

**PENGARUH PENGGUNAAN *GAME ONLINE* DAN KONTROL DIRI
TERHADAP MORAL SISWA DI KELAS VIII MTsN 3 MADIUN**

SKRIPSI



Oleh:

SISKA USWATUL KHASANAH

(210316248)

**PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
PONOROGO**

2019

ABSTRAK

Khasanah, Siska Uswatul. 2020. *Pengaruh Penggunaan Game Online Dan Kontrol Diri Terhadap Moral siswa di Kelas VIII MTsN 3 Madiun.*
Skripsi. Jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogo.
Pembimbing: Dr. H. Muhammad Thoyyib, M.Pd.I

Kata Kunci: Penggunaan Game Online, Kontrol Diri, Moral Siswa

Salah satu perkembangan teknologi yang sudah merambah ke seluruh pengguna teknologi yaitu munculnya permainan yang penggunaannya sudah menggunakan internet atau bisasa disebut dengan sebutan *game online*. *Game online* sudah merambah ke anak-anak remaja sehingga *game* tersebut bisa menimbulkan kecanduan para penggunanya. *Game online* dapat memberikan dampak positif maupun negatif tergantung sikap dari pengguna *game online* itu sendiri. Selain kontrol diri pada remaja juga akan mempengaruhi perilaku anak-anak remaja pada zaman sekarang ini.

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam pembahasan skripsi ini adalah (1) Untuk mengetahui signifikansi pengaruh penggunaan *game online* terhadap moral siswa di kelas VIII MTsN 3 Madiun. (2) Untuk mengetahui signifikansi pengaruh yang kontrol diri terhadap moral siswa di kelas VIII MTsN 3 Madiun. (3) Untuk mengetahui signifikansi pengaruh penggunaan *game online* dan kontrol diri terhadap moral siswa di kelas VIII MTsN 3 Madiun.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif yang bersifat regresi. Teknik analisis datanya menggunakan rumus statistika yaitu regresi linier sederhana dan regresi linier berganda. Adapun teknik pengumpulan data dengan menggunakan angket (kuesioner), observasi, dokumentasi.

Dari analisis data ditemukan: 1) ada pengaruh yang signifikan penggunaan *game online* terhadap moral siswa di kelas VIII MTsN 3 Madiun dengan $F_{hitung} = 7,374$ dan $F_{tabel} = 4,02$, berpengaruh sebesar 12,4%. 2) ada pengaruh yang signifikan kontrol diri terhadap moral siswa di kelas VIII MTsN 3 Madiun dengan $F_{hitung} = 7,814$ dan $F_{tabel} = 4,02$, dengan besar pengaruh 13,1%. 3) ada pengaruh yang signifikan penggunaan *game online* dan kontrol diri terhadap moral siswa di kelas VIII MTsN 3 Madiun dengan $F_{hitung} = 6,263$ dan $F_{tabel} = 3,17$, dengan besar pengaruh 19,7%.

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi atas nama saudara:

Nama : Siska Uswatul Khasanah

NIM : 210316248

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Judul : Pengaruh Penggunaan *Game Online* dan Kontrol Diri terhadap Moral Siswa di Kelas VIII MTsN 3 Madiun

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji dalam ujian munaqasah

Mengetahui



Dr. H. Muhammad Thoyyib, M.Pd.I

Tanggal 24 April 2020

NIP. 19800404200911012

Mengetahui,

Ketua

Jurusan Pendidikan Agama Islam

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Institut Agama Islam Negeri

Ponorogo,

P O N O R O G O

Kharisul Wathoni, M.Pd.I

NIP. 197306252003121002



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO

PENGESAHAN

Skripsi atas nama saudara :

Nama : **SISKA USWATUL KHASANAH**
NIM : 210316248
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : **PENGARUH PENGGUNAAN GAME ONLINE DAN KONTROL DIRI
TERHADAP MORAL SISWA DI KELAS VIII MTSN 3 MADIUN**

Telah dipertahankan pada sidang Munaqasah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, pada :

Hari : Selasa
Tanggal : 12 Mei 2020

dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Agama Islam, pada :

Hari : Senin
Tanggal : 18 Mei 2020



Ponorogo, 18 Mei 2020
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,

Dr. AHMADI, M.Ag.
NIP. 9512171997031003

Tim Penguji Skripsi :

1. Ketua Sidang : **M. WIDDA DJUHAN, M.Si**
2. Penguji I : **Dr. HARJALI, M.Pd**
3. Penguji II : **Dr. MUHAMMAD THOYIB, M.Pd**

SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

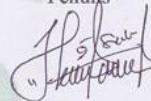
Nama : Siska Uswatul Khasanah
Nim : 210316248
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi/ Tesis : **Pengaruh Penggunaan Game Online
dan Kontrol Diri terhadap Moral
Siswa di Kelas VIII MTsN 3 Madiun**

Menyatakan bahwa naskah skripsi/ tesis telah diperiksa dan disahkan oleh dosen pembimbing. Selanjutnya saya bersedia naskah tersebut dipublikasikan oleh perpustakaan IAIN Ponorogo yang dapat diakses di etheses.iainponorogo.ac.id. Adapun isi dari keseluruhan tulisan tersebut, sepenuhnya menjadi tanggung jawab dari penulis.

Demikian pernyataan saya untuk dapat dipergunakan semestinya.

Ponorogo, 29 Mei 2020

Penulis



(Siska Uswatul Khasanah)



IAIN
PONOROGO

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Siska Uswatul Khasanah

NIM : 210316248

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Dengan ini menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Ponorogo, 24 April 2020

Yang membuat pernyataan



Siska Uswatul Khasanah
210316248

IAIN
PONOROGO

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Masa remaja adalah fase tertentu dalam kehidupan. Perubahan-perubahan yang terjadi pada seseorang karena balig, dalam beberapa hal sangat mengubah jalan hidupnya, dan sampai akhir usia ia berada dalam kondisi yang tak diinginkannya. Masa remaja, dalam kondisi normal sekalipun, menyebabkan guncangan-guncangan yang cukup besar pada kepribadian para remaja. Dan mungkin guncangan-guncangan ini membuat kesal orang-orang dewasa yang berhubungan langsung dengan remaja.¹

Situasi dan kondisi tertentu terkadang memaksa seorang anak remaja harus berhubungan dengan teman-teman yang memiliki perilaku dan moral menyimpang serta memiliki pemikiran-pemikiran yang sesat dan menyesatkan. Maka dari itu segala bentuk tindakan anak remaja harus dalam pengawasan orang-orang disekitarnya.²

Peran sekolah bagi anak usia puber atau remaja memiliki urgensi yang sangat besar. Sekolah berperan menyiapkan otak anak usia puber untuk menerima pelajaran dan pengetahuan yang mutlak dibutuhkan olehnya. Seperti halnya sekolah hendaknya berperan juga meningkatkan perilaku moral sosial anak dengan cara mengagendakan berbagai kegiatan bebas dan membentuk kelompok-kelompok yang mampu menampung berbagai kecenderungan, kemampuan, dan hobi yang dimiliki oleh para siswa.³

Banyak orang tua yang bangga dengan anak-anak remaja mereka yang berprestasi mengagumkan karena kecerdasan intelektualnya sehingga

¹ Zahra, *Bersahabat dengan Putri Anda* (Jakarta: Madani Grafika, 2004), 19.

² *Ibid*, 458.

³ Sayyid Muhammad Az-Zabalawi, *Pendidikan Remaja antara Islam dan Ilmu Jiwa* (Jakarta: Gema Insani Press, 2007), 457.

menjadi juara. Namun, kenyataan yang juga tidak bisa dipungkiri adalah bahwa tidak sedikit orang tua yang frustrasi, stress dan putus asa karena tingkah laku anak-anak remaja mereka yang mencemaskan dan selalu membuat masalah.⁴

Apalagi sekarang ini dunia informasi dan teknologi berkembang sangat cepat dan merambah ke semua sektor kehidupan. Dunia pendidikan yang berperan mencetak manusia yang menguasai teknologi mau tidak mau terkena imbas yang sama yaitu tersentuh dengan teknologi.⁵

Banyak pola kehidupan yang mulai bergeser bahkan mulai hilang akibat perkembangan zaman ini, salah satu yang terlihat atau nampak yaitu mulai terkikisnya permainan tradisional dan digantikan dengan permainan moderen. Pada era ini banyak anak-anak khususnya remaja yang mulai meninggalkan permainan tradisional dan lebih memilih permainan moderen. Hal tersebut dikarenakan permainan moderen lebih sedikit mengeluarkan tenaga serta tidak terbatas pada ruang dan waktu, dominasi internet serta pengaruh teman sejawat menjadi pengaruh besar terkikisnya minat terhadap permainan tradisional.

Salah satu perkembangan teknologi yang sudah merambah ke seluruh pengguna teknologi yaitu munculnya permainan yang penggunaannya sudah menggunakan internet atau bisasa disebut dengan sebutan *game online*. *Game online* sudah merambah ke anak-anak remaja sehingga *game* tersebut bisa menimbulkan kecanduan para penggunanya. Beberapa dampak akibat tingginya intensitas bermain *game online* bagi remaja yaitu remaja menjadi tidak memiliki skala prioritas dalam menjalani kehidupan sehari-hari, remaja yang memiliki jiwa asosial terhadap lingkungannya, dan membuat remaja malas belajar. Jika ditinjau dari sudut pandang yang lain *game online* sebenarnya memiliki dampak positif jika individu dapat memanfaatkan adanya *game online* ini dan memainkan tidak dengan intensitas yang tinggi, diantaranya melatih individu berpikir

⁴ Surbakti, *Kenalilah Anak Remaja Anda* (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2009), 1.

⁵ Sutirna, *Inovasi & Teknologi Pembelajaran* (Sleman: Budi Utama, 2012), 203.

kritis, melitih ketangkasan, dan memiliki banyak teman *gamers* di berbagai daera. Jadi ketika *game online* digunakan dengan baik maka akan mampu menjadikan potensi bagi diri, namun banyak pula yang menyalahgunakan *game online* tersebut sehingga lebih banyak sisi negatif daripada sisi positif.

Melalui observasi yang dilakukan kepada pihak sekolah yaitu bagian TU dan kepala sekolah saya mendapat informasi mengenai tingkah laku anak-anak di MTsN 3 Madiun bahwasannya sebagian anak menjadi malas belajar atau motivasi belajarnya menurun. Setelah ditelusuri penyebabnya ternyata sebagian anak ada yang gemar bermain *game online* hingga lupa waktu, lupa ibadah, lupa waktu belajar dan lain sebagainya.⁶ Banyak anak-anak sekolah yang gemar bermain *game online* hingga melebihi batas wajar anak bermain. Awalnya *game online* adalah sebuah permainan yang dimainkan ketika butuh hiburan saja. Namun seiring berjalannya waktu *game online* bisa menimbulkan kecanduan pada anak. Anak-anak yang seharusnya fokus pada belajar namun dengan adanya permainan ini anak menjadi malas belajar dan memilih untuk bermain. Hal itu tentu akan menjadi pemicu menurunnya prestasi belajar anak. Bahkan ada juga karena terlalu fokus bermain anak sampai berkata kotor akibat kesal dengan lawan mainnya atau juga bisa karena ia kalah dalam permainan. Jelas sekali bahwa *game online* bisa memicu perubahan tingkah laku anak pada era sekarang ini. Apabila anak tidak bisa mengontrol perilaku mereka maka anak akan mendapatkan dampak negatif dari bermain *game online* itu sendiri.

Berdasarkan permasalahan di atas maka peneliti tertarik untuk mengambil judul **“Pengaruh Penggunaan *Game Online* dan Kontrol Diri terhadap Moral Siswa di Kelas VIII MTsN 3 Madiun”**.

⁶ Observasi, di MTsN 3 Madiun, 31 Desember 2019.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dalam penelitian ini perlu adanya pembatasan masalah agar pengkajian masalah dalam penelitian ini terfokus dan terarah. Karena keterbatasan yang dimiliki oleh peneliti baik dalam hal kemampuan, dana, waktu dan tenaga maka penelitian ini hanya membatasi masalah pada pengaruh penggunaan *game online* dan kontrol diri terhadap moral siswa di kelas VIII MTsN 3 Madiun tahun ajaran 2019/2020.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan fokus penelitian maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Adakah pengaruh yang signifikan penggunaan *game online* terhadap moral siswa di kelas VIII MTsN 3 Madiun?
2. Adakah pengaruh yang signifikan kontrol diri terhadap moral siswa di kelas VIII MTsN 3 Madiun?
3. Adakah pengaruh yang signifikan *game online* dan kontrol diri terhadap moral siswa di kelas VIII MTsN 3 Madiun?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas tujuan penelitian yang ingin dicapai sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui signifikansi pengaruh penggunaan *game online* terhadap moral siswa di kelas VIII MTsN 3 Madiun.
2. Untuk mengetahui signifikansi pengaruh yang kontrol diri terhadap moral siswa di kelas VIII MTsN 3 Madiun.
3. Untuk mengetahui signifikansi pengaruh penggunaan *game online* dan kontrol diri terhadap moral siswa di kelas VIII MTsN 3 Madiun.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran berupa teori-teori terhadap dunia pendidikan, khususnya tentang seberapa pentingnya game online dan kontrol diri terhadap moral siswa. Selain itu informasi yang didapatkan dari penelitian ini dapat memperluas informasi mengenai game online dan kontrol diri. Penelitian ini juga dapat digunakan sebagai bahan acuan untuk penelitian-penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti dapat dijadikan sarana dalam meningkatkan pengetahuan metodologi penelitian dan sarana menerapkan langsung teori-teori yang sudah didapatkan dan dipelajari.
- b. Bagi guru dapat dijadikan sebagai salah satu sumber informasi untuk mengetahui pengaruh game online dan kontrol diri terhadap moral siswa. Melalui penelitian ini, guru juga diharapkan untuk mengurangi dan menanggulangi pengaruh negatif dari game online.
- c. Bagi orang tua diharapkan dapat mengontrol anak dalam bermain game online agar prestasi belajar memuaskan dan tidak berpengaruh buruk bagi perilaku yang dilakukan.

F. Sistematika Penulisan

Untuk memberikan kemudahan dalam memahami terhadap penulisan skripsi ini peneliti menyajikan dalam bentuk beberapa bab. Adapun pembahasan dalam skripsi ini sebagai berikut:

Bab Pertama, adalah pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika pembahasan.

Bab Kedua, berisi tentang telaah hasil penelitian terdahulu, landasan teori game online, kontrol diri, dan moral siswa serta kerangka berfikir dan pengajuan hipotesis.

Bab Ketiga, Berisi tentang metode penelitian yang meliputi rancangan penelitian, populasi, sampel, instrumen pengumpulan data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data.

Bab Keempat, berisi temuan dan hasil penelitian yang meliputi gambaran umum lokasi penelitian, deskripsi data, analisis data (pengujian hipotesis) serta interpretasi dan pembahasan.

Bab Kelima, merupakan penutup dari laporan penelitian yang berisi kesimpulan dan saran.



