

**“PENGARUH BERMAIN *GAME ONLINE* DAN TEMAN SEBAYA  
TERHADAP AKHLAK MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN  
ILMU KEGURUAN IAIN PONOROGO ANGKATAN 2017”**

**SKRIPSI**



**OLEH:**

**AHMAD NURAMINMUJAJIDIN**

**NIM. 210316263**

**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
PONOROGO**

**2020**

## ABSTRAK

**Nuraminmujaidin, Ahmad. 2020.** *Pengaruh Bermain Game Online dan Teman Sebaya terhadap Akhlak Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo Angkatan 2017.* **Skripsi,** Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogo. Pembimbing Dr.H.M. Miftahul Ulum, M.Ag.

**Kata Kunci: Bermain Game Online, Teman Sebaya, Akhlak Mahasiswa.**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh fenomena terkikisnya akhlak terpuji remaja yaitu mahasiswa. Banyak remaja yang mulai tidak mempraktekan perilaku akhlak islami kepada orang tua dalam pergaulannya. Beberapa hal yang mempengaruhi terkikisnya akhlak yaitu bermain *game online* dan teman sebaya. Kegemaran dalam bermain akan membuat kecenderungan untuk terus bermain (kecanduan) hal ini yang akan mengubah perilaku remaja. Selanjutnya teman sebaya juga akan mempengaruhi akhlak remaja mereka banyak menghabiskan waktu bersama, sehingga terciptanya interaksi, dari interaksi itulah yang akan mempengaruhi akhlak remaja.

Penelitian ini bertujuan adalah (1) Untuk mengetahui pengaruh bermain *game online* terhadap akhlak mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo angkatan 2017. (2) Untuk mengetahui pengaruh teman sebaya terhadap akhlak mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo angkatan 2017. (3) Untuk mengetahui pengaruh signifikan antara bermain *game online* dan teman sebaya terhadap akhlak mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo angkatan 2017.

Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif berbentuk *Ex post facto*. Dengan populasi sejumlah 1046 mahasiswa dengan sampel sebesar 15% yaitu 157 mahasiswa. teknik *Non Probability Sampling* dengan memilih *purposive sampling* sebagai cara pengambilannya. Adapun teknik analisis data dengan menggunakan bantuan program komputer *Statistical Product and Services Solution* (IBM SPSS 21.0 for windows).

Adapun hasil penelitian ini yaitu, (1) terdapat pengaruh bermain *game online* terhadap akhlak mahasiswa dengan hasil  $F_{hitung} (66,895) > F_{tabel} (3,91)$  dengan nilai koefisien determinasi 0,301 artinya bermain *game online* berpengaruh sebesar 30,1% terhadap akhlak mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo angkata 2017. (2) terdapat pengaruh teman sebaya terhadap akhlak mahasiswa dengan hasil  $F_{hitung} (64,075) > F_{tabel} (3,91)$  dengan nilai koefisien determinasi 0,292 artinya teman sebaya berpengaruh sebesar 29,2% terhadap akhlak mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo angkatan 2017. (3) Terdapat pengaruh nilai regresi variabel bermain *game online* dan teman sebaya terhadap akhlak mahasiswa dengan hasil  $0,000 < 0,05$  dan  $F_{hitung} (85,7) > F_{tabel} (3,06)$  dengan Adjusted R Square adalah 0,512, artinya bermain *game online* dan teman sebaya berpengaruh sebesar 51,2% terhadap akhlak mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo angkatan 2017.

## LEMBAR PERSETUJUAN

### LEMBAR PERSETUJUAN

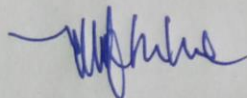
Skripsi atas nama saudara :

Nama : Ahmad Nuraminmujaidin  
NIM : 210316263  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam  
Judul : **Pengaruh Bermain *Game Online* dan Teman Sebaya terhadap Akhlak Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo Angkatan 2017**

Telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan dalam ujian munaqosah.

Ponorogo, 28 Agustus 2020

Pembimbing



Dr. H. M. Miftahul Ulum, M. Ag.  
NIP. 197403062003121001

Mengetahui  
Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam  
IAIN Ponorogo



Kharisul Wathoni, M.Pd.I  
NIP. 197306252003121002



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO**

**PENGESAHAN**

Skripsi atas nama saudara :

Nama : **AHMAD NURAMINMUJAIN**  
NIM : 210316263  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam  
Judul Skripsi : **PENGARUH BERMAIN GAME ONLINE DAN TEMAN  
SEBAYA TERHADAP AKHLAK MAHASISWA FAKULTAS  
TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN IAIN PONOROGO  
ANGKATAN 2017**

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

Hari : **Senin**  
Tanggal : **19 Oktober 2020**

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

Hari : **Senin**  
Tanggal : **2 November 2020**

Ponorogo, 2 November 2020

Wakil Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,



Tim Penguji Skripsi :

1. Ketua Sidang : **Dr. WIRAWAN FADLY, M.Pd**
2. Penguji I : **NUR KOLIS, Ph.D**
3. Penguji II : **Dr. M. MIFTAHUL ULUM, M.Ag**

## LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ahmad Nuraminmujaidin

NIM : 210316263

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Judul Skripsi : Pengaruh Bermain *Game Online* dan Teman Sebaya Terhadap Akhlak Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo Angkatan 2017.

Menyatakan bahwa naskah skripsi telah diperiksa dan di sah kan oleh dosen pembimbing. Selanjutnya saya bersedia naskah tersebut dipublikasikan oleh perpustakaan IAIN Ponorogo yang dapat di akses di **[ethesesiainsonorogo.ac.id](http://ethesesiainsonorogo.ac.id)**. Adapun isi dari keseluruhan tulisan tersebut sepenuhnya menjadi tanggung jawab dari penulis.

Demikian pernyataan saya untuk dapat dipergunakan semestinya

Ponorogo, 6 November 2020

Penulis,



**Ahmad Nuraminmujaidin**

**NIM. 210316263**

**Lampiran 11.**

**PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ahmad Nuraminmujaidin  
NIM : 210316263  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo  
Judul Skripsi : Pengaruh Bermain *Game Online* dan Teman Sebaya terhadap Akhlak Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo Angkatan 2017

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

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

Ponorogo, September 2020

Yang Membuat Pernyataan



**Ahmad Nuraminmujaidin**  
NIM. 210316320

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Era globalisasi seperti sekarang tidak akan terlepas dengan adanya internet. Internet atau *International Networking* adalah kumpulan luas dari jaringan komputer yang saling terhubung di seluruh dunia, mulai dari komputer kecil di rumah sampai komputer besar di perusahaan.<sup>1</sup> Digital dan internet telah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat sehari-hari. Sehingga akan sulit dipisahkan masyarakat tanpa internet, terkhusus untuk para remaja yang sering disebut sebagai generasi milineal.

Fungsi utama internet adalah media untuk komunikasi dan pertukaran informasi.<sup>2</sup> Internet menyajikan informasi yang luar biasa. Masyarakat dapat mengakses informasi secara bebas dan luas, serta masyarakat dapat memilih informasi yang diinginkan dengan cara yang mudah. Tidak hanya sekedar informasi, internet dapat membantu kita memesan makanan, membeli barang, bahkan menyewa jasa pun dengan mudah kita lakukan karena adanya internet.

Kimberly S. Young mengungkapkan dalam bukunya bahwa hampir setiap hari orang diseluruh dunia menggunakan internet untuk berbagai macam alasan. Meskipun masih bayi internet memiliki dampak yang luar biasa besar. Internet membuat hidup lebih mudah dan banyak cara dengan aplikasinya.<sup>3</sup> Hal ini menunjukkan berapa pentingnya internet dalam masyarakat zaman sekarang.

---

<sup>1</sup>Deni Darmawan, *Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), 97.

<sup>2</sup>Ibid.

<sup>3</sup>Kimberly S. Young & Cristiano Nabuco de Abreu, *Kecanduan Internet Panduan Konseling dan Petunjuk untuk Evaluasi dan Penanganan*, terj. Helly P. Soetjipto, et al., (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2017), 450.

Perkembangan internet mengakibatkan pertumbuhan begitu pesat di berbagai sektor. Tidak hanya dalam bidang teknologi, informasi, ekonomi dan pertahanan tetapi sekarang merambah dalam bidang pola hidup manusia seperti etika, moral, kepribadian dan akhlak. Memudarnya akhlak dianggap hal yang wajar bagi masyarakat sekarang terutama bagi remaja. Sementara itu mereka lupa bahwa akhlak menempati posisi paling tinggi dalam islam karena Nabi Muhammad saw. diutus Allah Swt. untuk menyempurnakan akhlak manusia.

Moh. Daud berpendapat bahwa Akhlak adalah sikap melahirkan perbuatan dan tingkah laku manusia.<sup>4</sup> Ia menempatkan akhlak dalam posisi yang paling penting dalam islam di mana takwa dianggap sebagai 'buah', akidah sebagai 'batang' dan syari'ah merupakan ranting dan daun sedangkan akhlak merupakan semua upaya menjaga itu semua.<sup>5</sup>

Akhlak merupakan garis pemisah antara yang berakhlak atau tidak berakhlak, akhlak juga merupakan roh dari islam yang di mana agama tanpa akhlak ibarat jasad yang tak bernyawa.<sup>6</sup> Pentingnya kedudukan akhlak dalam kehidupan mengakibatkan akhlak selalu menjadi bahasan pokok dalam perubahan tingkah laku dalam masyarakat.

Terdapat tiga faktor-faktor yang mempengaruhi akhlak yaitu (1) Aliran nativisme, menurut aliran ini yang paling berpengaruh terhadap pembentukan diri seseorang adalah faktor pembawaan dari dalam yang bentuknya dapat berupa kecenderungan, bakat, dan lain-lain. (2) Aliran emperisme, aliran ini berpendapat bahwa faktor yang paling berpengaruh terhadap pembentukan diri seseorang adalah faktor dari luar, yaitu lingkungan sosial, termasuk pendidikan dan pembinaan yang diberikan. (3) Aliran konvergensi, berpendapat pembentukan akhlak dipengaruhi oleh faktor internal, yaitu pembawaan si anak, dan faktor dari

---

351. <sup>4</sup> Mohammad Daud Ali, *Pendidikan Agama Islam* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2000),

<sup>5</sup>Ibid., 348.

