kasus tersebut perlu adanya sebuah pedoman atau sebuah pemahaman mengenai dampak *game online* terhadap akhlak siswa bagi tenaga pendidik, orang tua, dan masyarakat sekolah dengan tujuan untuk mengatasi kasus-kasus seperti berkata kasar, berperilaku buruk dan membangkang pada orang tua. Berdasarkan uraian tersebut maka kerangka berpikir terkait *pengaruh game online terhadap akhlak siswa kelas XI di SMK Ma'arif 6 Ayah Kabupaten Kebumen* dengan rincian sebagai berikut :



Gambar 1 Kerangka Berpikir

³⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, 2nd ed. (Bandung: ALFABETA, 2022). Hal.60.

D. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara atas rumusan masalah dalam penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Hipotesis juga dapat dikatakan sebagai suatu prediksi yang melekat pada variabel yang bersangkutan. Meskipun demikian, taraf ketepatan prediksi sangat tergantung pada taraf kebenaran dan ketepatan landasan teoritis.³⁸

Secara teknis, hipotesis dapat didefinisikan sebagai pernyataan mengenai populasi yang akan diuji kebenarannya, berdasarkan data yang diperoleh dari sampel penelitian. Pernyataan tersebut mengidentifikasi asumsi dasar yang melekat pada populasi yang bersangkutan. Berdasarkan uraian latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian dan kajian pustaka. Maka hipotesis awal dalam penelitian ini adalah

a. Hipotesis Nol (H_0)

Tidak ada pengaruh *game online* terhadap akhlak siswa kelas XI di SMK Maarif 6 Ayah Kabupaten Kebumen.

b. Hipotesis Kerja (H_a)

Ada pengaruh *game online* terhadap akhlak siswa kelas XI di SMK Maarif 6 Ayah Kabupaten Kebumen.

³⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* II.....,hal.63

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian *survey* dengan pendekatan kuantitatif deskriptif dan *inferensial*. Metode *survey* digunakan untuk mendapatkan data dari tempat tertentu yang alamiah (bukan buatan), tetapi peneliti melakukan perlakuan dalam pengumpulan data, misalnya dengan mengedarkan kuesioner, tes, wawancara terstruktur dan sebagainya.³⁹

Metode kuantitatif adalah metode penelitian yang bertujuan untuk mengetahui sebab akibat dari fenomena lingkungan dengan meneliti populasi atau sampel menggunakan instrumen penelitian dan pengujian terhadap hipotesis yang diajukan.⁴⁰

Metode deskriptif adalah pencarian fakta dengan interpretasi yang tepat menggunakan pemaparan data terhadap obek penelitian melalui data pada sampel penelitian atau populasi penelitian. Pemaparan data dalam penelitian deskriptif biasanya menggunakan tabel atau grafik dengan nilai mean, modus, nilai minimal, nilai maksimal dan simpangan baku.⁴¹

Metode statistik inferensial merupakan metode yang digunakan untuk menganalisis data dari sampel penelitian dan hasil dari data tersebut digeneralisasikan kepada populasi penelitin melalui uji-uji yang terdapat pada statistik parametris dan non-parametris.⁴²

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian merupakan lapangan atau tempat objek penelitian yang diteliti. Dalam penelitian ini, penulis mengambil lokasi disebuah lembaga pendidikan. lembaga pendidikan adalah salah satu sistem yang memungkinkan berlangsungnya pendidikan secara berkesinambungan dalam rangka mencapai

³⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D II*.....hal.6

⁴⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D II*.....hal.8

⁴¹ Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, 26th ed. (Bandung: ALFABETA, 2015). 26th ed. (Bandung: ALFABETA, 2015).hal.29

⁴² Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian XXVI*.....hal.23

tujuan pendidikan. Tempat penelitian berlokasi di SMK Maa'rif 6 Ayah kabupaten Kebumen Jl.Goa Jatijajar. KM2. Demangsari, Ayah, Kebumen. SMK Ma'arif 6 Ayah merupakan lembaga pendidikan formal yang berada dibawah naungan Kementrian Agama dan Lembaga Ma'arif Nahdlatul Ulama Kebumen. Sedangkan untuk waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Februari-Juni semester genap tahun ajaran 2022/2023

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Dengan demikian arti dari populasi adalah jumlah objek yang akan diteliti secara keseluruhan.⁴³ Dalam penelitian ini populasinya adalah siswa kelas XI SMK Ma'arif 6 Ayah Kabupaten Kebumen berjumlah 300 siswa.

Tabel 1 Data siswa Kelas XI⁴⁴

No	Kelas	Wali Kelas	Jumlah Siswa
1	11 EA	Endang Kurniasih, S.Pd.	32
2	11 EB	Heru Suprpto, S.Pd.	32
3	11 MA	Dian Rizky Aji, S.Pd.	34
4	11 MB	Ahmad Zaenul Amin, S.Pd.	34
5	11 MC	Muhtadin, S.Pd.	33
6	11 MD	Eri Dwi Prasetyo, S.Pd.	33
7	11 ME	Toif Mubarak, S.Pd.	35
8	11 MF	Arif Wahyudin, S.Kom.	35

⁴³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D II*.....,hal.80

⁴⁴ Sumber data peserta didik SMK Ma'arif 6 Ayah kabupaten Kebumen tahun ajaran 2022/2023

9	11 MG	Tri Sulthoni Ainurrokhmat, S.Pd.	32
TOTAL			300

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Apabila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin untuk mendata sepenuhnya maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi tersebut.⁴⁵ cara pengambilan sampel penelitian disebut dengan teknik *sampling*.

Teknik *sampling* merupakan teknik pengambilan sampel untuk menentukan sampel dalam penelitian. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik *probability sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang sama bagi setiap unsur populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel.⁴⁶ Setelah itu peneliti menggunakan teknik *proportionate stratified random sampling* yaitu pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara proposional sesuai dengan strata populasi.⁴⁷ Rumus pengambilan sampel menggunakan tabel penentuan jumlah sampel dari populasi yang dikembangkan oleh *Isaac* dan *Michael* dengan taraf kesalahan sebesar 5%.⁴⁸

Tabel 2 Tabel pembantu penentuan sampel dengan taraf kesalahan 1%, 5% dan 10%

N	S			N	S			N	S		
	1%	5%	10%		1%	5%	10%		1%	5%	10%
10	10	10	10	80	71	65	62	200	154	127	115
15	15	14	14	85	75	68	65	210	160	131	118

⁴⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D II*.....hal.81

⁴⁶ Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian XXVI*.....hal.161

⁴⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D II*.....hal.73

⁴⁸ Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian XXVI*.....hal 170

20	19	19	19	90	79	72	68	220	165	135	122
25	24	23	23	95	83	75	71	230	171	139	125
30	29	28	27	100	87	78	73	240	176	142	127
35	33	32	31	110	94	84	78	250	182	146	130
40	38	36	35	120	102	89	83	260	187	149	133
45	42	40	39	130	109	95	88	270	192	152	135
50	47	44	42	140	116	100	92	280	197	155	138
55	51	48	46	150	122	105	97	290	202	158	140
60	55	51	49	160	129	110	101	300	207	161	147
65	59	55	53	170	135	114	105	320	216	167	147
70	63	58	56	180	142	119	108	340	216	167	147
75	67	62	59	190	148	123	112	360	234	177	155

Berdasarkan tabel bantu di atas, penentuan jumlah sampel adalah dengan melihat perbandingan N sebagai jumlah sampel dengan taraf kesalahan, maka jumlah sampel dalam penelitian ini adalah dengan melihat $N = 300$ siswa dengan taraf kesalahan 5% diperoleh hasil sampel yaitu berjumlah 161 siswa sebagai sampel penelitian. pembagaian kuesioner pada sampel setiap kelas sebagai berikut dengan rumus.

$$\text{sampel setiap kelas} = \frac{\text{jumlah siswa kelas}}{\text{total siswa kelas XI}} \times \text{jumlah sampel}.$$

Tabel 3 Data sampel setiap kelas

No	Kelas	Perhitungan sampel	Sampel setiap kelas
1	11 EA	$\frac{32}{300} \times 161 = 17,1$	17
2	11 EB	$\frac{32}{300} \times 161 = 17,1$	17

3	11 MA	$\frac{34}{300} \times 161 = 18,2$	18
4	11 MB	$\frac{34}{300} \times 161 = 18,2$	18
5	11 MC	$\frac{33}{300} \times 161 = 17,7$	18
6	11 MD	$\frac{33}{300} \times 161 = 17,7$	18
7	11 ME	$\frac{35}{300} \times 161 = 18,7$	19
8	11 MF	$\frac{35}{300} \times 161 = 18,7$	19
9	11 MG	$\frac{32}{300} \times 161 = 17,1$	17
JUMLAH			161

D. Variabel dan Indikator Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya.⁴⁹ Dalam penelitian ini digunakan dua macam variabel yaitu variabel bebas (independen) yaitu *game online* dan variabel terikat (dependen), yaitu akhlak siswa.

1. Variabel Bebas (X) *Game Online*

Tabel 4 Definisi Operasional dan Indikator variabel *Game online*

No	Definisi Operasional	Komponen	Indikator	Nomor Angket
1.	<i>Game online</i> merupakan sebuah permainan yang dimainkan secara <i>online</i>	Realitas penggunaan <i>game online</i>	Saya bermain <i>game online</i> , saya bermain <i>game online</i> sendirian, saya bermain <i>game online</i> bersama teman-teman,	1,5,6, 12,13 16.

⁴⁹ Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian XXVI*.....,hal. 2

	<p>dengan menggunakan bantuan jaringan internet dan <i>game online</i> secara umum dimainkan</p>		<p>saya memiliki banyak teman setelah bermain <i>game online</i>, saya merasa nyaman bermain <i>game online</i> dengan teman-teman, saya memiliki squad dalam <i>game online</i>,</p>	
	<p>dengan <i>gadget</i>, <i>smarthpone</i>, <i>laptop</i> dan komputer.</p>	<p>Performa Penggunaan <i>game online</i></p>	<p>Setiap hari saya bermain <i>game online</i> sendiri maupun dengan teman-teman, Saya tidak akan melewatkan bermain <i>game online</i> dalam seharipun, Saya bermain <i>game online</i> setelah pulang sekolah , Saya bermain <i>game online</i> ketika berada di sekolah , Saya merasa puas ketika saya bermain <i>game online</i> lebih dari satu jam , Saya sering bermain <i>game online</i> sampai larut malam, Saya memliki banyak teman setelah bermain <i>game online</i>, Saya merasa senang ketika bermain <i>game online</i>,</p>	<p>7,8,9,10, 11,12,15 17,19,20</p>

			<p>Saya sering top up untuk membeli skin dalam <i>game</i> online,</p> <p>Saya akan bermain <i>game online</i> jika ada yang mengajak,</p> <p>Saya bermain <i>game online</i> dengan serius untuk mendapatkan kemenangan.</p>	
		Jenis <i>game online</i> yang dimainkan	<p>Saya bermain <i>game online</i> mobile legends bang-bang,</p> <p>Saya bermain <i>game online</i> selain ML, FF, dan PUBG.</p> <p>saya bermain <i>game online</i> free fire,</p> <p>saya bermain <i>game online</i> PUBG.</p>	2,3,4,18

2. Variabel Terikat (Y) Akhlak Siswa

Tabel 5 Definisi Operasional dan Indikator variabel akhlak siswa

No	Definisi Operasional	Komponen	Indikator	Nomor Angket
1.	Akhlak adalah tata perilaku seseorang yang timbul karena adanya kebiasaan atau faktor-faktor eksternal yang mempengaruhi	Akhlak kepada Allah Swt.	<p>Saya selalu <i>sholat</i> tepat waktu ketika berada di sekolah,</p> <p>Pada waktu berpuasa saya menghabiskan waktu saya untuk bermain <i>game online</i>.</p> <p>Saya lebih memilih menyelesaikan <i>game</i></p>	1,6,16, 22.

	sikap seseorang terhadap sesama makhluk dan tuhan.		<p><i>online</i> dari pada sholat terlebih dahulu,</p> <p>Saya selalu berdoa kepada Allah Swt setiap sholat 5 waktu.</p>	
	Akhlak kepada diri sendiri		<p>Saya selalu mengikuti kegiatan belajar di kelas,</p> <p>Ketika saya bermain <i>game online</i> saya sering berkata kasar,</p> <p>Ketika sedang sakit saya menghabiskan waktu saya untuk bermain <i>game online</i>,</p> <p>Saya senang jika sekolah mengadakan turnamen <i>game online</i>,</p> <p>Saya menghabiskan uang jajan saya untuk top up atau membeli diamond <i>game online</i>,</p> <p>Saya tidak sombong ketika saya menang dalam bermain <i>game online</i>.</p> <p>Saya selalu menaati perkataan orang tua ketika saya disuruh untuk berhenti bermain <i>game online</i> ketika sedang sakit.</p>	2,4,11,12,14,15,21

		<p>Akhlak kepada lingkungan</p>	<p>Saya bersikap baik dan patuh terhadap aturan sekolah,</p> <p>Ketika bermain <i>game online</i> saya melakukan perbuatan merugikan teman (<i>cheat</i>)</p> <p>Saya merasa kesal ketika orang tua dan guru melarang saya untuk bermain <i>game online</i>,</p> <p>Saya mengabaikan pertanyaan atau sapaan orang lain ketika saya bermain <i>game online</i>,</p> <p>Saya selalu mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru,</p> <p>Ketika saya bermain <i>game online</i> jika orang tua memberikan perintah saya akan lakukan secepatnya,</p> <p>Saya merasa marah dan kesal ketika ada teman mengganggu saya ketika bermain <i>game online</i>,</p> <p>Saya selalu berkata baik dan santun dengan sesama teman.</p> <p>Saya senang jika guru berhalangan untuk mengajar kelas,</p> <p>Saya akan bolos sekolah ketika ada lomba <i>game</i></p>	<p>3,5,7,8, 9,10,13, 17,18,19 20,23,25</p>
--	--	---------------------------------	--	--

			<p><i>online</i> yang harus saya ikuti,</p> <p>Ketika bermain <i>game online</i> saya memiliki beberapa teman yang kurang sopan dalam bergaul dengan saya,</p> <p>Saya kesal jika guru memberikan pemahaman tentang bahaya <i>game online</i></p> <p>Saya selalu menyapa guru dan teman ketika saya bermain <i>game online</i></p> <p>Saya selalu mencium tangan guru dan orang tua ketika berangkat sekolah.</p>	
--	--	--	---	--

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang dipakai oleh peneliti dalam mendapatkan data. Macam-macam teknik pengumpulan data bisa berupa wawancara, kuesioner, observasi dan dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar.⁵⁰ Beberapa teknik pengumpulan data yang dipakai oleh peneliti dalam penelitian ini sebagai berikut:

⁵⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D II*.....,hal.137

1. Kuesioner

Kuesioner adalah cara pengumpulan data dengan cara menyebarkan daftar pertanyaan atau pernyataan kepada responden, dengan harapan responden memberikan respon terhadap daftar pertanyaan tersebut. Responden dalam penelitian ini dapat mengisi angket ini dengan memilih pernyataan yang sesuai dengan kondisi mereka. Kuesioner dapat berupa pertanyaan atau pernyataan tertutup maupun terbuka dapat diberikan kepada responden langsung atau dikirim melalui internet.⁵¹

Tujuan penyebaran kuesioner adalah mencari informasi yang lengkap mengenai suatu masalah dan diharapkan responden mengisi pernyataan tanpa adanya rasa khawatir terhadap jawaban responden.⁵² Dalam penelitian ini peneliti Memberikan angket secara *offline* dan bertemu langsung dengan reponden-responden objek penelitian yaitu siswa kelas XI SMK Ma'arif 6 Ayah kabupaten Kebumen dan tujuan angket dalam peneltian ini adalah untuk mengukur pemahaman *game online* siswa kelas XI dan mengukur pemahaman akhlak siswa kelas XI SMK Ma'arif 6 Ayah kabupaten Kebumen.

Tabel 6 Kriteria penilaian angket tentang *game online* dan akhlak siswa

No	Alternatif Jawaban	Skor
1	Sangat setuju (SS)	5
2	Setuju (S)	4
3	Ragu-ragu (R)	3
4	Tidak setuju (TS)	2
5	Sangat tidak setuju (STS)	1

⁵¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D II*.....,hal.142

⁵² Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian XXVI*.....,hal 180

2. Observasi

Observasi merupakan suatu teknik dalam mengumpulkan data penelitian dengan cara mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Kegiatan tersebut bisa berupa kegiatan guru mengajar, siswa belajar, kepala sekolah memberikan pengarahan, dan sebagainya. Observasi dapat dilakukan secara partisipatif dan non-partisipatif.⁵³

Penelitian ini menggunakan observasi jenis *non-partisipant*, yaitu peneliti tidak ikut langsung dalam kegiatan orang yang akan di teliti, peneliti hanya akan mengamati yang terlihat dengan jelas. Dalam penelitian ini peneliti akan mengamati bagaimana dampak *game online* terhadap akhlak siswa dengan tujuan untuk mendapatkan informasi yang lebih detail terkait dampak *game online* terhadap akhlak siswa kelas XI di SMK Ma'arif 6 Ayah Kebumen.

F. Instrumen Penelitian

Sebelum menganalisis data, langkah awal analisis data dalam penelitian kuantitatif adalah dengan menguji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian. Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data adalah valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang hendak diukur.⁵⁴ Berikut merupakan langkah-langkah dalam pengujian instrumen penelitian.

a. Uji validitas

Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data itu valid. Valid berarti instrumen dapat digunakan guna mengukur panjang dengan teliti, karena sebuah alat ukur digunakan untuk mengukur panjang. Alat ukur tersebut menjadi tidak valid apabila digunakan untuk mengukur berat.⁵⁵

⁵³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D II*.....,hal.145

⁵⁴ Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian XXVI*.....,hal 190

⁵⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D II*.....,hal.121

Uji validitas menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur itu mengukur apa yang diukur. Sebuah tes dikatakan telah memiliki validitas apabila tes tersebut dengan secara tepat, benar dan shahih atau absah telah dapat mengungkapkan atau mengukur apa yang seharusnya diungkap atau diukur melalui tes tersebut.⁵⁶ Adapun untuk pengambilan keputusan uji validitas adalah sebagai berikut.

- 1) Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka item pernyataan dinyatakan valid.
- 2) Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka item pernyataan dinyatakan tidak valid.⁵⁷

Cara menyari r_{hitung} dalam uji validitas dengan menggunakan teknik korelasi *product moment* sebagai berikut.

$$r_i = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{n \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{n \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

r_i = r_{hitung}

n = banyak data

X = skor pernyataan

Y = skor total⁵⁸

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan uji validitas menggunakan rumus korelasi *product moment* dengan taraf signifikansi sebesar 5% dengan bantuan Aplikasi *IBM SPSS Statistic 25* dan *microsoft excel* sebagai tabulasi data.

b. Uji reliabilitas

Uji realibilitas adalah pengujian yang dapat menunjukkan sejauh mana alat ukur dapat dipercaya atau dapat diandalkan. Jika suatu alat ukur dipakai untuk dapat mengukur gejala yang sama dan hasil yang diperoleh relative konstan, maka alat pengukur tersebut dikatakan reliabel atau dapat diandalkan. Sebuah instrumen dapat dikatakan reliabel apabila hasil-hasil pengukuran yang dilakukan dengan menggunakan instrumen tersebut secara berulang kali terhadap subyek yang sama senantiasa menunjukkan

⁵⁶ Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian XXVI*.....,hal.348

⁵⁷ Wiranta Sujarweni, *SPSS Untuk Penelitian*, ed. Florent, 1st ed. (Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2023).hal.192

⁵⁸ Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian XXVI*.....,hal.356

hasil yang tetap sama atau sifatnya stabil.⁵⁹ Uji reliabilitas bisa menggunakan Rumus *Cronbach Alpha* sebagai berikut

$$r_i = \frac{k}{(k-1)} \left\{ 1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t} \right\}$$

k = mean kuadrat antara subyek

$\sum s_i^2$ = mean kuadrat kesalahan

s_t = varians total⁶⁰

Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan rumus *Cronbach Alpha* dengan menggunakan bantuan *IBM SPSS Statistic 25*. Pengambilan keputusan dalam uji reliabilitas menggunakan rumus *Cronbach Alpha* sebagai berikut.

- 1) Jika nilai *Cronbach Alpha* > 0,60, maka angket pernyataan dinyatakan reliabel atau konsisten.
- 2) Jika nilai *Cronbach Alpha* < 0,60, maka angket pernyataan dinyatakan tidak reliabel.⁶¹

G. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian kuantitatif merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Kegiatan dalam analisis data kuantitatif meliputi mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data setiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah dilakukan.⁶²

Teknik analisis data dalam penelitian *pengaruh game online terhadap akhlak siswa kelas XI di SMK Ma'arif 6 Ayah kecamatan Ayah Kabupaten Kebumen* meliputi uji regresi, uji koefien korelasi, dan koefisien determinasi. Akan tetapi, sebelum peneliti melakukan uji regresi linear sederhana peneliti

⁵⁹ Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian XXVI*.....hal.350

⁶⁰ Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian XXVI*.....hal.365

⁶¹ Sujarweni, *SPSS Untuk Penelitian I*.....hal.192

⁶² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D II*.....hal.147

harus terlebih dahulu melakukan Uji asumsi klasik sebagai syarat untuk melanjutkan analisis regresi linear sederhana.