BAB II

TELAAH PENELITIAN TERDAHULU, LANDASAN TEORI, KERANGKA BERFIKIR, DAN PENGAJUAN HIPOTESIS

A. Telaah Hasil Penelitian Terdahulu

Berdasarkan penelitian tersebut ada beberapa telaah pustaka yang peneliti temukan. Telaah pustaka tersebut yaitu:

1. Skripsi yang ditulis Achmad Fariz Chariri, Fakultas Psikologi Universitas Negeri Malang tahun 2014, yang berjudul “Pengaruh Kontrol Diri terhadap Perilaku Seksualitas Mahasiswa Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Fakultas Ilmu Sosial Jurusan Administrasi Bisnis Angkatan 2011 Surabaya”. Dari hasil menunjukkan bahwa kontrol diri tidak berpengaruh secara signifikan terhadap perilaku seksual remaja, dikarenakan dari hasil uji regresi dapat disimpulkan bahwasannya nilai signifikansi sebesar 0,267. Ini menunjukkan bahwa nilai signifikan 0,267 lebih besar dari 0,01 dan 0,05 ($0,267 > 0,01$) dan ($0,267 > 0,05$) ini berarti bahwa tidak ada pengaruh yang signifikan. Jadi berdasarkan keterangan tersebut berarti kontrol diri tidak berpengaruh secara signifikan terhadap perilaku seksual. Hasil ini juga didukung dengan nilai koefisien determinasi yang ditunjukkan oleh nilai R Square sebesar 0,026 dengan adjusted R Square 0,005. Dengan nilai koefisien determinasi 0,026 mengidentifikasi bahwa 2,6% kontrol diri berkontribusi pada perilaku seksual mahasiswa, sedangkan sisanya 97,4 dipengaruhi oleh faktor lain.⁷

Persamaan antara penelitian di atas dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti kontrol diri pada variabel independen. Menggunakan jenis penelitian kuantitatif dan menggunakan uji regresi

⁷ Achmad Fariz Chariri, “Pengaruh Kontrol Diri terhadap Perilaku Seksualitas Mahasiswa Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Fakultas Ilmu Sosial Jurusan Administrasi Bisnis Angkatan 2011 Surabaya” (Skripsi: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Fakultas Psikologi, 2014)

linier sederhana dengan menggunakan bantuan Software SPSS versi 21.0. Perbedaannya penelitian tersebut hanya menggunakan 2 variabel saja sedangkan penelitian ini menggunakan 3 variabel.

2. Skripsi yang di tulis oleh Apriani Rahmawati, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Diponegoro, yang berjudul “Pengaruh Intensitas Bermain Game Online dan Mediasi Restriktif Orang Tua terhadap Perilaku Antisocial Remaja”. Penelitian ini bertujuan untuk (1) untuk mengetahui pengaruh intensitas game online terhadap perilaku antisocial remaja (2) untuk mengetahui pengaruh media restriktif orang tua terhadap perilaku antisocial remaja. Hasil ujian pengaruh intensitas bermain game online terhadap perilaku antisocial remaja menunjukkan signifikan. Maka hipotesis (H1) yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh antara intensitas bermain game online dengan perilaku antisocial remaja dapat diterima. Hasil pengujian pengaruh antara mediasi restriktif orang tua dengan perilaku antisocial remaja menunjukkan signifikan. Maka hipotesis kedua (H2) yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh antara mediasi restriktif orang tua dengan perilaku antisocial remaja dapat diterima.⁸

Persamaan penelitian di atas dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti variabel X1 yaitu game online. Menggunakan jenis penelitian kuantitatif dan menggunakan uji regresi linier sederhana dan berganda. Perbedaannya dalam penelitian tersebut menggunakan variabel mediasi restriktif orang tua pada variabel X2 dan perilaku antisocial remaja pada variabel Y. Sedangkan dalam penelitian ini menggunakan variabel kontrol diri pada variabel X2 dan moral siswa pada variabel Y.

3. Skripsi yang di tulis oleh Mimi Ulfa, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Riau, yang berjudul ”Pengaruh Kecanduan *Game Online* terhadap Perilaku Remaja di Mabes Game Center Jalan HR.

⁸ Apriani Rahmawati “*Pengaruh Intensitas Bermain Game Online dan Mediasi Restriktif Orang Tua terhadap Perilaku Antisocial Remaja*” (Skripsi: Universitas Diponegoro, Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, 2015).

Subantras Kecamatan Tampan Pekanbaru”.⁹ Dalam penelitian ini pengujian hipotesa dimulai dengan membuat nilai-nilai jawaban responden pada kuesioner, yang telah diberikan skor terlebih dahulu untuk setiap pertanyaan. Berdasarkan analisa SPSS 16.0, maka diperoleh koefisien korelasi sebesar 0,557. Berdasarkan pernyataan $r_s > 0$ maka hipotesis diterima. Karena probabilitas lebih kecil dari 0.005. maka hal ini menunjukkan signifikansi, artinya terdapat pengaruh hubungan yang cukup berarti antara *game online* terhadap belajar siswa kelas VII SMP Nurul Hasanah Kota Medan.

Persaman penelitian di atas dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti *game online* pada variable independen. Metode penelitiannya menggunakan jenis penelitian kuantitatif dan menggunakan uji regresi linier sederhana dengan menggunakan bantuan Software SPSS versi 21.0. Perbedaannya penelitian tersebut hanya menggunakan 2 variabel saja sedangkan penelitian ini menggunakan 3 variabel.

B. Landasan Teori

1. Game Online

a. Pengertian Game Online

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

⁹ Mimi Ulfa, "Pengaruh Kecanduan Game Online terhadap Perilaku Remaja di Mabes Game Center Jalan HR. Subantras Kecamatan Tampan Pekanbaru" (Skripsi: Universitas Riau, Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, 2017)

perbedaannya adalah bahwa untuk *multiplayer game* dapat dimainkan oleh banyak orang dalam waktu yang sama.¹⁰

Game online didefinisikan menurut Burhan sebagai *game* computer yang dimainkan oleh multi pemain melalui internet. Biasanya disediakan sebagai tambahan layanan perusahaan penyedia jasa *online* atau dapat diakses langsung dari perusahaan yang mengkhususkan menyediakan *game*.¹¹

Kecanduan *game online* merupakan salah satu bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan *internet addictive disorder*. Seperti yang disebutkan Young yang menyatakan bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya dalam bermain *game online*.¹²

b. Aspek Kecanduan Game Online

Aspek-Aspek Adiksi *Game Online* Chen dan Chang (2008) dalam *Asian Journal of Health and Information Sciences*, menyebutkan bahwa sedikitnya ada empat aspek adiksi *game online*. Aspek - aspek tersebut adalah:¹³

- 1) Kompulsi / dorongan untuk melakukan secara terus menerus (*Compulsion*) Kompulsi merupakan suatu dorongan atau tekanan kuat yang berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan suatu hal secara terus menerus, dimana dalam hal ini merupakan dorongan dari dalam diri untuk terus - menerus bermain *game online*.
- 2) Penarikan diri (*Withdrawal*) Penarikan diri merupakan suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari satu hal. Penarikan diri yang dimaksud adalah seseorang yang tidak bisa menarik dirinya untuk bermain *game online*. Seseorang akan

¹⁰Andri Arif Kustiawan, *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online dan Pencegahan* (Magetan: Media Grafika, 2019), 5.

¹¹ *Ibid*, 6.

¹² *Ibid*, 6.

¹³ Aruming Damayanti Zulfa, "Hubungan antara Kepuasan Hidup dengan Adiksi Game Online pada Remaja" (2016).

merasakan emosi negatif seperti gelisah ketika mencoba menarik diri dari bermain *game online*.

- 3) Toleransi (*Tolerance*) Toleransi dalam hal ini diartikan sebagai penambahan jumlah waktu dalam bermain *game online* semakin bertambah dan semakin lama. 13 Gamer merasa belum cukup puas setiap kali mulai bermain *game online* dan tanpa sadar menghabiskan banyak waktu dalam bermain.
- 4) Masalah hubungan interpersonal dan kesehatan (*Interpersonal and health - related problems*) Merupakan persoalan - persoalan yang berkaitan dengan interaksi kita dengan orang lain dan juga masalah kesehatan. *Gamer* yang mengalami adiksi cenderung untuk tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang mereka miliki karena mereka hanya terfokus pada *game online* saja. Begitu pula dengan masalah kesehatan, para pecandu *game online* kurang memperhatikan masalah kesehatan mereka, ditunjukkan dengan waktu tidur yang kurang, kurangnya perawatan diri dan pola makan yang tidak teratur.

c. Faktor-Faktor Penyebab Kecanduan *Game Online*

Terdapat lima faktor yang menyebabkan seseorang menjadi kecanduan *game online*, yaitu:¹⁴

- 1) *Relationship*, didasari oleh keinginan untuk berinteraksi dengan permainan , serta adanya kemauan seseorang untuk membuat hubungan yang mendapat dukungan sejak awal, dan yang mendekati masalah-masalah dan isu-isu yang terdapat dalam kehidupan nyata.
- 2) *Manipulation*, didasari oleh pemain yang membuat pemain lain sebagai objek dan memanipulasi mereka untuk kepuasan dan kekayaan diri. Pemain yang didasari oleh faktor ini sangat senang berlaku curang, mengejek dan mendominasi pemain lain.

¹⁴Nick Yee, *Motivations Of Play in Online Games* (Jurnal Cyber Psychology and Behavior, 2007), 4-5.

- 3) *Immersion*, didasari oleh pemain yang sangat menyukai menjadi orang lain. Mereka senang dengan alur cerita dari dunia khayal dengan menciptakan tokoh yang sesuai dengan cerita sejarah dan tradisi dunia tersebut.
- 4) *Escapism*, didasari oleh pemain yang senang bermain di dunia maya hanya sementara untuk menghindari, melupakan dan pergi dari stress dan masalah di kehidupan nyata.
- 5) *Achievment*, didasari oleh keinginan untuk menjadi kuat di lingkungan dunia virtual, melalui pencapaian tujuan dan akumulasi dan item-item yang merupakan simbol kekuasaan.

d. Dampak Positif dan Negatif *Game Online*

Game online pada dasarnya sama seperti sebuah koin yang memiliki dua permukaan yang berbeda. Artinya, *game online* memiliki pengaruh atau dampak yang saling bertolak belakang tergantung pada pemakainya.¹⁵

1) Dampak positif *Game Online*

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

¹⁵Tri Rizqi Ariantoro, *Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar*, 1 (Desember, 2016), 47.

koordinasi atau kerja sama antara mata dan tangan. Meningkatkan kemampuan membaca. Sangat tidak beralasan bahwa game online merupakan jenis permainan yang menurunkan tingkat minat baca anak. Dalam hal ini justru game online dapat meningkatkan minat baca pemainnya. Meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris. Kebanyakan *game online* menggunakan bahasa Inggris dalam pengoperasiannya ini yang mengakibatkan pemainnya harus mengetahui kosakata bahasa Inggris. Meningkatkan pengetahuan tentang komputer. Untuk dapat menikmati permainan dengan nyaman dan kualitas gambar yang prima seorang pemain *game online* akan berusaha mencari informasi tentang spesifikasi komputer dan koneksi internet yang dapat digunakan untuk memainkan game tersebut. Meningkatkan kemampuan mengetik. Kemampuan mengetik sudah pasti meningkat karena mereka menggunakan keyboard dan mouse untuk mengendalikan permainan.

2) Dampak Negatif *Game Online*

Menimbulkan adiksi atau kecanduan yang kuat. Sebagian besar *game* yang beredar saat ini memang didesain supaya menimbulkan kecanduan para pemainnya. Semakin seseorang kecanduan pada suatu *game* maka pembuat *game* semakin diuntungkan. Tapi keuntungan produsen ini justru menghasilkan dampak yang buruk bagi kesehatan psikologis pemain game. Mendorong melakukan hal-hal negatif. Walaupun jumlahnya tidak banyak tetapi cukup sering kita menemukan kasus pemain *game online* yang berusaha mencuri ID pemain lain dengan berbagai cara. Kemudian mengambil uang didalamnya atau melucuti perlengkapannya yang mahal mahal. Berbicara kasar dan kotor. Entah ini terjadi di seluruh dunia atau hanya Indonesia, para pemain *game online* sering mengucapkan kata-kata kotor dan kasar saat bermain di warnet atau *game center*. Terbangkalainya

kegiatan di dunia nyata. Keterikatan pada waktu penyelesaian tugas di *game* dan rasa asik memainkannya seringkali membuat berbagai kegiatan terbengkalai. Diantaranya waktu beribadah, tugas sekolah, tugas kuliah ataupun pekerjaan menjadi terbengkalai karena bermain *game* atau memikirkannya. Perubahan pola makan dan istirahat. Perubahan pola istirahat dan pola makan sudah sering terjadi pada pemain *game* online karena menurunnya kontrol diri. Waktu makan menjadi tidak teratur dan mereka sering tidur pagi demi mendapat akses internet murah pada malam-pagi hari. Pemborosan uang. Untuk membayar sewa komputer di warnet dan membeli poin atau karakter kadangkala nilainya bisa mencapai jutaan rupiah. Belum lagi koneksi internet dirumah. Mengganggu kesehatan. Duduk terus menerus didepan komputer selama berjam-jam jelas menimbulkan dampak negatif bagi tubuh.

2. Kontrol Diri

a. Pengertian Kontrol Diri

Kontrol diri adalah mengendalikan pikiran dan tindakan agar dapat menahan dorongan dari luar sehingga dapat bertindak dengan benar. Kontrol diri membantu anak mengendalikan perilaku mereka, sehingga mereka dapat bertindak dengan benar berdasarkan pikiran dan hati nurani mereka. Ini merupakan mekanisme internal yang sangat berpengaruh, yang mengarahkan sikap moral anak, sehingga pilihan yang mereka ambil tidak hanya aman, tetapi juga bijak. Kontrol diri merupakan kekuatan moral yang secara sementara menghentikan tindakan berbahaya.¹⁶

Kontrol diri membuat anak mampu menahan diri dari dorongan hawa nafsu sehingga dapat melakukan sesuatu yang benar berdasarkan hati dan pikirannya. Jika anak mempunyai kontrol diri, ia tahu dirinya punya pilihan dan mengontrol tindakannya. Ini

¹⁶ Zubaedi, *Desain Pendidikan Karakter* (Jakarta: Prenada Media Grub, 2013), 61.

merupakan kebajikan yang menjadikan anak-anak baik dan bermurah hati. Mereka menyampingkan hal-hal yang sifatnya memuaskan diri sendiri serta mengarahkan hati nurani melakukan sesuatu untuk orang lain.¹⁷

Ada langkah penting dalam membangun kontrol diri pada anak-anak. Pertama, perbaiki perilaku anda sehingga dapat member contoh kontrol diri yang baik bagi anak dan menunjukkan bahwa hal tersebut merupakan prioritas. Kedua, membantu anak membutuhkan sistem regulasi internal sehingga dapat menjadi motivator bagi diri mereka sendiri. Ketiga, mengajarkan cara membantu anak menggunakan kontrol diri ketika menghadapi godaan dan stress, mengajarkan mereka berfikir sebelum bertindak sehingga mereka akan memilih sesuatu yang aman dan baik.¹⁸

Kontrol diri berkaitan erat pula dengan keterampilan emosional. Bahkan kontrol merupakan salah satu komponen keterampilan emosional. Sebagaimana dikemukakan oleh Goleman (1997) bahwa keterampilan emosional mencakup pengendalian diri, semangat dan ketekunan, serta kemampuan untuk memotivasi diri sendiri dan bertahan menghadapi frustrasi, kesanggupan untuk mengendalikan dorongan hati dan emosi, tidak melebih-lebihkan kesenangan, mengatur suasana hati dan menjaga agar beban stress tidak melumpuhkan kemampuan berfikir, untuk membaca perasaan terdalam orang lain (empati) dan berdoa, untuk memelihara hubungan dengan sebaik-baiknya, kemampuan untuk menyelesaikan konflik, serta untuk memimpin diri dan lingkungan sekitarnya.¹⁹

Keterampilan ini dapat diajarkan kepada anak-anak. Individu yang dikuasai dorongan hati yang kurang memiliki kendali diri, menderita kekurangmampuan pengendalian moral. Selanjutnya,

¹⁷ *Ibid*, 61.