<sup>6</sup> Nasrul, *Akhlak Tasawuf* (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2015), 5.



luar yaitu pendidikan dan pembinaan yang dimuat secara khusus, atau melalui interaksi dalam lingkungan sosial.<sup>7</sup>

Berdasarkan ketiga aliran diatas dapat dianalisis bahwa faktor yang mempengaruhi akhlak ada dua yang pertama dari dalam individu (faktor internal) dan yang kedua dari luar individu (faktor eksternal). Hal ini sesuai dengan observasi awal penulis bahwa faktor yang mempengaruhi akhlak mahasiswa yaitu kecenderungan untuk bermain *game online* sebagai faktor internal dan bergaul dengan teman sebaya sebagai faktor eksternal.

*Game online* adalah permainan yang dimainkan di dunia maya, di mana seorang individu berakting melalui sebuah yang sengaja diciptakan, yang dikenal dengan sebutan Avatar.<sup>8</sup> Pada saat ini *game online* menjadi permainan yang sangat digemari baik bagi anak-anak, remaja bahkan dewasa. Seperti yang pernah diungkapkan Nick Lee seorang *Department of Communication Stanford University* dalam karyanya yang berjudul *Motivations of Play in Online Games* menyatakan bahwa setiap hari terdapat jutaan manusia saling berinteraksi dalam *game online* dengan jenis *Massive Multiplayer Online Role-playing Games* (MMORPGs). *Gamers*, rata-rata berumur 26 Tahun, menghabiskan waktu 22 jam dalam satu minggu untuk bermain.<sup>9</sup> Hal tersebut dapat membuktikan bahwa *game online* telah banyak digemari masyarakat.

*Game online* yang terjadi saat ini karena pengembangan dari *game - game* terdahulu. Di mana dahulu bermain *game* hanya untuk satu sampai dua orang, tetapi sekarang bermain *game* dapat dilakukan oleh banyak orang (*squad*). Dahulu bermain *game online* hanya menggunakan PS, komputer dan laptop tetapi sekarang bermain *game online* dapat dilakukan dengan *gaged* atau telepon seluler yang hampir setiap orang mempunyainya.

---

<sup>7</sup> Hestu Nugroho Warasto, "Pembentukan Akhlak Siswa" *Jurnal Mandiri: Ilmu Pengetahuan, Seni, dan Teknologi*, 2, (2018), 71.

<sup>8</sup> Kimberly S. Young & Cristiano Nabuco de Abreu, *Kecanduan Internet Panduan Konseling dan Petunjuk untuk Evaluasi dan Penanganan*, 121.

<sup>9</sup>Nick Yee, "Motivations of Play in Online Games" *Journal of CyberPsychology and Behavior*, 9 (2007), 3.

Dengan syarat hanya terhubung jaringan internet (LAN) *game online* dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja.

Begitu dahsyatnya perkembangan *game online* mampu dengan mudah menghilangkan jenis-jenis permainan tradisional. *Game online* menawarkan berbagai *genre* permainan mulai dari Petualangan (*adventure*), RPG (*Role Playing Game*), perang dan lain sebagainya. Begitu banyak fitur yang dapat diberikan dari *game online* mengakibatkan *gamer* memiliki kecenderungan untuk terus memainkan *game*. Pada dasarnya bermain *game online* digunakan untuk menghibur diri atau pun mengusir kepenatan, tetapi kecenderungan untuk terus bermain *game online* akan membuang waktu, mengakibatkan kecanduan, kesehatan terganggu bahkan psikologis dan perilaku akan berubah. seseorang sepenuhnya berfokus pada *game* tidak akan memperhatikan hal lainnya seperti; rasa sakit, kelelahan, lapar, haus dan ekskresi.<sup>10</sup>

Terlepas dari itu semua *game online* mempunyai segi positif, yang salah satunya adalah dari aspek sosial. Meskipun saat bermain *game online* pemain cenderung pasif tetapi dalam penelitian yang dilakukan oleh Cole dan Griffiths dalam kimberly menyatakan bahwa 80% pemain bermain dengan teman-temannya, sekitar 75% menemukan teman didalam *game*.<sup>11</sup> Hal ini dikarenakan saat bermain *gamer* harus berkomunikasi dengan *squad*-nya dan lingkungan komunitas - komunitas akan menambah sosial para pemain lebih baik.

Faktor lain yang mempengaruhi akhlak yaitu faktor teman sebaya, remaja akan cenderung menggunakan teman sebaya mereka sebagai sumber dukungan emosional tanpa timbul suatu kebutuhan yang kuat untuk mengikuti tekanan kelompok.<sup>12</sup>

---

<sup>10</sup> Young & Nabuto, *Kecanduan Internet Panduan Konseling dan Petunjuk untuk Evaluasi dan Penanganan*, 133.

<sup>11</sup> Ibid., 135.

<sup>12</sup> Kathrin Geldard & David Geldard, *Konseling Remaja Pendekatan Proaktif untuk Anak Muda Edisi III*, Terj. Eka Adinugraha (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2011), 69.

Para ahli teori menggambarkan budaya teman sebaya remaja sebagai pengaruh merusak mengabaikan nilai-nilai dan kontrol orang tua. Teman sebaya juga mengenalkan alkohol, obat-obatan, kenakalan dan bentuk tinggah laku lainnya.<sup>13</sup> Remaja akan cenderung lebih mempercayai apa yang dikatakan teman sebaya dari pada perkataan orang tua ataupun orang sekitar. Remaja akan melakukan semuanya yang dapat dilakukan untuk memperoleh pengakuan dari kelompok. Diterima dan dihargai oleh kelompoknya merupakan sesuatu kebanggaan lain sisi ditolak atau tidak diperhatikan dapat mengakibatkan remaja kesepian, depresi dan timbul rasa permusuhan.

Santrock mengungkapkan bahwa teman sebaya adalah anak-anak atau remaja yang memiliki usia atau tingkat kematangan yang sama. Teman sebaya atau kelompok sebaya merupakan konsep global. Sulvian membagi teman sebaya menjadi beberapa bagian besar yaitu (1) *Cliques*, (2) *Crowd*, dan (3) Organisasi.<sup>14</sup> Sedangkan dalam kamus bahasa Indonesia, teman sebaya diartikan sebagai kawan, sahabat atau orang yang sama-sama bekerja atau berbuat. Teman sebaya adalah kelompok orang-orang yang seumuran dan mempunyai kelompok sosial yang sama seperti teman sekolah, teman bermain, teman bekerja.<sup>15</sup> hal ini menunjukkan bahwa ruang lingkup pengaruh teman sebaya sangat besar baik dari teman sekolah, teman bermain, teman berkerja dan teman yang ketemu hanya pada waktu tertentu.

Salah satu fungsi utama dari kelompok teman sebaya adalah menyediakan berbagai informasi mengenai dunia di luar keluarga.<sup>16</sup> Kelompok teman sebaya akan terus berbagi informasi - informasi dengan tujuan menyamakan persepsi yang dimiliki sehingga dalam komunitas akan

---

<sup>13</sup>Ibid., 320.

<sup>14</sup> John W. Santrock, *Remaja*, edisi XI, jilid II, terj. Benedictine Widiasinta (Jakarta: Erlangga, 2007), 56.

<sup>15</sup>Tim Penyusun Kamus Pusat Jakarta, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Edisi Ketiga (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), 1164.

<sup>16</sup>John W. Santrock, *Adolescence Perkembangan Remaja*, edisi VI, terj. Shinto B. Adelar et. al. (Jakarta: Erlangga, 2003), 220.

menjadi satu pemahaman. Komunikasi yang *intens* selalu dilakukan kelompok teman sebaya hal ini akan mempengaruhi cara pandang individu didalamnya. Anak muda pada awal masa remaja akan cenderung menggunakan teman sebaya mereka sebagai sumber dukungan emosional tanpa timbul suatu kebutuhan yang kuat untuk mengikuti tekanan kelompok.<sup>17</sup>

Dari hasil observasi awal di IAIN Ponorogo, peneliti mendapati mahasiswa yang berakhlak kurang baik saat mereka sedang bermain *game online* atau saat bersama teman. Peneliti juga mendapati mahasiswa yang bermain *game online*, mengobrol dengan teman dan berkata yang kurang sopan saat pelajaran didalam kelas. Penulis menjadikan IAIN Ponorogo sebagai tempat penelitian dengan alasan bahwa IAIN Ponorogo adalah perguruan tinggi islam yang di harapkan dapat memperbaiki akhlak mahasiswa dan lulusannya serta mahasiswa berasal dari berbagai macam lapisan masyarakat.

Dari pemaparan di atas peneliti tertarik untuk mengetahui bagaimana pengaruh bermain *game online* dan teman sebaya terhadap akhlak. Maka dari itu peneliti mengambil judul **“Pengaruh Bermain Game online dan Teman Sebaya terhadap Akhlak Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo Angkatan 2017”**.

---

<sup>17</sup> Kathrin Geldard & David Geldard, *Konseling Remaja Pendekatan Proaktif untuk Anak Muda Edisi III*, Terj. Eka Adinugraha, 69.

## **B. Batasan Masalah**

Mengingat permasalahan dalam penelitian dapat berkembang menjadi masalah yang lebih luas dan keterbatasan waktu, tenaga, dana dan sebagainya. Maka peneliti membatasi masalah pada:

1. Mahasiswa aktif Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo angkatan 2017
2. Mahasiswa yang bermain *game online*
3. Mahasiswa yang bergaul dengan teman sebaya dalam penelitian ini adalah teman kuliah.

## **C. Rumusan Masalah.**

Berdasarkan latar belakang dan fokus penelitian maka rumuskan masalah sebagai berikut.

1. Adakah pengaruh bermain *game online* terhadap akhlak mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo angkatan 2017?
2. Adakah pengaruh teman sebaya terhadap akhlak mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo angkatan 2017?
3. Adakah pengaruh yang signifikan antara bermain *game online* dan teman sebaya terhadap akhlak mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo angkatan 2017?

## **D. Tujuan Penelitian.**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian kuantitatif ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui pengaruh bermain *game online* terhadap akhlak mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo angkatan 2017.