1. Uji Asumsi Klasik

Uji asumsi klasik dilakukan peneliti untuk memenuhi syarat analisis data sebelum melakukan analisis regresi linear sederhana. Dalam penelitian ini uji asumsi klasik yang digunakan adalah uji normalitas data, uji linearitas, uji homogenitas, dan uji heterokedastisitas.

a. Uji Normalitas Data

Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah data setiap variabel penelitian yang akan dianalisis berdistribusi normal atau tidak. Apabila data penelitian tidak berdistribusi normal maka penelitian tidak dapat dilanjutkan, sebaliknya jika data berdistribusi normal maka penelitian dapat dilanjutkan.⁶³ Rumus dalam uji normalitas data sebagai berikut.

$$z = \frac{(X_i - \bar{X})}{s}$$

z = simpangan baku untuk kurva normal *standard*

X_i = data ke I dari suatu kelompok data

\bar{X} = rata-rata kelompok

s = simpangan baku.⁶⁴

Rumusan hipotesis dalam uji normalitas penelitian ini sebagai berikut

H_0 : data berdistribusi normal.

H_a : data berdistribusi tidak normal.

Perhitungan uji normalitas data dalam penelitian ini menggunakan bantuan program *IBM SPSS Statistic 25* dengan menggunakan metode *kormogolov smirnov*. Pengambilan keputusan terhadap hasil perhitungan uji normalitas dengan taraf signifikansi 5 % sebagai berikut

1) Jika nilai signifikansi $> 0,05$ (taraf signifikansi) maka H_0 diterima.

⁶³ Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian* XXVI.....,hal.75

⁶⁴ Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*XXVI.....,hal.77

2) Jika nilai signifikansi $< 0,05$ (taraf signifikansi) maka H_a ditolak.⁶⁵

b. Uji Linearitas Regresi

Salah satu bagian dari uji asumsi klasik analisis regresi linear sederhana adalah uji linearitas. Uji linearitas dilakukan untuk mengetahui apakah garis regresi antara variabel *game online* (X) dan variabel akhlak siswa (Y) membentuk garis yang linear atau tidak. Apabila garis linear maka analisis dapat dilanjutkan.⁶⁶ Rumus dalam menguji linearitas sebagai berikut.

$$JK (T) = \sum Y^2$$

$$JK (A) = \frac{(\sum Y)^2}{n}$$

$$JK (b/a) = b \left\{ \sum XY - \frac{(\sum X)(\sum Y)}{n} \right\}$$

$$= \frac{[n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)]}{n[n \sum X^2 - (\sum x)^2]}$$

$$JK (S) = JK (T) - JK (a) - JK (b/a)$$

$$JK (TC) = \sum_{xi} \left\{ \sum Y^2 - \frac{(\sum Y)^2}{n_i} \right\}$$

$$JK (G) = JK (S) - JK (TC)$$

Keterangan.

JK (T) = jumlah kuadrat total

JK (A) = jumlah kuadrat koefisien a

JK (b/a) = jumlah kuadrat regresi

JK (S) = jumlah kuadrat sisa

JK (TC) = jumlah kuadrat tuna cocok

JK (G) = jumlah kuadrat galat

Hipotesis uji linearitas dalam penelitian ini sebagai berikut.

H_0 : regresi linear

H_a : regresi tidak linear

Uji linearitas dalam penelitian ini menggunakan bantuan program *IBM SPSS Statistic 25* dengan menggunakan metode *means test for*

⁶⁵ Sujarweni, *SPSS Untuk Penelitian*.....hal.55

⁶⁶ Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian XXVI*.....hal.265

linearity. Dasar pengambilan uji linearitas regresi dengan taraf signifikansi 5 % sebagai berikut.

- 1) Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka H_0 diterima yang berarti regresi linear.
- 2) Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka H_a diterima yang berarti regresi tidak linear.⁶⁷

Kemudian rumus untuk mengetahui besarnya F_{tabel} adalah dengan melihat hasil output tabel SPSS Uji linearitas regresi, kemudian melihat tabel distribusi F dengan taraf signifikansi 5% dengan nilai df yang sudah diketahui. $F_{tabel} = df$ deviaton form linearity ; df within groups. (tabel distribusi nilai F dapat dilihat dalam lampiran).

c. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah salah satu bagian dari uji prasyarat analisis regresi. Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah beberapa varian populasi adalah sama atau tidak atau digunakan untuk menguji apakah sebaran data tersebut homogen atau tidak, yaitu dengan membandingkan kedua variansnya. Rumus untuk menghitung uji homogenitas menggunakan rumus Levene sebagai berikut.

$$W = \frac{(N-k) \sum_{i=0}^n n_i (\bar{z}_i - \bar{z}_{..})^2}{(k-1) \sum_{i=1}^k \sum_{j=1}^{n_i} (z_{ij} - \bar{z}_i)^2}$$

Keterangan.

n = jumlah responden

k = banyak variabel

$z_{ij} = |Y_{ij} - \bar{Y}_i|$

\bar{Y}_i = rata-rata dari kelompok ke-i

\bar{z}_i = rata-rata kelompok dari Z_i .

Pengambilan keputusan dalam uji homogenitas dengan taraf signifikansi 5% adalah Jika nilai signifikansi > taraf signifikansi 5% maka bersifat homogen sebaliknya jika nilai signifikansi < taraf signifikansi

⁶⁷ Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian XXVI*.....,hal.274

maka data tidak homogen.⁶⁸ Uji homogenitas dalam penelitian ini menggunakan bantuan program *SPSS for windows 25*.

d. Uji Heterokedastisitas

Uji heterokedastisitas adalah uji asumsi klasik atau uji prasyarat yang digunakan untuk menguji terjadinya perbedaan varians residual suatu periode pengamatan ke periode pengamatan yang lain. Cara menghitung uji heterokdastisitas dapat menggunakan uji persamaan linear model Glejser dengan menggunakan bantuan *SPSS for windows 25*.

Pengambilan keputusan terhadap uji heterokdastisitas, dengan taraf signifikansi 5% adalah jika nilai signifikansi > taraf signifikansi 5% maka regresi tidak mengandung adanya heterokdastisitas, kemudian sebaliknya jika nilai signifikansi < taraf signifikansi 5% maka terjadi adanya heterokdastisitas.⁶⁹

2. Uji Regresi

Metode analisis regresi adalah suatu metode untuk menguji ada dan tidak adanya pengaruh antar variabel dalam bentuk persamaan regresi. Terdapat dua jenis regresi yaitu, regresi linear sederhana dan regresi linear berganda. Analisis regresi linear sederhana menggunakan satu variabel independen (X) untuk memprediksi hasil dari variabel dependen (Y), sedangkan regresi linear berganda mencari pengaruh dari dua atau lebih variabel independen (X) terhadap variabel dependen (Y).⁷⁰

Dalam penelitian ini menggunakan analisis regresi linear sederhana yang berfungsi untuk menemukan hubungan antara variabel *Game online* (X) dengan variabel akhlak siswa (Y). Analisis regresi linear sederhana menggunakan rumus:

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

Keterangan :

⁶⁸ Usmadi Usmadi, "Pengujiian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas)," *Inovasi Pendidikan* 7, no. 1 (2020).

⁶⁹ Sujarweni, *SPSS Untuk Penelitian*.I.....hal190.

⁷⁰ Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian XXVI*.....hal.262

\hat{Y} = Variabel terikat

X = Variabel bebas

a = Variabel konstan

b = koefisien arah regresi

Untuk dapat menemukan persamaan regresi, maka harus dihitung terlebih dahulu a dan b. cara menghitung a dan b sebagai berikut:

untuk menentukan a dengan rumus :

$$a = \frac{(\sum Y)(\sum X^2) - (\sum X)(\sum XY)}{n\sum X^2 - (\sum X)^2}$$

untuk menentukan b dengan rumus :

$$b = \frac{n\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{n\sum X^2 - (\sum X)^2}$$

keterangan :

$\sum Y$: Jumlah seluruh nilai variabel terikat (Y).

$\sum X^2$: Jumlah seluruh nilai variabel bebas (X) yang dikuadratkan.

$\sum X$: Jumlah seluruh nilai variabel bebas (X)

$\sum XY$: Jumlah seluruh nilai variabel bebas (X) dikalikan dengan variabel terikat (Y).

n : banyak data.⁷¹

Dalam penelitian ini perhitungan analisis regresi linear sederhana dilakukan dengan menggunakan bantuan aplikasi *IBM SPSS Statistic 25 for windows*.

3. Uji Keberartian Regresi

Uji keberartian regresi dilakukan peneliti untuk mengetahui berarti atau tidaknya persamaan regresi yang dilakukan oleh peneliti, dengan maksud untuk mengetahui signifikansi pengaruh antara variabel X dengan Variabel Y.⁷² hipotesis uji keberartian regresi dalam penelitian ini adalah

H₀ : regresi tidak berarti

H_a : regresi berarti (signifikan)

⁷¹ Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian* XXVI.....,hal.265

⁷² Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian* XXVI.....,hal.273

Perhitungan uji keberartian regresi dalam penelitian ini menggunakan bantuan program IBM SPSS Statistic 25. dasar pengambilan kesimpulan terhadap hipotesis dengan taraf signifikansi 5% sebagai berikut.

Jika nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka H_0 ditolak yang berarti regresi berarti (signifikan).

Jika nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka H_0 diterima yang berarti regresi tidak berarti.

Rumus untuk mengetahui besarnya F_{tabel} adalah dengan melihat hasil output tabel SPSS Uji keberartian regresi, kemudian melihat tabel distribusi F dengan taraf signifikansi 5% dengan dk pembilang ; dk penyebut $(n-k-1)$, n merupakan banyak data k merupakan variabel independen.⁷³

4. Uji Koefisien Korelasi

Teknik korelasi digunakan untuk mencari hubungan dan pembuktian hipotesis hubungan dua variabel, jika data kedua variabel berbentuk interval atau rasio dan sumber data dari dua variabel atau lebih tersebut adalah sama.⁷⁴ Kuatnya hubungan antar variabel dinyatakan dalam koefisien korelasi. Koefisien korelasi positif terbesar = 1 dan koefisien korelasi negatif terbesar = -1, sedangkan yang terkecil adalah 0. Apabila hubungan antar dua variabel mempunyai koefisien korelasi = 1 atau -1 maka hubungan tersebut sempurna. Semakin kecil koefisien korelasi, maka akan semakin besar *error* untuk membuat prediksi.⁷⁵ Rumus menghitung koefisien korelasi sebagai berikut.

$$r_{xy} = \frac{\sum xy}{\sqrt{\sum x^2 y^2}}$$

Keterangan :

r_{xy} = korelasi antara variabel x dengan y

x = $(x_i - \bar{x})$

y = $(y_i - \bar{y})$.⁷⁶

⁷³ Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian* XXVI.....hal.273

⁷⁴ Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian* XXVI.....hal.228.

⁷⁵ Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian* XXVI.....hal.226

⁷⁶ Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian* XXVI.....hal.228

Dalam Analisis korelasi terdapat suatu angka yang disebut dengan koefisien determinasi, yang merupakan angka kuadrat dari koefisien korelasi (r^2). Koefisien determinasi disebut sebagai penentu, karena varians yang terjadi pada variabel independen.⁷⁷ Nilai keeratan dari korelasi dapat dilihat sebagai berikut

- a. 0,00-0,20 berarti korelasi bersifat sangat lemah
- b. 0,21-0,40 berarti korelasi bersifat lemah
- c. 0,41-0,70 berarti korelasi bersifat kuat
- d. 0,71-0,90 berarti korelasi bersifat sangat kuat
- e. 0,91-0,99 berarti korelasi bersifat kuat sekali
- f. 1 berarti korelasi bersifat sempurna⁷⁸

Dalam penelitian uji korelasi dilakukan dengan bantuan aplikasi *IBM SPSS Statistic 25 for windows*.



⁷⁷ Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian XXVI*.....,hal.231

⁷⁸ Sujarweni, *SPSS Untuk Penelitian I*.....,hal.127

BAB IV ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN

A. Penyajian Data

Pada bagian penyajian data, peneliti akan menunjukkan data yang dihasilkan oleh peneliti dalam melakukan penelitian. Penelitian dilakukan dengan menggunakan teknik pengumpulan data berupa instrumen yaitu kuesioner atau angket sebagai instrumen pokok dalam mengukur pengaruh *game online* terhadap akhlak siswa kelas XI di SMK Ma'arif 6 Ayah Kecamatan Ayah Kabupaten Kebumen dan menggunakan observasi jenis non-partisipan.

Data hasil penelitian berupa tabulasi data dan presentase pernyataan setiap variabel X dan variabel Y dapat dilihat dalam lampiran. Berikut uji statistik deskriptif beserta tabel distribusi frekuensi berdasarkan perhitungan perolehan skor dari masing-masing pernyataan variabel *game online* (X) dan variabel Akhlak siswa (Y) dengan menggunakan *software IBM SPSS 25.0 for windows*.

1. Uji Deskriptif

Uji deskriptif dilakukan untuk mengetahui gambaran distribusi data sampel penelitian dengan mengetahui nilai mean, maximum, minimum, dan standar deviasi dari masing-masing variabel. Berikut hasil perhitungan analisis deskriptif terhadap data 161 responden dengan menggunakan bantuan *IBM SPSS Statistic 25*.

a. Pernyataan Tentang *Game Online*

Tabel 7 Hasil Uji Deskriptif *Game Online*

Descriptive Statistics								
	N	Range	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation	Variance
Game Online	161	33	35	68	7683	47.72	5.674	32.190
Valid N (listwise)	161							

Berdasarkan tabel di atas , diperoleh bahwa nilai *minimum* dari jumlah pernyataan sebesar 33, nilai *maximum* sebesar 68, nilai rata-rata untuk jawaban pernyataan *game online* sebesar 47,72 dan standar deviasi sebesar 5,674.

b. Pernyataan Tentang Akhlak Siswa

Tabel 8 Uji Deskriptif Akhlak Siswa

Descriptive Statistics								
	N	Range	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation	Variance
Akhlak Siswa	161	44	25	69	7757	48.18	6.337	40.161
Valid N (listwise)	161							

Berdasarkan tabel di atas , diperoleh bahwa nilai *minimum* dari jumlah pernyataan sebesar 25, nilai *maximum* sebesar 69, nilai rata-rata untuk jawaban pernyataan akhlak siswa kelas XI sebesar 48,18 dan standar deviasi sebesar 6,337.

2. Tabel Distribusi Frekuensi

Tabel data distribusi frekuensi dilakukan untuk mengukur sebaran data dari 161 responden dan memudahkan pembaca dalam melihat gambaran data sehingga penyajian data lebih komunikatif. Berikut tabel distribusi frekuensi dari setiap variabel penelitian.

a. Variabel *Game Online*

Berikut merupakan langkah-langkah dalam membuat tabel distribusi frekuensi.

1) Menghitung banyak kelas dengan rumus sturges

$$\begin{aligned}
 K &= 1 + 3,3 \log n \\
 &= 1 + 3,3 \log 161 \\
 &= 1 + 3,3. (2.206826) \\
 &= 1 + 7,2825258 \\
 &= 8,2825258 = 9
 \end{aligned}$$

2) Menghitung rentang (R) dan panjang kelas (P)

$$R = \text{data tertinggi} - \text{data terendah}$$

$$= 68 - 33 = 35$$

$$P = \frac{\text{rentang}(R)}{\text{BanyakKelas}(BK)}$$

$$= \frac{35}{9}$$

$$= 3,88 = 4$$

Setelah menghitung banyak kelas, rentang kelas dan panjang kelas. Selanjutnya adalah dengan menyusun interval kelas, penyusunan interval kelas dimulai dari data yang terkecil yaitu 33. Setelah interval kelas tersusun selanjutnya adalah dengan memasukkan frekuensi data yang sudah di tabulasi pada variabel *game online*.

Tabel 9 Distribusi frekuensi *game online*

No	Interval	F	%f
1	33-36	6	3,73%
2	37-40	6	3,73%
3	41-44	29	18,01%
4	45-48	57	35,40%
5	49-52	37	22,98%
6	53-56	13	8,07%
7	57-60	7	4,35%
8	61-64	5	3,11%
9	65-68	1	0,62%

Jumlah	161	100%
--------	-----	------

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa sebanyak 6 atau 3,73% responden berada pada kelas interval 33-36. Sebanyak 6 atau 3,73% responden berada pada kelas interval 37-40. Sebanyak 29 atau 18,01% responden berada pada kelas interval 41-44. Sebanyak 57 atau 35,40% responden berada pada kelas interval 45-48. Sebanyak 37 atau 22,98% responden berada pada kelas interval 49-52. Sebanyak 13 atau 8,07% responden berada pada kelas interval 53-56. Sebanyak 7 atau 4,35% responden berada pada kelas interval 57-60. Sebanyak 5 atau 3,11% responden berada pada kelas interval 61-64 dan sebanyak 1 atau 0,62% responden berada pada kelas interval 65-68. Kemudian jumlah semua frekuensi sebesar 161 sesuai dengan sampel penelitian yaitu 161 responden yang berarti data tersebar dengan baik.

b. Pernyataan Akhlak Siswa

Berikut merupakan langkah-langkah dalam membuat tabel distribusi frekuensi.

1) Menghitung banyak kelas dengan rumus sturges

$$\begin{aligned}
 K &= 1 + 3,3 \log n \\
 &= 1 + 3,3 \log 161 \\
 &= 1 + 3,3 \cdot (2.206826) \\
 &= 1 + 7,2825258 \\
 &= 8,2825258 = 9
 \end{aligned}$$

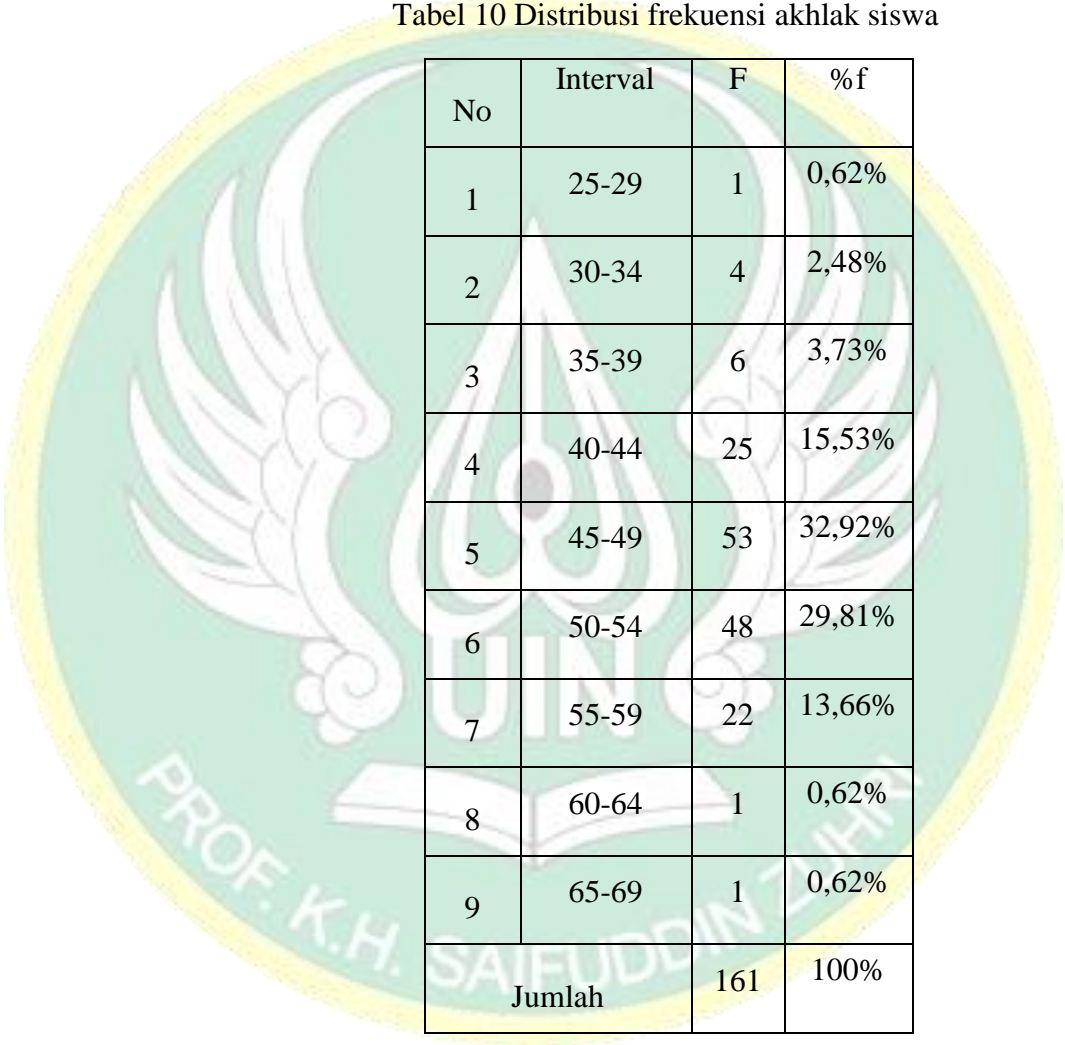
2) Menghitung rentang (R) dan panjang kelas (P)

$$\begin{aligned}
 R &= \text{data tertinggi} - \text{data terendah} \\
 &= 69 - 25 = 44
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\text{rentang}(R)}{\text{BanyakKelas}(BK)} \\
 &= \frac{44}{9} \\
 &= 4,88 = 5
 \end{aligned}$$

Setelah menghitung banyak kelas, rentang kelas dan panjang kelas. Selanjutnya adalah dengan menyusun interval kelas, penyusunan interval kelas dimulai dari data yang terkecil yaitu 25. Setelah interval kelas tersusun selanjutnya adalah dengan memasukkan frekuensi data yang sudah ditabulasi pada variabel akhlak siswa.

Tabel 10 Distribusi frekuensi akhlak siswa



No	Interval	F	%f
1	25-29	1	0,62%
2	30-34	4	2,48%
3	35-39	6	3,73%
4	40-44	25	15,53%
5	45-49	53	32,92%
6	50-54	48	29,81%
7	55-59	22	13,66%
8	60-64	1	0,62%
9	65-69	1	0,62%
Jumlah		161	100%

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa sebanyak 1 atau 0,62% responden berada pada kelas interval 25-29. Sebanyak 4 atau 2,48% responden berada pada kelas interval 30-34. Sebanyak 6 atau 3,73% responden berada pada kelas interval 35-39. Sebanyak 25 atau 15,53% responden berada pada kelas interval 40-44. Sebanyak 53 atau 32,92% responden berada pada kelas interval 45-49.