¹⁸ *Ibid*, 61.

¹⁹ Syamsul Bachri Thalib, *Psikologi Pendidikan Berbasis Analisis Empiris Aplikatif* (Jakarta: Prenada Media Group, 2010), 107.

kontrol diri berpengaruh terhadap kesuksesan studi dan kepribadian. The Marshellow Test terhadap anak-anak usia 5-7 tahun dalam ruangan yang berisi penuh dengan permen yang beranekaragam. Tiap anak diperbolehkan mengambil permen apapun yang mereka mau dengan jumlah yang tidak terbatas. Namun mereka diberi syarat bahwa mereka tidak boleh memakan dahulu permen-permen itu, melainkan mereka harus meletakkannya di atas meja terlebih dahulu dan menunggu tester mendatangi mereka. Jika mereka mampu menahan diri untuk memakan permen, maka mereka akan mendapatkan 5x lipat lagi dari jumlah yang mereka pegang saat ini. Setelah ahli tadi meninggalkan ruangan, beberapa anak mulai terlihat gelisah. Saling melirik-lirik temannya, dan arena tidak tahan melihat permen yang menggoda itu akhirnya beberapa dari mereka memakannya. Namun, beberapa anak terlihat masih mampu bertahan dengan harapan bahwa mereka akan mendapatkan lebih banyak lagi dari yang telah mereka dapatkan sebelumnya. Penelitian itu akhirnya berakhir. Namun, hal yang menarik adalah bahwa ternyata perkembangan mereka dipantau terus hingga mereka dewasa, anak-anak yang mampu menahan diri untuk tidak memakan permen sebelum waktunya, lebih sukses dibanding dengan mereka yang tidak bisa menahan diri.²⁰

b. Langkah Membangun Kontrol Diri

Ada tiga langkah penting dalam membangun kontrol diri pada anak-anak. Karena memberi contoh adalah cara terbaik mengajarkan anak kontrol diri, langkah pertama adalah memperbaiki perilaku anda sehingga dapat memberi contoh kontrol diri yang baik bagi anak dan menunjukkan bahwa hal tersebut adalah prioritas. Anda juga akan belajar cara mendidik yang baik, yang dapat menumbuhkan kebajikan utama tersebut disaat anak masih kecil. Langkah kedua adalah membantu anak menumbuhkan sistem

²⁰ *Ibid*, 108.

regulasi internal sehingga dapat menjadi motivator bagi diri mereka sendiri. Langkah ketiga mengajarkan cara membantu anak menggunakan kontrol diri ketika menghadapi godaan dan stress, mengajarkan mereka untuk berfikir sebelum bertindak. Berikut ketiga langkah yang dapat dipelajari untuk menumbuhkan kebajikan utama yang ketiga ini dalam diri anak anda dan membantu kecerdasan moralnya.²¹

c. Aspek-Aspek Kontrol Diri

Secara umum, kontrol diri dibedakan atas tiga kategori utama yaitu:²²

1) Mengontrol Perilaku (*behavioral control*)

Mengontrol perilaku merupakan kemampuan untuk memodifikasi suatu keadaan yang tidak menyenangkan. Kemampuan mengontrol perilaku dibedakan atas dua komponen, yaitu:

- a) Kemampuan mengatur pelaksanaan (*regulated administration*), yaitu menentukan siapa saja yang mengendalikan situasi atau keadaan, dirinya sendiri atau orang lain atau sesuatu di luar dirinya. Individu dengan kemampuan mengontrol diri yang baik akan mampu mengatur perilaku dengan menggunakan kemampuan dirinya.
- b) Kemampuan mengatur stimulus (*stimulus modifiability*), merupakan kemampuan untuk mengetahui bagaimana dan kapan suatu stimulus yang tidak dikehendaki dihadapi. Ada beberapa cara yang dapat digunakan, yaitu mencegah atau menjauhi stimulus, menghentikan stimulus sebelum waktunya berakhir, dan membatasi intensitasnya.

²¹ Michele Borba, *Membangun Kecerdasan Moral* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2008), 107.

²² Syamsul Bachri Thalib, *Psikologi Pendidikan Berbasis Analisis Empiris Aplikatif*, 110-111.

2) Mengontrol Kognitif (*cognitive control*)

Mengontrol kognitif merupakan cara seseorang dalam menafsirkan, menilai, atau menggabungkan suatu kejadian dalam suatu kerangka kognitif. Mengontrol kognisi merupakan kemampuan dalam mengolah informasi yang tidak diinginkan untuk mengurangi tekanan. Mengontrol kognitif dibedakan atas dua komponen, yaitu:

a) Kemampuan untuk memperoleh informasi (*information again*).

Informasi yang dimiliki individu mengenai suatu keadaan akan membuat individu mampu mengantisipasi keadaan melalui berbagai pertimbangan objektif.

b) Kemampuan melakukan penilaian (*appraisal*). Penilaian yang dilakukan individu merupakan usaha untuk menilai dan menafsirkan suatu keadaan dengan memerhatikan segi-segi positif secara subjektif.

3) Mengontrol Keputusan (*decision control*)

Mengontrol keputusan merupakan kemampuan individu untuk memilih dan menentukan tujuan yang diinginkan. Kemampuan mengontrol keputusan akan berfungsi dengan baik bilamana individu memiliki kesempatan, kebebasan, dan berbagai alternatif dalam melakukan suatu tindakan.

3. Moral Siswa

a. Pengertian Moral

Kata “moral” berasal dari bahasa latin “*mos*” yang berarti kebiasaan, adat. Kata “*mos*” (*mores*) dalam bahasa Latin sama artinya dengan *etos* dalam bahasa Yunani. Dari kata *mos* timbul kata *mores* dan moral merupakan kata sifat yang semula berbunyi *moralis*. Dalam dunia ilmu, kata *moralis* dihubungkan dengan *scientia* menjadi *scientia moralis* atau *philosophia moralis*. Di dalam bahasa Indonesia, moral diterjemahkan dengan arti susila. Adapun yang

dimaksud dengan moral adalah sesuai dengan ide-ide yang diterima umum tentang tindakan manusia, yaitu berkaitan dengan makna yang baik dan wajar. Dengan kata lain, moral adalah suatu kebaikan yang disesuaikan dengan ukuran-ukuran tindakan yang diterima oleh umum, meliputi kesatuan sosial atau lingkungan tertentu. Kata moral selalu mengacu pada baik dan buruknya perbuatan manusia.²³

Menurut Furdyartanta, moral adalah kumpulan nilai dan norma sebagai pedoman tingkah laku masyarakat. Moral itu diterapkan dalam suatu masyarakat atau daerah. Moral bukanlah milik segelintir manusia, melainkan milik masyarakat bersama seluruh anggotanya.²⁴

Dengan demikian, secara umum etika/akhlak/moral adalah jiwa/roh yang mendasari perilaku/kerja seseorang atau masyarakat. Etika dan akhlak lebih ditekankan kepada perilaku yang bersifat pribadi/personal, sedangkan moral lebih ditekankan kepada ketentuan yang bersifat sosial. Sebagai contoh, setiap muslim harus berakhlaqul karimah dengan ketentuan ajaran islam, dan bila akhlaqul karimah sudah berlaku dalam suatu masyarakat maka akan menjadi moral islam.²⁵

b. Tahap-Tahap Perkembangan Moral

Seperti juga perkembangan fisik dan psikis lainnya, maka moral memiliki tahapan perkembangannya sendiri. Menurut Erik Erikson, menyatakan bahwa dasar-dasar perilaku moral pada anak terbagi dalam tiga tahapan usia, yaitu:²⁶

1) Usia 0-2 tahun

²³ Imam Sukardi, et-al., *Pilar Islam Bagi Pluralisme Modern* (Solo: Tiga Serangkai Pustaka Mandiri, 2003), 80.

²⁴ Mukhtar Samad, *Gerakan Moral dalam upaya Revolusi Mental* (Yogyakarta: Sunrise, 2016), 9.

²⁵ *Ibid*, 10.

²⁶ Dian Ibung, *Mengembangkan Nilai Moral pada Anak* (Jakarta: Elex Media Komputindo Kelompok Gramedia, 2009), 3.

Pada tahap ini, seorang anak sepenuhnya bergantung pada ibu atau figur ibu. Ketika si ibu memenuhi kebutuhan si anak, fisik maupun mental, tumbuhlah kepercayaan anak pada si ibu. Kepercayaan ini kemudian berkembang tidak saja pada ibunya, tetapi meluas pada lingkungannya. Jadi jika hubungan kepercayaan antara anak dan ibu tidak terjadi pada masa ini, maka dapat mempengaruhi tahapan berikutnya, yaitu kepercayaan anak pada lingkungan.

2). Usia 2-4 tahun

Pada tahap ini anak sudah meyakini adanya hubungan erat dengan ibu atau figure pengganti ibu. Maka mulailah anak ingin mengembangkan diri sendiri. Mulai belajar untuk mandiri dalam batasan tertentu. Namun mungkin menjadi dirinya sendiri kebergantungan pada orangtua. Wajar jika pada tahap ini anak merasa ragu dan malu jika menjadi perhatian. Apalagi jika ada penilaian terhadap perbuatannya (bahwa tingkah laku atau perkataannya salah atau buruk). Penilaian ini memungkinkan anak memiliki pemahaman keliru tentang moral. Anak mungkin menganggap keinginannya untuk lepas dari orangtua adalah salah atau buruk.

3). Usia 4-6 tahun

Pada tahap ini, anak mulai belajar banyak hal di sekolah (juga merupakan usia awal sekolah). Dari hasil pembelajarannya ini, anak mulai menyadari kesamaan atau perbedaan dirinya dengan teman-temannya, apakah hasil belajarnya sama dengan teman-temannya atau tidak. Selain itu anakpun belajar banyak hal lain sebagai hasil belajarnya. Termasuk tentang moral Berbagai nilai dan norma menjadi acuan tindakan dan perilaku moral.

Adapun tahap-tahap perkembangan moral menurut Kohlberg yang didasari oleh Hadirman sebagai berikut:²⁷

1). Tingkat Pra-Konvensional

Pada tingkat ini seseorang sangat tanggap terhadap aturan-aturan kebudayaan dan penilaian baik atau buruk, tetapi ia menafsirkan baik atau buruk ini dalam rangka maksimalisasi kenikmatan atau akibat-akibat fisik dari tindakannya (hukuman fisik, penghargaan, tukar menukar kebaikan). Kecenderungan utamanya dalam interaksi dengan oranglain adalah menghindari hukuman atau mencapai maksimalisasi kenikmatan (hedonistis). Tingkat ini dibagi 2 tahap.²⁸

a) Tahap 1 : Orientasi hukuman dan kepatuhan

Pada tahap ini, baik buruknya suatu tindakan ditentukan oleh akibat-akibat fisik yang akan dialami, sedangkan arti atau nilai manusiawi tidak diperhatikan. Menghindari hukuman dan kepatuhan buta terhadap penguasa dinilai baik pada dirinya.

b) Tahap 2 : Orientasi instrumentalistis

Pada tahap ini tindakan seseorang selalu diarahkan untuk memenuhi kebutuhannya sendiri dengan memperlakukan orang lain. Unsur-unsur keterbukaan, kesalingan dan tukar-menukar merupakan prinsip tindakannya dan hal-hal itu ditafsirkan dengan cara fisik dan pragmatis.

2) Tingkat Konvensional

Pada tingkat ini seseorang menyadari dirinya sebagai seseorang individu di tengah-tengah keluarga, masyarakat dan bangsanya. Keluarga, masyarakat, bangsa dinilai memiliki kebenarannya sendiri, karena jika menyimpang dari kelompok ini akan terisolasi. Maka itu, kecenderungan orang pada tahap ini adalah menyesuaikan diri dengan aturan-aturan masyarakat dan

²⁷ Asri Budiningsih, *Pembelajaran Moral* (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), 27.

²⁸ *Ibid*, 29.

mengidentifikasi dirinya terhadap kelompok sosialnya. Kalau pada tingkat pra-konvensional perasaan dominan adalah takut, pada tingkat ini perasaan dominan adalah malu. Tingkat ini terdiri dari 2 tahap:²⁹

a) Tahap 3 : Orientasi kerukunan atau orientasi good boy- nice girl

Pada tahap ini orang berpandangan bahwa tingkah laku yang baik adalah yang menyenangkan atau menolong orang-orang lain serta diakui oleh orang-orang lain. Orang cenderung bertindak menurut harapan-harapan lingkungan sosialnya, hingga mendapat pengakuan sebagai “orang baik”. Tujuan utamanya, demi hubungan sosial yang memuaskan, maka iapun harus berperan sesuai dengan harapan-harapan keluarga, masyarakat atau bangsanya.

b) Tahap 4 : Orientasi ketertiban masyarakat

Pada tahap ini tindakan seseorang didorong oleh keinginannya untuk menjaga tertib legal. Orientasi seseorang adalah otoritas, peraturan-peraturan yang ketat dan ketertiban seseorang. Tingkah laku yang baik adalah memenuhi kewajiban, mematuhi hukum, menghormati otoritas, dan menjaga tertib sosial merupakan tindakan moral yang baik.

3) Tingkat Pasca-Konvensional atau Tingkat Otonom

Pada tahap ini, orang bertindak sebagai subyek hukum dengan mengatasi hukum yang ada. Orang pada tahap ini sadar bahwa hukum merupakan kontrak sosial demi ketertiban dan kesejahteraan umum, maka jika hukum tidak sesuai dengan martabat manusia, hukum dapat dirumuskan kembali. Perasaan yang muncul pada tahap ini adalah rasa bersalah dan yang menjadi

²⁹ *Ibid*, 30.

ukuran keputusan moral adalah hati nurani. Tingkat ini terdiri dari 2 tahap :³⁰

a) Tahap 5 : Orientasi kontrak sosial

Tindakan yang benar pada tahap ini cenderung ditafsirkan sebagai tindakan yang sesuai dengan kesepakatan umum. Dengan demikian orang ini menyadari relativitas nilai-nilai pribadi dan pendapat-pendapat pribadi. Ada kesadaran yang jelas untuk mencapai konsensus lewat peraturan-peraturan procedural.

b) Tahap 6 : Orientasi prinsip etis universal

Pada tahap ini tidak hanya memandang diringa sebagai subyek hukum, tetapi juga sebagai pribadi yang harus dihormati. *Respect for person* adalah nilai pada tahap ini. Tindakan yang benar adalah tindakan yang berdasarkan keputusan yang sesuai dengan suara hati dan prinsip moral universal. Prinsip moral ini abstrak, misalnya : cintailah sesamamu seperti mencintai dirimu sendiri, dan tidak konkrit. Di dasar lubuk hati terdapat prinsip universal yaitu keadilan, kesamaan hak-hak dasar manusia, dan hormat terhadap martabat manusia sebagai pribadi.

c. Pendidikan Karakter

Hampir semua anak mengetahui bahwa menyontek, menjiplak, dan membawa kertas catatan ke ruang ujian adalah perbuatan yang tidak jujur dan secara moral tidak bisa diterima. Akan tetapi, ternyata banyak yang melakukannya. Jadi, ada kesenjangan antara apa yang diketahui anak dengan apa yang dilakukannya. Jika demikian, orang tua harus dapat mengarahkan anak bertindak konsisten antara pikiran dan tindakannya.