2. Untuk mengetahui pengaruh teman sebaya terhadap akhlak mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo angkatan 2017.
3. Untuk mengetahui pengaruh signifikan antara bermain *game online* dan teman sebaya terhadap akhlak mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo angkatan 2017.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian yaitu:

##### 1. Manfaat Teoritis.

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi dan memperkaya ilmu pengetahuan terutama tentang seberapa pengaruh *game online* dan teman sebaya terhadap akhlak mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo angkatan 2017. Selain itu informasi yang didapatkan dari penelitian ini dapat memperluas informasi mengenai bermain *game online* dan teman sebaya terhadap akhlak mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo angkatan 2017.

##### 2. Manfaat Praktis.

- a. Bagi lembaga dapat digunakan sebagai langkah pijakan dalam mengambil keputusan serta evaluasi untuk terus senantiasa mendidik mahasiswa agar terciptanya akhlak mulia.
- b. Bagi Mahasiswa dapat digunakan sebagai sumber informasi dan referensi tentang pengaruh *game online* dan teman sebaya terhadap akhlak serta dapat digunakan untuk evaluasi diri.
- c. Bagi Peneliti sebagai sarana untuk meningkatkan pengetahuan terutama tentang metodologi penelitian serta sebagai syarat menuntaskan perkuliahan S1 Pendidikan Agama Islam Fakultas tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo.

- d. Bagi Peneliti Selanjutnya dari hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan kajian dan penunjang dalam pengembangan penelitian selanjutnya.

#### **F. Sistematika Pembahasan.**

Sistematika pembahasan dimaksudkan untuk mempermudah pembaca memahami kandungan yang ada dalam laporan penelitian. penelitian ini terdiri dari lima bab. Adapun sistematikanya adalah sebagai berikut.

*Bab pertama*, berisi tentang latar belakang masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika pembahasan.

*Bab kedua*, bab ini menguraikan telaah hasil penelitian terdahulu, landasan teori, kerangka berpikir dan hipotesis penelitian.

*Bab ketiga*, bab ini menguraikan rancangan penelitian, populasi dan sampel, instrumen pengumpulan data, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

*Bab keempat*, merupakan temuan dan hasil penelitian yang meliputi gambaran umum lokasi penelitian, deskripsi data, analisis data (pengujian hipotesis), interpretasi dan pembahasan atas angka statistik.

*Bab kelima*, bab ini merupakan penutup yang berisi kesimpulan dan saran. Dalam bab ini pembaca dapat mengambil intisari dari sebuah penelitian.

## BAB II

### TELAAH HASIL PENELITIAN TERDAHULU, LANDASAN TEORI, KERANGKA BERPIKIR, DAN PENGAJUAN HIPOTESIS

#### A. Telaah Hasil Penelitian Terdahulu.

Penulis melakukan penelaahan hasil penelitian terdahulu yang terdapat relevansinya dengan penelitian ini. Berikut adalah telaah penelitian terdahulu:

1. Penelitian dari Sonya Dyah Pramesty dengan judul *Pengaruh Adiktif Game Online dan Prestasi Belajar pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Terhadap Perilaku Keagamaan Siswa di Kelas XI MAN 2 Ponorogo Tahun Akademik 2018/1019*. Fakultas Pendidikan Agama Islam, Institut Agama Islam Negeri Ponorogo. pada penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan populasi siswa kelas XI MAN 2 Ponorogo tahun akademik 2018/2019 berjumlah 72 siswa. Dalam penelitian ini menggunakan *cluster random sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan dokumentasi. hasil penelitian ini menunjukkan, 1) terdapat pengaruh adiktif *game online* terhadap perilaku keagamaan siswa di kelas XI MAN 2 Ponorogo dengan persentase pengaruh sebesar 7%. 2) terdapat pengaruh persentasi belajar akidah akhlak terhadap perilaku keagamaan siswa kelas XI MAN 2 Ponorogodengan persentase sebesar 5,6%. 3) terdapat pengaruh yang signifikan antara adiktif *game online* dan prestasi belajar akidah akhlak terhadap perilaku keagamaan siswa kelas XI MAN 2 Ponorogo dengan persentase sebensar 9,7%.<sup>18</sup>

Melihat dari judul di atas mempunyai persamaan dengan variabel yang dibahas dalam penelitian ini yakni terkait dengan

---

<sup>18</sup> Sonya Dyah Pramest, "Pengaruh Adiktif Game Online dan Prestasi Belajar pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Terhadap Perilaku Keagamaan Siswa di Kelas XI MAN 2 Ponorogo Tahun Akademik 2018/1019", (Skripsi: IAIN Ponorogo, Ponorogo, 2019)



*game online*. Metode yang digunakan dalam penelitian tersebut menggunakan kuantitatif sama dengan metode yang digunakan penulis. Akan tetapi penelitian tersebut mencari pengaruh terhadap perilaku keagamaan siswa sedangkan penelitian ini mencari pengaruh terhadap akhlak. Perbedaan yang lain terdapat dalam variable x2 yang dalam penelitian tersebut menggunakan variabel nilai akidah akhlak sedangkan dalam penelitian ini menggunakan variable teman sebaya.

2. Penelitian dari Fika Hoirudiana dengan judul *Pengaruh Game online terhadap Perilaku Keagamaan Remaja di Permukiman Puri Cendana Tambun-Bekasi* pada tahun 2019, Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Jakarta. Pada penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan populasi adalah remaja di Permukiman Puri Cendana Tambun-bekasi 175. Dalam penelitian ini menggunakan *random sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner dan observasi. Hasil dari penelitian Pertama, dari hasil perhitungan angket dengan menggunakan rumus product moment, peneliti memperoleh nilai berdasarkan rhitung= 0,729 dengan interpretasi kuat, sedangkan besarnya pengaruh antara kedua variabel tersebut sebesar 0,531 artinya *Game Online* memberikan kontribusi terhadap Perilaku Keagamaan Remaja sebesar 53,1%, sisanya 46,9% ditentukan oleh faktor lain, Dengan kata lain semakin sering bermain *Game Online* semakin rendah Perilaku Keagamaan Remaja. Kedua, terdapat pengaruh Games Online dengan Perilaku Keagamaan Remaja yang dapat dilihat berdasarkan nilai Persamaan regresi  $Y = 6,16 - 0,87 X$  menunjukkan bahwa apabila *Games Online* dan Perilaku.<sup>19</sup>

---

<sup>19</sup>Fika Hoirudiana, "Pengaruh *Game Online* terhadap Perilaku Keagamaan Remaja di Permukiman Puri Cendana Tambun-Bekasi", (Skripsi: FAI Universitas Muhammadiyah Jakarta, Jakarta 2019).

Melihat dari judul di atas mempunyai persamaan dengan variabel yang dibahas dalam penelitian ini yakni terkait dengan *game online*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan kuantitatif sama dengan metode yang digunakan penulis. Akan tetapi penelitian tersebut meneliti pengaruh terhadap perilaku remaja sedangkan dalam penelitian ini akan membahas tentang pengaruh terhadap akhlak.

3. Penelitian dari Anwar shodiq dengan judul *Pengaruh Teman Sebaya dan Lingkungan Keluarga Terhadap Kesantunan Berbahasa Siswa di Mts Ma'arif AlMukarrom Kauman Sumoroto Ponorogo Tahun Pelajaran 2018/ 2019*. Skripsi tahun 2019 jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo ini menggunakan metode penelitian Kuantitatif dengan menggunakan teknik *Random Sampling* dengan populasi 192 siswa. Hasil penelitian ini adalah 1) Terdapat pengaruh nilai regresi variabel teman sebaya terhadap kesantunan berbahasa dengan tabel ANOVA didapatkan sig. sebesar 0,000 dan  $F_{hitung}$  sebesar 24,285. Dari hasil tersebut artinya didapatkan taraf signifikansi  $0,000 < 0,05$  dan  $F_{hitung} (24,285) > F_{tabel} (3,20)$ , dengan persamaan regresi  $Y = 55,415 + 0,490 X_1$ , jadi  $H_{01}$  ditolak. Besar koefisien determinasi ( $R^2$ ) adalah 34,6%, artinya teman sebaya berpengaruh sebesar 34,6% terhadap kesantunan berbahasa siswa di MTs Al-Mukarrom, 65,4% sisanya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain. Dari data perolehan di atas dapat disimpulkan bahwa siswa MTs Al-Mukarrom memiliki teman sebaya dengan kategori cukup.<sup>20</sup>

Kesamaan penelitian diatas adalah sama-sama menggunakan variable yaitu teman sebaya. Akan tetapi penelitian tersebut meneliti

---

<sup>20</sup> Anwar Shodiq, "Pengaruh Teman Sebaya dan Lingkungan Keluarga Terhadap Kesantunan Berbahasa Siswa di Mts Ma'arif AlMukarrom Kauman Sumoroto Ponorogo Tahun Pelajaran 2018/ 2019" (Skripsi: IAIN Ponorgo, Ponorogo, 2018)

hubungan dengan sopan santun dalam berbicara sedangkan penelitian ini mencari pengaruh terhadap akhlak.

4. Penelitian oleh Rahmat Anhar, Fakultas Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang tahun 2014, berjudul “Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Ketrampilan Sosial Remaja di 4 *Game Centre* di Kecamatan Klojen Kota Malang”. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, dengan teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis *simple linier regression*. Subyek penelitian sebanyak 60 responden yang dipilih menggunakan *purposive sampling*, dan dalam pengumpulan data menggunakan skala. Hasil penelitian yang dilakukan, diketahui bahwa (1) tingkat ketrampilan sosial remaja di Kec. Klojen Malang mayoritas berada pada kategori rendah dengan persentase 51,67% atau 31 subyek. (2) sedangkan mayoritas tingkat kecanduan *game online* pada remaja Kec. Klojen Malang berada dalam kategori tinggi dengan presentasi 40% atau 24 subyek. (3) diketahui pula ( $F=2,453$  dengan  $p=0,000$  dan  $R^2= 0,410$ ) yang artinya ada pengaruh yang signifikan antara kecanduan *game online* terhadap n penyesuaian sosial remaja di Malang sebesar 41%, sedangkan 59% penyesuaian sosial remaja dipengaruhi oleh faktor lain.<sup>21</sup>

Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama meneliti variabel  $X_1$  yaitu *game online*. Perbedaannya dalam skripsi ini yaitu hanya menggunakan 2 variabel saja sedangkan penelitian yang peneliti teliti menggunakan 3 variabel. Dan penelitian tersebut mencari hubungan keterampilan remaja sedang penelitian ini mencari hubungan terhadap akhlak.