Sebanyak 48 atau 29,81% responden berada pada kelas interval 50-54. Sebanyak 22 atau 13,66 % responden berada pada kelas interval 55-59. Sebanyak 1 atau 0,62% responden berada pada kelas interval 61-64 dan sebanyak 1 atau 0,62% responden berada pada kelas interval 65-68. Kemudian jumlah semua frekuensi sebesar 161 sesuai dengan sampel penelitian yaitu 161 responden yang berarti data tersebar dengan baik.

B. Analisis Data Hasil Penelitian

1. Instrumen Penelitian

Sebelum peneliti melakukan penelitian maka langkah awal peneliti adalah dengan melakukan uji instrumen penelitian berupa uji validitas dan uji reliabilitas. Instrumen dalam penelitian ini berupa angket pernyataan tentang *game online* sebagai variabel (X) dan akhlak siswa sebagai variabel (Y). Uji instrumen dilakukan kepada 30 sampel yang terdiri dari beberapa siswa kelas XII SMK Ma'arif 6 Kecamatan Ayah Kabupaten Kebumen. Uji instrumen dilakukan untuk mengukur seberapa layak instrumen penelitian untuk dijadikan sebagai pengambilan data penelitian.

a. Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengukur valid atau tidaknya pernyataan-pernyataan terkait variabel penelitian. Dalam penelitian ini variabel *game online* sebagai variabel (X) dan variabel Akhlak siswa sebagai variabel (Y). Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan aplikasi *IBM SPSS 25.0 for windows*. Berikut merupakan hasil uji validitas variabel *game online* (X) dan akhlak siswa (Y).

Tabel 11 Hasil Uji validitas variabel *Game online* (X)

No pertanyaan	r_{hitung}	r_{tabel}	keterangan
1.	0.39936	0.3610	Valid
2.	0.58202	0.3610	Valid
3.	0.543288	0.3610	Valid

4.	0.595798	0.3610	Valid
5.	0.393134	0.3610	Valid
6.	0.413978	0.3610	Valid
7.	0.399764	0.3610	Valid
8.	0.411131	0.3610	Valid
9.	0.566786	0.3610	Valid
10.	0.484454	0.3610	Valid
11.	0.521346	0.3610	Valid
12.	0.620814	0.3610	Valid
13.	0.382635	0.3610	Valid
14.	0.564939	0.3610	Valid
15.	0.381497	0.3610	Valid

Berdasarkan tabel X, penetapan hasil perhitungan terhadap data *game online* (X) dikatakan valid apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$. Perolehan r_{tabel} adalah dengan menggunakan rumus $df = N-2$, dengan N adalah 30 dan taraf signifikansi 5 % maka diperoleh Nilai dari r_{tabel} sebesar 0,3610. Berdasarkan pernyataan tersebut maka semua item pernyataan valid.

Tabel 12 Hasil uji validitas variabel akhlak siswa (Y)

No pertanyaan	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1.	0.363556	0.3610	Valid
2.	0.390336	0.3610	Valid
3.	0.585363	0.3610	Valid

4.	0.60834	0.3610	Valid
5.	0.42948	0.3610	Valid
6.	0.419034	0.3610	Valid
7.	0.614478	0.3610	Valid
8.	0.494407	0.3610	Valid
9.	0.580526	0.3610	Valid
10.	0.612187	0.3610	Valid
11.	0.499689	0.3610	Valid
12.	0.603522	0.3610	Valid
13.	0.369818	0.3610	Valid
14.	0.688107	0.3610	Valid
15.	0.674549	0.3610	Valid

Berdasarkan tabel Y, diketahui bahwa perolehan $r_{hitung} > r_{tabel}$. Item pernyataan dikatakan valid apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$. Berdasarkan hasil dari perhitungan di atas menunjukkan bahwa 15 pernyataan yang diujikan mempunyai nilai yang lebih besar dari r_{tabel} yaitu 0,3610 maka semua pernyataan dinyatakan valid.

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan dengan tujuan untuk mengukur konsistensi dari instrumen yang digunakan dalam penelitian. Uji reliabilitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan program *IBM SPSS statistik 25 for windows* dengan menggunakan Uji *Cronbach Alpha*.

Tabel 13 Hasil uji reliabilitas angket pernyataan *Game online*

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.760	15

Diketahui hasil perhitungan Uji reliabilitas dalam tabel di atas adalah 0.760. Instrumen dikatakan reliabel apabila hasil *Cronbach Alpha* lebih besar dari 0.60 jika hasil perhitungan uji reliabilitas lebih kecil dari 0.60 maka dinyatakan tidak reliabel. Dalam perhitungan tabel di atas menunjukkan bahwa nilai *Cronbach Alpha* > 0.60 , yaitu $0.76 > 0.60$. oleh karena itu pernyataan untuk *Game online* (X) dinyatakan reliabel.

Tabel 14 Hasil uji reliabilitas Pernyataan akhlak siswa (Y)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.819	15

Berdasarkan hasil tabel Y, menunjukkan bahwa hasil perhitungan uji reliabilitas menggunakan Uji *Cronbach Alpha* sebesar 0.819. sebuah instrumen dikatakan reliabel apabila nilai *Cronbach Alpha* lebih besar dari 0,60. Dari perhitungan di atas dapat disimpulkan bahwa $0,819 > 0,60$ maka semua item pernyataan dinyatakan reliabel.

2. Uji Prasyarat Regresi

Uji prasyarat regresi atau uji asumsi merupakan syarat untuk peneliti dapat melanjutkan analisis regresi. Data yang sudah diperoleh peneliti sebelum dianalisis regresi terlebih dahulu memenuhi Uji prasyarat regresi. Dalam penelitian ini uji prasyarat regresi yang digunakan adalah uji normalitas data, uji linearitas, uji homogenitas, dan uji heterokdastisitas.

a. Uji Normalitas Data

Uji normalitas data digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh peneliti dan akan dianalisis merupakan data yang berdistribusi

normal atau tidak. Uji normalitas data dalam penelitian ini menggunakan rumus *Kolmogorov Smirnov* dan diolah menggunakan *IBM Statistic 25 for windows*.

Hipotesis uji normalitas data dengan taraf signifikansi 0,05% sebagai berikut.

H_0 : data berdistribusi normal

H_a : data tidak berdistribusi normal

Hasil perhitungan menggunakan rumus *Kolmogorov Smirnov* dengan menggunakan *IBM Statistic 25 for windows* sebagai berikut.

Tabel 15 Hasil perhitungan uji normalitas data

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		161
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	5.38628030
Most Extreme Differences	Absolute	.069
	Positive	.035
	Negative	-.069
Test Statistic		.069
Asymp. Sig. (2-tailed)		.060 ^c
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa hasil nilai signifikansi (*Asymp Sig*) adalah 0,060. Pengambilan keputusan apakah data berdistribusi normal atau tidak adalah dengan membandingkan antara hasil signifikansi dengan taraf signifikansi. Apabila taraf signifikansi lebih besar dari nilai signifikansi maka data tidak berdistribusi normal, sebaliknya jika nilai signifikansi lebih besar dari taraf signifikansi maka data berdistribusi normal. Dari data tersebut diperoleh $0,06 > 0,05$ yang berarti data berdistribusi normal Maka H_0 diterima.

b. Uji Linearitas Regresi

Uji linearitas regresi digunakan untuk melihat apakah garis regresi antara variabel independen (X) dan variabel dependen (Y) membentuk sebuah garis regresi linear atau tidak. Apabila garis regresi tidak linear maka analisis regresi tidak dapat dilanjutkan.

Hipotesis dalam uji linearitas regresi dengan taraf signifikansi sebesar 0,05 dalam penelitian ini sebagai berikut.

H_0 : regresi linear

H_a : regresi tidak linear

Dasar pengambilan keputusan hipotesis dalam uji linearitas penelitian ini adalah sebagai berikut.

H_0 diterima apabila $F_{hitung} < F_{tabel}$ dan H_0 ditolak apabila $F_{hitung} > F_{tabel}$. berikut merupakan hasil dari perhitungan uji linearitas menggunakan *IBM Statistic 25 for windows*.

Tabel 16 Hasil Uji linearitas

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Akhlak Siswa * Game Online	Between Groups	(Combined)	2830.501	27	104.833	3.878	.000
		Linearity	1783.854	1	1783.854	65.990	.000
		Deviation from Linearity	1046.647	26	40.256	1.489	.076
	Within Groups		3595.275	133	27.032		
	Total		6425.776	160			

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh data bahwa F_{hitung} sebesar 1,489. Kemudian untuk mencari F_{tabel} dengan taraf signifikansi 5% yaitu dengan menggunakan rumus.

$$\begin{aligned}
 F_{tabel} &= \text{df deviaton form linearity ; df within groups} \\
 &= 26 ; 133 \\
 &= 1,743
 \end{aligned}$$

Dari perhitungan tersebut diperoleh F_{tabel} sebesar 1,743. Maka kesimpulan dari uji linearitas ini adalah $F_{hitung} < F_{tabel}$ yang berarti bahwa hubungan antara variabel *game online* dengan variabel akhlak siswa bersifat linear.

c. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah beberapa varian populasi adalah sama atau tidak atau digunakan untuk menguji apakah sebaran data tersebut homogen atau tidak, yaitu dengan membandingkan kedua variansnya. Hipotesis dalam uji homogenitas dalam penelitian ini sebagai berikut.

H_0 : data bersifat homogen.

H_a : data tidak homogen.

Kemudian dilakukan perhitungan menggunakan program *SPSS for windows 25*, dengan menggunakan rumus *Levene*. Berikut hasil perhitungan uji homogenitas.

Tabel 17 Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	2.364	1	320	.125
Perolehan	Based on Median	2.281	1	320	.132
Angket	Based on Median and with adjusted df	2.281	1	318.864	.132
	Based on trimmed mean	2.340	1	320	.127

Berdasarkan tabel di atas diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,127. Kemudian dasar pengambilan keputusan terhadap uji homogenitas adalah dengan membandingkan nilai signifikansi dengan taraf signifikansi 5%. Apabila nilai signifikansi > taraf signifikansi 5% maka data bersifat homogen sebaliknya apabila nilai signifikansi < taraf signifikansi 5%

maka data tidak bersifat homogen. Dari tabel diatas diperoleh bahwa nilai signifikansi > taraf signifikansi 5% yaitu $0,127 > 0,05$ yang berarti H_0 diterima yaitu data bersifat homogen.

d. Uji Heterokedastisitas

Uji heterokedastisitas adalah uji asumsi klasik atau uji prasyarat yang digunakan untuk menguji terjadinya perbedaan varians residual suatu periode pengamatan ke periode pengamatan yang lain. Hipotesis uji heterokedastisitas dalam penelitian ini sebagai berikut.

H_0 : data tidak terdapat heterokdastisitas

H_a : data terdapat heterokdastisitas.

Setelah merumuskan hipotesis terhadap uji heterokdastisitas langkah selanjutnya adalah menghitung uji heterokdastisitas dengan menggunakan uji persamaan linear model Glejser dengan bantuan *SPSS for windows 25*. Berikut merupakan hasil perhitungan uji heterokdastisitas.

Tabel 18 uji heterokdastisitas

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	7.157	2.419		2.959	.004
	X	-.067	.050	-.104	-1.325	.187

a. Dependent Variable: Abs_RES

Berdasarkan tabel di atas diperoleh nilai signifikansi sebesar 0.187. kemudian dasar pengambilan keputusan terhadap uji heterokdastisitas adalah dengan membandingkan nilai signifikansi dengan taraf signifikansi 5%, apabila nilai signifikansi > taraf signifikansi 5% maka data tidak terdapat heterokdastisitas, jika nilai signifikansi < taraf signifikansi 5% maka data terdapat heterokdastisitas. Dari tabel di atas diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,187 yang berarti nilai signifikansi > taraf signifikansi 5% yaitu $0,187 > 0,05$, maka H_0 diterima yang berarti data tidak terdapat heterokdastisitas.

3. Uji Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara atas rumusan masalah penelitian. Dalam pengujian hipotesis pada penelitian ini digunakan untuk melihat apakah hipotesis yang diajukan diterima atau bahkan ditolak. pengujian uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan rumus analisis regresi linear sederhana dengan bantuan program *IBM Statistic 25 for windows*. Pengujian hipotesis bertujuan untuk melihat bagaimana pengaruh variabel *game online* terhadap variabel akhlak siswa kelas XI di SMK Ma'arif 6 Ayah Kabupaten Kebumen.

a. Analisis Regresi Linear Sederhana

Analisis regresi linear sederhana digunakan untuk menganalisis hubungan antara variabel *game online* terhadap variabel akhlak siswa kelas XI di SMK Ma'arif 6 Ayah kecamatan Ayah kabupaten Kebumen. berikut hasil perhitungan analisis regresi linear sederhana dengan menggunakan *IBM Statistic 25 for windows*.

Tabel 19 Uji Regresi Linear Sederhana

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	20.096	3.618		5.554	.000
	Game Online	.589	.075	.527	7.817	.000

a. Dependent Variable: Akhlak Siswa

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa nilai a sebesar 20,096 dan nilai b sebesar 0,589. Langkah awal dalam uji regresi linear sederhana adalah membuat persamaan regresi linear sederhana. Persamaan regresi linear sederhana secara umum sebagai berikut.

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

$$\hat{Y} = 20,096 + 0,589X$$

Kesimpulan dari data tersebut adalah

- 1) Nilai konstanta sebesar 20,096 menunjukkan bahwa ketika nilai Variabel *game online* (X) bernilai 0 maka konstanta untuk variabel akhlak siswa (Y) bernilai 20,096.
- 2) Nilai $b = 0,589$ menunjukkan angka arah atau arah koefisien regresi yang berarti setiap peningkatan 1% dari *game online* (X) maka akhlak siswa (Y) akan naik sebesar 0,589.

Setelah peneliti mendapatkan hasil perhitungan dari analisis regresi linear sederhana langkah selanjutnya adalah menguji keberartian regresi.

b. Uji Keberartian Regresi

Uji keberartian regresi merupakan salah satu pengujian yang dilakukan untuk mengetahui keberartian signifikansi pengaruh antara variabel *game online* terhadap akhlak siswa. Hipotesis untuk uji keberartian regresi sebagai berikut.

H_0 : arah regresi tidak berarti

H_a : regresi berarti

Pengambilan keputusan terhadap uji keberartian regresi adalah Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka H_0 ditolak yang berarti arah regresi berarti, sebaliknya jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka H_0 diterima yang berarti arah regresi tidak berarti. Berikut hasil perhitungan uji keberartian regresi dengan menggunakan program *IBM Statistic 25 for windows*.

Tabel 20 Uji keberartian Regresi

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1783.854	1	1783.854	61.102	.000 ^b
	Residual	4641.922	159	29.194		
	Total	6425.776	160			
a. Dependent Variable: Akhlak Siswa						
b. Predictors: (Constant), <i>Game Online</i>						

Berdasarkan tabel diatas, diketahui F_{hitung} sebesar 61,102. Sedangkan mencari F_{tabel} adalah dengan membandingkan nilai df pembilang (1) dengan df penyebut (159), berdasarkan rumus tersebut

diperoleh F_{hitung} sebesar 3,90. Maka dapat disimpulkan $61,102 > 3,90$ yaitu $F_{hitung} > F_{tabel}$. Maka H_0 diterima yang berarti terdapat pengaruh signifikan antara variabel *game online* dengan variabel akhlak siswa.

Kemudian setelah menguji keberartian regresi langkah selanjutnya adalah Uji hipotesis dengan melihat hasil *output SPSS Statistic 25* tabel 18 uji regresi linear sederhana. Uji hipotesis dalam penelitian ini adalah H_0 : tidak ada pengaruh *game online* terhadap akhlak siswa kelas XI di SMK Maarif 6 Ayah kecamatan Ayah Kabupaten Kebumen.

H_a : ada pengaruh *game online* terhadap akhlak siswa kelas XI di SMK Ma'arif 6 Ayah kecamatan Ayah kabupaten Kebumen.

Pengambilan keputusan uji hipotesis penelitian dengan taraf signifikansi 5% adalah dengan membandingkan nilai signifikansi dari *output IBM SPSS Statistic 25*. Jika nilai signifikansi lebih kecil dari nilai taraf signifikansi maka terdapat pengaruh antara variabel *game online* dengan variabel akhlak siswa. Diketahui bahwa nilai signifikansi dalam tabel tersebut sebesar 0,000 dan taraf signifikansi sebesar 0,05. Maka $0,000 < 0,05$ yang berarti bahwa terdapat pengaruh *game online* terhadap akhlak siswa yang signifikan.

Setelah peneliti menguji hipotesis dengan membandingkan nilai taraf signifikansi dengan nilai signifikansi langkah selanjutnya adalah dengan membandingkan nilai t_{hitung} dengan t_{tabel} dasar pengambilan keputusan sebagai berikut.

H_0 diterima apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka tidak ada pengaruh signifikan antara variabel *game online* terhadap variabel akhlak siswa

H_a diterima apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel *game online* terhadap variabel akhlak siswa.

Tabel 21 Uji t

Coefficients ^a					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		

1	(Constant)	20.096	3.618		5.554	.000
	Game Online	.589	.075	.527	7.817	.000

a. Dependent Variable: Akhlak Siswa

Berdasarkan tabel 21 uji t diketahui bahwa nilai t_{hitung} sebesar 7,817. Sedangkan untuk nilai t_{tabel} dapat dicari menggunakan rumus ($\alpha/2 ; n-k-1$)

$$\begin{aligned}
 T_{tabel} &= \alpha/2 ; n-k-1 \\
 &= 0,05/2 ; 161-1-1 \\
 &= 0,025 ; 159 \text{ (dilihat dalam nilai distribusi } t_{tabel}) \\
 &= 1,975
 \end{aligned}$$

Hasil perhitungan di atas menunjukkan bahwa nilai t_{tabel} adalah 1,975, dapat disimpulkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $7,817 > 1,975$ maka H_0 ditolak sehingga terdapat pengaruh yang signifikan variabel *game online* (X) terhadap variabel akhlak siswa kelas XI (Y).

c. Uji Korelasi

Uji korelasi bertujuan untuk mengetahui seberapa kuat hubungan antara variabel *game online* (X) dengan variabel akhlak siswa (Y). secara umum hasil dari uji korelasi disebut dengan koefisien korelasi. Dalam penelitian ini dilakukan uji korelasi dengan menggunakan *IBM SPSS Statistic 25* dengan langkah analisis *correlate bivariate*. Berikut hasil perhitungan uji korelasi.

Tabel 22 Uji korelasi

Correlations			
		Game Online	Akhlak Siswa
Game Online	Pearson Correlation	1	-.527**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	161	161
Akhlak Siswa	Pearson Correlation	-.527**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	161	161

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

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh hasil nilai signifikansi sebesar 0,000 dan nilai *pearson correlation* sebesar -0,527. Dasar pengambilan keputusan dari uji korelasi adalah jika nilai signifikansi lebih kecil dari taraf signifikansi maka hubungan antar variabel bersifat korelasi. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa hubungan antara variabel *game online* (X) dengan variabel akhlak siswa (Y) memiliki hubungan yang korelasional karena $0,000 < 0,05$. Kemudian besarnya korelasi atau hubungan (r) sebesar -0,527 memiliki arti bahwa hubungan antar variabel bersifat negatif. Artinya jika penggunaan *game online* semakin intens maka perubahan terhadap akhlak siswa kelas XI bersifat negatif.

d. Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui besarnya pengaruh variabel *game online* (X) terhadap variabel akhlak siswa (Y). Berikut hasil perhitungan koefisien determinasi menggunakan bantuan *IBM SPSS Statistic 25*.

Tabel 23 Hasil perhitungan koefisien determinasi

Model Summary ^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.527 ^a	.278	.273	5.403
a. Predictors: (Constant), <i>Game Online</i>				
b. Dependent Variable: Akhlak Siswa				

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh hasil bahwa nilai koefisien determinasi atau R^2 adalah 0,278. Hal ini berarti pengaruh yang diberikan oleh variabel *game online* dalam mempengaruhi akhlak siswa sebesar 27,8 % dan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain.

C. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di SMK Ma'arif 6 Ayah Kecamatan Ayah Kabupaten Kebumen untuk meneliti tentang pengaruh *game online* terhadap akhlak siswa kelas XI di SMK Ma'arif 6 Ayah Kecamatan Ayah Kabupaten Kebumen. Penelitian diawali dengan observasi pendahuluan yang dilakukan

peneliti untuk melihat masalah-masalah yang akan diteliti dalam hal ini adalah perilaku siswa yang ditimbulkan oleh penggunaan *game online*. Dari observasi tersebut peneliti mendapatkan gambaran tentang apa saja yang harus diteliti pada objek penelitian. Jumlah siswa khususnya kelas XI SMK Ma'arif 6 Ayah berjumlah 300 siswa yang terdiri dari 9 kelas kemudian diambil sampel penelitian menjadi 161 siswa dengan menggunakan tabel pembantu penentu sampel oleh *Isac* dan *Michael*.

Penelitian dilakukan dengan menggunakan instrumen penelitian berjenis angket pernyataan yang terdiri dari satu variabel independen (X) yaitu *game online* dan satu variabel dependen (Y) yaitu akhlak siswa dengan masing-masing variabel memiliki 15 pernyataan yang sesuai dengan indikator variabel. Sebelum peneliti mengumpulkan data dengan angket tersebut peneliti harus menguji validitas data dan realibilitas data. Uji validitas dan uji reliabilitas dilakukan kepada 30 responden yang terdiri dari siswa kelas 12 SMK Ma'arif 6 Ayah. Hasil uji validitas dan realibilitas dari instrumen penelitian dinyatakan valid dan reliabel menurut perhitungan pada poin uji validitas dan reliabilitas.