Moral knowing merupakan hal yang penting untuk diajarkan. Moral knowing ini terdiri dari enam hal, yaitu (1)

³⁰ *Ibid*, 30.

moral awareness (kesadaran moral), (2) *Knowing moral values* (mengetahui nilai-nilai moral), (3) *perspective taking*, (4) *moral reasoning*, (5) *decision making*, dan (6) *self knowledge*.³¹

Moral feeling adalah aspek yang lain yang harus ditanamkan kepada anak yang merupakan sumber energi dari diri manusia untuk bertindak sesuai dengan prinsip-prinsip moral. Terdapat enam hal yang merupakan aspek emosi yang harus mampu dirasakan oleh seseorang untuk menjadi manusia yang berkarakter, yakni (1) *conscience* (nurani), (2) *self esteem* (percaya diri), (3) *empathy* (merasakan penderitaan orang lain), (4) *loving the good* (mencintai kebenaran), (5) *self control* (mampu mengontrol diri), (6) *humility* (Kerendahan hati).³²

Moral action adalah bagaimana membuat pengetahuan moral dapat diwujudkan menjadi tindakan nyata. Perbuatan tindakan moral ini merupakan hasil (*outcome*) dari dua komponen karakter lainnya. Untuk memahami apa yang mendorong seseorang dalam perbuatan yang baik maka harus dilihat tiga aspek lain dari karakter, yaitu kompetensi (*competence*), keinginan (*will*) dan kebiasaan (*habit*).³³

C. Kerangka Berfikir

Menurut Uma Sekaran dalam buku Sugiyono, kerangka berfikir adalah model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.³⁴ Berdasarkan landasan teori dan telaah pustaka di atas, maka kerangka berfikir dalam penelitian ini adalah:

Variabel Independen (X_1) : Penggunaan *Game online*

³¹ Masnur Muslich, *Pendidikan Karakter: Menjawab Tantangan Krisis Multidimensional* (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), 133.

³² *Ibid*, 134.

³³ *Ibid*, 134.

³⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2016), 91.

(X₂) : Kontrol diri
 Variabel Dependen (Y) : Moral siswa

1. Jika penggunaan *game online* baik, maka moral siswa baik.
2. Jika kontrol diri baik, maka moral siswa baik.
3. Jika penggunaan *game online* dan kontrol diri baik, maka moral siswa baik.

D. Pengajuan Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.³⁵ Hipotesis statistika dalam penelitian ini adalah:

1. **H₀** : Tidak ada pengaruh yang signifikan penggunaan *game online* terhadap moral siswa di kelas VIII MTsN 3 Madiun
H₁ : Ada pengaruh yang signifikan penggunaan *game online* terhadap moral siswa di kelas VIII MTsN 3 Madiun
2. **H₀** : Tidak ada pengaruh yang signifikan kontrol diri terhadap moral siswa di kelas VIII MTsN 3 Madiun
H₁ : Ada pengaruh yang signifikan kontrol diri terhadap moral siswa di kelas VIII MTsN 3 Madiun
3. **H₀** : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan *game online* dan kontrol diri terhadap moral siswa di kelas VIII MTsN 3 Madiun
H₁ : Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan *game online* dan kontrol diri terhadap moral siswa di kelas VIII MTsN 3 Madiun

³⁵ *Ibid*, 96.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Berdasarkan rumusan di atas, penelitian, ini menggunakan pendekatan kuantitatif, yang bersifat korelasional yang menghubungkan 3 variabel. Variabel pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga memperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya.³⁶

Variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan *game online* sebagai variabel bebas (*independent*) merupakan variabel yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel *dependent*.
2. Kontrol diri sebagai variabel bebas (*independent*) merupakan variabel yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel *dependent*.
3. Moral siswa sebagai variabel terikat (*dependent*) merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas (*independent*).

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi Penelitian

Menurut Sugiyono, populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari obyek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi bukan hanya merupakan jumlah orang tetapi juga karakter atau sifat yang dimiliki oleh obyek yang diteliti.³⁷ Dalam penelitian ini populasinya siswa kelas VIII MTsN 3 Madiun yang berjumlah 214 siswa. Adapun populasi penelitian tiap kelasnya sebagai berikut:

³⁶ *Ibid*, 60.

³⁷ *Ibid* 117.

Tabel 3.1
Populasi penelitian

Kelas	Jumlah
VIII A	32
VIII B	30
VIII C	30
VIII D	32
VIII E	31
VIII F	32
VIII G	27
Jumlah Seluruh Populasi	214

2. Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajarinya semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu.³⁸

Suharsimi Arikunto berpendapat untuk sekedar perkiraan, maka apabila subjeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semuanya. Selanjutnya jika subjeknya besar, maka dapat diambil 0-15 % atau 20-25% atau lebih. Untuk itu, ukuran sampel penelitian ini didasarkan dengan mengambil 25% dari 214 yaitu 54 sampel.³⁹

³⁸ *Ibid.*, 118.

³⁹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: Rineka Cipta, 1996), 120.

C. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian merupakan alat bantu yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data dengan cara melakukan pengukuran. Cara ini dilakukan untuk memperoleh data yang objektif yang diperlukan untuk menghasilkan kesimpulan penelitian yang objektif pula.

Data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah:

1. Data tentang penggunaan *game online* siswa di kelas VIII MTsN 3 Madiun
2. Data tentang kontrol diri siswa di kelas VIII MTsN 3 Madiun
3. Data tentang moral siswa di kelas VIII MTsN 3 Madiun

Adapun instrumen pengumpulan data dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 3.2
Kisi-kisi Instrumen Pengumpulan Data

Variabel Penelitian	Sub Variabel	Indikator	Nomor Item Sebelum Diuji Coba	Nomor Item Pasca Diuji Coba
Variabel Independent (X ₁): Penggunaan Game Online	<i>Compulsion</i> (kompulsif)	Dorongan untuk melakukan secara terus menerus	2, 11, 13, 21, 22, 24, 26, 35	2, 11, 13, 21, 22, 24, 26, 35
	<i>Whitdrawal</i> (penarikan diri)	Tidak bisa menarik dirinya untuk bermain <i>game online</i>	1, 3, 5, 12, 18, 19, 23, 28, 30, 29	1, 3, 12, 18, 23, 30, 29
	<i>Tolerance</i>	Toleransi terhadap bermain game online	4, 10, 20, 31, 32, 33, 34, 36, 37, 38, 39, 40	4, 10, 20, 31, 32, 34, 36, 37, 38, 39
	<i>Interpersonal healt-related problems</i> (masalah hubungan)	Interaksi dengan orang lain	6, 7, 8, 9, 14, 15, 16, 17, 25, 27	6, 7, 8, 14, 15, 16, 17, 25, 27

	interpersonal dan kesehatan)			
Variabel <i>Independent</i> (X ₂): Kontrol Diri	Mengontrol perilaku (<i>behavioral control</i>)	Kemampuan mengendalikan perilaku	1, 3, 6, 10, 13, 19, 24, 25, 26, 27, 36, 40	1, 3, 19, 24, 25, 26, 27
		Kemampuan mengatur stimulus	2, 5, 14, 21, 22, 30, 33, 32	2, 5, 14, 21, 22, 30, 32
		Kemampuan mengendalikan situasi atau keadaan	4, 8, 11, 12, 15, 34, 37, 38	4, 8, 12, 15, 34, 37
	Mengontrol Kognitif (<i>cognitive control</i>)	Kemampuan memperoleh informasi	28, 39, 18	28
		Kemampuan menafsirkan suatu kejadian	9, 7	9, 7
	Mengontrol Keputusan (<i>decision control</i>)	Kemampuan memilih dan menentukan tujuan yang diinginkan	16, 20, 23, 35	16, 20, 23, 35
		Kemampuan mengontrol keputusan	17, 31, 29	17, 31, 29
Variabel <i>Dependen</i> (Y): Moral Siswa	<i>Moral Knowing</i>	Memiliki kesadaran moral	1, 2, 10, 13, 26, 36	1, 2, 10, 13, 26, 36
		Mengetahui nilai-nilai moral	3, 24, 28	3, 24, 28
		Kemampuan memahami sudut pandang orang lain	6, 14	14

		Kemampuan menentukan peran dalam pergaulan	4, 5	4, 5
		Kemampuan dalam mengambil keputusan	7, 21, 29, 30	7, 21, 29
		Kemampuan untuk mengetahui diri sendiri	17, 22, 27, 31, 37, 38, 39	17, 22, 31, 37
	<i>Moral Feeling</i>	Memiliki hati nurani yang baik	15, 20, 34	15, 20, 34
		Memiliki rasa percaya diri	19, 32, 33, 35	32
		Kemampuan merasakan penderitaan orang lain	8, 9, 18	18
		Mencintai kebenaran	12, 23	12, 23
		Kemampuan mengontrol diri	11, 40	11
		Memiliki kerendahan hati	16, 25	16, 25

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara-cara yang ditempuh dan alat-alat yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan datanya.⁴⁰

Adapun teknik untuk melakukan penelitian ini adalah:

1. Kusioner (Angket)

Kusioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kusioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden.⁴¹

Skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala *likert*, yaitu skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dengan skala *likert*, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang didapat berupa pernyataan atau pertanyaan yaitu apakah narasi pertanyaan bersifat negatif (*Unfavorable*) atau narasi pertanyaannya bersifat positif (*Favorable*).⁴²

Berikut ini pemberian skor untuk setiap jenjang skala likert baik itu pertanyaan yang positif ataupun yang negatif yang dapat dilihat pada tabel:

⁴⁰Deni Darmawan, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), 169.

⁴¹Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, 199.

⁴²*Ibid.*, 134-135.

Tabel 3.3
Skor Jawaban Angket

Jawaban	Gradasi Positif	Gradasi Negatif
Selalu	4	1
Sering	3	2
Kadang-kadang	2	3
Tidak pernah	1	4

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan metode dengan mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, legger, agenda, dan sebagainya.⁴³ Metode dokumentasi ini akan peneliti lakukan untuk mencari informasi tentang MTsN 3 Madiun, struktur organisasi sekolah dan segala sesuatu yang berkaitan dengan sekolah yang sudah dalam bentuk dokumen di MTsN 3 Madiun.

3. Observasi

Observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap unsure-unsur yang tampak dalam suatu gejala dalam objek penelitian.⁴⁴ Dalam hal ini peneliti melakukan observasi kepada kepala sekolah dan juga TU untuk mengetahui bagaimana perilaku siswa kelas VIII MTsN 3 Madiun.

⁴³ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, 234.

⁴⁴ Ika Sriyanti, *Evaluasi Pembelajaran Matematika*, (Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2019), 126.

E. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah data diperoleh dari responden atau sumber data lain yang terkumpul. Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan statistik.⁴⁵ Adapun analisis data dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Tahap Pra Penelitian

a. Uji Validitas Instrumen

Validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada obyek penelitian dengan data yang dapat dilaporkan oleh peneliti. Dengan demikian data yang valid adalah data “yang tidak berbeda” antara data yang dilaporkan oleh peneliti dengan data yang sesungguhnya terjadi pada obyek penelitian.⁴⁶

Secara mendasar, validitas adalah keadaan yang menggambarkan tingkat instrumen yang bersangkutan mampu mengukur apa yang diukur. Suatu tes disebut valid apabila tes tersebut dapat mengukur apa yang hendak dan seterusnya diukur. Jadi validitas itu merupakan tingkat ketepatan tes tersebut dalam mengukur materi dan perilaku yang harus diukur.

Adapun rumus yang digunakan untuk mengukur instrumen tes dalam penelitian ini menggunakan rumus korelasi *product moment*. Adapun rumusnya adalah:

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

Keterangan:

R_{xy} : Koefisien korelasi antara variabel X dan Y

N : Jumlah responden

$\sum X$: Jumlah seluruh nilai X

⁴⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, 207.

⁴⁶ *Ibid.*, 363.

$\sum Y$: Jumlah seluruh nilai Y

$\sum XY$: Jumlah hasil perkalian antara X dan Y

Apabila $R_{xy} \geq r_{tabel}$, maka kesimpulannya item kuesioner tersebut valid. Apabila $R_{xy} \leq r_{tabel}$, maka kesimpulannya item kuesioner tersebut tidak valid.

Kriteria dari validitas setiap item pertanyaan adalah apabila koefisien korelasi (r_{hitung}) positif dan lebih besar atau sama dengan r_{tabel} maka item tersebut dikatakan valid dan sebaliknya apabila r_{hitung} negatif atau lebih kecil dari r_{tabel} maka item tersebut dikatakan tidak valid. Selanjutnya apabila terdapat item-item pertanyaan yang tidak memenuhi kriteria validitas (tidak valid), maka item tersebut akan dikeluarkan dari angket. Nilai r_{tabel} yang digunakan untuk subyek (N) sebanyak 30 adalah mengikuti ketentuan $df = N - 2$, berarti $30 - 2 = 28$ dengan menggunakan taraf signifikan 5% maka diperoleh $r_{tabel} = 0,361$.⁴⁷

Untuk keperluan uji validitas dan reliabilitas instrumen ini peneliti mengambil sampel sebanyak 30 siswa. Dari hasil perhitungan validitas item instrumen terhadap 40 item soal variabel penggunaan *game online* terdapat 34 item soal yang dinyatakan valid yaitu nomor 1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 29, 30, 31, 32, 34, 35, 36, 37, 38, 39. Dari hasil perhitungan validitas item instrumen di atas dapat disimpulkan dalam tabel rekapitulasi di bawah ini.

P O N O R O G O

Tabel 3.4
Rekapitulasi Uji Validitas Item Penggunaan *Game Online*

No. Item	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1.	0,455	0,361	Valid
2.	0,786	0,361	Valid
3.	0,502	0,361	Valid
4.	0,634	0,361	Valid
5.	0,354	0,361	Invalid
6.	0,717	0,361	Valid
7.	0,457	0,361	Valid
8.	0,407	0,361	Valid
9.	0,241	0,361	Invalid
10.	0,367	0,361	Valid
11.	0,669	0,361	Valid
12.	0,831	0,361	Valid
13.	0,556	0,361	Valid
14.	0,512	0,361	Valid
15.	0,827	0,361	Valid
16.	0,438	0,361	Valid
17.	0,815	0,361	Valid

18.	0,664	0,361	Valid
19.	0,201	0,361	Invalid
20.	0,813	0,361	Valid
21.	0,621	0,361	Valid
22.	0,614	0,361	Valid
23.	0,659	0,361	Valid
24.	0,718	0,361	Valid
25.	0,578	0,361	Valid
26.	0,714	0,361	Valid
27.	0,518	0,361	Valid
28.	0,359	0,361	Invalid
29.	0,579	0,361	Valid
30.	0,419	0,361	Valid
31.	0,586	0,361	Valid
32.	0,468	0,361	Valid
33.	0,204	0,361	Invalid
34.	0,628	0,361	Valid
35.	0,369	0,361	Valid
36.	0,520	0,361	Valid
37.	0,509	0,361	Valid

38.	0,455	0,361	Valid
39.	0,629	0,361	Valid
40.	0,176	0,361	Invalid

Untuk variabel kontrol diri, dari jumlah 40 item soal terdapat 30 item soal yang valid, yaitu nomor 1, 2, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 12, 14, 15, 16, 17, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 34, 35, dan 37. Dari hasil perhitungan validitas item instrumen di atas dapat disimpulkan dalam tabel rekapitulasi di bawah ini.