---

<sup>21</sup> Rahmat Anhar, “Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Ketrampilan Sosial Remaja di 4 *Game Centre* di Kecamatan Klojen Kota Malang” (Skripsi: UIN Maulana Malik Ibrahim, Malang, 2014).

## B. Landasan Teori.

### 1. Bermain *Game Online*.

#### a. Pengertian Bermain *Game Online*.

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir dari permainan tersebut.<sup>22</sup> Bermain hampir setiap hari dilakukan manusia baik anak-anak maupun remaja untuk memperoleh kesenangan. Kebanyakan orang berpendapat bahwa bermain akan menjadi sesuatu yang menarik dan melatih kemampuan otak. Graham dalam Andri mendefinisikan bermain sebagai tingkah laku motivasi instrinsik yang dipilih secara bebas, berorientasi pada proses yang disenangi. Bermain merupakan wadah bagi anak untuk merasakan pengalaman seperti emosi, senang, sedih, bergairah, kecewa bangga, marah, dan lain sebagainya.<sup>23</sup> Dari penjelasan diatas dapat kita ketahui bahwa bermain adalah kegiatan yang dilakukan anak-anak atau remaja dengan tujuan untuk memperoleh kesenangan lahir dan batin.

Kata *game* berasal dari bahasa Inggris yang berarti Permainan, kata *game* sendiri sering digunakan orang Indonesia untuk menyebut suatu permainan yang modern sedangkan kata permainan sering digunakan untuk menyebut permainan yang tradisional. Menurut Abu Ahmadi & Munawar definisi *game* adalah suatu perbuatan yang mengandung keasyikan dan dilakukan atas kehendak diri sendiri, bebas tanpa paksaan dengan tujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan kegiatan tersebut.<sup>24</sup> *Game* menurut Neumann & Morgenstern dalam Zahratul Azizah *game* yaitu permainan yang terdiri atas

---

<sup>22</sup> Andri Arif Kustiawan & Andi Widhiya Bayu Utomo, *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahannya* (Magetan: AE Media Grafika, 2019), 3.

<sup>23</sup> Ibid., 4.

<sup>24</sup> Abu Ahmadi & Munawar Sholeh, *Psikologi Perkembangan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), 106.

sekumpulan peraturan yang membangun situasi bersaing dengan beberapa orang atau kelompok dengan strategi yang dibangun untuk mencapai kemenangan.<sup>25</sup>

Kata *online* berasal dari bahasa Inggris yang berarti dalam jaringan, yang diartikan kumpulan orang yang terhubung dalam satu jaringan yang bernama internet. Dengan kata lain *online* tidak bisa dilepaskan dengan jaringan internet. Dengan kata internet sendiri yang diibaratkan oleh Deni Darmawan sebagai kota elektronik yang sangat besar di mana setiap penduduk memiliki alamat internet.<sup>26</sup> Maka istilah *online* yaitu semua yang memasuki kota elektronik atau semua yang ada dalam kota elektronik tersebut..

Definisi *Game online* sendiri yaitu permainan berbasis dalam jaringan/daring (*online*) yang disediakan oleh produsen game, dalam bentuk aplikasi permainan maupun melekat pada browser atau server tertentu. *Game online* dapat dimainkan menggunakan perangkat komputer, konsol game atau ponsel yang terhubung dengan jaringan internet secara aktif.<sup>27</sup> Definisi lain *game online* adalah permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer (LAN atau internet) sebagai media. *Game* merupakan tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa *online*, atau dapat di akses langsung melalui sistem dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut.<sup>28</sup> Menurut Adeng Hudaya mengungkapkan *Game online* merupakan permainan elektronik berbasis audio visual atau video. Jenis permainan ini digolongkan

---

<sup>25</sup>Zahrul Azizah, et al., "Kontribusi Komunikasi Persuasif dan Pengalaman Organisasi Mahasiswa Jurusan PLS FIP UNP Terhadap Pengelolaan Program Pendidikan Nonformal", *Konselor*, (2015), 201.

<sup>26</sup>Deni Darmawan, *Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), 97.

<sup>27</sup> Sri Lutfiawati, "Memahami Kecanduan Game Online Melalui Pendekatan Neurobiolog" *Anfusina: Journal of Psychology*, 01 (2018), 5.

<sup>28</sup>Wieke Fauziawati, "Upaya Mereduksi Kebiasaan Bermain Game Online Melalui Teknik Diskusi Kelompok", *Psikopedagogia*, 2 (2014), 115.

ke dalam alat komunikasi karena dalam perkembangannya banyak permainan dalam *game online* ini yang harus dimainkan oleh dua orang atau lebih.<sup>29</sup> Semua pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa *game online* adalah permainan yang dimainkan dalam system jaringan internet baik dengan menggunakan komputer, Hp, Laptop, atau PS yang di mainkan secara bersama-sama di tempat yang berbeda.

Kegemaran masyarakat dalam memainkan *game online* mengakibatkan kecanduan terhadap permainan internet ini. Kecanduan merupakan perasaan yang sangat kuat terhadap sesuatu yang diinginkannya sehingga ia akan berusaha untuk mencari sesuatu yang sangat diinginkan itu. Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan *internet addictive disorder*. Internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *computer game addiction* (berlebihan bermain game).<sup>30</sup>

#### **b. Jenis-jenis Game Online**

Jenis-jenis *game online* terdiri dari beberapa bentuk di antaranya yaitu:

##### 1) *First Person Shooter (FPS)*

*Game* ini mengambil pandangan orang pertama pada gamernya sehingga seolah-olah pertama pada gamernya sehingga seolah-olah kita sendiri yang berada dalam *game* tersebut, kebanyakan game ini mengambil setting peperangan dengan senjata-senjata militer. Menurut masyarakat Indonesia *game* jenis ini sering disebut *game*

---

<sup>29</sup> Adeng Hudaya, "Pengaruh Adiktif Game Online terhadap Prestasi Belajar siswa Kelas X SMAN 1 Cileungsi", *Jurnal Of Education*, 1 (2015), 45.

<sup>30</sup> Mimi Ulfa, "Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja di Mabes Center Jalan Hr. Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru" *Jurnal JOM. FISIP*, 4 (2017), 4.

tembak-tembakan. PUBG, FF dan GTA masuk kedalam jenis game ini dan sangat populer di lingkungan remaja.

2) *Real-Time Strategy*

*Real-Time Strategy* merupakan *game* yang permainannya menekankan kepada kehebatan strategi permainannya, biasanya permainan memainkan tidak hanya 1 karakter saja akan tetapi banyak karakter. Contoh *game* ini yang populer yaitu COD, *Minicraft*, dan *Plant Zombie*

3) *Cross-Platform Online*

*Game* yang dapat dimainkan secara *online* dengan hardware yang berbeda misalnya saja *need for speed undercorver* dapat dimainkan secara *online* dari PC maupun *hardware/console game* yang memiliki konektivitas ke internet sehingga dapat bermain secara *online*. *Game* ini dahulu sangat sering dimainkan oleh remaja tetapi karena ukuran game jenis ini besar maka game ini sedikit ditinggalkan

4) *Browser games*

*Browser games* merupakan *game* yang dimainkan pada *browser* seperti *firefox, opera, IE*. Syarat di mana sebuah browser dapat memainkan *game* ini adalah *browser* sudah mendukung *javascript, php, maupun flash*.

5) *Massive Multiplayer Online Games*

*Massive Multiplayer Online Games* adalah *game* di mana pemain bermain dalam dunia yang skalanya besar (>100 pemain), setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata.<sup>31</sup> Jenis ini lah yang sangat digemari remaja saat ini, karena dalam jenis *game* ini mencakup segala

---

<sup>31</sup>Hardiyansyah Masya & Dian Adi Candra, "Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016", *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 03 (2016), 154.

yang sangat besar bahkan dari benua yang berbeda. Jenis game ini yaitu, *Mobile Legend*, *AOV*, *PUBG* dan lain sebagainya.

### c. Karakteristik Bermain *Game Online*

*Game online* menjadi suatu kegiatan yang sangat digemari remaja saat ini. Hal ini ditandai dengan Munculnya berbagai komunitas yang menggabungkan para *gamer*. Banyak bermunculan *game center*, Atlet *E-sport*, kompetisi *game online* menandakan bahwa begitu digemarinya *game online* ini oleh Remaja. Bahkan bermain *game online* pada saat ini dapat menjadi sebuah profesi yang menghasilkan.

Begitu sulitnya *game online* dipisahkan dengan remaja, mengakibatkan remaja akan selalu cenderung untuk terus memainkannya. Dalam tingkatan bermain ketergantungan adalah tingkat tertinggi dari dampaknya. Chen dan Chang menyebutkan bahwa sedikitnya ada empat indikator yang menyatakan kecanduan *game online* sebagai berikut.<sup>32</sup>

1) *Compulsion* (kompulsif / dorongan untuk melakukan secara terus menerus).

Merupakan suatu dorongan atau tekanan kuat yang berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan secara terus menerus, di mana dalam hal ini merupakan dorongan dari dalam diri untuk terus menerus bermain *game online*.

2) *Withdrawal* (penarikan diri)

Merupakan suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari suatu hal. Seseorang yang kecanduan *game online* merasa tidak mampu untuk menarik atau menjauhkan diri dari hal-hal yang berkenaan dengan *game online*

---

<sup>32</sup> Chen, C. Y. & Chang, S. L., "An Exploration Of Tendency To Online Game Addiction Due To User's Liking Of Design Feature", *Jurnal Asia of Health and Information Sciences*, 3, 1- 4 (2008), 47- 48.



3) *Tolerance* (toleransi)

Toleransi dalam hal ini diartikan sebagai sikap menerima keadaan diri ketika melakukan suatu hal. Biasanya toleransi ini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu yang dalam hal ini adalah bermain *game online*.