1. Penggunaan *Game Online*

Setelah peneliti mendapatkan data dari 161 siswa kelas XI SMK Ma'arif 6 Ayah peneliti melakukan uji deskriptif terhadap tabulasi data variabel *game online* (X) dan variabel akhlak siswa (Y). Dari uji deskriptif tersebut diperoleh nilai tertinggi, nilai terendah, dan rata-rata dari masing-masing variabel. Untuk variabel *game online* diperoleh data nilai tertinggi adalah 68, nilai terendah sebesar 35 dan nilai rata-rata pada variabel *game online* (X) 47,72 yang menunjukkan bahwa pengetahuan *game online* pada siswa kelas XI sebesar 47,72%. Untuk variabel akhlak siswa diperoleh data nilai tertinggi sebesar 69, nilai terendah sebesar 25 dan nilai rata-rata pada variabel akhlak siswa (Y) sebesar 48,18%. Hal ini berarti tingkat pengetahuan siswa kelas XI terhadap akhlak siswa sebesar 48,18 %.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti angka tersebut cukup besar dan dapat mendefinisikan apa yang didapatkan oleh peneliti dalam observasi yaitu tingkat penggunaan *game online* yang cukup tinggi

pada kelas XI SMK Ma'arif 6 Ayah Kecamatan Ayah Kabupaten Kebumen ditandai dengan adanya *class meeting* antarsiswa dimana perwakilan dari kelas XI mendominasi dalam turnamen tersebut.

2. Hubungan Antara *Game Online* dengan Akhlak Siswa Kelas XI

Untuk mengetahui hubungan variabel *game online* dengan variabel akhlak siswa langkah selanjutnya adalah menguji korelasi dengan teknik korelasi *product moment*. Berdasarkan uji korelasi yang dilakukan dengan menggunakan *IBM SPSS Statistic 25* diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 24 uji korelasi

Correlations			
		Game Online	Akhlak Siswa
Game Online	Pearson Correlation	1	-.527**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	161	161
Akhlak Siswa	Pearson Correlation	-.527**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	161	161

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

Berdasarkan tabel di atas diperoleh nilai korelasi (r) sebesar $-0,527$ yang berarti hubungan antara variabel *game online* (X) dengan variabel akhlak siswa (Y) bersifat negatif berdasarkan nilai keeratan korelasi. Artinya jika penggunaan *game online* semakin intens maka perubahan terhadap akhlak siswa kelas XI bersifat negatif.

3. Pengaruh *Game Online* Terhadap Akhlak Siswa kelas XI

Kemudian setelah data disajikan akan dilakukan analisis regresi linear sederhana. Akan tetapi sebelum peneliti menganalisis data dengan analisis regresi linear sederhana peneliti perlu menguji data yang sudah ditabulasi dengan uji asumsi klasik di antaranya uji normalitas data dan uji linearitas sebagai syarat untuk melanjutkan ke tahap analisis regresi linear sederhana. Hasil uji normalitas dengan menggunakan rumus *kolmogorov smirnov* dalam *IBM SPSS Statistic 25* menyatakan bahwa data berdistribusi normal dikarenakan hasil dari nilai signifikansi $>$ taraf signifikansi yaitu $0,06$

> 0,05. Kemudian perhitungan uji linearitas dilakukan dengan menggunakan *IBM SPSS Statistic 25* dengan hasil F_{hitung} sebesar 1,489 dan F_{tabel} sebesar 1,743 yang berarti $F_{hitung} > F_{tabel}$. Dari perhitungan tersebut dapat disimpulkan bahwa hubungan antara variabel *game online* (X) dan Variabel akhlak siswa (Y) linear.

Setelah uji asumsi klasik terpenuhi langkah selanjutnya adalah menguji keberartian regresi dengan menggunakan *IBM SPSS Statistic 25* hasil dari uji keberartian regresi menunjukkan bahwa $F_{hitung} > F_{tabel}$ yaitu $61,102 > 3,90$ yang berarti ada pengaruh yang signifikan variabel *game online* (X) terhadap variabel akhlak siswa (Y).

Setelah menguji keberartian regresi dilanjutkan dengan menguji hipotesis penelitian menggunakan hasil analisis regresi linear sederhana dengan bantuan *SPSS for windows 25* berikut hasil perhitungan uji regresi linear sederhana.

Tabel 25 uji resgresi linear sederhana

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	20.096	3.618		5.554	.000
	Game Online	.589	.075	.527	7.817	.000

a. Dependent Variable: Akhlak Siswa

Berdasarkan hasil tabel di atas dapat diperoleh hasil persamaan regresi $\hat{Y} = 20,096 + 0,589X$ yang berkesimpulan Jika nilai variabel *game online* bernilai 0 maka konstanta untuk variabel akhlak siswa bernilai 20,096. Kemudian dihasilkan nilai signifikansi sebesar 0,000% lebih kecil dari taraf signifikansi 5% yaitu 0,05 yang berarti terdapat pengaruh *game online* terhadap akhlak siswa kelas XI di SMK Ma'arif 6 Ayah kecamatan Ayah kabupaten Kebumen. kemudian hipotesis dalam penelitian ini adalah

H_0 : tidak ada pengaruh *game online* terhadap akhlak siswa kelas XI di SMK Ma'arif 6 Ayah kecamatan Ayah kabupaten Kebumen.

H_a : ada pengaruh *game online* terhadap akhlak siswa kelas XI di SMK Ma'arif 6 Ayah kecamatan Ayah kabupaten Kebumen.

Selain dengan melihat taraf signifikansi pengujian hipotesis bisa dilakukan dengan melihat nilai t_{hitung} apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak yang berarti terdapat pengaruh *game online* terhadap akhlak siswa. Hasil dari t_{hitung} sebesar 7,817 sedangkan untuk t_{tabel} sebesar 1,975 maka H_0 ditolak yang berarti terdapat pengaruh *game online* terhadap akhlak siswa kelas XI di SMK Ma'arif 6 Ayah Kecamatan Ayah Kabupaten Kebumen.

Hasil dari perhitungan di atas menunjukkan bahwa ada pengaruh yang ditimbulkan oleh *game online* terhadap akhlak siswa Kelas XII di SMK Ma'arif 6 Ayah Kecamatan Ayah Kabupaten Kebumen. hal ini bersesuaian dengan observasi peneliti yaitu ketika peneliti mengunjungi sekolah dan sedang menyebarkan angket sering sekali terdengar beberapa kata yang kasar oleh siswa yang sedang bermain *game online* sesuai dengan hasil rata-rata responden dari jawaban pernyataan (Lihat Lampiran 15) dengan frekuensi 30,4% .

Kemudian langkah selanjutnya adalah menentukan koefisien determinasi dengan mengkuadratkan hasil korelasi yaitu R^2 diperoleh 0,287 yang berarti bahwa pengaruh yang diberikan oleh variabel *game online* (X) terhadap variabel akhlak siswa (Y) sebesar 28,7% dan 71,3% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain seperti kegamaan, pendidikan dan lainnya.

Perolehan koefisien determinasi sebesar 28,7% menunjukkan angka yang mempengaruhi perubahan akhlak siswa kelas XI ketika bermain *game online*, yang berarti ketika semakin anak bermain *game online* secara terus-menerus atau kecanduan *game online* maka terjadi perubahan akhlak yang negatif terhadap siswa tersebut, sesuai dengan hasil pernyataan akhlak siswa pada salah satu pernyataan angket dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 26 Pernyataan Akhlak Siswa

Saya mengabaikan pertanyaan atau sapaan orang lain ketika saya bermain game online				
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent

Valid	sangat tidak setuju	21	13.0	13.0	13.0
	tidak setuju	19	11.8	11.8	24.8
	ragu ragu	50	31.1	31.1	55.9
	Setuju	63	39.1	39.1	95.0
	Sangat setuju	8	5.0	5.0	100.0
	Total	161	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa hasil perolehan sangat tidak setuju sebesar 13 %, tidak setuju sebesar 11,8%, ragu-ragu sebesar 31,1 %, setuju sebesar 39,1 % dan sangat setuju sebesar 5%. Data tersebut mendukung hasil penelitian dimana angka dominan dalam perolehan pernyataan siswa mengabaikan pertanyaan atau sapaan orang lain ketika bermain *game online* sebesar 39,1%. Dalam hal ini berarti efek negatif yang ditimbulkan oleh penggunaan *game online* terhadap akhlak siswa sebesar 28,7% , semakin siswa sering bermain *game online* maka semakin besar juga akhlak negatif yang muncul pada siswa tersebut.

Seperti penelitian yang dilakukan oleh saudara Muhammad Fahmi Jazuli dengan judul “pengaruh *game online* terhadap akhlak siswa kelas VIII di MTs Al-Husna cimanggis depok”. Menghasilkan kesimpulan bahwa terdapat pengaruh *game online* terhadap akhlak siswa kelas VIII di MTs Al-Husna Cimanggis Depok dengan nilai koefisien determinasi sebesar 0,252 yang berarti pengaruh yang ditimbulkan oleh *game online* terhadap akhlak siswa kelas VIII di MTs Al-Husna Cimanggis Depok sebesar 25,2% dan 74,8% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh saudara Skripsi saudara Rusdah tahun 2019 dengan judul “*Pengaruh Game Online Terhadap Akhlak Siswa di MTs Darul Amanah Kecamatan Bati-Bati Kabupaten Tanah Laut*” hasil dari penelitian saudara rusdah adalah terdapat pengaruh yang disebabkan oleh *game online* terhadap akhlak siswa seperti berkata kasar, menolak perintah orang tua dan berperilaku buruk.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian terkait judul “Pengaruh *Game Online* Terhadap Akhlak Siswa Kelas XI di SMK Ma’arif 6 Ayah Kecamatan Ayah Kabupaten Kebumen” dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Hasil analisis data yang dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan uji deskriptif terhadap masing-masing variabel yaitu variabel independen (*game online*) dan variabel dependen (akhlak siswa kelas XI) dengan program *IBM SPSS Statistic 25* diperoleh hasil bahwa rata-rata pengetahuan tentang *game online* pada siswa kelas XI sebesar 47,72% dan untuk variabel akhlak siswa (Y) sebesar 48,18%.
2. Hubungan antara variabel *game online* (X) dan variabel akhlak siswa kelas XI (Y) dengan menggunakan uji korelasi yang dibantu oleh program *IBM SPSS Statistic 25* menunjukkan bahwa hasil korelasi (r) sebesar -0,527 yang berarti hubungan negatif. Artinya jika penggunaan *game online* semakin intens maka perubahan terhadap akhlak siswa kelas XI bersifat negatif.
3. Hasil analisis regresi linear sederhana menunjukkan hasil taraf signifikansi sebesar 0,000% dan nilai signifikansi sebesar 0,05 yang berarti taraf signifikansi lebih kecil dari nilai signifikansi, dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak sehingga terdapat pengaruh yang signifikan variabel *game online* terhadap perubahan akhlak siswa kelas XI di SMK Ma’arif 6 Ayah Kecamatan Ayah Kabupaten Kebumen. Kemudian nilai koefisien determinasi sebesar 28,7% yang berarti dampak negatif yang ditimbulkan oleh *game online* terhadap akhlak siswa kelas XI di SMK Ma’arif 6 Ayah Kecamatan Ayah Kabupaten Kebumen sebesar 28,7 % dan 71,3% dipengaruhi oleh faktor lain.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti terkait pengaruh *game online* terhadap akhlak siswa kelas XI di SMK Ma’arif 6

Ayah Kecamatan Ayah Kabupaten Kebumen ada beberapa saran dalam penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Bagi siswa kelas XI SMK Ma'arif 6 Ayah, harus mendalami pendidikan agama terutama dalam hal akhlak, berperilaku baik terhadap orang tua dan guru, berkata yang baik terhadap sesama teman dan mengurangi penggunaan *game online* secara terus menerus tanpa memperhatikan waktu dan kewajiban.
- 2) Bagi kepala sekolah, memberikan arahan kepada siswa untuk senantiasa beribadah, berperilaku baik dan sopan terhadap lingkungan sekolah, memberikan ruang yang baik kepada siswa yang berprestasi dalam lingkup *game online*, serta memberikan sosialisasi terhadap penggunaan *game online*.
- 3) Bagi guru, mendidik siswa agar menjadi siswa yang bertaqwa, berakhlakul karimah dan menguasai pemahaman terhadap pendidikan agama islam. serta memberikan pengarahan atau sosialisasi terhadap siswa yang bermain *game online*.
- 4) Bagi orang tua, turut mengawasi anak didiknya dirumah dalam menggunakan handphone, memberikan batasan-batasan terhadap anak dalam penggunaan handphone khususnya ketika anak bermain *game online*.
- 5) Bagi peneliti selanjutnya, dapat mengembangkan penelitian ini dengan lebih baik dengan melihat kekurangan-kekurangan yang dihasilkan dalam penelitian ini seperti teknik, teori, dan lainnya. Seperti penggunaan rumus regresi, dan penyusunan instrumen.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Muhammad. *Akhlak Menjadi Seorang Muslim Berakhlak Mulia*. Edited by Octiviena. *Nucl. Phys.* 1st ed. Vol. 13. Jakarta: PT RAJAGARIFENDO PERSADA, 1959.
- Adiningtiyas, Sri Wahyuni. "Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online." *KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program* 4, no. 1 (2017).
- Amin, H Samsul Munir. *Ilmu Akhlak*. Amzah, 2022.
- Harsan, Alif. *Jago Bikin: Game Online*. MediaKita, 2011.
- Hasbi, Muhammad. *Akhlak Tasawuf*. Edited by Siti Najmah. 1st ed. Yogyakarta: TrustMedia Publishing, 2020.
- Hawassy, Ahmad. *Kajian Akhlak Dalam Bingkai Aswaja*. PT Naraya Elaborium Optima, 2020.
- Indonesia, Presiden Republik. "Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional" (2006).
- Irvani, Asep. "Pelatihan Pemanfaatan Teknologi Informasi Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran." *Jurnal PkM MIFTEK* 1, no. 1 (2020): 35–41.
- Kominfo. "Sruvey Penggunaan TIK." *survey penggunaan TIK* (2017): 20.
- Kustiawan, Andri Arif, M Or, Andy Widhiya Bayu Utomo, and M Or. *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan*. CV. AE MEDIA GRAFIKA, 2019.
- Maskhuroh, Laiatul. "Pendidikan Dan Akhlak Perspektif m. Quraish Shihab" 10 (2017): 319–337.
- Nadirah, Sitti. "Anak Didik Perspektif Nativisme, Empirisme, Dan Konvergensi." *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan* 16, no. 2 (2013): 188–195.
- Pramudia, Rischa. *Stop Kecanduan Game Online*. Edited by Yulia Silvia. 1st ed. madiun: UNIPMA PRESS, 2018.
- Purnamasari, Ni Made Diah, and Amaliah Sabrina. "Tinjauan Kriminologis Terhadap Anak Pecandu Game Online Khusus Nya Di Kota Balikpapan." *Jurnal Lex Suprema* 2, no. 2 (2020): 153–167.
- Putri, Riska Cahaya Snindya, and Wawan Kokotiasa. "Dampak Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Remaja." *Antropocene: Jurnal Penelitian*

- Ilmu Humaniora* 1, no. 1 (2021): 1–7.
- Rohmah, Siti. *Buku Ajar Akhlak Tasawuf*. Penerbit NEM, 2021.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. 2nd ed. Bandung: ALFABETA, 2022.
- . *Statistika Untuk Penelitian*. 26th ed. Bandung: ALFABETA, 2015.
- Sujarweni, Wiranta. *SPSS Untuk Penelitian*. Edited by Florent. 1st ed. Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2023.
- Supratman, Lucy Pujasari. “Penggunaan Media Sosial Oleh Digital Native.” *Jurnal Ilmu Komunikasi* 15, no. 1 (2018): 47–60.
- Surbakti, Krista. “Pengaruh Game Online Terhadap Remaja.” *Jurnal Curere* 1, no. 1 (2017).
- Syahrani, Ridwan. “Ketergantungan Online Game Dan Penanganannya.” *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling* 1, no. 1 (2015).
- Usmadi, Usmadi. “Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas).” *Inovasi Pendidikan* 7, no. 1 (2020).
- Vera, Susanti, and R. Yuli A. Hambali. “Aliran Rasionalisme Dan Empirisme Dalam Kerangka Ilmu Pengetahuan.” *Jurnal Penelitian Ilmu Ushuluddin* 1, no. 2 (April 29, 2021): 59–73.
- Warasto, Hestu Nugroho. “Pembentukan Akhlak Siswa.” *Jurnal Mandiri* 2, no. 1 (2018): 65–86.
- Zainuddin, Zainuddin. “Pengembangan Buku Ajar Akidah Akhlak Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Madrasah.” *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia* 3, no. 2 (2019): 216–229.

LAMPIRAN-LAMPIRAN



Lampiran 1. Instrumen penelitian

ANGKET PENELITIAN PENGGUNAAN GAME ONLINE

Petunjuk pengisian

- I. Silahkan isi identitas anda terlebih dahulu!
- II. Jawablah pernyataan di bawah ini dengan memberikan tanda centang (√) pada salah satu jawaban yang menurut anda paling benar dan tepat sesuai keadaan anda. Keterangan : SS (sangat setuju), S (setuju), R (ragu-ragu), TS (tidak setuju), STS (sangat tidak setuju).
- III. Jawablah dengan jujur dan sesuai dengan keadaan anda!

Nama :

Kelas :

lampiran 1 Insturmen Penelitian

ANGKET GAME ONLINE						
No	Pernyataan	SS	S	R	TS	STS
1	Saya bermain game online					
2	Saya bermain game online mobile legends bang-bang					
3	Saya bermain game online free fire					
4	Saya bermain game online PUBG					
5	Saya bermain game online sendirian					
6	Saya bermain game online bersama teman-teman					
7	Setiap hari saya bermain game online sendiri maupun dengan teman-teman					

8	Saya bermain game online setelah pulang sekolah					
9	Saya bermain game online ketika berada di sekolah					
10	Saya merasa puas ketika saya bermain game online lebih dari satu jam					
11	Saya sering bermain game online sampai larut malam					
12	Saya memiliki banyak teman setelah bermain game online					
13	Saya memiliki <i>squad</i> dalam game online					
14	Saya merasa senang ketika bermain game online					
15	Saya sering top up untuk membeli skin dalam game online					
16	Saya merasa nyaman bermain <i>game online</i> dengan teman-teman					
17	Saya akan bermain <i>game online</i> jika ada yang mengajak,					
18	Saya bermain <i>game online</i> selain ML, FF, dan PUBG.					
19	Saya tidak melewatkan bermain <i>game online</i>					
20	Saya bermain <i>game online</i> dengan serius untuk mendapatkan kemenangan.					
AKHLAK SISWA						
No	Pernyataan	SS	S	R	TS	STS

1	Saya selalu sholat tepat waktu ketika berada di sekolah					
2	Saya selalu mengikuti kegiatan belajar di kelas					
3	Saya bersikap baik dan patuh terhadap aturan sekolah					
4	Ketika saya bermain game online saya sering berkata kasar					
5	Saya merasa kesal ketika orang tua dan guru melarang saya untuk bermain game online					
6	Pada waktu berpuasa saya menghabiskan waktu saya untuk bermain game online					
7	Saya mengabaikan pertanyaan atau sapaan orang lain ketika saya bermain game online					
8	Saya selalu mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru					
9	Ketika saya bermain game online jika orang tua memberikan perintah saya akan lakukan secepatnya					
10	Saya merasa marah dan kesal ketika ada teman mengganggu saya ketika bermain game online					
11	Ketika sedang sakit saya menghabiskan waktu saya untuk bermain game online					
12	Saya senang jika sekolah mengadakan tournament game online					

13	Saya selalu berkata baik dan santun dengan sesama teman					
14	Saya menghabiskan uang jajan saya untuk top up atau membeli diamond game online					
15	Saya tidak sombong ketika saya menang dalam bermain game online					
16	Saya lebih memilih menyelesaikan <i>game online</i> dari pada sholat terlebih dahulu					
17	Saya senang jika guru berhalangan untuk mengajar kelas					
18	Ketika bermain <i>game online</i> saya melakukan perbuatan yang merugikan teman (<i>cheat</i>)					
19	Saya akan bolos sekolah ketika ada lomba <i>game online</i> yang harus saya ikuti					
20	Ketika bermain <i>game online</i> saya memiliki beberapa teman yang kurang sopan dalam bergaul dengan saya					
21	Saya selalu menaati perkataan orang tua ketika saya disuruh untuk berhenti bermain <i>game online</i> ketika sedang sakit.					
22	Saya selalu berdoa kepada Allah Swt setiap sholat 5 waktu.					
23	Saya kesal jika guru memberikan pemahaman tentang bahaya <i>game online</i>					
24	Saya selalu menyapa guru dan teman ketika saya bermain <i>game online</i>					