Tabel 3.5
Rekapitulasi Uji Validitas Item Kontrol Diri

No. Item	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1.	0,468	0,361	Valid
2.	0,560	0,361	Valid
3.	0,443	0,361	Valid
4.	0,691	0,361	Valid
5.	0,516	0,361	Valid
6.	0,319	0,361	Invalid
7.	0,410	0,361	Valid
8.	0,412	0,361	Valid
9.	0,396	0,361	Valid
10.	0,053	0,361	Invalid

11.	0,235	0,361	Invalid
12.	0,648	0,361	Valid
13.	0,358	0,361	Invalid
14.	0,651	0,361	Valid
15.	0,548	0,361	Valid
16.	0,615	0,361	Valid
17.	0,753	0,361	Valid
18.	0,360	0,361	Invalid
19.	0,503	0,361	Valid
20.	0,768	0,361	Valid
21.	0,584	0,361	Valid
22.	0,404	0,361	Valid
23.	0,678	0,361	Valid
24.	0,759	0,361	Valid
25.	0,633	0,361	Valid
26.	0,507	0,361	Valid
27.	0,619	0,361	Valid
28.	0,542	0,361	Valid
29.	0,622	0,361	Valid
30.	0,420	0,361	Valid

31.	0,611	0,361	Valid
32.	0,536	0,361	Valid
33.	0,270	0,361	Invalid
34.	0,509	0,361	Valid
35.	0,430	0,361	Valid
36.	0,344	0,361	Invalid
37.	0,381	0,361	Valid
38.	0,311	0,361	Invalid
39.	0,318	0,361	Invalid
40.	0,352	0,361	Invalid

Untuk variabel moral siswa, dari jumlah 40 item soal terdapat 29 item soal yang valid, yaitu nomor 1, 2, 3, 4, 5, 7, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 28, 29, 31, 32, 34, 36, 37. Dari hasil perhitungan validitas item instrumen di atas dapat disimpulkan dalam tabel rekapitulasi di bawah ini.

Tabel 3.6
Rekapitulasi Uji Validitas Item Moral Siswa

No. Item	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1.	0,512	0,361	Valid
2.	0,700	0,361	Valid
3.	0,578	0,361	Valid

4.	0,578	0,361	Valid
5.	0,456	0,361	Valid
6.	0,349	0,361	Invalid
7.	0,423	0,361	Valid
8.	0,304	0,361	Invalid
9.	0,178	0,361	Invalid
10.	0,492	0,361	Valid
11.	0,488	0,361	Valid
12.	0,744	0,361	Valid
13.	0,651	0,361	Valid
14.	0,532	0,361	Valid
15.	0,565	0,361	Valid
16.	0,447	0,361	Valid
17.	0,731	0,361	Valid
18.	0,459	0,361	Valid
19.	0,115	0,361	Invalid
20.	0,410	0,361	Valid
21.	0,672	0,361	Valid
22.	0,385	0,361	Valid
23.	0,789	0,361	Valid

24.	0,800	0,361	Valid
25.	0,499	0,361	Valid
26.	0,571	0,361	Valid
27.	0,233	0,361	Invalid
28.	0,427	0,361	Valid
29.	0,389	0,361	Valid
30.	0,310	0,361	Invalid
31.	0,681	0,361	Valid
32.	0,403	0,361	Valid
33.	0,218	0,361	Invalid
34.	0,490	0,361	Valid
35.	0,197	0,361	Invalid
36.	0,461	0,361	Valid
37.	0,427	0,361	Valid
38.	0,203	0,361	Invalid
38.	0,073	0,361	Invalid
40.	0,090	0,361	Invalid

b. Uji Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas berhubungan dengan masalah kepercayaan. Suatu tes dapat mempunyai taraf kepercayaan yang tinggi jika tes tersebut dapat memberikan hasil yang tetap. Maka pengertian

reabilitas tes, berhubungan dengan masalah ketetapan hasil tes.⁴⁸ Adapun teknik yang digunakan untuk menganalisis reliabilitas instrumen ini adalah koefisien *alpha cronbach*. Berikut rumusnya:⁴⁹

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum_{i=1}^n \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan :

r_{11} = koefisien reliabilitas instrumen (*Cronbach Alpha*)

K = banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal.

$\sum \sigma_i^2$ = total varian butir

σ_t^2 = varian total

1 = bilangan konstanta.

Jika nilai $r_{11} > r_{\text{tabel}}$, Maka instrument penelitian dinyatakan reliabel. Peneliti menggunakan bantuan SPSS versi 23.

Hasil perhitungan uji reliabilitas sebagai berikut:

Tabel 3.7
Rekapitulasi Uji Reliabilitas Item Instrumen

Variabel	R _{total-tes}	r _{tabel}	Keterangan
Penggunaan <i>Game Online</i>	0,946	0,361	Reliabel
Kontrol Diri	0,916	0,361	Reliabel
Moral Siswa	0,913	0,361	Reliabel

⁴⁸ Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1995) 86.

⁴⁹ Andhita Dessy Wulandari, *Penelitian Pendidikan: Suatu Pendekatan Praktik dengan Menggunakan SPSS* (Ponorogo: STAIN Po PRESS, 2012), 90.

Dari keterangan tabel di atas, diketahui bahwa masing-masing variabel memiliki $r_{11} > r_{tabel}$. Dengan demikian variabel penggunaan *game onlime*, kontrol diri dan moral siswa dapat dikatakan reliable. Untuk mengetahui perhitungan uji reliabilitas variabel penggunaan *game online* dapat dilihat pada lampiran 6, variabel kontrol diri pada lampiran 7, dan moral siswa pada lampiran 8.

2. Tahap Analisis Hasil Penelitian

Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

a. Uji Normalitas

Uji normalitas ini digunakan untuk menghindari kesalahan dalam penyebaran data yang tidak 100% normal (tidak normal sempurna) maka dalam analisis hasil penelitian ini menggunakan rumus *KolmogorofSmirnov*. Uji normalitas ini dihitung dengan menggunakan bantuan SPSS versi 23. Apabila jumlah perhitungan $> 0,05$ maka dinyatakan distribusi normal, sebaliknya jika jumlah perhitungan $< 0,05$ maka dinyatakan distribusi tidak normal.

b. Uji linieritas

Uji linieritas merupakan uji kelinieran garis regresi. digunakan pada analisis regresi linier sederhana dan analisis regresi linier ganda.⁵⁰ Uji linieritas ini digunakan untuk mengetahui apakah antara variabel y dan variabel x mempunyai hubungan linier. Uji normalitas ini dihitung dengan menggunakan bantuan SPSS versi 23. Apabila $Pvalue > \alpha$ maka H_0 diterima sehingga dinyatakan linier, sebaliknya jika $Pvalue < \alpha$ maka H_0 ditolak sehingga dinyatakan tidak linier.

c. Uji Multikolinearitas

Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui apakah tiap-tiap variabel bebas saling berhubungan secara linier. Jika seluruh variabel

⁵⁰ Wulansari, *Aplikasi Statistik Parametrik dalam Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Felicha, 2016), 55.

bebas berkorelasi kuat berarti terjadi multikolinearitas.⁵¹ Model regresi yang baik selanjutnya tidak terjadi multikolinearitas. Untuk mengetahui terjadi multikolinearitas di antara variabel bebas (independent) dalam suatu model regresi dapat dilakukan dengan berbagai rumus, yakni uji Klein, VIF (*Variance Inflation Factor*), dan CI (*Conditionindex*).⁵² Pengujian multikolinearitas dalam penelitian ini menggunakan rumus VIF dan dihitung dengan menggunakan bantuan SPSS versi 23. Apabila nilai VIF suatu variabel lebih dari 10 maka terdapat masalah multikolinieritas pada variabel, dan sebaliknya apabila nilai VIF kurang dari 10 maka tidak terdapat masalah multikolinieritas pada variabel.⁵³

d. Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas bertujuan menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan *variance* dari residual satu pengamatan ke pengamatan lain. Model regresi yang baik selanjutnya tidak terjadi heteroskedastisitas. Terdapat tiga metode yang dapat digunakan untuk uji heteroskedastisitas, yaitu uji Rank spearman, uji Park, dan uji White.⁵⁴ Uji heteroskedastisitas ini dihitung dengan menggunakan bantuan SPSS versi 23. Apabila nilai signifikansi dua sisi koefisien korelasi *rankspearman* > 0,05 maka H_0 diterima sehingga tidak terjadi masalah heteroskedastisitas, sebaliknya apabila nilai signifikansi dua sisi koefisien korelasi *rank spearman* < 0,05 maka H_0 ditolak artinya terjadi masalah heteroskedastisitas.⁵⁵

e. Uji Regresi Linear Sederhana

Teknik analisis data untuk menjawab rumusan masalah nomor 1 dan 2 menggunakan rumus regresi linier sederhana dengan

⁵¹ Imam Ghozali, *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS*, (Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2006), 92.

⁵² Yuni Prihadi Utomo, *Eksplorasi Data dan Analisis Regresi dengan SPSS* (Surakarta: Universitas Muhamadiyah Press, 2007), 161.

⁵³ *Ibid*, 162.

⁵⁴ *Ibid*, 171.

⁵⁵ *Ibid*, 176.

bantuan SPSS versi 23. Regresi linier sederhana digunakan untuk mencari pola hubungan antara satu variabel dependen dengan satu variabel independen.⁵⁶ Apabila nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka H_0 ditolak, artinya variabel independen (yang mempengaruhi) secara signifikan berpengaruh terhadap variabel dependen (yang dipengaruhi). Apabila nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka H_0 diterima, artinya variabel independen (yang mempengaruhi) secara signifikan tidak berpengaruh terhadap variabel dependen (yang dipengaruhi).

f. Uji Regresi Linier Berganda dengan 2 Variabel Bebas

Untuk menjawab rumusan masalah nomor 3 menggunakan rumus regresi linier berganda dengan bantuan SPSS versi 23. Regresi linier berganda digunakan untuk mencari pola hubungan antara satu variabel dependen dengan lebih dari satu variabel independen.⁵⁷ Apabila nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka H_0 ditolak, artinya variabel independen (yang mempengaruhi) secara signifikan berpengaruh terhadap variabel dependen (yang dipengaruhi). Apabila nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka H_0 diterima, artinya variabel independen (yang mempengaruhi) secara signifikan tidak berpengaruh terhadap variabel dependen (yang dipengaruhi).

⁵⁶ Wulansari, *Aplikasi Statistik Parametrik dalam Penelitian*, 122.

⁵⁷ *Ibid*, 122.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Sejarah Berdirinya MTsN 3 Madiun

Sejarah berdirinya Madrasah Tsanawiyah Negeri Kembangawit atau sekarang sudah resmi menjadi MTsN 3 Madiun tentu tidak terlepas dari sejarah berdirinya Pondok Pesantren “SUBULUL HUDA” Kembangawit.

Adapun mengenai sejarah berdirinya Pesantren dan MTsN Kembangawit (MTsN 3 Madiun) mengalami beberapa periode antara lain :

- a. Periode Perintisan Tahun 1910 - 1948 M
- b. Periode Pembangunan Tahun 1948 - 1954 M
- c. Periode Pendirian Tahun 1954 - 1959 M
- d. Periode Rehabilitasi Tahun 1954 -

Pada tahun 1910 M Kyai Hasan Munadi mendirikan langgar dengan tujuan untuk tempat sembahyang berjamaah dan beliau mempunyai salah satu putra yang bernama K.H Mufti yang belajar di Pondok Ngarangan Ngawi, Pondok Tuh Buntung Madiun. Setelah tamat K.H Mufti pulang ke Kembangawit.

Pada tahun 1932 menantu K.H Mufti yang bernama M.Bashori mendirikan Madrasah Diniyah, kemudian pada tahun 1948 bersama-sama tokoh masyarakat mendirikan masjid.

Diantara nama-nama tokoh masyarakat yaitu :

- 1) K.H Mufti
- 2) K.H Ahsani
- 3) K.H Bashori
- 4) H.M Noor
5. H. Sholeh
- 6) H. Yasin

7) H. Imam Turmudi

8) Carik Mukayat

9) Imam Mukayat

Dalam pertumbuhan K.H Mufti, K.H Ahsani mendirikan Pondok sebagai cikal bakal santrinya mendatangkan 13 orang santri dari Pondok “Geding sari” Nglawak, Kertosono, Jawa Timur yang dipimpin oleh seorang santri bernama Munirul Ikhwan yang pada akhirnya menjadi Pondok Pesantren “SUBULUL HUDA” Kembangawit.

Pada tahun 1964 pendidikan yang menganut sistem klasikal di pondok disamakan mengikuti kurikulum pengajaran Departemen Agama RI atau disamakan dengan pendidikan umum P dan K. Setelah 4 tahun berjalan Madrasah mendapat perhatian dari pemerintah, dan pemerintah meminta kepada pimpinan pondok (kyai) dan pemerintah telah sepakat mulai tanggal 02 februari 1968 Madrasah Tsanawiyah Tsalafiyah Syafiyah kembangawit menjadi Madrasah tsanawiyah Agama Islam Negeri (M.Ts.A.I.N). Kemudian pada tahun 1985 menjadi Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) kembangawit Kebonsari Madiun (MTsN 3 Madiun). Selanjutnya berdasarkan KMA RI Nomor 673 tahun 2016 tanggal 17 November 2016 MTsN Kmbangawit berubah nama menjadi MTsN 3 madiun.

2. Identitas Sekolah

Nama Madrasah	: MTsN 3 Madiun
Alamat Madrasah	:
a. Jalan	: Jl. Raya Kebonsari
b. Desa	: Balerejo
c. Kecamatan	: Kebonsari
d. Kabupaten	: Madiun
e. Provinsi	: Jawa Timur
f. No. Telepon	: (0351)367962

Status Sekolah	: Negeri
SK Akreditasi	:
a. Peringkat	: A
b. Tanggal	: 25 Oktober 2016
NSM	: 121135190001
Tahun Berdiri	: 1968
Nama Kepala Madrasah	: Ali Wahyudin, S.Pd.I., M.Pd.I
SK Kepala Madrasah	:
a. Nomor	: 4387/Kw.13.1.2/Kp.07.6/11/2016
b. tanggal	: 22 November 2016

3. Visi dan Misi MTsN 3 Madiun

a. Visi Madrasah tsanawiyah Negeri 3 Madiun:

“Terbentuknya generasi islami, berakhlakul karimah, berprestasi dan berbudaya lingkungan”

b. Misi Madrasah tsanawiyah Negeri 3 Madiun:

- 1) Mengembangkan konsep keterpaduan antara iman, ilmu dan amal yang membentuk pribadi berakhlakul karimah dalam kehidupan sehari-hari.
- 2) Mewujudkan nuansa islami dalam semua aspek, baik di dalam maupun luar madrasah.
- 3) Meningkatkan kreatifitas dan profesionalitas dalam melaksanakan tugas.
- 4) Membangkitkan minat belajar dan berlatih siswa untuk mencapai prestasi.
- 5) Memotivasi siswa untuk menggali potensi diri secara optimal.
- 6) Memotivasi siswa untuk peduli dan berbudaya lingkungan yang bersih, sehat, indah dan nyaman.