4) *Interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan)

Di mana persoalan-persoalan yang berkaitan dengan interaksi kita dengan orang lain dan juga masalah kesehatan. Pecandu *game online* cenderung untuk tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang mereka miliki karena mereka hanya berfokus pada *game online* saja begitu juga dengan masalah kesehatan.<sup>33</sup>

**d. Dampak Bermain Game Online**

1) Dampak positif.

Menurut Jenab dan Adeng Hudaya memaparkan beberapa dampak positif bermain *Game Online*, pengaruh positif pada pemainnya tersebut dapat dipaparkan sebagai berikut.<sup>34</sup>

- a) Membuat orang pintar. Dr. Jo Bryce dari Manchester University telah membuktikan bahwa game bisa membuat orang lebih pintar. Orang yang bermain game 18 jam per minggu akan memiliki koordinasi yang baik antara tangan dan mata selain itu daya konsentrasinya juga akan semakin meningkat.

<sup>33</sup> Yohanes Rikky Dwi Santoso & Jusuf Tjahjo Purnomo “Hubungan kecanduan Game Online terhadap Penyesuaian Sosial pada Remaja” *Jurnal Humaniora*, 1 (2017), 34.

<sup>34</sup> Adeng Hudaya, “Pengaruh Adiktif Game Online terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X SMAN 1 Celeungsi”, 45-46.

- b) Meningkatkan ketajaman Mata. Para peneliti yang berasal dari Rochester University mengungkapkan bahwa anak-anak yang memainkan game bergenre kekerasan secara teratur akan memiliki ketajaman mata yang lebih cepat dibandingkan mereka yang tidak terbiasa dengan joypad.
- c) Rajin membaca. Seorang Psikolog yang berasal dari Finland University mengatakan bahwa konten dari video game sangat membantu anak-anak meningkatkan kemampuan membaca. Adapun game Yang dimaksud adalah game bergenre Role Playing Game (RPG) yang berisi dialog - dialog seperti yang terdapat pada game Final Fantasy dan Game Phantasy star. Game tersebut memberikan manfaat karena mampu memacu otak anak mencerna cerita serta memberikan pengaruh terhadap perkembangan bahasa si anak.
- d) Memulihkan kondisi tubuh. Dr. Mark Griffiths dari Nottingham trent university, pernah melakukan penelitian mengenai manfaat game dalam terapi fisik. Dalam Penelitiannya itu dia mengetahui bahwa pelatihan fisik yang dilakukan secara berulang-ulang akan membantu dalam terapi fisik bagi penderita luka bakar di mana gerakan - gerakan tangan dan anggota tubuh lainnya akan membantu pembentukan otot dan pemulihan kondisi fisik.
- e) Meningkatkan kecepatan dalam mengetik. PC game yang dikendalikan dengan keyboard komputer akan membawa dampak positif bagi pemainnya yaitu meningkatkan kecepatan dalam mengetik hal ini dikarenakan komunikasi antara pemain game dilakukan dengan mengetik suatu kata atau kalimat secara cepat.

## 2) Dampak Negatif

Saat seseorang terlalu lama bermain game online maka orang tersebut akan mengalami gangguan kesehatan seperti dibawah ini :

- a) Sakit mata, karena paparan cahaya radiasi Komputer atau Hp
- b) *Carpal tuner syndrome*, yaitu rasa sakit pada syaraf pergelangan tangan
- c) Migrain, rasa sakit kepala sebelah atau titik tertentu di kepala
- d) Gangguan tidur
- e) Sakit punggung
- f) Gangguan makan.<sup>35</sup>

Adapun dampak lain bermain game online yaitu:

- a) Menimbulkan kecanduan, rasa ingin terus bermain merupakan dampak dari bermain game, ingin memcapai target tertentu juga menjadi alasan mengapa *game* mengakibatkan kecanduan
- b) Mengalami gangguan psikologis, remaja akan berubah pola pikir jika terlalu keterusan dalam bermain *game* penolakan dari lingkungan juga mempengaruhi psikologi remaja
- c) Pemborosan waktu, waktu akan dihabiskan untuk bermain *Game Online*.

---

<sup>35</sup> Ibid.

## 2. Teman Sebaya.

### a. Pengertian Teman Sebaya

Dalam kamus bahasa Indonesia, teman sebaya atau teman pergaulan diartikan sebagai kawan, sahabat atau orang yang sama-sama bekerja atau berbuat. Teman sebaya adalah kelompok orang-orang yang seumurannya dan mempunyai kelompok sosial yang sama seperti teman sekolah, teman bermain dan teman kerja.<sup>36</sup> Teman sebaya (*Peers*) adalah anak-anak atau remaja dengan tingkat usia atau tingkat kedewasaan yang sama.<sup>37</sup> Kelompok teman sebaya sebagai lingkungan sosial bagi remaja mempunyai peran yang cukup penting bagi perkembangan kepribadiannya.<sup>38</sup>

Pengaruh teman sebaya dapat bersifat positif maupun negatif. Seperti yang diungkapkan Jean Piaget dan Harry Stack Sullivan dalam santrik mengatakan:

Melalui interaksi dengan teman sebaya, anak-anak dan remaja mempelajari belajar mengenai pola hubungan timbal balik dan setara. Anak-anak menggali prinsip-prinsip kejujuran dan keadilan dengan cara mengatasi ketidaksetujuan dengan teman sebaya. Mereka juga belajar untuk mengamati dengan teliti minat dan pandangan teman sebaya dan tujuan untuk memudahkan proses penyatuan dirinya ke dalam aktivitas teman sebaya yang sedang berlangsung.<sup>39</sup>

Sullivan menambahkan alasan bahwa remaja belajar menjadi teman yang memiliki kemampuan dan sensitif terhadap hubungan yang lebih akrab dengan menciptakan persahabatan yang lebih dekat dengan teman sebaya yang dipilih.<sup>40</sup> Dari pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa teman sebaya adalah hubungan timbal

---

<sup>36</sup> Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Edisi Ketiga (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), 1164.

<sup>37</sup> John W. Santrock, *Adolescence Perkembangan Remaja*, edisi VI, terj. Shinto B. Adelar et. al. (Jakarta: Erlangga, 2003), 219.

<sup>38</sup> Syamsu Yusuf, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014) 59.

<sup>39</sup> Santrock, *Adolescence Perkembangan Remaja*, edisi VI, 220.

<sup>40</sup>Ibid.

balik antar teman yang seumuran atau satu kelompok yang sama dan saling mempengaruhi. Hubungan teman sebaya dapat disebut juga dengan persahabatan.

Hubungan antar teman sebaya berlangsung dalam segala situasi. Sebagai contoh di sekolah, lingkungan tetangga, lingkungan masyarakat. Remaja etnis minoritas hanya memiliki dua bentuk hubungan teman sebaya. Satu di sekolah dan yang satu di lingkungan sosial. Hal yang menarik dilihat adalah tingkat dukungan teman sebaya bagi keberhasilan remaja etnis minoritas sangat tinggi.<sup>41</sup>

Beberapa ahli teori menekankan pengaruh yang negatif dari teman sebaya pada perkembangan anak remaja. Ditolak atau tidak diperhatikan oleh teman sebaya dapat mengakibatkan para remaja merasa kesepian dan timbul rasa permusuhan. Selanjutnya penolakan dan pengabaian dari teman sebaya ini berhubungan dengan kesehatan mental individu dan masalah kriminal. teman sebaya sebagai pengaruh merusak yang mengabaikan nilai-nilai dan kontrol orang tua. Mereka mengenalkan remaja dengan alkohol, obat-obatan, kenakalan, dan bentuk tingkah laku lain yang dianggap oleh orang dewasa sebagai maladaptif.<sup>42</sup> Hal ini menandakan berapa kuatnya pengaruh teman terhadap keberhasilan.

#### **b. Karakteristik Teman Sebaya.**

Karakteristik lain dari pola hubungan anak dengan teman sebayanya adalah muncul keinginan menjalin hubungan pertemanan yang akrab atau yang dalam kajian psikologi perkembangan disebut *Friendship*(Persahabatan).<sup>43</sup> Berbeda halnya

---

<sup>41</sup> Ibid., 327.

<sup>42</sup> Santrock, *Adolescence Perkembangan Remaja*, edisi VI, 220.

<sup>43</sup> Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010), 227.

dengan masa kanak-kanak, hubungan teman sebaya remaja lebih didasarkan pada hubungan persahabatan. Pada prinsipnya hubungan teman sebaya mempunyai arti yang sangat penting bagi kehidupan remaja.<sup>44</sup> Menurut Santrock, karakteristik yang paling umum dari persahabatan adalah keakraban (*intimacy*) dan kesamaan (*similarity*).

- 1) *Intimacy* (keakraban) secara luas pengertian keakraban dapat merujuk pada segala sesuatu yang berlangsung dalam sebuah relasi yang dapat membuat relasi tersebut terlihat akrab dan intens. Dalam arti sempit dapat diartikan sebagai kegiatan membuka diri atau berbagi pikiran yang bersifat pribadi.<sup>45</sup> Keakraban dapat diartikan sebagai penyingkapan diri dan berbagai pemikiran pribadi. Keakraban ini menjadi dasar bagi relasi anak dengan sahabat.<sup>46</sup>
  - 2) Kesamaan (*similarity*) hal ini jelaskan sebagai kesamaan karakteristik. Orang-orang yang bersahabat umumnya memiliki kesamaan baik dalam hal usia, jenis kelamin, etnis dan banyak faktor lainnya. Sahabat sering kali memiliki kesamaan sikap terhadap sekolah, aspirasi pendidikan dan orientasi yang dicapai.<sup>47</sup>
- Sulvian membagi teman sebaya menjadi beberapa bagian besar yaitu:
- a) *Cliques* adalah kelompok kecil yang kisaran anggotanya berkisaran 2-12 orang dan rata-rata 5 atau 6 individu. Anggota *cliques* biasanya terdiri dari jenis kelamin yang sama atau usia. Contoh tim bola voli, tim *e-sport*, tim olahraga dan lain sebagainya.

---

<sup>44</sup> Ibid., 230.

<sup>45</sup> Santrock, *Remaja*, edisi XI, jilid II, 72.