25	Saya selalu mencium tangan guru dan orang tua ketika berangkat sekolah.					
----	---	--	--	--	--	--



lampiran 2 Daftar nama responden uji validitas

No	Nama	Kelas	No	Nama	Kelas
1.	Abu Ali Haydar Yahya	XII MA	16.	Farhan Rizki Kurniawan	XII MA
2.	Adisti Ananda Rizki	XII MA	17.	Haekal Bagus Febrian	XII MA
3.	Afrizal Ajib Saputra	XII MA	18.	Hilmi Mustofa	XII MA
4.	Ahmad Rifa'i	XII MA	19.	Iman Sunan Maknun	XII MA
5.	Alfin Muzaini	XII MA	20.	Imroatul Latifah	XII MA
6.	Amar Kurniawan	XII MA	21.	Irvan Agus Pratama	XII MA
7.	Aprilia Dya Pramesti	XII MA	22.	Kanaya Rizqi Pangestu	XII MA
8.	Bagas Ardiansyah	XII MA	23.	Mario Philip Harsono	XII MA
9.	Bryan Akmal Pradita	XII MA	24.	Miftah Khayun Khurrofi	XII MA
10.	Dafit Candra Nugraha	XII MA	25.	Muhamad Nurkholis Majid	XII MA
11.	Dedi Nursalim	XII MA	26.	Niko Veri Hidayat	XII MA
12.	Diki Tri Aditiya	XII MA	27.	Puthut Tri Leksono	XII MA
13.	Erick Janeawan	XII MA	28.	Resda Puguh Alfiqi	XII MA
14.	Fa'iz Luthfi Hafid	XII MA	29.	Rezhen	XII MA
15.	Faero Latifatul Azis	XII MA	30.	Rizal Hendrawan	XII MA

lampiran 3 Daftar Responden

No	Kode responden	Kelas	No	Kode responden	Kelas
1	AS	XI EA	82	WK	XI MC
2	AF	XI EA	83	YP	XI MC
3	BA	XI EA	84	DA	XI MC
4	CM	XI EA	85	DM	XI MC
5	DW	XI EA	86	FA	XI MC
6	DN	XI EA	87	FM	XI MC
7	IR	XI EA	88	AA	XI MD
8	JP	XI EA	89	DS	XI MD
9	MI	XI EA	90	BA	XI MD
10	NA	XI EA	91	FN	XI MD
11	NM	XI EA	92	GK	XI MD
12	NN	XI EA	93	IF	XI MD
13	RM	XI EA	94	IR	XI MD
14	SN	XI EA	95	KA	XI MD
15	SA	XI EA	96	MR	XI MD
16	SJ	XI EA	97	NA	XI MD
17	TS	XI EA	98	RP	XI MD
18	AE	XI EB	99	SN	XI MD
19	DL	XI EB	100	SP	XI MD
20	FF	XI EB	101	TA	XI MD
21	FA	XI EB	102	WN	XI MD

22	FW	XI EB	103	WW	XI MD
23	IM	XI EB	104	WA	XI MD
24	IR	XI EB	105	MY	XI MD
25	KN	XI EB	106	AN	XI ME
26	MF	XI EB	107	AF	XI ME
27	MH	XI EB	108	DS	XI ME
28	NB	XI EB	109	FS	XI ME
29	NA	XI EB	110	DA	XI ME
30	NW	XI EB	111	BP	XI ME
31	NZ	XI EB	112	MA	XI ME
32	RR	XI EB	113	RP	XI ME
33	YA	XI EB	114	M	XI ME
34	AS	XI MA	115	RR	XI ME
35	AST	XI MA	116	RD	XI ME
36	ARY	XI MA	117	SN	XI ME
37	BAP	XI MA	118	TY	XI ME
38	EH	XI MA	119	WK	XI ME
39	HD	XI MA	120	WA	XI ME
40	IG	XI MA	121	EJ	XI ME
41	IM	XI MA	122	FS	XI ME
42	JA	XI MA	123	FA	XI ME
43	LH	XI MA	124	FY	XI ME
44	MF	XI MA	125	EV	XI MF

45	MD	XI MA	126	FA	XI MF
46	PA	XI MA	127	BA	XI MF
47	RL	XI MA	128	AY	XI MF
48	SA	XI MA	129	FA	XI MF
49	WS	XI MA	130	FP	XI MF
50	YF	XI MA	131	JA	XI MF
51	YN	XI MA	132	NE	XI MF
52	AA	XI MB	133	SN	XI MF
53	AN	XI MB	134	TI	XI MF
54	AH	XI MB	135	KD	XI MF
55	BS	XI MB	136	NE	XI MF
56	DM	XI MB	137	RF	XI MF
57	FR	XI MB	138	SM	XI MF
58	FT	XI MB	139	WR	XI MF
59	HN	XI MB	140	TI	XI MF
60	IM	XI MB	141	MR	XI MF
61	KP	XI MB	142	RS	XI MF
62	MM	XI MB	143	IA	XI MF
63	MMA	XI MB	144	MD	XI MF
64	NFK	XI MB	145	AP	XI MC
65	NN	XI MB	146	BA	XI MG
66	P	XI MB	147	AM	XI MG
67	RMA	XI MB	148	HA	XI MG

68	VP	XI MB	149	FR	XI MG
69	VY	XI MB	150	FA	XI MG
70	AK	XI MC	151	IB	XI MG
71	AR	XI MC	152	LB	XI MG
72	AG	XI MC	153	MA	XI MG
73	FD	XI MC	154	MAH	XI MG
74	IT	XI MC	155	RF	XI MG
75	MA	XI MC	156	SH	XI MG
76	PM	XI MC	157	VE	XI MG
77	R	XI MC	158	WA	XI MG
78	RP	XI MC	159	YH	XI MG
79	RD	XI MC	160	K	XI MG
80	VN	XI MC	161	JF	XI MG
81	VA	XI MC			

lampiran 4 Hasil tabulasi data uji validitas *game online*

No responden	Nomor Butir Angket															Skor Total
	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12	X13	X14	X15	
1	4	4	3	3	3	4	3	2	2	3	1	1	1	3	5	42
2	4	4	4	4	4	2	4	2	4	5	1	4	3	5	4	54
3	4	4	2	2	3	4	3	2	4	5	1	3	5	4	4	50
4	4	4	5	4	3	4	3	3	5	4	4	3	2	3	5	56
5	4	4	3	2	3	4	3	2	1	2	5	3	2	3	3	44
6	5	4	2	5	1	5	4	4	5	4	3	4	3	4	3	56
7	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	5	3	4	53
8	4	5	2	4	3	4	3	4	3	5	4	3	4	5	4	57
9	4	4	2	2	3	4	3	4	4	2	3	4	3	4	2	48
10	4	4	2	2	2	3	5	3	4	3	4	2	3	5	3	49
11	4	4	3	3	4	5	4	4	5	4	3	5	3	4	4	59
12	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4	4	4	53
13	4	5	2	2	4	4	4	5	3	4	5	4	3	5	4	58
14	3	4	2	2	2	5	4	5	5	4	3	5	5	5	4	58
15	3	4	1	3	1	4	3	4	3	4	3	5	4	3	4	49
16	3	4	5	3	4	3	2	3	4	5	4	3	4	3	3	53
17	4	3	2	2	2	4	2	1	4	4	3	4	4	3	4	46
18	3	4	2	3	4	2	4	1	3	4	3	3	4	3	4	47
19	3	4	1	1	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	48
20	3	5	5	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	5	55
21	3	4	1	4	2	3	4	1	3	2	4	2	1	4	5	43
22	4	3	1	2	2	2	3	4	4	4	3	3	3	4	4	46
23	5	3	1	2	3	4	2	3	2	4	2	4	3	4	4	46
24	3	4	3	4	3	4	2	2	4	3	3	2	1	4	4	46
25	4	3	1	3	3	3	2	2	3	4	2	4	4	1	1	40
26	2	4	1	1	2	4	3	3	3	3	2	3	3	4	3	41
27	5	3	1	2	4	3	4	4	2	3	3	2	2	3	4	45
28	5	4	5	5	5	5	3	2	5	5	5	5	4	5	4	67
29	5	5	3	5	3	5	4	4	4	5	5	5	4	4	5	66
30	5	5	3	5	5	3	5	3	4	3	5	5	3	5	5	64



lampiran 5 hasil tabulasi data uji validitas akhlak siswa

No responden	Nomor Butir Angket															Skor Total
	Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y6	Y7	Y8	Y9	Y10	Y11	Y12	Y13	Y14	Y15	
1	5	3	3	4	1	3	4	5	4	5	4	4	5	4	4	58
2	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	5	55
3	5	3	4	3	3	4	4	5	5	5	3	5	5	4	4	62
4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	5	3	2	3	49
5	5	4	4	4	3	3	3	5	5	5	5	3	4	4	3	60
6	4	3	3	3	3	3	4	5	5	3	3	4	5	2	5	55
7	3	4	4	3	4	4	5	5	5	4	2	4	4	4	4	59
8	5	4	4	4	3	3	4	4	5	4	4	4	4	5	4	61
9	4	3	3	3	3	4	4	5	4	3	2	4	4	3	4	53
10	4	3	4	4	3	3	2	3	4	4	3	3	4	2	4	50
11	4	4	4	3	4	4	2	4	4	4	4	3	4	4	4	56
12	4	2	2	3	4	3	4	4	2	3	4	5	3	4	4	51
13	4	3	4	4	3	4	3	5	5	3	3	4	3	3	3	54
14	3	2	5	3	2	2	2	5	5	2	2	5	5	2	3	48
15	4	3	4	3	3	3	3	5	5	4	5	5	5	4	5	61
16	4	4	3	4	2	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	54
17	4	3	4	5	3	5	5	5	4	5	4	5	5	5	3	65
18	3	4	3	4	3	3	4	3	4	4	3	4	3	3	4	52
19	3	3	4	3	4	3	5	5	4	5	3	5	5	4	5	61
20	3	4	3	2	4	4	5	5	4	4	1	4	4	4	3	54
21	4	5	4	4	5	4	5	4	5	2	3	4	4	3	4	60
22	4	3	3	4	3	4	2	3	3	4	3	4	4	3	4	51
23	3	4	3	4	2	4	2	5	4	5	4	4	4	2	4	54
24	4	3	2	3	2	3	4	2	4	2	4	2	5	4	2	46
25	4	5	4	3	3	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4	62
26	4	3	3	4	3	4	4	4	5	5	4	5	5	5	5	63
27	5	5	5	4	5	4	5	4	4	4	5	4	4	5	5	68
28	4	5	5	5	5	3	5	4	5	4	3	5	4	4	5	66
29	5	5	3	5	3	4	4	5	5	4	4	5	5	4	5	66
30	4	4	2	1	2	3	2	3	3	2	2	2	3	2	2	37



lampiran 6 Uji validitas pernyataan *game online*

Correlations																	
		X0 1	X0 2	X0 3	X0 4	X0 5	X0 6	X0 7	X0 8	X0 9	X1 0	X1 1	X1 2	X1 3	X1 4	X1 5	TOT AL
X01	Pearson Correlation	1	-.083	.053	.407*	.233	.214	.138	.122	.072	.252	.166	.291	-.033	.103	.065	.399*
	Sig. (2-tailed)		.664	.779	.026	.216	.257	.468	.520	.705	.179	.380	.119	.863	.587	.735	.029
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X02	Pearson Correlation	-.083	1	.311	.385*	.169	.296	.487**	.200	.141	.101	.395*	.179	.012	.543**	.366*	.582**
	Sig. (2-tailed)	.664		.094	.035	.372	.112	.006	.289	.458	.594	.031	.343	.950	.002	.047	.001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X03	Pearson Correlation	.053	.311	1	.472**	.479**	.124	-.040	-.057	.264	.202	.263	.049	.121	.102	.286	.543**
	Sig. (2-tailed)	.779	.094		.008	.007	.512	.833	.765	.159	.285	.161	.797	.524	.592	.125	.002
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X04	Pearson Correlation	.407*	.385*	.472**	1	.176	.191	.153	-.105	.340	.312	.285	.262	-.075	.158	.326	.596**
	Sig. (2-tailed)	.026	.035	.008		.351	.313	.420	.583	.066	.093	.127	.163	.696	.406	.078	.001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X05	Pearson Correlation	.233	.166	.479**	.176	1	-.227	-.119	-.062	-.020	.109	.287	.084	.070	.128	.164	.393*
	Sig. (2-tailed)	.216	.372	.007	.351		.227	.531	.743	.917	.566	.124	.658	.714	.499	.387	.032

	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X06	Pearson Correlation	.214	.296	.124	.191	-.227	1	-.077	-.288	.284	.155	.132	.412*	.082	.185	.072	.414*
	Sig. (2-tailed)	.257	.112	.512	.313	.227		.686	.123	.129	.413	.486	.024	.665	.327	.704	.023
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X07	Pearson Correlation	.138	.487**	-.040	.153	.119	-.077	1	.241	.189	-.162	.277	.102	-.049	.522**	.333	.400*
	Sig. (2-tailed)	.468	.006	.833	.420	.531	.686		.199	.317	.391	.138	.593	.796	.003	.072	.029
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X08	Pearson Correlation	.122	.200	-.057	-.105	-.062	-.288	.241	1	.166	.077	.251	.329	.270	.307	-.029	.411*
	Sig. (2-tailed)	.520	.289	.765	.583	.743	.123	.199		.382	.685	.180	.076	.149	.099	.877	.024
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X09	Pearson Correlation	.072	.141	.264	.340	-.020	-.284	.189	.166	1	.420*	.093	.449*	.256	.362*	.043	.567**
	Sig. (2-tailed)	.705	.458	.159	.066	.917	.129	.317	.382		.021	.626	.013	.172	.049	.821	.001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X10	Pearson Correlation	.252	.101	.202	.312	.109	.155	-.162	-.077	.420*	1	-.127	.430*	.519**	.137	.069	.484**
	Sig. (2-tailed)	.179	.594	.285	.093	.566	.413	.391	.685	.021		.504	.018	.003	.472	.716	.007
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30

X11	Pearson Correlation	.166	.395*	.263	.285	.287	.132	.277	.251	.093	-.127	1	.221	.024	.240	.169	.521**
	Sig. (2-tailed)	.380	.031	.161	.127	.124	.486	.138	.180	.626	.504		.241	.900	.201	.372	.003
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X12	Pearson Correlation	.291	.179	.049	.262	.084	.412*	.102	.329	.449*	.430*	.221	1	.523**	.217	-.081	.621**
	Sig. (2-tailed)	.119	.343	.797	.163	.658	.024	.593	.076	.013	.018	.241		.003	.249	.670	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X13	Pearson Correlation	-.033	.012	.121	-.075	.070	.082	-.049	.270	.256	.519**	.024	.523**	1	.040	-.176	.383*
	Sig. (2-tailed)	.863	.950	.524	.696	.714	.665	.796	.149	.172	.003	.900	.003		.834	.353	.037
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X14	Pearson Correlation	.103	.543**	.102	.158	.128	.185	.522**	.307	.362*	.137	.240	.217	.040	1	.350	.565**
	Sig. (2-tailed)	.587	.002	.592	.406	.499	.327	.003	.099	.049	.472	.201	.249	.834		.058	.001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X15	Pearson Correlation	.065	.366*	.286	.326	.164	.072	.333	-.029	.043	.069	.169	-.081	-.166	.350	1	.381*
	Sig. (2-tailed)	.735	.047	.125	.078	.387	.704	.072	.877	.821	.716	.372	.670	.353	.058		.038
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
TOTAL	Pearson Correlation	.399*	.582**	.543**	.596**	.393*	.414*	.400*	.411*	.567**	.484**	.521**	.621**	.383*	.565**	.381*	1

	Sig. (2-tailed)	.029	.001	.002	.001	.032	.023	.029	.024	.001	.007	.003	.000	.037	.001	.038	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).																	
**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).																	



lampiran 7 Uji validitas Pernyataan akhlak siswa

Correlations																	
		Y0 1	Y0 2	Y0 3	Y0 4	Y0 5	Y0 6	Y0 7	Y0 8	Y0 9	Y1 0	Y1 1	Y1 2	Y1 3	Y1 4	Y1 5	TOT AL
Y01	Pearson Correlation	1	.217	.094	.272	-.045	.123	.079	.014	.182	.142	.502	-.055	.183	.285	.112	.364*
	Sig. (2-tailed)		.249	.620	.146	.812	.518	.680	.941	.336	.455	.005	.771	.334	.127	.556	.048
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Y02	Pearson Correlation	.217	1	.246	.206	.425	.320	.332	-.103	.122	.128	.168	.037	-.492	.192	.159	.390*
	Sig. (2-tailed)	.249		.190	.274	.019	.084	.073	.587	.521	.499	.374	.845	.006	.308	.400	.033
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Y03	Pearson Correlation	.094	.246	1	.342	.421	.033	.192	.367	.509	.272	.175	.387	.066	.230	.342	.585**
	Sig. (2-tailed)	.620	.190		.064	.021	.861	.309	.046	.004	.147	.354	.034	.730	.222	.064	.001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Y04	Pearson Correlation	.272	.206	.342	1	.098	.255	.159	.106	.283	.427	.488	.320	.171	.356	.379	.608**
	Sig. (2-tailed)	.146	.274	.064		.605	.175	.402	.578	.130	.018	.006	.085	.366	.054	.039	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Y05	Pearson Correlation	-.045	.425	.421	.098	1	.202	.487	-.007	.128	-.066	-.063	.237	-.189	.186	.408	.429*
	Sig. (2-tailed)	.812	.019	.021	.605		.285	.006	.971	.500	.728	.740	.208	.317	.324	.025	.018

	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Y06	Pearson Correlation	.123	.320	.033	.255	.202	.1	.301	.223	.000	.354	.057	.126	.000	.354	.064	.419*
	Sig. (2-tailed)	.518	.084	.861	.175	.285		.107	.236	1.000	.055	.764	.507	1.000	.055	.738	.021
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Y07	Pearson Correlation	.079	.332	.192	.159	.487**	.301	.233	.350	.146	-	.387*	.230	.522**	.318	.614**	
	Sig. (2-tailed)	.680	.073	.309	.402	.006	.107	.216	.058	.441	.908	.034	.221	.003	.087	.000	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
Y08	Pearson Correlation	.014	-.103	.367*	.106	-.007	.223	.233	.527**	.385*	-.014	.441*	.448*	.161	.324	.494**	
	Sig. (2-tailed)	.941	.587	.046	.578	.971	.236	.216	.003	.036	.942	.015	.013	.395	.081	.005	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
Y09	Pearson Correlation	.182	.122	.509**	.283	.128	.000	.350	.527**	1	.121	.200	.320	.435*	.277	.384*	.581**
	Sig. (2-tailed)	.336	.521	.004	.130	.500	1.000	.058	.003		.524	.291	.084	.016	.139	.036	.001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
Y10	Pearson Correlation	.142	.128	.272	.427*	-.066	.354	.146	.385*	.121	1	.405*	.374*	.154	.510**	.401*	.612**
	Sig. (2-tailed)	.455	.499	.147	.018	.728	.055	.441	.036	.524		.026	.042	.418	.004	.028	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	

Y11	Pearson Correlation	.502**	.168	.175	.488**	-.063	.057	-.022	-.014	.200	.405*	1	.055	.244	.476**	.307	.500**
	Sig. (2-tailed)	.005	.374	.354	.006	.740	.764	.908	.942	.291	.026		.772	.195	.008	.099	.005
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Y12	Pearson Correlation	-.055	.037	.387*	.320	.237	.126	.387*	.441*	.320	.374*	.055	1	.339	.232	.566**	.604**
	Sig. (2-tailed)	.771	.845	.034	.085	.208	.507	.034	.015	.084	.042	.772		.067	.218	.001	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Y13	Pearson Correlation	.183	-.492**	.066	.171	-.189	.000	.230	.448*	.435*	.154	.244	.339	1	.293	.317	.370*
	Sig. (2-tailed)	.334	.006	.730	.366	.317	1.000	.221	.013	.016	.418	.195	.067		.116	.087	.044
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Y14	Pearson Correlation	.285	.192	.230	.356	.186	.354	.522**	.161	.277	.510**	.476**	.232	.293	1	.250	.688**
	Sig. (2-tailed)	.127	.308	.222	.054	.324	.055	.003	.395	.139	.004	.008	.218	.116		.183	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Y15	Pearson Correlation	.112	.159	.342	.379*	.408*	.064	.318	.324	.384*	.401*	.307	.566**	.317	.250	1	.675**
	Sig. (2-tailed)	.556	.400	.064	.039	.025	.738	.087	.081	.036	.028	.099	.001	.087	.183		.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
TOTAL	Pearson Correlation	.364*	.390*	.585**	.608**	.429*	.419*	.614**	.494**	.581**	.612**	.500**	.604**	.370*	.688**	.675**	1

	Sig. (2-tailed)	.048	.033	.001	.000	.018	.021	.000	.005	.001	.000	.005	.000	.044	.000	.000	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).																	
*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).																	