4. Letak Geografis MTsN 3 Madiun

MTsN Kembangawit. Atau yang sekarang dikenal dengan nama MTsN 3 Madiun berada di tepi Jalan Raya Kebonsari

1	Kepala Sekolah	1	-	-	-	-	-	1
2	Guru PNS Kemenag	18	14	-	-	-	-	32
3	Guru Non PNS	-	-	1	5	-	-	6
4	Guru Pemenuh Jam	2	1	-	-	-	-	3
Jumlah		21	16	1	3	-	-	42

b. Data Tenaga Kependidikan

Tabel 4.2
Data Tenaga Kependidikan

No	Personal	PNS		Non PNS	
		L	P	L	P
1	Administrasi (Tata Usaha)	4	4	2	-
2	Pustakawan	-	-	-	-
3	BP/BK	1	-	-	1
4	Laboran	-	-	-	-
5	Personel lainnya	-	-	-	-
Jumlah		5	4	2	1

7. Keadaan Siswa MTsN 3 Madiun

MTsN 3 Madiun memiliki 715 siswa yang terdiri dari 362 siswa laki-laki dan 352 siswa perempuan dengan rincian 250 siswa kelas VII, 214 siswa kelas VIII dan 251 siswa kelas XI.

8. Sarana dan Prasarana

Untuk menunjang keberhasilan kegiatan belajar mengajar diperlukannya dukungan ruang kelas, perpustakaan, runag

administrasi, ruang bimbingan dan konseling, ruang praktikum dan lingkungan yang bersih dan nyaman. Untuk meningkatkan pelayanan kepada peserta didik fasilitas pendukung berupa jaringan listrik dan jaringan air menjadi perhatian sekolah. Demikian juga perkembangan teknologi informatika guna menunjang kelancaran kegiatan belajar mengajar di sekolah.

B. Deskripsi Data

Data penelitian dikumpulkan dengan angket, observasi, dan dokumentasi. Data tersebut meliputi data penggunaan *game online*, kontrol diri, dan moral siswa. Untuk memperoleh data dalam penelitian ini, peneliti menggunakan sampel dari siswa kelas VIII dengan keseluruhan populasi sebanyak 214 siswa dan dengan jumlah responden sebanyak 54 responden.

Maksud dari deskripsi data dalam pembahasan ini, yaitu untuk memberikan gambaran sejumlah data hasil penskoran tes yang telah diajukan pada siswa kelas VIII MTsN 3 Madiun sesuai dengan kisi-kisi instrument yang telah ditetapkan. Deskripsi data tersebut diuraikan sebagai berikut:

1. Deskripsi Data Penggunaan *Game Online* MTsN 3 Madiun

Data tentang penggunaan *game online* diperoleh melalui angket yang terdiri dari 34 item pernyataan. Skor jawaban angket tersebut berupa angka-angka yang diinterpretasikan, sehingga mudah dipahami. Adapun sistem penyekoran dalam pengambilan data angket yaitu dengan menggunakan skala *likert*.

Adapun hasil skor penggunaan *game online* siswa kelas VIII MTsN 3 Madiun tahun pelajaran 2019/2020 dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3
Skor Jawaban Angket Penggunaan *Game Online* Siswa di MTsN
3 Madiun

No	Skor Penggunaan <i>Game Online</i>	Frekuensi	Presentase
1.	90	1	1,85%
2.	92	1	1,85%
3.	95	1	1,85%
4.	96	1	1,85%
5.	97	1	1,85%
6.	98	1	1,85%
7.	101	1	1,85%
8.	102	1	1,85%
9.	103	1	1,85%
10.	106	1	1,85%
11.	107	3	5,55%
12.	108	1	1,85%
13.	109	3	5,55%
14.	110	2	3,70%
15.	111	1	1,85%
16.	112	6	11,11%
17.	113	3	5,55%
18.	114	3	5,55%
19.	115	1	1,85%
20.	116	4	7,41%
21.	117	7	12,96%
22.	118	6	11,11%
23.	119	2	3,70%
24.	120	1	1,85%
25.	122	1	1,85%

Jumlah	54	100%
--------	----	------

Dari tabel di atas dapat diambil kesimpulan, bahwa perolehan skor variabel penggunaan *game online* tertinggi bernilai 122 dengan frekuensi 1 orang dan terendah bernilai 90 dengan frekuensi 1 orang.

Untuk menganalisa hasil penggunaan *game online* siswa MTsN 3 Madiun dalam kategori baik, cukup, dan kurang, peneliti mencari mean dan standar deviasi dari data di atas dengan bantuan aplikasi SPSS versi 23. Maka diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.4
Deskripsi Statistik Penggunaan *Game Online*

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Game Online	54	90	122	111.22	7.553
Valid N (listwise)	54				

Dari hasil di atas dapat diketahui $M_x = 111.22$ dan $SD_x = 7.553$. Untuk mengetahui tingkatan penggunaan *game online* siswa baik, cukup, dan kurang, dibuat pengelompokan dengan menggunakan rumus:

- Skor lebih dari $M_x + 1.SD_x$ adalah termasuk kategori baik.
- Skor kurang dari $M_x - 1.SD_x$ adalah termasuk kategori kurang.
- Skor antara $M_x - 1.SD_x$ adalah termasuk kategori cukup.

Adapun perhitungannya adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned} M_x + 1.SD_x &= 111.22 + 7.553 \\ &= 118,77 \text{ (dibulatkan 119)} \end{aligned}$$

$$M_x - 1.SD_x = 111.22 - 7.553$$

=103,67 (dibulatkan 104)

Dengan demikian dapat diketahui bahwa skor lebih dari 119 dikategorikan tingkat penggunaan *game online* baik, sedangkan 119-104 dikategorikan tingkat penggunaan *game online* cukup, dan skor kurang dari 104 dikategorikan tingkat penggunaan *game online* kurang.

Untuk mengetahui lebih jelas tentang penggunaan *game online* siswa MTsN 3 Madiun dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.5
Kategori penggunaan *game online*

No	Nilai	Frekuensi	Presentase	Kategori
1.	> 119	4	7,40%	Baik
2.	104-119	41	75,93%	Cukup
3.	<104	9	16,67%	Kurang
Jumlah		54	100%	

Dari kategori tersebut dapat diketahui bahwa yang menyatakan dalam hasil penggunaan *game online* baik dengan frekuensi 4 responden (7,407%), dalam kategori cukup dengan frekuensi sebanyak 41 responden (75,93%), dan dalam kategori kurang dengan frekuensi sebanyak 9 responden (16,67%). Dengan demikian, secara umum dapat dikatakan bahwa penggunaan *game online* siswa MTsN 3 Madiun adalah cukup karena dinyatakan dalam kategorisasi menunjukkan presentasinya 75,93%.

2. Data Kontrol Diri MTsN 3 Madiun

Data tentang kontrol diri diperoleh melalui angket yang terdiri dari 30 item pernyataan. Skor jawaban angket tersebut berupa angka-angka yang diinterpretasikan, sehingga mudah dipahami. Adapun sistem penyekoran dalam pengambilan data angket yaitu dengan menggunakan skala *likert*.

Adapun hasil skor kontrol diri siswa kelas VIII MTsN 3 Madiun tahun pelajaran 2019/2020 dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.6
Skor Jawaban Angket Kontrol Diri Siswa di MTsN 3 Madiun

No	Skor Kontrol Diri	Frekuensi	Presentase
1.	81	2	3,70%
2.	86	1	1,85%
3.	94	1	1,85%
4.	96	5	9,26%
5.	97	3	5,55%
6.	98	2	3,70%
7.	100	2	3,70%
8.	101	3	5,55%
9.	102	1	1,85%
10.	105	1	1,85%
11.	108	1	1,85%
12.	109	4	7,40%
13.	110	1	1,85%
14.	111	3	5,55%
15.	112	1	1,85%
16.	113	2	3,70%
17.	114	1	1,85%
18.	115	2	3,70%
19.	116	4	7,40%
20.	117	9	16,67
21.	118	2	3,70%
22.	119	3	5,55%
23.		54	

Dari tabel di atas dapat diambil kesimpulan, bahwa perolehan skor variabel kontrol diri tertinggi bernilai 119 dengan frekuensi 3 orang dan terendah bernilai 81 dengan frekuensi 2 orang.

Untuk menganalisa hasil kontrol diri siswa MTsN 3 Madiun dalam kategori baik, cukup, dan kurang, peneliti mencari mean dan standar deviasi dari data di atas dengan bantuan aplikasi SPSS versi 23 Maka diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.7
Deskripsi Statistik Kontrol diri

Descriptive Statistics					
	N	Minimu m	Maximu m	Mean	Std. Deviation
Kontrol Diri	54	81	119	107.37	10.189
Valid N (listwise)	54				

Dari hasil di atas dapat diketahui $M_x = 107.37$ dan $SD_x = 10.189$ Untuk mengetahui tingkatan kontrol diri siswa baik, cukup dan kurang dibuat pengelompokan dengan menggunakan rumus:

- a. Skor lebih dari $M_x + 1.SD_x$ adalah termasuk kategori baik.
- b. Skor kurang dari $M_x - 1.SD_x$ adalah termasuk kategori kurang.
- c. Sko antara $M_x - 1.SD_x$ adalah termasuk kategori cukup.

Adapun perhitungannya adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned} M_x + 1.SD_x &= 107.37 + 10.189 \\ &= 117,56 \text{ (dibulatkan 118)} \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} M_x - 1.SD_x &= 107.37 - 10.189 \\ &= 97,18 \text{ (dibulatkan 97)} \end{aligned}$$

Dengan demikian dapat diketahui bahwa skor lebih dari 118 dikategorikan tingkat kontrol diri baik, sedangkan 97-118 dikategorikan tingkat kontrol diri cukup, dan skor kurang dari 97 dikategorikan tingkat kontrol diri kurang.

Untuk mengetahui lebih jelas tentang kontrol diri siswa MTsN 3 Madiun dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.8
Kategori Kontrol Diri

No	Nilai	Frekuensi	Presentase	Kategori
1.	> 118	5	9,26%	Baik
2.	97-118	40	74,07%	Cukup
3.	<97	9	16,67%	Kurang
Jumlah		54	100%	

Dari kategori tersebut dapat diketahui bahwa yang menyatakan dalam hasil kontrol diri baik dengan frekuensi 5 responden (9,26%), dalam kategori cukup dengan frekuensi sebanyak 40 responden (74,07%), dan dalam kategori kurang dengan frekuensi sebanyak 9 responden (16,67%). Dengan demikian, secara umum dapat dikatakan bahwa kontrol diri siswa MTsN 3 Madiun adalah cukup karena dinyatakan dalam kategorisasi menunjukkan persentasenya 74,07%.

3. Data Moral Siswa MTsN 3 Madiun

Data tentang moral siswa diperoleh melalui angket yang terdiri dari 29 item pernyataan. Skor jawaban angket tersebut berupa angka-angka yang diinterpretasikan, sehingga mudah dipahami. Adapun sistem penyekoran dalam pengambilan data angket yaitu dengan menggunakan skala *likert*.

Adapun hasil skor moral siswa kelas VIII MTsN 3 Madiun tahun pelajaran 2019/2020 dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.9
Skor Jawaban Angket Moral Siswa di MTsN 3 Madiun

No	Skor Moral Siswa	Frekuensi	Presentase
1.	85	3	5,55%
2.	89	2	3,70%
3.	90	2	3,70%
4.	91	1	1,85%
5.	92	1	1,85%
6.	93	2	3,70%
7.	94	3	5,55%
8.	95	5	9,26%
9.	96	2	3,70%
10.	98	3	5,55%
11.	101	3	5,55%
12.	103	2	3,70%
13.	104	3	5,55%
14.	106	3	5,55%
15.	109	3	5,55%
16.	110	2	3,70%
17.	111	3	5,55%
18.	112	1	1,85%
19.	113	3	5,55%
20.	114	6	11,11%
21.	115	1	1,85%
Jumlah		54	

Dari tabel di atas dapat diambil kesimpulan, bahwa perolehan skor variabel moral siswa tertinggi bernilai 115 dengan frekuensi 1 orang dan terendah bernilai 85 dengan frekuensi 3 orang.

Untuk menganalisa hasil moral siswa MTsN 3 Madiun, dalam kategori baik, cukup, dan kurang, peneliti mencari mean dan standar deviasi dari data di atas dengan bantuan aplikasi SPSS versi 23. Maka diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.10
Deskripsi Statistik Moral Siswa

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Moral Siswa	54	85	115	101.74	9.223
Valid N (listwise)	54				

Dari hasil di atas dapat diketahui $M_x = 101.74$ dan $SD_x = 9.223$ Untuk mengetahui tingkatan moral siswa baik, cukup, dan kurang dibuat pengelompokan dengan menggunakan rumus:

- a. Skor lebih dari $M_x + 1.SD_x$ adalah termasuk kategori baik.
- b. Skor kurang dari $M_x - 1.SD_x$ adalah termasuk kategori cukup.
- c. Skor antara $M_x - 1.SD_x$ adalah termasuk kategori kurang.

Adapun perhitungannya adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned} M_x + 1.SD_x &= 101.74 + 9.223 \\ &= 110.96 \text{ (dibulatkan 111)} \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} M_x - 1.SD_x &= 101.74 - 9.223 \\ &= 92.52 \text{ (dibulatkan 93)} \end{aligned}$$

Dengan demikian dapat diketahui bahwa skor lebih dari 111 dikategorikan tingkat moral siswa baik, sedangkan 93-111 dikategorikan tingkat moral siswa cukup, dan skor kurang dari 93 dikategorikan tingkat moral siswa kurang.

Untuk mengetahui lebih jelas tentang moral siswa MTsN 3 Madiun dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.11
Kategori Moral Siswa

No	Nilai	Frekuensi	Presentase	Kategori
1.	> 111	14	25,93%	Baik
2.	93-111	31	57,40%	Cukup
3.	<93	9	16,67%	Kurang
Jumlah		54	100%	

Dari kategori tersebut dapat diketahui bahwa yang menyatakan dalam hasil moral siswa baik dengan frekuensi 14 responden (25,93%), dalam kategori cukup dengan frekuensi sebanyak 31 responden (57,40%), dan dalam kategori kurang dengan frekuensi sebanyak 9 responden (16,67%). Dengan demikian, secara umum dapat dikatakan bahwa moral siswa siswa MTsN 3 Madiun adalah cukup karena dinyatakan dalam kategorisasi menunjukkan presentasinya 57,40%.

C. Analisis Data

1. Uji Normalitas

Sebelum melakukan perhitungan mengetahui pengaruh dari penggunaan *game online* dan kontrol diri terhadap moral siswa di MTsN 3 Madiun, maka dilakukan uji normalitas data terlebih dahulu. Hal ini bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diteliti normal atau tidak.

Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan rumus *Kolmogorof-Smirnov*. Uji normalitas ini dihitung dengan menggunakan bantuan SPSS versi 23. Apabila jumlah perhitungan > 0,05 maka dinyatakan distribusi normal, sebaliknya jika jumlah perhitungan < 0,05 maka dinyatakan distribusi tidak normal. Pada perhitungan menggunakan SPSS versi 23 didapatkan hasil 0,200 pada tabel *One-Sample Kolmogorof-Smirnov Test* yang dapat dilihat

pada lampiran 9. Hasil normalitasnya dinyatakan berdistribusi normal.