<sup>46</sup> Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, 227.

<sup>47</sup> Santrock, *Remaja*, edisi XI, jilid II, 72.

- b) *Crowd* adalah Struktur kelompok yang lebih besar dari Cliques. Keanggotaan remaja terhadap krumunan biasanya didasarkan reputasi mereka mampu mengeluarkan banyak waktu bersama kelompok lain. Contohnya: geng, kumpulan penggemar motor yang sama, perkumpulan hobi yang sama.
- c) Organisasi, Organisasi pemuda memiliki pengaruh yang penting bagi perkembangan. Organisasi dapat meliputi karir, kelompok membangun karakter, kelompok politik, serta kelompok etnis. Mereka melibatkan banyak anggota setiap tahunnya.<sup>48</sup>

**c. Fungsi Teman Sebaya.**

Kelly dan Hansen dalam sasmita menyebutkan 6 fungsi positif dari teman, yaitu:

- 1) Mengontrol implus-implus agresif
- 2) Memperoleh dorongan imosional dan sosial serta menjadi lebih independen
- 3) Meningkatkan keterampilan - keterampilan sosial.
- 4) Mengembangkan sikap terhadap seksualitas dan tingkah laku peran jenis kelamin
- 5) Memperkuat penyesuaian moral dan nilai-nilai
- 6) Meningkatkan harga diri.

Sedangkan menurut santrok, menyebutkan enam fungsi penting dari persahabatan, yaitu:

- 1) Sebagai kawan/ kebersamaan (*companionship*), di mana persahabatan memberikan para remaja teman akrab, seseorang yang bersedia menghabiskan waktu dengan mereka dan bersama-sama dalam aktivitas.

---

<sup>48</sup> Ibid., 76.

- 2) Sebagai pendorong (*stimulation*), di mana persahabatan memberikan pada anak remaja informasi - informasi yang menarik, kegembiraan, dan hiburan.
- 3) Sebagai dukungan fisik (*physical support*), di mana persahabatan memberikan waktu, kemampuan - kemampuan, dan pertolongan.
- 4) Dukungan ego, yaitu persahabatan menyediakan harapan atas dukungan, dorongan dan umpan balik yang dapat membantu remaja untuk mempertahankan kesan atas dirinya sebagai individu yang mampu, menarik dan berharga.
- 5) Perbandingan sosial, yaitu persahabatan menyediakan informasi tentang bagaimana cara berhubungan dengan orang lain dan apakah para remaja baik-baik saja.
- 6) Keakraban atau perhatian, yaitu persahabatan memberikan hubungan yang hangat, dekat, dan saling percaya dengan individu yang lain, hubungan yang berkaitan dengan pengungkapan diri sendiri.<sup>49</sup>

### 3. Akhlak.

#### a. Pengertian Akhlak

Kata akhlak berasal dari bahasa Arab, yaitu bentuk jamak dari kata حُلُقٌ “*khuluqun*” yang secara linguistik diartikan dengan budi pekerti, perangai, tingkah laku atau tabiat, tata karma, sopan santun, adab dan tindakan. Kata akhlak juga berasal dari kata خلق “*Khalaqa*” atau حَلَقٌ “*khalaqun*”, artinya kejadian serta hubungan dengan خَالِقٌ “*Khaliq*” artinya menciptakan, tindakan atau perbuatan, sebagaimana kata الخَالِقِ “*al-Khaliq*” artinya pencipta

<sup>49</sup> Santrock, *Adolescence Perkembangan Remaja*, edisi VI, 227.



dan “*Makhlūq* مَخْلُوقٌ” artinya yang diciptakan.<sup>50</sup> Menurut Nasrul Akhlak adalah bentuk jamak dari خُلُقٌ “*huluq*” yang berarti budi pekerti, perangai, tingkah laku atau tabi’at. Sedangkan “*khuluq*” خُلُقٌ dimaknai sebagai gambaran sifat batin manusia, gambaran bentuk lahiriah manusia, seperti raut wajah, anggota gerak badan dan seluruh tubuh.<sup>51</sup>

Pendapat lain akhlak merupakan garis pemisah antara yang berakhlak atau tidak berakhlak, akhlak juga merupakan roh dari islam yang di mana agama tanpa akhlak ibarat jasad yang tak bernyawa. Hamzah Ya’qub dalam Nasrul akhlak ialah ilmu yang menentukan batas antara baik dan buruk, antara terpuji dan tercela, tentang perkataan atau perbuatan manusia lahir dan batin. Sedangkan al-Ghazali menyatakan akhlak adalah sifat yang tertanam dalam jiwa yang menimbulkan bermacam-macam perbuatan dengan gampang dan mudah, tanpa memerlukan pemikiran dan pertimbangan.<sup>52</sup>

Dengan demikian, secara terminologi pengertian akhlak adalah tindakan yang berhubungan dengan 3 unsur penting, yaitu sebagai berikut.

- a. Kognitif, yaitu pengetahuan dasar manusia melalui potensi intelektualitasnya
- b. Afektif, yaitu pengembangan potensi akal manusia melalui upaya menganalisis berbagai kejadian sebagai bagian dari pengembangan ilmu pengetahuan.
- c. Psikomotorik, yaitu pelaksanaan pemahaman rasional ke bentuk perbuatan yang kongret.<sup>53</sup>

---

13. <sup>50</sup> Beni Ahmad Saebani & Abdul Hamid, *Ilmu Akhlak* (Bandung: Pustaka Setia, 2010),

<sup>51</sup> Nasrul, *Akhlak Tasawuf*, 1.

<sup>52</sup> *Ibid.*, 1-2.

<sup>53</sup> Saebani & Hamid, *Ilmu Akhlak*, 14-15.

Akhlak adalah keadaan yang melekat pada jiwa manusia. Karena itu suatu perbuatan baru dapat dikatakan akhlak jika memenuhi beberapa syarat salah satunya adalah dilakukan secara berulang-ulang.<sup>54</sup> Dari semua pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa akhlak adalah perbuatan yang timbul terhadap individu tanpa memerlukan pemikiran karena telah menjadi kebiasaan atau reflek. Akhlak akan timbul sesuai kebiasaan individu maka dari itu akhlak dibagi menjadi 2 yaitu *akhlak al-mahmudah* (Akhlak Terpuji) dan *akhlak al-mazmumah* (Akhlak Tercela)

**b. Macam-macam akhlak.**

Akhlak dibagi menjadi dua jenis yaitu:

1) Akhlak Terpuji (*Akhlak al-Mahmudah*)

Akhlak terpuji merupakan salah satu tanda kesempurnaan iman. Tanda tersebut diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari dalam banyak perbuatan yang sesuai dengan ajaran al-Qur'an dan Hadis. Contoh akhlak terpuji:

- a) Rasa belas kasihan dan lemah lembut
- b) Pemaaf dan bermusyawarah
- c) Sikap dapat dipercaya.
- d) Tidak sombong.

2) Akhlak Tercela (*Akhlak al-Mazmumah*)

Akhlak tercela adalah perbuatan tercela menurut pandangan akal dan syariat islam. Akhlak tercela bukan sifat Rasulullah saw. dan bukan amalan utama seorang muslim.<sup>55</sup>

Contoh akhlak tercela:

- a) Berbohong
- b) Menggunjing
- c) Pemarah dan lain sebagainya

---

<sup>54</sup> Daud Ali, *Pendidikan Agama Islam* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2000), 348.

<sup>55</sup> Nasrul, *Akhlak Tasawuf.*, 35-37.

### c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Akhlak

Para ahli mempunyai pendapat yang berbeda-beda tentang faktor-faktor yang mempengaruhi akhlak. Menurut Arief Wibowo mengungkapkan beberapa faktor yang mempengaruhi akhlak yaitu:

1) Adat Kebiasaan

Adat kebiasaan adalah bentuk perilaku dari tatanan sosial, yang hidup disuatu masyarakat yang mempengaruhi perilaku sosial.

2) Bakat dan Naluri

Pada dasarnya perilaku manusia dipengaruhi oleh kehendak yang digerakan oleh bakat dan naluri.

3) Pendidikan.

Pendidikan memiliki andil yang besar pengaruhnya terhadap pembentukan akhlak seseorang. Berbagai ilmu diperkenalkan agar seseorang memahaminya dan dapat melakukan sesuatu perubahan pada dirinya.

4) Lingkungan

Lingkungan tempat tinggal manusia akan ikut mencetak akhlak manusia yang tinggal dilingkungan tersebut.

5) Media sosial.

Dari sekian banyak teknologi yang mempengaruhi akhlak di antaranya adalah televisi, ponsel dan *game online*.<sup>56</sup>

Sedangkan Hestu Nugroho menyebutkan terdapat tiga faktor-faktor yang mempengaruhi akhlak yaitu:

- 1) Aliran nativisme, menurut aliran ini yang paling berpengaruh terhadap pembentukan diri seseorang adalah faktor pembawaan dari dalam yang bentuknya dapat berupa kecenderungan, bakat, akal, dan lain-lain

---

<sup>56</sup> Arief Wibowo, "Berbagai Hal yang Mempengaruhi Pembentukan Akhlak" *Junal Suhuf*, 28 (2016), 96-103.

- 2) Aliran empirisme, aliran ini berpendapat bahwa faktor yang paling berpengaruh terhadap pembentukan diri seseorang adalah faktor dari luar, yaitu lingkungan sosial, termasuk pendidikan dan pembinaan yang diberikan.
- 3) Aliran konvergensi, berpendapat pembentukan akhlak dipengaruhi oleh faktor internal, yaitu pembawaan si anak, dan faktor dari luar yaitu pendidikan dan pembinaan yang dimuat secara khusus, atau melalui interaksi dalam lingkungan sosial.<sup>57</sup>

Hestu juga menyimpulkan faktor-faktor yang dapat membentuk akhlak, yaitu

- 1) Faktor Pembawaan *Naluriyah*

Sebagai makhluk biologis, faktor bawaan sejak lahir yang menjadi pendorong perbuatan setiap manusia. Faktor itu disebut dengan naluri atau tabiat

- 2) Sifat-sifat Keturunan (*al-wariṭah*)

Sifat-sifat keturunan adalah sifat-sifat yang diwariskan oleh orang tua kepada keturunannya.<sup>58</sup>

#### d. Karakteristik Akhlak

Mahmud Thohier menjelaskan jika Allah SWT telah berkehendak bahwa akhlak dalam Islam dengan karakteristiknya berbeda dan unik (istimewa), yaitu dengan karakteristik yang menjadikannya sesuai untuk setiap individu, kelas sosial, ras, lingkungan, masa dan segala kondisi. Mahmud juga menjelaskan karakteristik akhlak islami sebagai berikut.