lampiran 8 hasil uji reliabilitas *game online* dan akhlak siswa

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.760	15

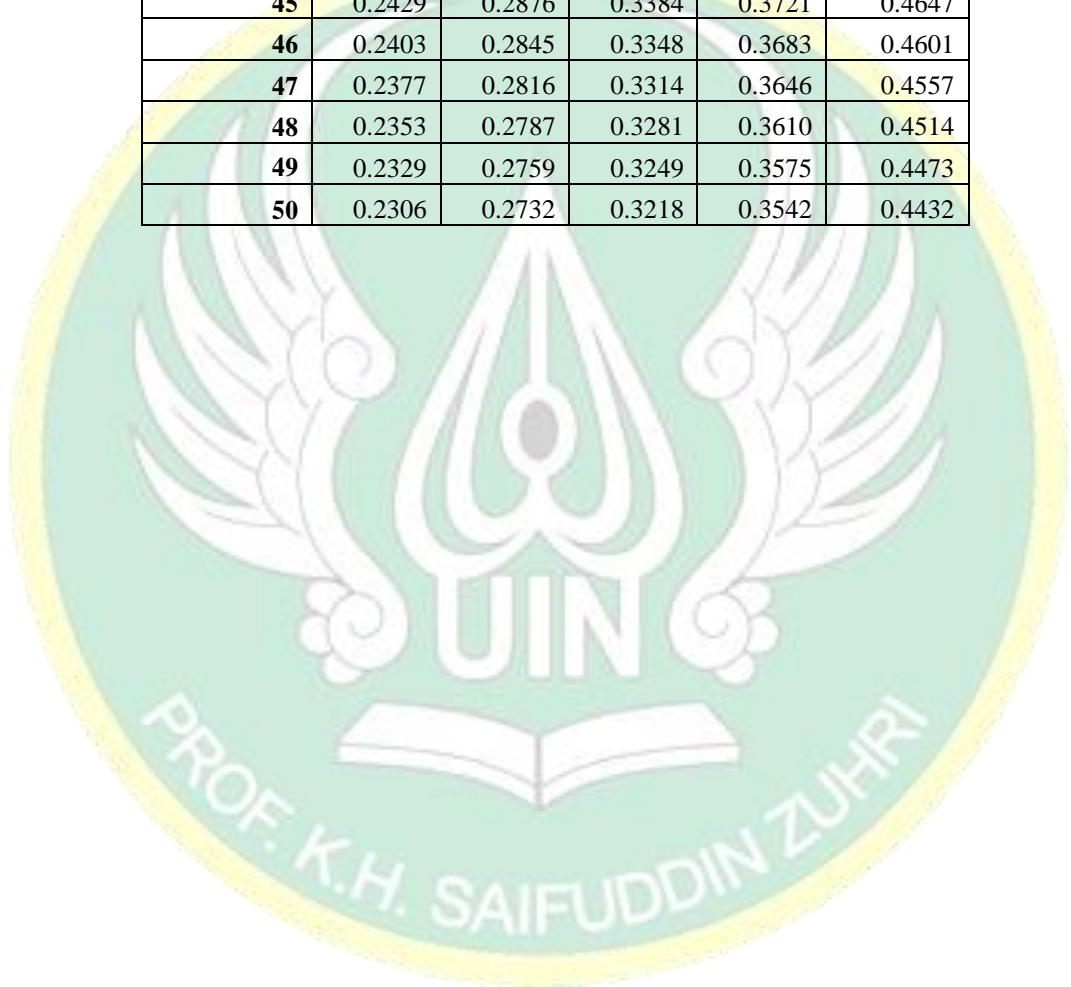
Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.819	15



lampiran 9 tabel r

df = (N-2)	Tingkat signifikansi untuk uji satu arah				
	0.05	0.025	0.01	0.005	0.0005
	Tingkat signifikansi untuk uji dua arah				
	0.1	0.05	0.02	0.01	0.001
1	0.9877	0.9969	0.9995	0.9999	1.0000
2	0.9000	0.9500	0.9800	0.9900	0.9990
3	0.8054	0.8783	0.9343	0.9587	0.9911
4	0.7293	0.8114	0.8822	0.9172	0.9741
5	0.6694	0.7545	0.8329	0.8745	0.9509
6	0.6215	0.7067	0.7887	0.8343	0.9249
7	0.5822	0.6664	0.7498	0.7977	0.8983
8	0.5494	0.6319	0.7155	0.7646	0.8721
9	0.5214	0.6021	0.6851	0.7348	0.8470
10	0.4973	0.5760	0.6581	0.7079	0.8233
11	0.4762	0.5529	0.6339	0.6835	0.8010
12	0.4575	0.5324	0.6120	0.6614	0.7800
13	0.4409	0.5140	0.5923	0.6411	0.7604
14	0.4259	0.4973	0.5742	0.6226	0.7419
15	0.4124	0.4821	0.5577	0.6055	0.7247
16	0.4000	0.4683	0.5425	0.5897	0.7084
17	0.3887	0.4555	0.5285	0.5751	0.6932
18	0.3783	0.4438	0.5155	0.5614	0.6788
19	0.3687	0.4329	0.5034	0.5487	0.6652
20	0.3598	0.4227	0.4921	0.5368	0.6524
21	0.3515	0.4132	0.4815	0.5256	0.6402
22	0.3438	0.4044	0.4716	0.5151	0.6287
23	0.3365	0.3961	0.4622	0.5052	0.6178
24	0.3297	0.3882	0.4534	0.4958	0.6074
25	0.3233	0.3809	0.4451	0.4869	0.5974
26	0.3172	0.3739	0.4372	0.4785	0.5880
27	0.3115	0.3673	0.4297	0.4705	0.5790
28	0.3061	0.3610	0.4226	0.4629	0.5703
29	0.3009	0.3550	0.4158	0.4556	0.5620
30	0.2960	0.3494	0.4093	0.4487	0.5541
31	0.2913	0.3440	0.4032	0.4421	0.5465
32	0.2869	0.3388	0.3972	0.4357	0.5392
33	0.2826	0.3338	0.3916	0.4296	0.5322
34	0.2785	0.3291	0.3862	0.4238	0.5254
35	0.2746	0.3246	0.3810	0.4182	0.5189

36	0.2709	0.3202	0.3760	0.4128	0.5126
37	0.2673	0.3160	0.3712	0.4076	0.5066
38	0.2638	0.3120	0.3665	0.4026	0.5007
39	0.2605	0.3081	0.3621	0.3978	0.4950
40	0.2573	0.3044	0.3578	0.3932	0.4896
41	0.2542	0.3008	0.3536	0.3887	0.4843
42	0.2512	0.2973	0.3496	0.3843	0.4791
43	0.2483	0.2940	0.3457	0.3801	0.4742
44	0.2455	0.2907	0.3420	0.3761	0.4694
45	0.2429	0.2876	0.3384	0.3721	0.4647
46	0.2403	0.2845	0.3348	0.3683	0.4601
47	0.2377	0.2816	0.3314	0.3646	0.4557
48	0.2353	0.2787	0.3281	0.3610	0.4514
49	0.2329	0.2759	0.3249	0.3575	0.4473
50	0.2306	0.2732	0.3218	0.3542	0.4432



lampiran 10 tabel t

Pr df	0.25 0.50	0.10 0.20	0.05 0.10	0.025 0.050	0.01 0.02	0.005 0.010	0.001 0.002
121	0.67652	1.28859	1.65754	1.97976	2.35756	2.61707	3.15895
122	0.67651	1.28853	1.65744	1.97960	2.35730	2.61673	3.15838
123	0.67649	1.28847	1.65734	1.97944	2.35705	2.61639	3.15781
124	0.67647	1.28842	1.65723	1.97928	2.35680	2.61606	3.15726
125	0.67646	1.28836	1.65714	1.97912	2.35655	2.61573	3.15671
126	0.67644	1.28831	1.65704	1.97897	2.35631	2.61541	3.15617
127	0.67643	1.28825	1.65694	1.97882	2.35607	2.61510	3.15565
128	0.67641	1.28820	1.65685	1.97867	2.35583	2.61478	3.15512
129	0.67640	1.28815	1.65675	1.97852	2.35560	2.61448	3.15461
130	0.67638	1.28810	1.65666	1.97838	2.35537	2.61418	3.15411
131	0.67637	1.28805	1.65657	1.97824	2.35515	2.61388	3.15361
132	0.67635	1.28800	1.65648	1.97810	2.35493	2.61359	3.15312
133	0.67634	1.28795	1.65639	1.97796	2.35471	2.61330	3.15264
134	0.67633	1.28790	1.65630	1.97783	2.35450	2.61302	3.15217
135	0.67631	1.28785	1.65622	1.97769	2.35429	2.61274	3.15170
136	0.67630	1.28781	1.65613	1.97756	2.35408	2.61246	3.15124
137	0.67628	1.28776	1.65605	1.97743	2.35387	2.61219	3.15079
138	0.67627	1.28772	1.65597	1.97730	2.35367	2.61193	3.15034
139	0.67626	1.28767	1.65589	1.97718	2.35347	2.61166	3.14990
140	0.67625	1.28763	1.65581	1.97705	2.35328	2.61140	3.14947
141	0.67623	1.28758	1.65573	1.97693	2.35309	2.61115	3.14904
142	0.67622	1.28754	1.65566	1.97681	2.35289	2.61090	3.14862
143	0.67621	1.28750	1.65558	1.97669	2.35271	2.61065	3.14820
144	0.67620	1.28746	1.65550	1.97658	2.35252	2.61040	3.14779
145	0.67619	1.28742	1.65543	1.97646	2.35234	2.61016	3.14739
146	0.67617	1.28738	1.65536	1.97635	2.35216	2.60992	3.14699
147	0.67616	1.28734	1.65529	1.97623	2.35198	2.60969	3.14660
148	0.67615	1.28730	1.65521	1.97612	2.35181	2.60946	3.14621
149	0.67614	1.28726	1.65514	1.97601	2.35163	2.60923	3.14583
150	0.67613	1.28722	1.65508	1.97591	2.35146	2.60900	3.14545
151	0.67612	1.28718	1.65501	1.97580	2.35130	2.60878	3.14508
152	0.67611	1.28715	1.65494	1.97569	2.35113	2.60856	3.14471
153	0.67610	1.28711	1.65487	1.97559	2.35097	2.60834	3.14435
154	0.67609	1.28707	1.65481	1.97549	2.35081	2.60813	3.14400
155	0.67608	1.28704	1.65474	1.97539	2.35065	2.60792	3.14364
156	0.67607	1.28700	1.65468	1.97529	2.35049	2.60771	3.14330
157	0.67606	1.28697	1.65462	1.97519	2.35033	2.60751	3.14295
158	0.67605	1.28693	1.65455	1.97509	2.35018	2.60730	3.14261
159	0.67604	1.28690	1.65449	1.97500	2.35003	2.60710	3.14228
160	0.67603	1.28687	1.65443	1.97490	2.34988	2.60691	3.14195

lampiran 11 tabel F

5%	DF 2						
DF 1	20	21	22	23	24	25	26
1	4.351	4.325	4.301	4.279	4.260	4.242	4.225
2	3.493	3.467	3.443	3.422	3.403	3.385	3.369
3	3.098	3.072	3.049	3.028	3.009	2.991	2.975
4	2.866	2.840	2.817	2.796	2.776	2.759	2.743
5	2.711	2.685	2.661	2.640	2.621	2.603	2.587
6	2.599	2.573	2.549	2.528	2.508	2.490	2.474
7	2.514	2.488	2.464	2.442	2.423	2.405	2.388
8	2.447	2.420	2.397	2.375	2.355	2.337	2.321
9	2.393	2.366	2.342	2.320	2.300	2.282	2.265
10	2.348	2.321	2.297	2.275	2.255	2.236	2.220
11	2.310	2.283	2.259	2.236	2.216	2.198	2.181
12	2.278	2.250	2.226	2.204	2.183	2.165	2.148
13	2.250	2.222	2.198	2.175	2.155	2.136	2.119
14	2.225	2.197	2.173	2.150	2.130	2.111	2.094
15	2.203	2.176	2.151	2.128	2.108	2.089	2.072
16	2.184	2.156	2.131	2.109	2.088	2.069	2.052
17	2.167	2.139	2.114	2.091	2.070	2.051	2.034
18	2.151	2.123	2.098	2.075	2.054	2.035	2.018
19	2.137	2.109	2.084	2.061	2.040	2.021	2.003
20	2.124	2.096	2.071	2.048	2.027	2.007	1.990

21	2.112	2.084	2.059	2.036	2.015	1.995	1.978
22	2.102	2.073	2.048	2.025	2.003	1.984	1.966
23	2.092	2.063	2.038	2.014	1.993	1.974	1.956
24	2.082	2.054	2.028	2.005	1.984	1.964	1.946
25	2.074	2.045	2.020	1.996	1.975	1.955	1.938
26	2.066	2.037	2.012	1.988	1.967	1.947	1.929
27	2.059	2.030	2.004	1.981	1.959	1.939	1.921
28	2.052	2.023	1.997	1.973	1.952	1.932	1.914
29	2.045	2.016	1.990	1.967	1.945	1.926	1.907
30	2.039	2.010	1.984	1.961	1.939	1.919	1.901
31	2.033	2.004	1.978	1.955	1.933	1.913	1.895
32	2.028	1.999	1.973	1.949	1.927	1.908	1.889
33	2.023	1.994	1.968	1.944	1.922	1.902	1.884
34	2.018	1.989	1.963	1.939	1.917	1.897	1.879
35	2.013	1.984	1.958	1.934	1.912	1.892	1.874
36	2.009	1.980	1.954	1.930	1.908	1.888	1.869
37	2.005	1.976	1.949	1.925	1.904	1.884	1.865
38	2.001	1.972	1.945	1.921	1.900	1.879	1.861
39	1.997	1.968	1.942	1.918	1.896	1.876	1.857
40	1.994	1.965	1.938	1.914	1.892	1.872	1.853
41	1.990	1.961	1.935	1.910	1.888	1.868	1.850
42	1.987	1.958	1.931	1.907	1.885	1.865	1.846

43	1.984	1.955	1.928	1.904	1.882	1.862	1.843
44	1.981	1.952	1.925	1.901	1.879	1.858	1.840
45	1.978	1.949	1.922	1.898	1.876	1.855	1.837
46	1.976	1.946	1.919	1.895	1.873	1.853	1.834
47	1.973	1.943	1.917	1.892	1.870	1.850	1.831
48	1.970	1.941	1.914	1.890	1.868	1.847	1.828
49	1.968	1.938	1.912	1.887	1.865	1.845	1.826
50	1.966	1.936	1.909	1.885	1.863	1.842	1.823
51	1.963	1.934	1.907	1.882	1.860	1.840	1.821
52	1.961	1.932	1.905	1.880	1.858	1.837	1.819
53	1.959	1.929	1.903	1.878	1.856	1.835	1.816
54	1.957	1.927	1.900	1.876	1.854	1.833	1.814
55	1.955	1.925	1.898	1.874	1.852	1.831	1.812
56	1.953	1.924	1.897	1.872	1.850	1.829	1.810
57	1.951	1.922	1.895	1.870	1.848	1.827	1.808
58	1.950	1.920	1.893	1.868	1.846	1.825	1.806
59	1.948	1.918	1.891	1.867	1.844	1.823	1.804
60	1.946	1.916	1.889	1.865	1.842	1.822	1.803
61	1.945	1.915	1.888	1.863	1.841	1.820	1.801
62	1.943	1.913	1.886	1.862	1.839	1.818	1.799
63	1.942	1.912	1.885	1.860	1.837	1.817	1.798
64	1.940	1.910	1.883	1.859	1.836	1.815	1.796

65	1.939	1.909	1.882	1.857	1.834	1.814	1.795
66	1.937	1.907	1.880	1.856	1.833	1.812	1.793
67	1.936	1.906	1.879	1.854	1.832	1.811	1.792
68	1.935	1.905	1.878	1.853	1.830	1.809	1.790
69	1.934	1.904	1.876	1.852	1.829	1.808	1.789
70	1.932	1.902	1.875	1.850	1.828	1.807	1.788
71	1.931	1.901	1.874	1.849	1.826	1.806	1.786
72	1.930	1.900	1.873	1.848	1.825	1.804	1.785
73	1.929	1.899	1.871	1.847	1.824	1.803	1.784
74	1.928	1.898	1.870	1.846	1.823	1.802	1.783
75	1.927	1.897	1.869	1.844	1.822	1.801	1.782
76	1.926	1.895	1.868	1.843	1.821	1.800	1.780
77	1.925	1.894	1.867	1.842	1.820	1.799	1.779
78	1.924	1.893	1.866	1.841	1.818	1.798	1.778
79	1.923	1.892	1.865	1.840	1.817	1.797	1.777
80	1.922	1.891	1.864	1.839	1.816	1.796	1.776
81	1.921	1.891	1.863	1.838	1.815	1.795	1.775
82	1.920	1.890	1.862	1.837	1.815	1.794	1.774
83	1.919	1.889	1.861	1.836	1.814	1.793	1.773
84	1.918	1.888	1.860	1.835	1.813	1.792	1.772
85	1.917	1.887	1.860	1.835	1.812	1.791	1.771
86	1.916	1.886	1.859	1.834	1.811	1.790	1.771

87	1.916	1.885	1.858	1.833	1.810	1.789	1.770
88	1.915	1.885	1.857	1.832	1.809	1.788	1.769
89	1.914	1.884	1.856	1.831	1.808	1.787	1.768
90	1.913	1.883	1.856	1.830	1.808	1.787	1.767
91	1.913	1.882	1.855	1.830	1.807	1.786	1.766
92	1.912	1.882	1.854	1.829	1.806	1.785	1.766
93	1.911	1.881	1.853	1.828	1.805	1.784	1.765
94	1.910	1.880	1.853	1.828	1.805	1.784	1.764
95	1.910	1.879	1.852	1.827	1.804	1.783	1.763
96	1.909	1.879	1.851	1.826	1.803	1.782	1.763
97	1.908	1.878	1.851	1.825	1.802	1.781	1.762
98	1.908	1.877	1.850	1.825	1.802	1.781	1.761
99	1.907	1.877	1.849	1.824	1.801	1.780	1.761
100	1.907	1.876	1.849	1.823	1.800	1.779	1.760
101	1.906	1.876	1.848	1.823	1.800	1.779	1.759
102	1.905	1.875	1.847	1.822	1.799	1.778	1.759
103	1.905	1.874	1.847	1.822	1.799	1.777	1.758
104	1.904	1.874	1.846	1.821	1.798	1.777	1.757
105	1.904	1.873	1.846	1.820	1.797	1.776	1.757
106	1.903	1.873	1.845	1.820	1.797	1.776	1.756
107	1.903	1.872	1.844	1.819	1.796	1.775	1.756
108	1.902	1.872	1.844	1.819	1.796	1.775	1.755

109	1.901	1.871	1.843	1.818	1.795	1.774	1.754
110	1.901	1.870	1.843	1.818	1.795	1.773	1.754
111	1.900	1.870	1.842	1.817	1.794	1.773	1.753
112	1.900	1.869	1.842	1.817	1.794	1.772	1.753
113	1.900	1.869	1.841	1.816	1.793	1.772	1.752
114	1.899	1.868	1.841	1.816	1.793	1.771	1.752
115	1.899	1.868	1.840	1.815	1.792	1.771	1.751
116	1.898	1.868	1.840	1.815	1.792	1.770	1.751
117	1.898	1.867	1.839	1.814	1.791	1.770	1.750
118	1.897	1.867	1.839	1.814	1.791	1.769	1.750
119	1.897	1.866	1.838	1.813	1.790	1.769	1.749
120	1.896	1.866	1.838	1.813	1.790	1.768	1.749
121	1.896	1.865	1.838	1.812	1.789	1.768	1.748
122	1.895	1.865	1.837	1.812	1.789	1.767	1.748
123	1.895	1.864	1.837	1.811	1.788	1.767	1.747
124	1.895	1.864	1.836	1.811	1.788	1.767	1.747
125	1.894	1.864	1.836	1.811	1.787	1.766	1.747
126	1.894	1.863	1.835	1.810	1.787	1.766	1.746
127	1.893	1.863	1.835	1.810	1.787	1.765	1.746
128	1.893	1.862	1.835	1.809	1.786	1.765	1.745
129	1.893	1.862	1.834	1.809	1.786	1.765	1.745
130	1.892	1.862	1.834	1.809	1.785	1.764	1.744

131	1.892	1.861	1.834	1.808	1.785	1.764	1.744
132	1.892	1.861	1.833	1.808	1.785	1.763	1.744
133	1.891	1.861	1.833	1.807	1.784	1.763	1.743



lampiran 12 tabulasi data variabel *game online*

No responde n	Nomor Butir Angket															Skor Total
	X 1	X 2	X 3	X 4	X 5	X 6	X 7	X 8	X 9	X1 0	X1 1	X1 2	X1 3	X1 4	X1 5	
1	5	4	3	3	4	3	3	1	2	3	3	1	3	3	4	45
2	4	4	4	2	2	4	4	4	3	4	1	5	4	4	4	53
3	4	4	2	2	3	4	2	2	2	1	1	4	4	3	3	41
4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3	2	2	2	50
5	4	4	1	1	3	3	1	2	2	2	3	2	2	3	2	35
6	5	5	1	5	2	3	3	3	3	3	1	3	2	4	4	47
7	4	2	2	2	2	2	2	5	2	4	2	4	4	4	2	43
8	4	5	1	2	4	5	5	5	4	4	3	5	5	5	2	59
9	4	4	1	1	3	4	2	4	2	3	1	2	2	4	1	38
10	4	4	2	2	2	4	4	2	2	1	4	4	4	4	1	44
11	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	58
12	4	4	4	2	2	2	4	5	2	4	2	3	3	3	2	46
13	5	5	4	2	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	68
14	4	5	2	2	2	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	62
15	4	4	1	1	4	3	2	4	3	4	1	3	4	4	4	46
16	4	4	4	2	3	1	3	4	1	5	2	4	4	3	4	48
17	4	2	4	2	2	4	2	2	2	4	2	4	4	2	2	42
18	5	4	2	3	4	2	3	3	3	4	3	4	4	4	2	50
19	5	4	3	2	4	4	4	3	3	4	3	4	2	4	4	53
20	3	2	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	49
21	4	4	2	2	4	2	4	4	1	2	2	4	2	4	1	42
22	4	4	4	2	2	2	2	4	1	2	2	1	2	2	1	35
23	5	4	4	2	4	4	4	2	2	4	2	4	3	4	4	52
24	4	4	2	2	3	3	2	2	2	3	2	2	2	3	2	38
25	4	3	5	3	3	4	2	2	3	2	2	4	2	4	2	45