2. Uji Linieritas

Sebelum melakukan perhitungan mengetahui pengaruh dari penggunaan *game online* dan kontrol diri terhadap moral siswa di MTsN 3 Madiun, maka dilakukan uji linieritas data terlebih dahulu. Uji linieritas ini digunakan untuk mengetahui apakah antara variabel y dan variabel x mempunyai hubungan linier. Pengujian linieritas dalam penelitian ini dihitung dengan menggunakan bantuan SPSS versi 23 P -value ditunjukkan Sig. pada *Deviation from linearity*. Sedangkan α = tingkat signifikansi yang dipilih adalah 0,05. Pada output SPSS apabila P -value $>$ α maka H_0 diterima sehingga dinyatakan linier. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.12
Hasil Uji Linieritas

Uji Linieritas	P -value	α	Keputusan	Kesimpulan
Penggunaan <i>Game Online</i> dan Moral Siswa	0,975	0,05	Ho diterima	Linier
Kontrol Diri dan Moral Siswa	0,077	0,05	Ho diterima	Linier

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui masing-masing sampel memiliki P -value $>$ α sehingga H_0 diterima. Ini berarti hubungan antara X_1 (Penggunaan *Game Online*) dengan Y (Moral Siswa) dan antara X_2 (Kontrol diri) dengan Y (Moral Siswa)

termasuk memiliki hubungan yang linier. Adapun perhitungan uji linieritas dapat dilihat secara terperinci pada lampiran 10.

3. Uji Multikolinearitas

Sebelum melakukan perhitungan mengetahui pengaruh dari penggunaan *game online* dan kontrol diri terhadap moral siswa di MTsN 3 Madiun, maka dilakukan uji Multikolinearitas data terlebih dahulu. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui apakah tiap-tiap variabel bebas saling berhubungan secara linier. Model regresi yang baik selayaknya tidak terjadi Multikolinearitas. Dalam penelitian ini digunakan rumus VIF dan dihitung dengan bantuan SPSS 23. Apabila nilai VIF suatu variabel lebih dari 10 maka terdapat masalah Multikolinearitas pada variabel, dan sebaliknya apabila nilai VIF kurang dari 10 maka tidak terdapat masalah Multikolinearitas pada variabel.⁵⁸ Untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.13
Hasil Uji Multikolinearitas

Uji Multikolinearitas	VIF	Keputusan	Kesimpulan
Penggunaan <i>Game Online</i>	1,094	$1,094 < 10$	Tidak terjadi Multikolinearitas
Kontrol Diri	1,094	$1,094 < 10$	Tidak terjadi Multikolinearitas

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui masing-masing variabel memiliki nilai $VIF < 10$ maka dapat disimpulkan tidak terjadi masalah multikolinearitas. Adapun perhitungan uji multikolinearitas dapat dilihat secara terperinci pada lampiran 11.

⁵⁸ Yuni Prihadi Utomo, *Eksplorasi Data dan Analisis Regresi dengan SPSS*, 162.

4. Uji Heteroskedastisitas

Sebelum melakukan perhitungan mengetahui pengaruh dari penggunaan *game online* dan kontrol diri terhadap moral siswa di MTsN 3 Madiun, maka dilakukan uji heteroskedastisitas data terlebih dahulu. Pengujian ini bertujuan menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan *variance* dari residual satu pengamatan ke pengamatan lain. Model regresi yang baik selayaknya tidak terjadi heteroskedastisitas. Dalam penelitian ini uji heteroskedastisitas dilakukan dengan cara *rank spearman*. Uji heterokedastisitas ini dihitung dengan menggunakan bantuan SPSS versi 23. Apabila nilai signifikansi dua sisi koefisien korelasi *rank spearman* $> 0,05$ maka H_0 diterima sehingga tidak terjadi masalah heterokedastisitas, sebaliknya apabila nilai signifikansi dua sisi koefisien korelasi *rank spearman* $< 0,05$ maka H_0 ditolak artinya terjadi masalah heterokedastisitas.⁵⁹ Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.14
Hasil Uji Heteroskedastisitas

Uji Heteroskedastisitas	<i>Rank Spearman</i>	Keputusan	Kesimpulan
Penggunaan <i>Game Online</i>	0,813	0,813 $>$ 0,05	Tidak terjadi Heteroskedastisitas
Kontrol Diri	0,825	0,825 $>$ 0,05	Tidak terjadi Heteroskedastisitas

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui masing-masing variabel memiliki nilai signifikansi dua sisi koefisien korelasi *rank spearman* $> 0,05$ maka dapat disimpulkan tidak terjadi masalah heterokedastisitas. Adapun perhitungan uji heterokedastisitas dapat dilihat secara terperinci pada lampiran 12.

⁵⁹ *Ibid.*, 176.

5. Pengujian Hipotesis Penelitian

a. Pengaruh Penggunaan *Game Online* terhadap Moral Siswa MTsN 3 Madiun

Untuk mengetahui ada atau tidak pengaruh yang signifikan antara penggunaan *game online* terhadap moral siswa MTsN 3 Madiun, maka dapat diuji dengan analisis regresi linier sederhana. Analisis regresi linier sederhana digunakan untuk mencari pola hubungan antara satu variabel dependen dengan satu variabel independen.⁶⁰ Dalam penelitian ini digunakan analisis regresi linier sederhana dan dihitung dengan menggunakan bantuan SPSS versi 23.

Tabel 4.15
Tabel Coefficients Penggunaan *Game Online* terhadap Moral Siswa

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	53.876	17.666		3.050	.004
	Game Online	.430	.158	.352	2.716	.009

a. Dependent Variable: Moral Siswa

Berdasarkan tabel coefficients di atas diperoleh model regresi linier sederhana sebagai berikut: $y = 53,876 + 0,430x_1$ Dan berdasarkan persamaan garis regresi tersebut apabila variabel x_1 naik satu poin sebesar 0,430 maka variabel y naik satu poin sebesar 0,430.

⁶⁰ Wulansari, *Aplikasi Statistika Parametrik dalam Penelitian*, 122.

Tabel 4.16
Tabel Anova Penggunaan *Game Online* terhadap Moral Siswa

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	559.942	1	559.942	7.374	.009 ^b
	Residual	3948.429	52	75.931		
	Total	4508.370	53			

a. Dependent Variable: Moral Siswa

b. Predictors: (Constant), Game Online

Berdasarkan tabel anova di atas dapat diketahui nilai $F_{hitung} = 7,374$ dengan taraf signifikansi 0,009 dan $F_{tabel} = (1;n-2)$, berarti $(1;52)$ dengan taraf signifikansi 0,05% maka diperoleh $F_{tabel} = 4,02$. Jadi $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan taraf signifikansi $(0,009) < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa Penggunaan *game online* berpengaruh secara signifikan terhadap moral siswa.

Tabel 4.17
Tabel Model Summary Penggunaan *Game Online* terhadap Moral Siswa

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.352 ^a	.124	.107	8.714

a. Predictors: (Constant), Game Online

Tabel di atas menjelaskan besarnya nilai korelasi/hubungan R yaitu sebesar 0,352 dan dijelaskan besar prosentase pengaruh variabel terikat yang disebut koefisien determinasi yang merupakan hasil pengkuadratan R. Dari hasil koefisien R^2 diperoleh sebesar 0,124 yang mengandung pengertian bahwa pengaruh penggunaan *game online* terhadap moral siswa sebesar 12,4%, sedangkan

sisanya dipengaruhi variabel lain. Untuk mengetahui hasil perhitungan secara terperinci dapat melihat pada lampiran 16.

b. Pengaruh Kontrol Diri terhadap Moral siswa MTsN 3 Madiun

Untuk mengetahui ada atau tidak pengaruh yang signifikan antara kontrol diri terhadap moral siswa MTsN 3 Madiun, maka dapat diuji dengan analisis regresi linier sederhana. Analisis regresi linier sederhana digunakan untuk mencari pola hubungan antara satu variabel dependen dengan satu variabel independen.⁶¹ Dalam penelitian ini digunakan analisis regresi linier sederhana dan dihitung dengan menggunakan bantuan SPSS versi 23.

Tabel 4.18
Tabel Coefficients Kontrol Diri terhadap Moral Siswa

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	66.614	12.622		5.278	.000
X2	.327	.117	.361	2.795	.007

a. Dependent Variable: Y

Berdasarkan tabel coefficients di atas diperoleh model regresi linier sederhana sebagai berikut: $y = 66.614 + 0,327x_1$. Dan berdasarkan persamaan garis regresi tersebut apabila variabel x_1 naik satu poin sebesar 0,327 maka variabel y naik satu poin sebesar 0,327.

Tabel 4.19
Tabel Anova Kontrol Diri terhadap Moral Siswa

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	588.935	1	588.935	7.814	.007 ^b
	Residual	3919.436	52	75.374		
	Total	4508.370	53			

⁶¹ *Ibid*, 122.

- a. Dependent Variable: Y
 b. Predictors: (Constant), X2

Berdasarkan tabel anova di atas dapat diketahui nilai $F_{hitung} = 7,814$ dengan taraf signifikansi $0,007$ dan $F_{tabel} = (1;n-2)$, berarti $(1;52)$ dengan taraf signifikansi $0,05\%$ maka diperoleh $F_{tabel} = 4,02$. Jadi $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan taraf signifikansi $(0,007) < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa kontrol diri berpengaruh secara signifikan terhadap moral siswa.

Tabel 4.20
Tabel Model Summary Kontrol Diri terhadap Moral Siswa

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.361 ^a	.131	.114	8.682

a. Predictors: (Constant), X2

Tabel di atas menjelaskan besarnya nilai korelasi/hubungan R yaitu sebesar $0,361$ dan dijelaskan besar prosentase pengaruh variabel terikat yang disebut koefisien determinasi yang merupakan hasil penguadratan R. Dari hasil koefisien R^2 diperoleh sebesar $0,131$ yang mengandung pengertian bahwa pengaruh kontrol diri terhadap moral siswa sebesar $13,1\%$, sedangkan sisanya dipengaruhi variabel lain. Untuk mengetahui hasil perhitungan secara terperinci dapat melihat pada lampiran 17.

c. Pengaruh Penggunaan *Game Online* dan Kontrol Diri terhadap Moral Siswa MTsN 3 Madiun

Untuk mengetahui ada atau tidak pengaruh yang signifikan antara penggunaan *game online* dan kontrol diri terhadap moral siswa MTsN 3 Madiun, maka dapat diuji dengan analisis regresi linier berganda. Analisis regresi linier berganda digunakan untuk mencari pola hubungan antara satu variabel dependen dengan

lebih dari satu variabel independen.⁶² Dalam penelitian ini digunakan analisis regresi linier berganda dan dihitung dengan menggunakan bantuan SPSS versi 23.

Tabel 4.21
Tabel Coefficients Penggunaan *Game online* dan Kontrol Diri terhadap Moral Siswa MTsN 3 Madiun

		Coefficients ^a				
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
Model		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	37.648	18.668		2.017	.049
	Game Online	.329	.160	.270	2.056	.045
	Kontrol Diri	.256	.119	.282	2.153	.036

a. Dependent Variable: Moral Siswa

Berdasarkan tabel coefficients di atas diperoleh model regresi linier sederhana sebagai berikut: $y = 37.648 + 0,329x_1 + 0,256x_2$. Dan berdasarkan persamaan garis regresi tersebut apabila variabel x_1 naik satu poin sebesar 0,329 maka variabel y naik satu poin sebesar 0,329. Apabila variabel x_2 naik satu poin sebesar 0,256 maka variabel y naik satu poin sebesar 0,256.

Tabel 4.22
Tabel Anova Penggunaan *Game Online* dan Kontrol Diri terhadap Moral Siswa MTsN 3 Madiun

		ANOVA ^a				
Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	888.908	2	444.454	6.263	.004 ^b
	Residual	3619.462	51	70.970		
	Total	4508.370	53			

⁶² *Ibid.*, 122.

a. Dependent Variable: Moral Siswa

b. Predictors: (Constant), Kontrol Diri, Game Online

Berdasarkan tabel anova di atas dapat diketahui nilai $F_{hitung} = 6,263$ dengan taraf signifikansi 0,004 dan $F_{tabel} = (1;n-2)$, berarti (1;52) dengan taraf signifikansi 0,05% maka diperoleh $F_{tabel} = 3,17$. Jadi $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan taraf signifikansi (0,004) < 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan *game online* dan kontrol diri berpengaruh secara signifikan terhadap moral siswa.

Tabel 4.23
Tabel Model Summary Penggunaan *Game Online* dan Kontrol Diri Terhadap Moral Siswa

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.444 ^a	.197	.166	8.424

a. Predictors: (Constant), KONTROL, GAME

Tabel di atas menjelaskan besarnya nilai korelasi/hubungan R yaitu sebesar 0,444 dan dijelaskan besar prosentase pengaruh variabel terikat yang disebut koefisien determinasi yang merupakan hasil penguadratan R. Dari hasil koefisien R^2 diperoleh sebesar 0,197 yang mengandung pengertian bahwa pengaruh kontrol diri terhadap moral siswa sebesar 19,7%, sedangkan sisanya dipengaruhi variabel lain. Untuk mengetahui hasil perhitungan secara terperinci dapat melihat pada lampiran 18.

D. Pembahasan Dan Interpretasi

1. Penggunaan *Game Online* terhadap Moral Siswa

Berdasarkan hasil kesimpulan kategori skor kondisi penggunaan *game online* dapat dijelaskan bahwa hasil skor lebih dari 119 ada 4 responden dengan prosentase 7,407% yang termasuk dalam kategori baik. Hasil skor antara 104-119 ada 41 responden dengan prosentase 75,95% yang termasuk dalam kategori cukup. Sedangkan hasil skor kurang dari 104 ada 9 responden dengan prosentase 16,67% yang termasuk dalam kategori kurang. Sehingga, variabel penggunaan *game online* termasuk dalam kategori cukup dengan prosentase 75,95% dan frekuensi 41 responden. Dari hasil perhitungan analisis regresi linier sederhana mengenai penggunaan *game online* terhadap moral siswa diperoleh $F_{hitung (7,374)} > F_{tabel (4,02)}$ sehingga H_0 ditolak. Hal itu berarti penggunaan *game online* berpengaruh secara signifikan terhadap moral siswa di kelas VIII MTsN 3 Madiun.

Game online dapat memberikan pengaruh negatif pada perkembangan anak, pengaruh yang sangat terlihat adalah anak akan lupa waktu dan menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain *game online*, anak akan ketagihan memainkan *game online* sehingga anak akan memiliki rasa keinginan bermain terus-menerus, akibatnya anak akan mengalami gangguan penyakit seperti mata minus karena selalu melihat ke layar komputer dan gadget lainnya. Pengaruh negatif lainnya anak memiliki sikap egois, bersikap seenaknya, keras kepala, dan anak akan menutup diri dari dunia luar sehingga anak jarang berinteraksi dengan orang lain disekitarnya. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa penggunaan *game online* berpengaruh signifikan terhadap moral siswa.