---

<sup>57</sup> Hestu Nugroho Warasto, "Pembentukan Akhlak Siswa" *Jurnal Mandiri: Ilmu Pengetahuan, Seni, dan Teknologi*, 2, (2018), 71.

<sup>58</sup> Ibid.

- 1) Moral yang argumentatif dan dapat dipahami  
Sesungguhnya Islam selalu bersandarkan pada penilaian yang logis dan alasan (argumentasi) yang dapat diterima oleh akal yang lurus dan naluri yang sehat, yaitu dengan menjelaskan maslahat (kebaikan)
- 2) Moral yang universal  
artinya ia tidaklah membolehkan bagi suatu ras manusia apa yang ia haramkan bagi ras yang lainnya.
- 3) Moral yang sesuai dengan fitrah  
Moral Islam datang membawa apa yang sesuai dengan fitrah dan tabiat manusia serta menyempurnakannya
- 4) Moral yang memperhatikan realitas  
moral realistis yang tidak mengeluarkan perintah dan larangannya kepada orang-orang yang hidup di menara gading atau orang-orang yang terbang melayang diawang-awang idealisme, melainkan ia memerintahkan kepada manusia yang berjalan di muka bumi, yang memiliki dorongan dan nafsu, memiliki keinginan dan cita-cita, memiliki kepentingan dan kebutuhan, memiliki kecenderungan dan hasrat biologis terhadap kesenangan duniawi,
- 5) Moral yang positif  
Moral Islam menganjurkan untuk menggalang kekuatan, perjuangan dan meneruskan amal usaha dengan penuh keyakinan dan cita-cita, melawan sikap ketidakberdayaan dan pesimisme (keputusasaan), bersikap mati tidak berkutik, kemalasan serta segala bentuk penyebab kelemahan
- 6) Moral yang komprehensif  
Islam telah menggambarkan untuknya sebuah konsep moral sesuai dengan kaidah tertentu, menggariskan hubungan

manusia dengan dirinya sendiri, dengan masyarakatnya, bahkan hubungannya dengan alam.<sup>59</sup>

Abudin Nata dalam bukunya membagi ruang lingkup akhlak menjadi 3 yaitu: akhlak terhadap Allah, akhlak kepada sesama manusia, dan akhlak kepada lingkungan.<sup>60</sup>

#### 1. Akhlak Terhadap Allah.

Muhammad Daud mencontohkan beberapa akhlak terhadap Allah:<sup>61</sup>

- a) Mencintai Allah lebih dari mencintai kepada siapapun dan apapun
- b) Melaksanakan segala perintahnya dan menjauhi segala larangan-Nya.
- c) Mengharapkan dan berusaha memperoleh keridhoan Allah.
- d) Mensyukuri nikmat dan karunia Allah.
- e) Menerima semua *qodo* dan *qodar*.
- f) Memohon ampun banyak kepada Allah.
- g) *Tawakal*.

#### 2. Akhlak Terhadap Makhluk.

Akhlak terhadap makhluk dibagi menjadi dua yaitu:

##### a) Akhlak Terhadap Rosulullah.

Mencintai Rosulullah secara tulus dan menjadikan Rosulullah sebagai idola, suri tauladan dalam kehidupan dengan ikut semua sunahnya.<sup>62</sup>

##### b) Akhlak terhadap manusia.

Akhlak terhadap manusia meliputi kepada orang tua, keluarga, masyarakat, dan orang lain.

<sup>59</sup> Mahmud Thohier, "Kajian Islam Tentang Akhlak dan Karakteristiknya", *Mimbar*, 1 (Januari-Maret 2007), 8-12.

<sup>60</sup> Abuddin Nata, *Akhlak Tasawuf* (Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 2003), 149.

<sup>61</sup> Daud Ali, *Pendidikan Agama Islam*, 356-357.

<sup>62</sup> Daud Ali, *Pendidikan Agama Islam*, 158.

### 3. Akhlak kepada Lingkungan.

Lingkungan adalah segala sesuatu yang di sekitar manusia, baik binatang, tumbuh-tumbuhan, maupun benda-benda tak bernyawa.<sup>63</sup>

Contohnya :

- a) Sadar memelihara kelestarian lingkungan hidup
- b) Menjaga dan memanfaatkan alam terutama hewani dan alami
- c) Sayang sesama hidup.<sup>64</sup>

### C. Kerangka Berpikir.

Sugiyono berpendapat kerangka berpikir adalah model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.<sup>65</sup> Berdasarkan landasan teori dan telaah pustaka di atas, maka kerangka berpikir dalam penelitian ini adalah :

Variabel Independen (X<sub>1</sub>) : Bermain *game online*

(X<sub>2</sub>) : Teman sebaya

Variabel Dependen (Y) : Akhlak Mahasiswa

1. Jika nilai bermain *game online* baik, maka akhlak mahasiswa kurang.
2. Jika nilai teman sebaya baik, maka akhlak mahasiswa kurang.
3. Jika *game online* dan teman sebaya baik, maka akhlak mahasiswa kurang.

<sup>63</sup> Nata, *Akhlak Tasawuf*, 152.

<sup>64</sup> Daud Ali, *Pendidikan Agama Islam*, 159.

<sup>65</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2016), 91.

#### D. Pengujian Hipotesis.

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.<sup>66</sup> Hipotesis statistika dalam penelitian ini adalah:

1. **H<sub>0</sub>**: Tidak ada pengaruh *game online* terhadap Akhlak mahasiswa fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo angkatan 2017.

**H<sub>1</sub>**: Ada Pengaruh *game online* terhadap Akhlak mahasiswa fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo angkatan 2017.

2. **H<sub>0</sub>** : Tidak ada pengaruh teman sebaya terhadap Akhlak mahasiswa fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo angkatan 2017.

**H<sub>1</sub>** : Ada pengaruh teman sebaya terhadap Akhlak mahasiswa fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo angkatan 2017.

3. **H<sub>0</sub>** : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan *game online* dan teman sebaya terhadap Akhlak mahasiswa fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo angkatan 2017.

**H<sub>1</sub>** : Ada terdapat pengaruh yang signifikan *game online* dan teman sebaya terhadap Akhlak mahasiswa fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo angkatan 2017.

---

<sup>66</sup> Ibid., 96.



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Rancangan Penelitian.

Rancangan penelitian adalah proses pemikiran dan penentuan dengan matang tentang sesuatu yang akan dilakukan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian kuantitatif, yaitu penelitian yang digunakan untuk meneliti pada populasi dan sampel tertentu.<sup>67</sup> Menurut deni darmawan penelitian kuantitatif yakni suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat menemukan keterangan mengenai apa yang ingin diketahui.<sup>68</sup>

Variabel yang digunakan dalam metode ini yaitu:

1. Variabel Independen adalah variabel yang mempengaruhi atau variable bebas. Dalam penelitian ini menggunakan dua variabel independen yaitu *game online* dan teman sebaya.
2. Variabel dependen adalah variabel yang dipengaruhi atau terikat. Dalam menggunakan ini menggunakan variabel dependen yaitu akhlak mahasiswa.

Dalam menganalisis data yang terkumpul penulis menggunakan penelitian *Ex post facto*, menurut Kerlinger dalam Rachmat Trijono mengungkapkan penelitian kausal komparatif yang disebut sebagai penelitian *Ex post facto* adalah penyelidikan empiris yang sistematis di mana ilmuwan tidak mengendalikan variabel bebas langsung karena eksistensi dari variabel tersebut telah terjadi, atau karena variabel tersebut pada dasarnya tidak dapat dimanipulasi.<sup>69</sup>

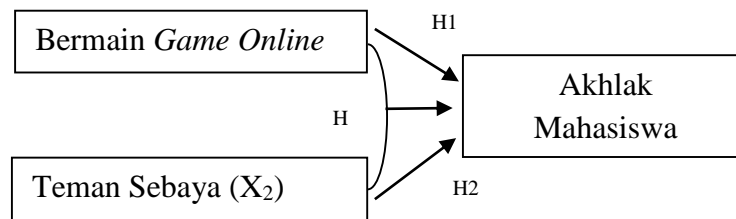
---

<sup>67</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2016), 121.

<sup>68</sup> Deni Darmawan, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), 37.

<sup>69</sup> Rachmat Trijono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Jakarta: Papas Sinar Sinanti, 2015), 17.

Adapun skema Penelitian sebagai berikut.



Keterangan:

H : Pengaruh bermain *game online* dan teman sebaya terhadap akhlak mahasiswa

H1 : Pengaruh bermain *game online* terhadap akhlak mahasiswa

H2 : Pengaruh teman sebaya terhadap akhlak mahasiswa

## 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.<sup>70</sup> Sedangkan menurut Riduwan menyatakan bahwa populasi merupakan objek atau subjek yang berada pada suatu wilayah dan memenuhi syarat-syarat tertentu berkaitan dengan masalah penelitian.

Dalam penelitian ini populasinya adalah mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo angkatan 2017 yaitu mahasiswa FATIK IAIN Ponorogo semester 6. Mahasiswa FATIK IAIN Ponorogo angkatan 2017 berjumlah 1056 mahasiswa aktif. Adapun dengan rincian sebagai berikut.

<sup>70</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, 117.

**Tabel 3.1 Populasi Mahasiswa Fakultas Terbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo Angkatan 2017**

Jurusan	LK	PR	Jumlah
PAI	133	274	407
PBA	23	70	93
PGMI	31	180	211
T. Inggris	12	87	99
PIAUD	1	34	35
MPI	13	48	61
T. IPA	17	68	85
T. IPS	20	35	55
Jumlah	250	796	1046

## 2. Sampel

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.<sup>71</sup>

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik *Non Probability Sampling* dengan memilih *purposive sampling* sebagai cara pengambilannya. *Purposive sampling* merupakan teknik pengumpulan sample dengan pertimbangan tertentu.<sup>72</sup> Responden yang terpilih menjadi anggota sampel mempunyai pertimbangan tersendiri. Adapun karakteristik layak dijadikan sampel yaitu:

<sup>71</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, 118.