26	4	5	3	2	3	4	3	3	3	3	2	4	4	4	2	49
27	4	4	4	2	4	3	3	4	2	3	3	2	3	3	3	47
28	4	5	5	2	2	5	2	2	5	5	2	5	4	5	4	57
29	5	5	3	3	1	5	4	4	4	5	5	5	4	4	5	62
30	4	5	4	1	5	2	4	1	1	1	5	5	1	1	1	41
31	5	4	1	5	1	5	1	1	5	5	5	5	1	1	5	50
32	5	5	1	1	3	5	5	5	5	5	4	3	5	5	4	61
33	4	5	1	1	2	5	4	4	4	2	3	2	5	5	2	49
34	2	3	2	1	4	4	2	2	2	3	2	3	2	4	1	37
35	4	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	2	2	2	36
36	4	4	2	2	4	4	1	1	2	2	2	2	4	2	4	40
37	4	4	2	2	1	4	4	4	4	4	3	4	4	4	2	50
38	4	4	4	3	1	5	4	3	3	3	4	4	5	4	3	54
39	4	5	1	1	2	4	3	3	4	3	2	4	4	4	2	46
40	5	5	3	4	4	5	5	4	3	4	1	4	3	4	3	57
41	5	4	3	3	4	4	5	2	5	4	1	5	2	1	4	52
42	5	4	4	2	4	5	4	4	2	4	2	4	4	4	5	57
43	4	4	2	2	3	5	2	2	2	4	2	2	4	4	2	44
44	5	5	1	3	3	4	3	5	2	4	3	4	5	4	4	55
45	4	4	2	2	2	4	2	3	4	4	2	2	4	4	4	47
46	5	2	4	2	2	4	3	4	3	3	1	2	3	4	2	44
47	4	4	1	1	1	4	1	1	1	2	2	4	4	4	2	36
48	4	5	2	2	1	5	2	1	4	5	2	5	4	4	2	48
49	4	5	1	1	1	5	4	5	2	5	2	5	5	5	3	53
50	5	5	2	2	2	5	2	5	2	5	4	4	4	4	2	53
51	4	4	2	2	1	5	3	2	3	2	4	2	2	4	1	41
52	5	5	2	3	4	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	62
53	4	4	2	2	2	4	3	2	4	2	4	4	3	4	2	46
54	4	4	2	2	4	2	3	2	3	2	4	4	3	4	4	47

55	4	2	4	2	4	2	2	4	2	5	2	2	4	4	4	47
56	4	2	2	2	4	3	3	3	3	4	2	2	2	3	1	40
57	4	4	1	2	4	4	4	2	3	4	1	4	2	3	2	44
58	4	4	4	2	2	4	2	2	2	2	2	3	4	4	4	45
59	4	5	4	3	1	2	4	5	3	4	2	3	4	5	1	50
60	3	4	2	5	3	1	2	4	2	3	5	3	2	1	5	45
61	4	4	5	2	3	5	2	3	2	1	5	3	2	1	5	47
62	4	3	5	3	1	4	5	3	2	1	4	5	2	3	4	49
63	2	4	4	5	1	3	2	1	5	3	2	1	5	3	2	43
64	4	4	5	4	1	2	5	2	4	1	3	5	2	2	3	47
65	4	2	3	4	3	2	1	2	3	4	5	2	1	3	4	43
66	1	1	2	3	5	2	4	3	1	2	3	5	4	2	3	41
67	4	4	2	4	5	2	5	2	1	4	5	3	3	4	4	52
68	3	5	4	1	2	3	5	2	3	4	3	1	2	3	4	45
69	4	2	5	2	3	4	2	1	5	3	2	1	5	3	2	44
70	1	4	3	5	5	1	2	3	4	5	2	2	2	2	3	44
71	2	3	4	5	5	3	2	1	5	4	3	2	1	3	4	47
72	5	4	3	2	1	2	4	3	2	4	3	2	5	4	3	47
73	4	4	2	3	1	3	4	2	3	2	4	2	3	4	4	45
74	4	4	5	1	2	3	5	4	1	2	5	4	2	3	4	49
75	5	4	5	3	2	1	3	4	5	2	4	3	2	1	3	47
76	4	1	4	3	4	5	4	1	2	4	3	4	3	1	2	45
77	5	3	4	5	2	1	3	4	5	3	2	1	4	5	3	50
78	4	4	5	3	4	5	2	3	4	5	4	1	2	3	4	53
79	3	4	2	4	5	3	2	4	5	2	1	4	5	3	2	49
80	5	4	3	4	5	1	2	4	2	3	4	5	2	3	4	51
81	2	3	4	3	2	1	5	4	3	2	4	5	5	3	2	48
82	2	4	5	4	3	5	3	4	5	2	3	5	3	4	3	55
83	5	4	5	5	5	3	2	1	4	5	3	2	2	2	2	50

84	2	5	5	5	4	3	2	5	4	3	1	2	5	4	3	53
85	5	4	4	5	2	1	2	3	4	4	4	4	2	2	2	48
86	5	5	2	2	4	4	4	4	3	1	2	5	4	3	2	50
87	5	3	4	5	2	1	4	5	2	1	1	3	5	5	5	51
88	3	4	5	2	3	5	4	3	1	3	5	5	3	3	3	52
89	4	3	5	4	3	2	5	4	3	1	4	5	2	3	4	52
90	5	4	4	4	5	3	2	1	1	3	4	5	3	2	3	49
91	5	4	5	4	5	2	2	4	1	2	3	5	4	2	3	51
92	3	4	2	1	4	5	3	2	1	4	5	3	2	1	4	44
93	5	2	3	5	4	3	1	2	3	4	5	1	2	3	4	47
94	2	3	4	5	2	3	4	4	1	3	4	3	2	1	3	44
95	5	4	4	4	2	1	4	5	3	2	1	5	4	3	3	50
96	5	2	5	4	1	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	45
97	5	4	5	2	1	3	5	5	5	3	1	3	5	5	2	54
98	5	3	4	3	2	3	4	3	1	4	3	3	1	2	3	44
99	2	3	4	2	1	5	3	2	1	4	5	3	1	3	4	43
100	5	3	5	4	1	2	3	5	4	3	2	1	3	4	3	48
101	5	4	4	2	1	3	4	5	3	2	1	4	2	4	5	49
102	3	5	4	2	3	5	4	1	2	3	5	4	1	2	3	47
103	5	4	3	4	5	3	2	1	4	5	3	2	1	3	3	48
104	4	4	5	4	3	5	4	2	3	4	5	4	2	3	4	56
105	2	3	4	4	1	3	4	5	4	2	4	5	3	1	2	47
106	4	4	4	5	3	2	1	5	3	4	3	2	1	4	5	50
107	2	3	4	5	3	2	1	5	4	2	1	3	3	2	1	41
108	4	4	3	4	3	3	2	5	5	3	2	5	5	3	2	53
109	3	4	5	3	2	1	4	5	3	2	1	4	5	4	3	49
110	2	3	4	4	5	2	1	4	5	4	3	2	4	5	3	51
111	4	4	5	3	1	1	3	5	4	3	3	2	1	4	3	46
112	3	4	5	2	2	1	5	5	5	5	4	3	2	2	3	51

113	4	4	3	5	4	3	1	2	3	5	4	1	2	3	4	48
114	4	4	5	4	3	2	1	3	4	5	2	1	2	4	4	48
115	3	4	2	3	4	5	3	2	1	3	4	5	3	2	1	45
116	4	2	3	5	4	1	2	3	5	4	1	2	3	4	3	46
117	2	4	4	5	3	2	1	3	4	5	3	2	1	3	4	46
118	4	4	1	2	3	5	4	3	1	2	3	4	1	2	3	42
119	2	3	4	5	2	3	3	4	5	3	2	1	1	3	4	45
120	4	3	2	1	2	3	4	5	4	3	2	1	1	2	3	40
121	2	3	4	5	3	2	1	4	5	3	5	4	5	2	3	51
122	4	4	2	2	4	3	3	1	4	2	3	4	3	4	3	46
123	2	3	4	3	2	1	4	5	3	2	1	3	4	2	4	43
124	4	5	4	1	2	3	5	4	3	1	2	3	4	3	2	46
125	2	3	4	1	1	3	4	5	3	2	1	3	4	3	4	43
126	4	5	3	2	3	4	5	4	3	2	1	4	5	4	2	51
127	4	4	5	4	3	1	2	3	5	4	3	1	2	3	2	46
128	4	4	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	43
129	4	3	4	3	2	3	4	4	4	3	2	4	3	2	4	49
130	4	5	5	4	2	4	5	2	5	4	4	5	4	2	3	58
131	2	4	3	5	4	2	3	1	3	5	3	3	5	3	2	48
132	4	3	2	3	5	1	4	5	2	3	5	2	3	4	2	48
133	2	4	4	2	3	2	2	4	4	2	4	4	4	5	4	50
134	4	2	5	1	2	3	1	3	4	1	3	4	1	3	4	41
135	4	3	3	4	1	4	3	1	5	4	2	5	1	2	5	47
136	5	5	2	5	4	5	4	3	3	5	1	3	3	3	3	54
137	4	5	1	3	5	3	5	4	2	3	3	2	4	4	2	50
138	2	4	3	2	3	2	3	5	1	2	4	1	5	5	1	43
139	4	3	4	4	2	1	2	2	4	1	5	4	3	4	4	47
140	4	1	5	5	1	4	1	3	3	3	3	5	2	3	5	48
141	4	2	3	3	4	5	4	4	2	3	2	3	1	2	3	45

142	3	3	2	2	5	3	5	5	5	4	1	2	4	1	2	47
143	4	4	1	3	3	4	3	3	4	3	2	1	5	2	1	43
144	5	5	3	4	2	3	2	2	3	2	3	3	3	3	4	47
145	4	1	4	5	4	2	4	1	2	1	4	4	2	4	5	47
146	4	2	5	3	5	1	5	3	3	3	2	5	1	5	4	51
147	2	3	3	2	3	3	3	4	2	4	1	3	3	4	3	43
148	4	4	2	1	2	4	2	5	3	5	3	2	4	5	2	48
149	3	4	1	3	1	5	1	3	3	2	4	1	2	2	1	36
150	4	4	3	4	4	3	3	2	3	3	5	4	2	3	2	49
151	4	4	2	2	3	2	4	4	2	3	3	2	4	4	2	45
152	4	3	5	3	2	1	3	4	3	2	2	3	4	5	5	49
153	4	5	4	4	5	3	4	5	4	4	4	2	5	4	5	62
154	4	5	4	4	4	5	4	3	3	4	3	4	4	4	5	60
155	4	3	1	3	3	3	4	2	2	5	4	3	3	2	1	43
156	4	4	3	4	3	3	3	1	4	3	2	4	4	3	3	48
157	4	2	4	5	2	4	2	4	5	2	1	2	2	5	4	48
158	4	3	3	3	4	5	3	3	3	1	5	3	2	3	2	47
159	4	4	3	2	5	3	4	2	2	4	2	4	3	2	3	47
160	4	4	2	1	3	4	5	3	2	1	4	5	3	2	3	46
161	4	2	3	3	2	3	2	1	3	3	2	2	2	1	2	35

lampiran 13 hasil tabulasi data variabel akhlak siswa

No responde n	Nomor Butir Angket															Skor Total
	Y 1	Y 2	Y 3	Y 4	Y 5	Y 6	Y 7	Y 8	Y 9	Y1 0	Y1 1	Y1 2	Y1 3	Y1 4	Y1 5	
1	5	5	5	2	2	2	3	4	3	3	2	2	4	1	3	46
2	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	2	4	4	3	4	55
3	4	4	4	1	1	2	3	3	4	2	2	4	4	1	1	40
4	4	4	4	3	1	4	4	3	4	4	3	3	3	2	3	49
5	4	4	2	2	3	4	1	2	2	2	3	2	2	4	2	39
6	3	3	3	4	4	1	3	3	4	3	3	2	3	4	2	45
7	3	3	3	5	5	2	3	1	3	4	1	3	3	1	2	42
8	4	4	4	2	2	4	3	3	4	4	3	4	4	5	2	52
9	5	5	5	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	55
10	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	5	4	3	55
11	5	5	5	5	5	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	59
12	4	4	4	2	2	2	4	5	2	4	2	3	3	3	2	46
13	4	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	69
14	4	3	3	5	5	5	4	5	3	4	4	4	4	5	5	63
15	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	1	4	4	1	3	47
16	4	4	4	3	3	2	3	4	3	4	2	3	3	3	4	49
17	4	4	4	2	2	2	4	2	4	4	2	2	4	3	1	44
18	4	3	3	4	5	3	4	2	4	2	4	3	4	3	3	51
19	5	4	3	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	55
20	3	2	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	49
21	3	3	3	2	3	1	3	4	4	3	4	3	3	3	4	46
22	4	4	4	3	3	2	4	3	4	4	1	3	2	4	3	48
23	5	4	5	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	2	3	55
24	4	4	4	3	3	4	3	5	3	3	3	2	3	3	3	50
25	4	5	5	4	4	3	4	2	3	3	1	4	3	3	2	50

26	4	3	3	2	3	4	3	3	3	3	2	4	4	4	2	47
27	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	2	2	52
28	4	3	3	3	5	4	3	3	3	5	3	5	3	5	4	56
29	5	5	5	3	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	59
30	4	4	4	2	2	2	2	4	2	2	3	3	4	1	4	43
31	5	5	5	4	4	3	3	2	3	3	4	3	3	2	4	53
32	4	4	4	3	3	2	3	4	4	4	2	4	4	4	5	54
33	4	5	5	1	2	2	2	5	5	2	3	2	4	4	3	49
34	4	4	4	1	2	3	2	3	2	3	4	3	2	4	3	44
35	5	5	5	1	3	3	4	3	2	3	2	4	2	3	3	48
36	4	3	3	3	2	1	3	4	3	2	4	3	4	3	3	45
37	4	4	4	2	2	4	3	4	3	4	3	4	3	5	3	52
38	4	4	4	2	2	3	3	4	3	4	4	3	5	4	3	52
39	4	5	4	3	4	2	4	4	3	4	1	2	4	4	2	50
40	4	5	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	56
41	5	4	5	3	4	2	4	3	4	4	2	4	4	2	2	52
42	5	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	57
43	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	2	4	4	2	51
44	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	2	4	2	2	51
45	2	2	2	3	3	2	4	3	4	4	4	4	4	2	3	46
46	4	3	3	2	2	4	1	4	3	2	3	1	3	4	1	40
47	4	4	4	1	1	3	3	3	3	4	3	2	3	1	1	40
48	3	4	4	2	2	3	2	3	3	2	3	4	3	2	3	43
49	5	5	5	2	2	2	3	4	3	4	3	4	3	4	2	51
50	5	5	5	1	1	3	4	4	3	4	3	4	4	4	2	52
51	4	4	3	3	3	3	4	3	4	4	3	4	2	3	4	51
52	5	5	4	4	4	3	4	3	3	5	4	3	3	4	3	57
53	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	56
54	5	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	2	4	2	53

55	5	4	4	4	5	3	4	2	4	5	2	3	3	4	2	54
56	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	2	2	52
57	4	4	4	4	4	4	4	2	3	4	2	3	3	2	2	49
58	4	4	5	4	4	4	4	3	4	4	2	2	3	4	3	54
59	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	3	3	4	3	55
60	4	5	4	5	4	3	1	4	1	2	4	3	3	1	1	45
61	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	1	1	52
62	4	4	5	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	4	1	51
63	5	5	5	1	1	3	1	3	4	1	4	3	4	2	1	43
64	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	1	3	48
65	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	2	3	53
66	3	3	3	3	3	2	3	2	4	3	4	4	3	1	4	45
67	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	5	1	55
68	4	5	4	1	2	3	5	2	3	4	2	3	3	4	2	47
69	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	2	1	49
70	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	3	2	53
71	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3	2	1	51
72	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	56
73	5	5	5	1	1	3	2	2	1	2	4	2	3	4	5	45
74	4	5	4	2	2	4	2	4	2	2	4	4	3	2	5	49
75	4	4	5	3	3	2	3	3	2	2	3	4	3	2	4	47
76	5	5	5	1	1	2	2	3	2	2	4	4	4	1	5	46
77	5	4	5	2	2	1	3	3	3	3	4	4	4	5	2	50
78	4	4	5	2	2	5	2	4	2	2	4	4	4	2	2	48
79	4	4	5	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	2	1	50
80	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	3	4	1	52
81	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	2	3	53
82	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4	2	53
83	4	4	5	2	2	4	2	4	2	2	4	3	3	1	4	46

84	4	5	5	3	3	4	3	3	4	4	3	4	3	4	4	56
85	5	5	4	3	4	3	4	4	3	3	4	3	2	2	4	53
86	5	5	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	2	4	56
87	3	3	3	5	5	3	4	3	4	4	3	3	3	5	5	56
88	3	3	3	4	4	1	4	1	4	4	1	3	4	2	4	45
89	4	4	4	2	2	3	4	4	4	4	3	2	3	1	5	49
90	4	4	4	2	2	4	4	3	3	3	2	4	4	1	3	47
91	5	4	4	2	2	4	4	3	4	4	3	4	3	4	2	52
92	3	3	3	1	1	3	4	3	4	3	3	4	3	3	2	43
93	4	4	4	2	2	4	3	2	4	3	4	3	4	3	2	48
94	4	5	4	1	1	3	5	4	5	5	4	4	2	1	4	52
95	4	5	4	2	2	4	2	4	2	2	4	5	3	3	5	51
96	1	2	2	2	2	2	5	2	5	3	4	4	3	2	4	43
97	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	3	52
98	4	3	3	1	1	1	3	3	4	4	2	1	4	2	4	40
99	5	5	4	1	1	4	1	1	2	2	3	2	4	2	4	41
100	4	4	4	1	1	3	3	3	2	3	2	2	4	1	3	40
101	4	4	4	1	1	3	4	1	4	4	2	4	2	4	4	46
102	5	5	4	2	2	5	3	1	3	3	4	3	4	2	4	50
103	2	2	2	4	4	2	4	1	5	5	4	4	5	2	4	50
104	4	4	4	1	1	4	4	2	4	5	4	3	4	3	4	51
105	3	3	3	4	4	5	3	4	5	4	4	3	4	1	4	54
106	4	5	4	4	3	4	5	1	4	4	3	4	4	5	5	59
107	2	2	2	3	4	3	3	3	2	1	3	4	4	2	1	39
108	5	5	5	1	1	3	1	3	1	1	4	5	5	3	5	48
109	4	4	4	3	3	3	3	5	4	4	3	3	5	4	5	57
110	4	5	4	3	3	4	3	4	4	5	1	4	4	5	4	57
111	3	3	3	4	4	1	4	1	2	3	1	1	4	4	4	42
112	3	3	3	4	5	1	5	1	5	5	3	3	3	2	3	49

113	4	5	4	1	1	1	2	2	1	2	2	2	3	2	3	35
114	5	4	5	1	1	1	1	5	1	1	2	2	5	4	5	43
115	2	2	2	4	4	1	1	3	3	3	3	3	4	1	2	38
116	4	4	4	1	1	2	3	4	2	3	2	2	4	2	2	40
117	5	5	5	1	1	5	1	5	1	1	4	2	5	3	5	49
118	3	3	3	4	4	3	4	3	4	4	2	1	3	1	3	45
119	5	4	4	1	1	4	2	3	5	3	3	3	3	1	1	43
120	4	4	5	3	3	3	3	4	3	3	3	3	5	1	5	52
121	3	3	3	4	4	4	3	4	2	2	2	2	5	2	2	45
122	4	5	4	2	2	4	4	4	3	2	4	4	5	2	5	54
123	3	4	3	3	3	3	1	1	3	3	1	3	4	1	1	37
124	4	5	4	2	2	4	4	2	2	1	4	4	4	2	5	49
125	3	3	3	4	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	39
126	4	5	4	1	1	4	1	1	1	1	5	4	5	4	5	46
127	3	3	4	5	4	1	1	3	4	3	2	3	5	3	4	48
128	4	4	4	2	2	3	2	2	2	2	4	4	5	3	4	47
129	4	5	4	2	2	4	2	2	2	2	4	3	5	2	4	47
130	2	2	2	1	1	1	3	3	1	1	2	3	3	2	3	30
131	4	4	4	1	4	3	1	4	5	4	3	2	5	3	3	50
132	3	4	4	1	1	3	4	3	2	2	4	3	3	2	4	43
133	4	4	4	1	3	3	1	3	4	2	3	3	4	1	5	45
134	3	3	3	1	3	4	3	3	4	3	4	3	3	1	2	43
135	4	3	3	4	1	4	3	1	4	4	2	5	1	2	4	45
136	5	5	4	1	4	3	3	3	2	1	4	4	5	3	4	51
137	4	5	5	1	1	4	1	3	2	4	4	3	5	4	5	51
138	3	3	3	4	4	1	4	1	3	3	4	3	4	1	4	45
139	2	2	2	4	4	3	4	4	2	5	4	3	3	4	5	51
140	3	4	3	2	3	1	3	3	3	3	4	3	3	1	3	42
141	4	4	4	1	2	2	4	4	5	2	3	3	4	1	2	45

142	2	2	2	4	4	3	4	4	2	4	2	3	4	1	5	46
143	2	2	2	3	5	3	5	3	2	4	3	3	3	1	1	42
144	4	4	4	3	4	2	2	3	4	3	1	4	2	1	3	44
145	1	1	1	5	5	5	5	5	1	5	4	3	3	5	2	51
146	4	4	4	2	2	1	2	4	2	4	1	1	4	5	5	45
147	4	4	4	3	3	3	2	2	4	1	4	3	3	1	3	44
148	2	2	2	4	4	3	4	4	3	4	3	2	4	5	5	51
149	1	3	3	1	4	1	1	3	1	1	2	1	1	1	1	25
150	3	3	3	1	1	1	1	1	3	2	1	3	3	2	3	31
151	2	2	2	4	4	1	2	2	1	2	2	2	2	1	1	30
152	4	4	3	3	4	2	4	4	3	2	2	2	3	2	3	45
153	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	5	3	5	55
154	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	1	2	50
155	5	5	5	1	1	3	4	4	4	2	1	1	5	2	5	48
156	4	4	4	2	2	4	1	2	4	1	3	4	4	2	4	45
157	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3	3	3	4	1	2	47
158	4	4	4	2	2	3	1	1	4	1	1	5	4	3	5	44
159	4	4	4	4	2	4	2	2	4	3	4	2	2	1	3	45
160	4	5	3	1	1	3	1	4	4	4	3	4	3	2	3	45
161	5	2	2	1	1	2	1	2	3	1	2	2	3	1	2	30

lampiran 14 Data frekuensi setiap jawaban variabel *game online* (X)