2. Kontrol Diri terhadap Moral Siswa

Berdasarkan hasil kesimpulan kategori skor kondisi kontrol diri dapat dijelaskan bahwa hasil skor lebih dari 118 ada 5

responden dengan prosentase 9,26% yang termasuk dalam kategori baik. Hasil skor antara 97-118 ada 40 responden dengan prosentase 74,07% yang termasuk dalam kategori cukup. Sedangkan hasil skor kurang dari 97 ada 9 responden dengan prosentase 16,67% yang termasuk dalam kategori kurang. Sehingga, variabel kontrol diri dalam kategori cukup dengan prosentase 74,07% dan frekuensi 40 responden. Pengaruh kontrol diri dengan moral siswa mempunyai pengaruh yang signifikan dengan nilai $F_{hitung} 7,814$. Dari hasil perhitungan analisis regresi linier sederhana mengenai kontrol diri terhadap moral siswa diperoleh $F_{hitung} (7,814) > F_{tabel} (4,02)$ sehingga H_0 ditolak. Hal itu berarti kontrol diri berpengaruh secara signifikan terhadap moral siswa di kelas VIII MTsN 3 Madiun.

Kontrol diri semacam atribut yang membantu peserta didik untuk mengendalikan pikiran dan perilaku atas impuls dari luar. Intensitas impuls dapat menjadi parasit bagi peserta didik untuk terjebak dalam perilaku yang tidak diinginkan, apalagi pada lingkungan sosial yang kompleks, suasana solidaritas yang berlebihan justru membuat peserta didik mudah terperangkap dalam dilematisasi kontrol diri. Kontrol diri paling dibutuhkan saat peserta didik dihadapkan pada dilema pengambil keputusan. Situasi dimana konflik antara dua kecenderungan perilaku yang berbeda perlu diputuskan dengan cepat dan tepat.⁶³ Apabila seorang anak tidak mampu untuk mengendalikan kontrol diri dengan baik maka akan menimbulkan perilaku yang tidak baik bagi anak tersebut diantaranya yaitu anak menjadi agresif, mudah marah, mudah tersinggung dan lain sebagainya. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan kontrol diri terhadap moral siswa.

⁶³ Jusuf Blegur, *Soft Skills untuk Prestasi Belajar*, (Surabaya, Scopindo Media Pustaka, 2020), 170.

3. Penggunaan *Game Online* dan Kontrol Diri terhadap Moral Siswa

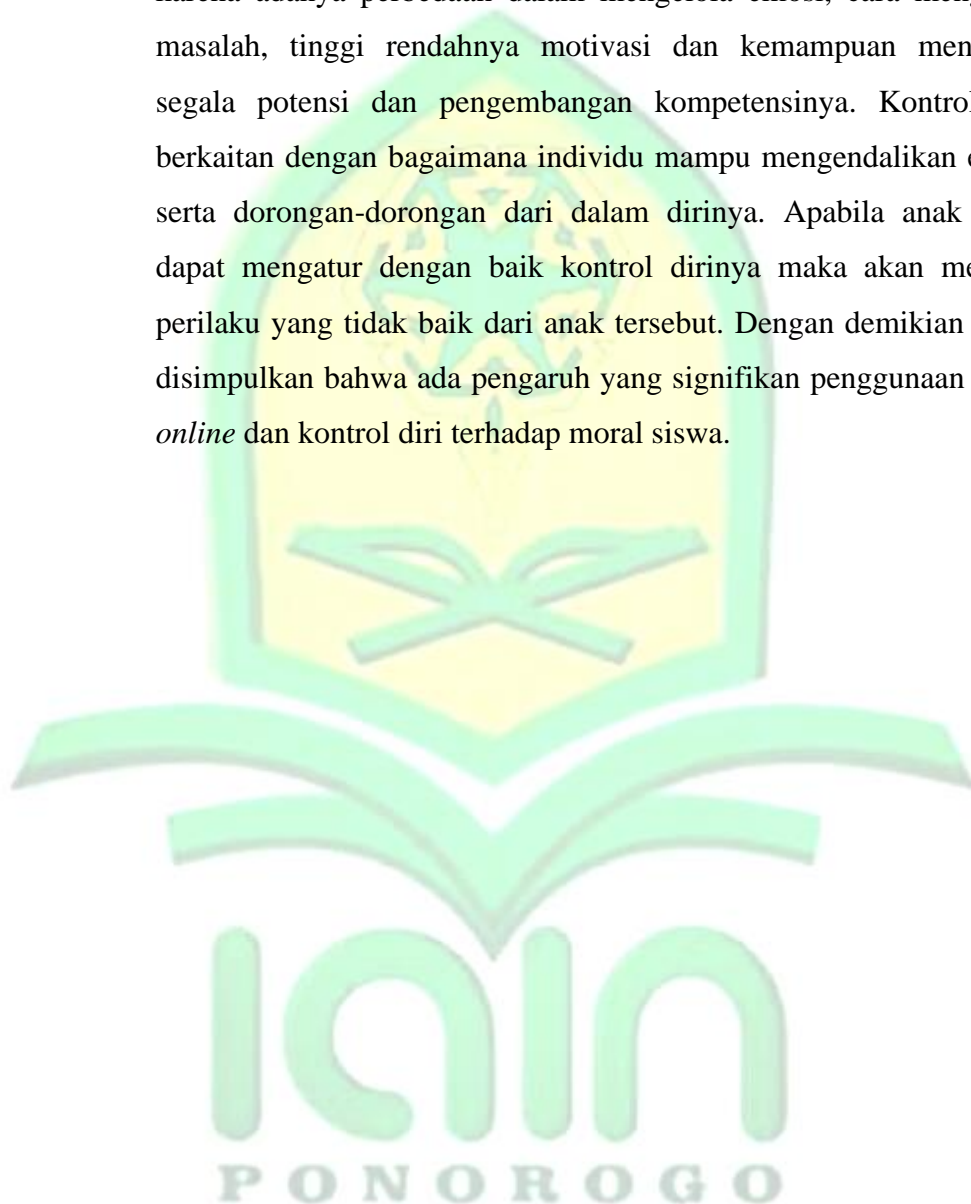
Penggunaan *game online* dan kontrol diri berpengaruh terhadap moral siswa kelas VIII di MTsN 3 Madiun. Dengan berdasarkan perhitungan koefisien determinasi (R^2), didapatkan penggunaan *game online* dan kontrol diri berpengaruh 19,7% terhadap terhadap moral siswa 80,3% dalam kategori kurang, dan dipengaruhi oleh faktor lain. Dari hasil perhitungan analisis regresi linier sederhana mengenai penggunaan *game online* dan kontrol diri terhadap moral siswa diperoleh $F_{hitung (6,263)} > F_{tabel (3,17)}$ sehingga H_0 ditolak. Hal itu berarti penggunaan *game online* dan kontrol diri berpengaruh secara signifikan terhadap moral siswa di kelas VIII MTsN 3 Madiun.

Perkembangan moral seorang anak erat hubungannya dengan cara berfikir seorang anak. Artinya, bagaimana seorang anak memiliki kemampuan untuk melihat, mengamati, memperkirakan, berfikir, menduga, mempertimbangkan dan menilai, akan mempengaruhi perkembangan moral pada diri anak. Semakin baik kemampuan berfikir anak, maka semakin besar kemungkinan seorang anak memiliki perkembangan moral yang baik. Anak dengan perkembangan moral yang baik dan kemudian berperilaku sesuai standar tersebut dengan konsisten.⁶⁴ Namun apabila seorang anak tidak mampu menguasai semua itu maka akan muncul perilaku-perilaku yang tidak baik. Salah satu hal yang dapat mempengaruhi kondisi moral si anak yaitu penggunaan *game online* yang berlebihan sehingga anak menjadi kecanduan dan ingin bermain *game online* secara terus menerus. Akibatnya, jika anak sudah mulai kecanduan akan menimbulkan dampak negatif dan berpengaruh terhadap perilaku anak tersebut, misalnya anak melupakan waktu belajar,

⁶⁴ Dian Ibung, *Mengembangkan Nilai Moral pada Anak*, 4.

mudah marah, berjiwa antisosial dan masih banyak lagi dampak yang ditimbulkan dari penggunaan *game online*.

Selain penggunaan *game online*, kontrol diri juga dapat mempengaruhi perkembangan moral siswa. Kontrol diri bisa muncul karena adanya perbedaan dalam mengelola emosi, cara mengatasi masalah, tinggi rendahnya motivasi dan kemampuan mengolah segala potensi dan pengembangan kompetensinya. Kontrol diri berkaitan dengan bagaimana individu mampu mengendalikan emosi serta dorongan-dorongan dari dalam dirinya. Apabila anak tidak dapat mengatur dengan baik kontrol dirinya maka akan memicu perilaku yang tidak baik dari anak tersebut. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan penggunaan *game online* dan kontrol diri terhadap moral siswa.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari uraian pembahasan penelitian di atas maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan *Game Online* terhadap moral siswa di kelas VIII MTsN 3 Madiun dengan presentase pengaruh sebesar 12,4% sedangkan 87,6% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak termasuk dalam model. Dari hasil perhitungan analisis regresi linier sederhana mengenai penggunaan *game online* terhadap moral siswa diperoleh $F_{hitung (7,374)} > F_{tabel (4,02)}$ sehingga H_0 ditolak. Hal itu berarti penggunaan *game online* berpengaruh secara signifikan terhadap moral siswa di kelas VIII MTsN 3 Madiun.
2. Terdapat pengaruh yang signifikan kontrol diri terhadap moral siswa di kelas VIII MTsN 3 Madiun dengan presentase sebesar 13,1% sedangkan 86,9% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak termasuk dalam model. Dari hasil perhitungan analisis regresi linier sederhana mengenai kontrol diri terhadap moral siswa diperoleh $F_{hitung (7,814)} > F_{tabel (4,02)}$ sehingga H_0 ditolak. Hal itu berarti kontrol diri berpengaruh secara signifikan terhadap moral siswa di kelas VIII MTsN 3 Madiun.
3. Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan *game online* dan kontrol diri terhadap moral siswa di kelas VIII MTsN 3 Madiun dengan presentase pengaruh sebesar 19,7% sedangkan 80,3% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak termasuk dalam model. Dari hasil perhitungan analisis regresi linier sederhana mengenai penggunaan *game online* dan kontrol diri terhadap moral siswa diperoleh $F_{hitung (6,263)} > F_{tabel (3,17)}$ sehingga H_0 ditolak. Hal itu berarti penggunaan *game online* dan kontrol diri berpengaruh secara signifikan terhadap moral siswa di kelas VIII MTsN 3 Madiun.

B. Saran

Dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan, peneliti memiliki saran untuk berbagai pihak, yaitu:

1. Bagi MTsN 3 Madiun, agar mengoptimalkan komunikasi antara pihak sekolah dengan orang tua. Sehingga dengan adanya komunikasi secara intensif dapat mengurangi adanya siswa yang candu terhadap permainan *game online* dan dapat mengoptimalkan kontrol maupun perilaku siswa agar lebih baik kedepannya.
2. Bagi guru harus mampu dan sanggup menjalankan peran, yang tidak semata-mata sebagai pengajar di dalam kelas saja tetapi juga mampu memberikan contoh perilaku yang baik agar siswa memiliki perilaku yang baik juga.
3. Bagi siswa, seorang pelajar boleh saja bermain *game online* akan tetapi harus bisa membagi waktu kapan dan dimana saat yang tepat untuk bermain *game online* dan kapan untuk belajar.
4. Bagi orang tua, orang tua memiliki peran yang sangat penting untuk perkembangan perilaku anak. Dalam hal ini orang tua harus benar-benar memperhatikan dan mengawasi segala apa yang dilakukan oleh anak, agar apabila anak terlalu sering bermain *game inline* dan sampai lupa waktu maka orang tua harus bertindak tegas dengan memberikan peringatan kepada anak. Selain itu orang tua juga harus bisa memberikan contoh perilaku yang baik untuk anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Qur'an dan terjemahnya. Bandung: Diponegoro.
- Ariantoro, Tri Rizqi. *Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar*, 1 (Desember, 2016)
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta, 1996.
- Arikunto, Suharsimi. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 1995.
- Az-Zabalawi, Sayyid Muhammad. *Pendidikan Remaja antara Islam dan Ilmu Jiwa*. Jakarta: Gema Insani Press, 2007.
- Blegur, Jusuf. *Soft Skills untuk Prestasi Belajar*. Surabaya, Scopindo Media Pustaka, 2020.
- Borba, Michele. *Membangun Kecerdasan Moral*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2008.
- Budiningsih, Asri. *Pembelajaran Moral*. Jakarta: Rineka Cipta, 2004.
- Chariri, Achmad Fariz. *"Pengaruh Kontrol Diri terhadap Perilaku Seksualitas Mahasiswa Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Fakultas Ilmu Sosial Jurusan Administrasi Bisnis Angkatan 2011 Surabaya"* Skripsi: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Fakultas Psikologi, 2014.
- Darmawan, Deni. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014.
- Ghozali, Imam. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2006.
- Ibung, Dian. *Mengembangkan Nilai Moral pada Anak*. Jakarta: Elex Media Komputindo Kelompok Gramedia, 2009.
- Imam Sukardi, et-al., *Pilar Islam Bagi Pluralisme Modern*. Solo: Tiga Serangkai Pustaka Mandiri, 2003.

- Kustiawan, Andri Arif. *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online dan Pencegahan*. Magetan: Media Grafika, 2019.
- Muslich, Masnur. *Pendidikan Karakter: Menjawab Tantangan Krisis Multidimensional*. Jakarta: Bumi Aksara, 2014.
- Observasi, di MTsN 3 Madiun, 31 Desember 2019.
- Rahmawati, Apriani. “*Pengaruh Intensitas Bermain Game Online dan Mediasi Restriktif Orang Tua terhadap Perilaku Antisosial Remaja*” Skripsi: Universitas Diponegoro, Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, 2015.
- Samad, Mukhtar. *Gerakan Moral dalam upaya Revolusi Mental*. Yogyakarta: Sunrise, 2016.
- Sriyanti, Ika. *Evaluasi Pembelajaran Matematika*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2019
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*”. Bandung: Alfabeta, 2016.
- Surbakti. *Kenalilah Anak Remaja Anda*. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2009.
- Susilo, Andik. *Teknik Cepat Memahami Keamanan Komputer dan Internet*. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2010.
- Sutirna. *Inovasi & Teknologi Pembelajaran*. Sleman: Budi Utama, 2012.
- Thalib, Syamsul Bachri. *Psikologi Pendidikan Berbasis Analisis Empiris Aplikatif*. Jakarta: Prenada Media Group, 2010.
- Ulfa, Mimi. “*Pengaruh Kecanduan Game Online terhadap Perilaku Remaja di Mabes Game Center Jalan HR. Subantras Kecamatan Tampan Pekanbaru*” Skripsi: Universitas Riau, Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, 2017.
- Utomo, Yuni Prihadi. *Eksplorasi Data dan Analisis Regresi dengan SPSS*. Surakarta: Universitas Muhamadiyah Press, 2007.

Wulandari, Andhita Dessy. *Penelitian Pendidikan: Suatu Pendekatan Praktik dengan Menggunakan SPSS*. Ponorogo: STAIN Po PRESS, 2012.

Wulansari, *Aplikasi Statistik Parametrik dalam Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Felicha, 2016.

Yee, Nick. *Motivations Of Play in Online Games* (Jurnal Cyber Psychology and Behavior, 2007).

Zahra. *Bersahabat dengan Putri Anda*. Jakarta: Madani Grafika, 2004.

Zubaedi. *Desain Pendidikan Karakter*. Jakarta: Prenada Media Grub, 2013.

Zulfa, Aruming Damayanti. "*Hubungan antara Kepuasan Hidup dengan Adiksi Game Online pada Remaja*" (2016)