Saya bermain game online

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	sangat tidak setuju	2	1.2	1.2	1.2
	tidak setuju	20	12.4	12.4	13.7
	ragu ragu	12	7.5	7.5	21.1
	setuju	91	56.5	56.5	77.6
	Sangat setuju	36	22.4	22.4	100.0
	Total	161	100.0	100.0	

Saya bermain game online mobile legends bang-bang

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	sangat tidak setuju	4	2.5	2.5	2.5
	tidak setuju	16	9.9	9.9	12.4
	ragu ragu	29	18.0	18.0	30.4
	setuju	82	50.9	50.9	81.4
	Sangat setuju	30	18.6	18.6	100.0
	Total	161	100.0	100.0	

Saya bermain game online free fire

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	sangat tidak setuju	18	11.2	11.2	11.2
	tidak setuju	36	22.4	22.4	33.5
	ragu ragu	28	17.4	17.4	50.9
	setuju	50	31.1	31.1	82.0
	Sangat setuju	29	18.0	18.0	100.0
	Total	161	100.0	100.0	

Saya bermain game online PUBG

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	sangat tidak setuju	19	11.8	11.8	11.8
	tidak setuju	55	34.2	34.2	46.0
	ragu ragu	34	21.1	21.1	67.1
	setuju	28	17.4	17.4	84.5
	Sangat setuju	25	15.5	15.5	100.0
	Total	161	100.0	100.0	

Saya bermain game online sendirian

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	sangat tidak setuju	25	15.5	15.5	15.5
	tidak setuju	42	26.1	26.1	41.6
	ragu ragu	39	24.2	24.2	65.8
	setuju	36	22.4	22.4	88.2
	Sangat setuju	19	11.8	11.8	100.0
	Total	161	100.0	100.0	

Saya bermain game online bersama teman-teman

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	sangat tidak setuju	20	12.4	12.4	12.4
	tidak setuju	30	18.6	18.6	31.1
	ragu ragu	43	26.7	26.7	57.8
	setuju	35	21.7	21.7	79.5
	Sangat setuju	33	20.5	20.5	100.0
	Total	161	100.0	100.0	

Setiap hari saya bermain game online sendiri maupun dengan teman-teman

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	sangat tidak setuju	16	9.9	9.9	9.9
	tidak setuju	41	25.5	25.5	35.4
	ragu ragu	34	21.1	21.1	56.5
	setuju	48	29.8	29.8	86.3
	Sangat setuju	22	13.7	13.7	100.0
	Total	161	100.0	100.0	

Saya bermain game online setelah pulang sekolah

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	sangat tidak setuju	20	12.4	12.4	12.4
	tidak setuju	34	21.1	21.1	33.5
	ragu ragu	33	20.5	20.5	54.0
	setuju	42	26.1	26.1	80.1
	Sangat setuju	32	19.9	19.9	100.0
	Total	161	100.0	100.0	

Saya bermain game online ketika berada di sekolah

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	sangat tidak setuju	19	11.8	11.8	11.8
	tidak setuju	38	23.6	23.6	35.4
	ragu ragu	46	28.6	28.6	64.0
	setuju	34	21.1	21.1	85.1
	Sangat setuju	24	14.9	14.9	100.0
	Total	161	100.0	100.0	

Saya merasa puas ketika saya bermain game online lebih dari satu jam

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	sangat tidak setuju	15	9.3	9.3	9.3
	tidak setuju	38	23.6	23.6	32.9
	ragu ragu	41	25.5	25.5	58.4
	setuju	44	27.3	27.3	85.7
	Sangat setuju	23	14.3	14.3	100.0
	Total	161	100.0	100.0	

Saya sering bermain game online sampai larut malam

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	sangat tidak setuju	25	15.5	15.5	15.5
	tidak setuju	45	28.0	28.0	43.5
	ragu ragu	38	23.6	23.6	67.1
	setuju	32	19.9	19.9	87.0
	Sangat setuju	21	13.0	13.0	100.0
	Total	161	100.0	100.0	

Saya memiliki banyak teman setelah bermain game online

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	sangat tidak setuju	17	10.6	10.6	10.6
	tidak setuju	33	20.5	20.5	31.1
	ragu ragu	33	20.5	20.5	51.6
	setuju	48	29.8	29.8	81.4
	Sangat setuju	30	18.6	18.6	100.0
	Total	161	100.0	100.0	

Saya memiliki squad dalam game online

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	sangat tidak setuju	19	11.8	11.8	11.8
	tidak setuju	45	28.0	28.0	39.8
	ragu ragu	29	18.0	18.0	57.8
	setuju	44	27.3	27.3	85.1
	Sangat setuju	24	14.9	14.9	100.0
	Total	161	100.0	100.0	

Saya merasa senang ketika bermain game online

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	sangat tidak setuju	12	7.5	7.5	7.5
	tidak setuju	31	19.3	19.3	26.7
	ragu ragu	44	27.3	27.3	54.0
	setuju	56	34.8	34.8	88.8
	Sangat setuju	18	11.2	11.2	100.0
	Total	161	100.0	100.0	

Saya sering top up untuk membeli skin dalam game online

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	sangat tidak setuju	15	9.3	9.3	9.3
	tidak setuju	44	27.3	27.3	36.6
	ragu ragu	40	24.8	24.8	61.5
	setuju	48	29.8	29.8	91.3
	Sangat setuju	14	8.7	8.7	100.0
	Total	161	100.0	100.0	

lampiran 15 Data frekuensi setiap jawaban variabel Akhlak siswa (Y)

Saya selalu sholat tepat waktu ketika berada di sekolah					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	sangat tidak setuju	3	1.9	1.9	1.9
	tidak setuju	10	6.2	6.2	8.1
	ragu ragu	27	16.8	16.8	24.8
	setuju	90	55.9	55.9	80.7
	Sangat setuju	31	19.3	19.3	100.0
	Total	161	100.0	100.0	

Saya selalu mengikuti kegiatan belajar di kelas					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	sangat tidak setuju	1	.6	.6	.6
	tidak setuju	13	8.1	8.1	8.7
	ragu ragu	32	19.9	19.9	28.6
	setuju	75	46.6	46.6	75.2
	Sangat setuju	40	24.8	24.8	100.0
	Total	161	100.0	100.0	

Saya bersikap baik dan patuh terhadap aturan sekolah					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	sangat tidak setuju	1	.6	.6	.6
	tidak setuju	13	8.1	8.1	8.7
	ragu ragu	38	23.6	23.6	32.3
	setuju	80	49.7	49.7	82.0
	Sangat setuju	29	18.0	18.0	100.0
	Total	161	100.0	100.0	

Ketika saya bermain game online saya sering berkata kasar

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	sangat tidak setuju	37	23.0	23.0	23.0
	tidak setuju	32	19.9	19.9	42.9
	ragu ragu	36	22.4	22.4	65.2
	setuju	49	30.4	30.4	95.7
	Sangat setuju	7	4.3	4.3	100.0
	Total	161	100.0	100.0	

Saya merasa kesal ketika orang tua dan guru melarang saya untuk bermain game online

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	sangat tidak setuju	29	18.0	18.0	18.0
	tidak setuju	34	21.1	21.1	39.1
	ragu ragu	35	21.7	21.7	60.9
	setuju	52	32.3	32.3	93.2
	Sangat setuju	11	6.8	6.8	100.0
	Total	161	100.0	100.0	

Pada waktu berpuasa saya menghabiskan waktu saya untuk bermain game online

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	sangat tidak setuju	19	11.8	11.8	11.8
	tidak setuju	26	16.1	16.1	28.0
	ragu ragu	60	37.3	37.3	65.2
	setuju	49	30.4	30.4	95.7
	Sangat setuju	7	4.3	4.3	100.0
	Total	161	100.0	100.0	

Saya mengabaikan pertanyaan atau sapaan orang lain ketika saya bermain game online

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	sangat tidak setuju	21	13.0	13.0	13.0
	tidak setuju	19	11.8	11.8	24.8
	ragu ragu	50	31.1	31.1	55.9
	setuju	63	39.1	39.1	95.0
	Sangat setuju	8	5.0	5.0	100.0
	Total	161	100.0	100.0	

Saya selalu mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	sangat tidak setuju	15	9.3	9.3	9.3
	tidak setuju	23	14.3	14.3	23.6
	ragu ragu	56	34.8	34.8	58.4
	setuju	58	36.0	36.0	94.4
	Sangat setuju	9	5.6	5.6	100.0
	Total	161	100.0	100.0	

Ketika saya bermain game online jika orang tua memberikan perintah saya akan lakukan secepatnya

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	sangat tidak setuju	11	6.8	6.8	6.8
	tidak setuju	28	17.4	17.4	24.2
	ragu ragu	55	34.2	34.2	58.4
	setuju	58	36.0	36.0	94.4
	Sangat setuju	9	5.6	5.6	100.0
	Total	161	100.0	100.0	

Saya merasa marah dan kesal ketika ada teman mengganggu saya ketika bermain game online

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	sangat tidak setuju	14	8.7	8.7	8.7
	tidak setuju	29	18.0	18.0	26.7
	ragu ragu	43	26.7	26.7	53.4
	setuju	64	39.8	39.8	93.2
	Sangat setuju	11	6.8	6.8	100.0
	Total	161	100.0	100.0	

Ketika sedang sakit saya menghabiskan waktu saya untuk bermain game online

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	sangat tidak setuju	14	8.7	8.7	8.7
	tidak setuju	32	19.9	19.9	28.6
	ragu ragu	54	33.5	33.5	62.1
	setuju	59	36.6	36.6	98.8
	Sangat setuju	2	1.2	1.2	100.0
	Total	161	100.0	100.0	

Saya senang jika sekolah mengadakan turnamen game online

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	sangat tidak setuju	7	4.3	4.3	4.3
	tidak setuju	27	16.8	16.8	21.1
	ragu ragu	66	41.0	41.0	62.1
	setuju	56	34.8	34.8	96.9
	Sangat setuju	5	3.1	3.1	100.0
	Total	161	100.0	100.0	

Saya selalu berkata baik dan santun dengan sesama teman

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	sangat tidak setuju	2	1.2	1.2	1.2
	tidak setuju	12	7.5	7.5	8.7
	ragu ragu	66	41.0	41.0	49.7
	setuju	61	37.9	37.9	87.6
	Sangat setuju	20	12.4	12.4	100.0
	Total	161	100.0	100.0	

Saya menghabiskan uang jajan saya untuk top up atau membeli diamond game online

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	sangat tidak setuju	37	23.0	23.0	23.0
	tidak setuju	44	27.3	27.3	50.3
	ragu ragu	26	16.1	16.1	66.5
	setuju	41	25.5	25.5	91.9
	Sangat setuju	13	8.1	8.1	100.0
	Total	161	100.0	100.0	

Saya tidak sombong ketika saya menang dalam bermain game online

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	sangat tidak setuju	19	11.8	11.8	11.8
	tidak setuju	36	22.4	22.4	34.2
	ragu ragu	41	25.5	25.5	59.6
	Setuju	39	24.2	24.2	83.9
	Sangat setuju	26	16.1	16.1	100.0
	Total	161	100.0	100.0	

lampiran 16 hasil uji prasyarat uji normalitas dan uji linearitas.

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		161
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	5.38628030
Most Extreme Differences	Absolute	.069
	Positive	.035
	Negative	-.069
Test Statistic		.069
Asymp. Sig. (2-tailed)		.060 ^c
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		

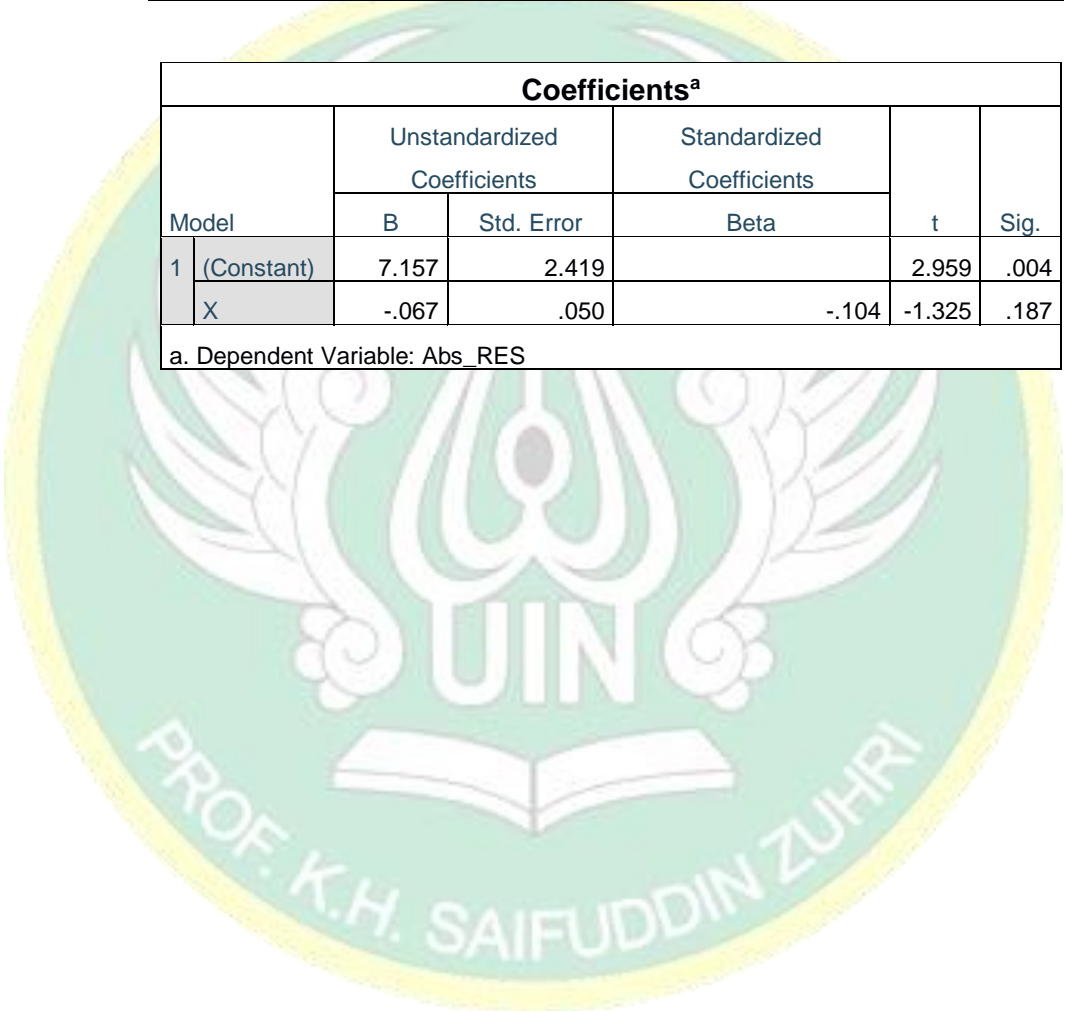
ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Akhlaq Siswa * Game Online	Between Groups	(Combined)	2830.501	27	104.833	3.878	.000
		Linearity	1783.854	1	1783.854	65.990	.000
		Deviation from Linearity	1046.647	26	40.256	1.489	.076
Within Groups			3595.275	133	27.032		
Total			6425.776	160			

lampiran 17 hasil uji prasyarat uji homogenitas dan uji heterokedastisitas

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	2.364	1	320	.125
Perolehan	Based on Median	2.281	1	320	.132
Angket	Based on Median and with adjusted df	2.281	1	318.864	.132
	Based on trimmed mean	2.340	1	320	.127

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized		Standardized	t	Sig.
		Coefficients		Coefficients		
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	7.157	2.419		2.959	.004
	X	-.067	.050	-.104	-1.325	.187

a. Dependent Variable: Abs_RES



lampiran 18 hasil Uji Hipotesis

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	20.096	3.618		5.554	.000
	Game Online	.589	.075	.527	7.817	.000

a. Dependent Variable: Akhlak Siswa

Correlations			
		Game Online	Akhlak Siswa
Game Online	Pearson Correlation	1	-.527**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	161	161
Akhlak Siswa	Pearson Correlation	-.527**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	161	161

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

Model Summary ^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.527 ^a	.278	.273	5.403

a. Predictors: (Constant), Game Online

b. Dependent Variable: Akhlak Siswa

lampiran 19 surat Ijin penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
www.ftik.uinsaizu.ac.id

Nomor : B.m.262/Un.19/D.FTIK/PP.05.3/01/2023
Lamp. : -
Hal : **Permohonan Ijin Riset Individu**

19 Januari 2023

Kepada
Yth. Kepala SMK Ma'arif 6 Ayah
Kec. Ayah
di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Diberitahukan dengan hormat bahwa dalam rangka pengumpulan data guna penyusunan skripsi, memohon dengan hormat saudara berkenan memberikan ijin riset kepada mahasiswa kami dengan identitas sebagai berikut :

- | | |
|--------------------|--|
| 1. Nama | : Fikri khoerul insani |
| 2. NIM | : 1917402082 |
| 3. Semester | : 7 (Tujuh) |
| 4. Jurusan / Prodi | : Pendidikan Agama Islam |
| 5. Alamat | : Karangduwur RT 04 RW 04 kec ayah Kabupaten Kebumen |
| 6. Judul | : Pengaruh game online terhadap akhlak siswa smk maarif 6 ayah Kabupaten Kebumen |

Adapun riset tersebut akan dilaksanakan dengan ketentuan sebagai berikut :

- | | |
|----------------------|-----------------------------|
| 1. Objek | : Observasi penelitian |
| 2. Tempat / Lokasi | : SMK Ma'arif 6 ayah |
| 3. Tanggal Riset | : 20-01-2023 s/d 20-03-2023 |
| 4. Metode Penelitian | : Kuantitatif |

Demikian atas perhatian dan ijin saudara, kami sampaikan terima kasih.
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

An. Dekan
Ketua Jurusan Pendidikan Islam



M. Slamet Yahya

Tembusan :

1. Kepala SMK Ma'arif 6 ayah

lampiran 20 Surat Balasan SMK Ma'arif 6 Ayah



LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF NU
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK) MA'ARIF 6 AYAH
(KELOMPOK TEKNOLOGI DAN REKAYASA)

KEMENKUMHAM RI NOMOR : AHU-119.AH.01.08.TAHUN 2013 NOMOR REGISTRASI : 2030002

STATUS : TERAKREDITASI A Nomor : 1453/BAN-SM/SK/2022

Alamat : Jl. Goa Jatijajar Km 2 Ayah Kebumen 54473 Telp. (0287) 4760622

Email : smkmrfayah@yahoo.co.id website : <http://smkmaarif6-ayah.sch.id>

Nomor : 287/C/SMK/Mrf.6/XII/2022

Ayah, 26 Desember 2022

Lamp. : -

Perihal : Pemberitahuan

Kepada :

Yth. Rektor Universitas Islam Negeri
Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jalan Jenderal A. Yani No. 40A Purwokerto 53126

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada kita semua. Sholawat serta salam semoga tercurah kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga, sahabat dan pengikutnya semoga kita termasuk di dalamnya, Aamiin.

Menindaklanjuti Surat dari Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Nomor : B.m.4258 / Un.19 / D.FTIK / PP.05.3/12/2022 tanggal 16 Desember 2022 perihal Permohonan Ijin Observasi Pendahuluan.

Dengan ini saya :

Nama : Agus Priyanto, S.T.
Jabatan : Kepala Sekolah
Instansi : SMK Ma'arif 6 Ayah Kebumen
NPSN : 20330301

Memberikan ijin kepada :

Nama : Fikri Khoerul Insani
NIM : 1917402082
Fak/Jur : Pendidikan Agama Islam

Untuk melaksanakan Observasi Pendahuluan di SMK Ma'arif 6 Ayah Kebumen. Adapun pelaksanaan Observasi Pendahuluan tanggal 19 Januari 2023.

Demikian Surat Pemberitahuan dari kami untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Kepala SMK Ma'arif 6 Ayah

Agus Priyanto, S.T.

lampiran 21 surat keterangan seminar proposal



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
www.uinsaizu.ac.id

**SURAT KETERANGAN
SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI**
No. B.e.27/Un.19/FTIK.JPI/PP.05.3/10/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini, Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto menerangkan bahwa proposal skripsi berjudul :

PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP AKHLAK SISWA DI SMK MAARIF 6 AYAH KECAMATAN AYAH KABUPATEN KEBUMEN

Sebagaimana disusun oleh:

Nama : Fikri Khoerul Insani
NIM : 1917402082
Semester : 8
Jurusan/Prodi : PAI

Benar-benar telah diseminarkan pada tanggal : 10 Januari 2023

Demikian surat keterangan ini dibuat dan dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Purwokerto, 12 Januari 2023

Mengetahui,
Ketua Jurusan/Prodi PAI

Basim Affandi, S.Ag., M.Si.
NIP. 196808032005011001

lampiran 22 dokumentasi penelitian



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

1. Nama Lengkap : Fikri Khoerul Insani
2. NIM : 1917402082
3. Tempat/Tgl. Lahir : Kebumen, 01 mei 2001
4. Alamat Rumah : Karangduwur, RT 04, RW 04 Ayah, Kebumen
5. Nama Ayah : Ilyas Ruhyat
6. Nama Ibu : Siti Khaeriyah

B. Riwayat Pendidikan

1. Pendidikan Formal
 - a. SD/MI, tahun lulus : 2012
 - b. SMP/MTs, tahun lulus : 2016
 - c. SMA/MA, tahun lulus : 2019
 - d. S1, tahun masuk : 2019

C. Pengalaman Organisasi

1. IPPNU Ranting kecamatan ayah
2. IMAKERTO



Purwokerto, 26 Juni 2023

Fikri Khoerul Insani