<sup>72</sup> Nanang Martono, *Metode Penelitian Kuantitatif Analisis Isi dan Analisis Data Sekunder* (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), 79.

1. Mahasiswa yang bermain *game online* di *handphone* atau yang sering disebut *Mobile Game*.
2. Mahasiswa yang Bermain dengan teman sebaya, teman sebaya yang dimaksud adalah teman kuliah.
3. Mahasiswa aktif semester 6 Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FATIK) IAIN Ponorogo tahun akademik 2019/2020.

Dalam penelitian ini penulis mengacu pada teori yang dikembangkan Suharsimi Arikunto, yang menyebutkan “Apabila subjek kurang dari 100 orang lebih baik diambil semua, sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Selanjutnya, jika jumlah subjeknya besar dapat diambil 10-15% atau 20-25% atau lebih, tergantung setidak-tidaknya dari:

- a. Kemampuan peneliti dilihat dari segi waktu, tenaga dan dana.
- b. Sempit luasnya wilayah pengamatan dari setiap subjek, karena hal ini menyangkut banyak sedikitnya data.
- c. Besar kecilnya risiko yang ditanggung oleh peneliti. Untuk penelitian yang risikonya besar, tentu saja jika sampelnya besar maka hasilnya akan lebih baik.”<sup>73</sup>

Dengan jumlah populasi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo angkatan 2017 sebanyak 1046 mahasiswa. Berdasarkan teori yang Suharsimi diatas maka, peneliti mengambil 15% dari populasi. Sehingga sampel yang diperoleh adalah  $15\% \times 1026 = 153,9$  yang dibulatkan menjadi 154 mahasiswa.

---

<sup>73</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 1996), 177

### C. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian merupakan alat bantu untuk mempermudah dalam pengumpulan data sebuah penelitian. Instrumen harus dibuat dan dirancang sedemikian rupa untuk mempermudah dalam penelitian. Data yang diperlukan dalam penelitian adalah:

1. Data tentang bermain *game online* mahasiswa fakultas tarbiyah dan ilmu keguruan IAIN Ponorogo angkatan 2017.
2. Data tentang pengaruh teman sebaya mahasiswa fakultas tarbiyah dan ilmu keguruan IAIN Ponorogo angkatan 2017.
3. Data tentang akhlak mahasiswa fakultas tarbiyah dan ilmu keguruan IAIN Ponorogo angkatan 2017.

Adapun instrumen penelitian dapat dilihat dalam tabel dibawah ini:

**Tabel 3.2 Instrumen Penelitian Pengumpulan Data**

Variabel Penelitian	Sub Variable	Indikator	Nomer angket	
			Positif	Negatif
Bermain <i>Game Online</i>	1. <i>Compulsion</i>	dorongan dari dalam diri untuk terus menerus bermain <i>game online</i> .		1,2,3,4,5,6,7
	2. <i>Withdrawal</i>	a. Upaya untuk menarik diri dari sesuatu. b. Rasa tidak suka jika diganggu		8,9,10,11,12,13,
	3. <i>Tolerance</i>	jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu, dalam hal ini adalah bermain <i>game online</i> .	15	14,16,17,18,19

	4. <i>Interpersonal and Health-Related Problems</i>	Kecenderungan untuk mengabaikan interaksi dengan orang lain dan kesehatan	24	20,21,22, 23,25
Teman Sebaya	1. Sebagai kawan	b. Teman yang nyaman dan akrab c. Menghabiskan waktu bersama	1,2,3,4	
	2. Sebagai pendorong	a. Teman selalu memberi informasi menarik b. Teman memberi informasi yang menggembirakan	5,6,	7
	3. Dukungan fisik	a. Meluangkan waktu untuk kepentingan teman b. Memberikan pertolongan	8,9,10, 11,12	
	4. Dukungan ego	a. Saling mendoakan agar prestasinya tercapai b. Memotivasi teman bahwa dirinya bisa menjadi orang baik	13,14,1 6,17	15
	5. Perbandingan sosial	a. Berhubungan dengan orang lain b. Memberikan pujian terhadap orang lain yang sekiranya mengagumkan	18,20	19, 21,
	6. Keakraban atau perhatian	a. memberikan hubungan yang hangat	22, 25	23,24

		b. saling percaya dengan individu lain		
Akhlak Mahasiswa	1. Akhlak kepada Allah	a. Kemampuan mengabdikan atau beribadah kepada Allah b. Melaksanakan perintahnya dan menjauhi larangannya	1,2,3,4,	5,6,7,8
	2. Akhlak kepada manusia	a. Kemampuan untuk mengikuti ajaran Rosulullah b. interaksi terhadap Manusia	9,10,12,14,	11,13,15,16
	3. Akhlak kepada lingkungan	Kemampuan untuk berinteraksi dengan makhluk Allah (hewan dan tumbuhan)	18,22,23	17,19,20,21

#### D. Teknik Pengumpulan Data.

Pengumpulan data adalah prosedur yang sistematis dan standar untuk memperoleh data yang diperlukan. Data yang dikumpulkan harus cukup valid untuk digunakan.<sup>74</sup> Dalam penelitian ini teknik yang digunakan yaitu:

##### 1. Kuesioner (Angket)

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis dari responden untuk dijawabnya.<sup>75</sup> Angket akan diberikan peneliti kepada mahasiswa fakultas tarbiyah dan ilmu keguruan IAIN Ponorogo angkatan 2016 yang bermain *game online* dan bermain dengan teman sebaya.

<sup>74</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, 83.

<sup>75</sup> *Ibid.*, 142.

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 dimensi, dan dimensi dijabarkan menjadi sub variable kemudian sub variable dijabarkan lagi menjadi indikator yang akan diukur.<sup>76</sup>

Skala *likert* mempunyai dua bentuk pertanyaan yaitu pertanyaan bentuk positif dan bentuk negatif. Adapun sistem sebagai berikut.

a. Untuk pernyataan positif penskorannya:

Selalu	: 4
Sering	: 3
Kadang-kadang	: 2
Tidak pernah	: 1

b. Untuk pernyataan negatif penskorannya:

Selalu	: 1
Sering	: 2
Kadang-kadang	: 3
Tidak pernah	: 4

2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah cara mengumpulkan data melalui peninggalan tertulis, seperti arsip termasuk buku-buku pendapat, teori, dalil atau hukum-hukum dan lain-lain yang berhubungan dengan masalah penelitian.<sup>77</sup> Dokumen yang terkumpul bisa berbentuk caratan, file, gambar dan sebagainya, yang digunakan

<sup>76</sup> Ridwan, *Dasar-Dasar Statistika* (Bandung: Alfabeta, 2014), 38.

<sup>77</sup> Margono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), 181.



untuk melengkapi data identitas kampus, jumlah mahasiswa dan letak geografis kampus.

## E. Teknik Analisis Data.

Teknik analisis data merupakan langkah yang digunakan untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian. Tujuannya adalah untuk mendapatkan kesimpulan dari hasil penelitian. Dalam penelitian kuantitatif, teknik analisis data yang digunakan sudah jelas, yaitu diarahkan untuk menjawab rumusan masalah atau menguji hipotesis yang telah dirumuskan dalam proposal. Karena datanya kuantitatif, maka teknik analisis data menggunakan metode statistik yang sudah tersedia.<sup>78</sup>

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan bantuan program komputer yaitu *Statistical Product and Services Solution* (IBM SPSS 21.0 for windows) dan *Microsoft Excel 2013* untuk menganalisis data. Adapun analisis data yang telah dilakukan 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.<sup>79</sup>

Uji validitas dalam penelitian ini penulis menggunakan rumus korelasi *product moment* dengan bantuan program SPSS versi 21.0 *for windows*. Kriteria dinyatakan valid setiap item pertanyaan apabila koefisien korelasi dalam  $R_{hitung}$  lebih besar dari  $R_{tabel}$ , dan apabila  $R_{hitung}$  lebih kecil atau negatif dari pada  $R_{tabel}$  maka butir soal dinyatakan Drop (tidak valid). Nilai  $R_{tabel}$  yang

---

<sup>78</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, 243.

<sup>79</sup> Ibid.,363.

digunakan dengan jumlah responden (N) = 30 responden dan taraf signifikan 5% ( $\alpha$ ) yaitu  $R_{\text{tabel}} (\alpha; N-2) = 3,374$

Untuk uji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian, peneliti mengambil sampel sebanyak 30 responden. Menggunakan 25 butir soal bermain *game online*, 25 butir soal untuk variabel teman sebaya, dan 23 butir soal variabel akhlak mahasiswa. Hasil perhitungan uji validitas instrumen dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 3.3 Rekapitulasi Uji Validitas Instrumen Bermain *Game Online***

Nomer	R. Hitung	R. Tabel	Keterangan
1	0,309	0,374	Drop
2	0,567	0,374	Valid
3	0,53	0,374	Valid
4	0,562	0,374	Valid
5	0,745	0,374	Valid
6	0,546	0,374	Valid
7	0,647	0,374	Valid
8	0,651	0,374	Valid
9	0,596	0,374	Valid
10	0,528	0,374	Valid
11	0,637	0,374	Valid
12	0,342	0,374	Drop
13	0,543	0,374	Valid
14	0,553	0,374	Valid
15	-0,537	0,374	Drop
16	0,746	0,374	Valid
17	0,74	0,374	Valid
18	0,797	0,374	Valid

19	0,753	0,374	Valid
20	0,558	0,374	Valid
21	0,517	0,374	Valid
22	0,631	0,374	Valid
23	0,734	0,374	Valid
24	-0,44	0,374	Drop
25	0,513	0,374	Valid

Instrumen nomor 1, 12, 15 dan 24 tidak valid atau drop sehingga tidak diikutkan analisis selanjutnya. Sedangkan nomor 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 13, 14, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23 dan 25 dinyatakan valid maka digunakan untuk penelitian selanjutnya.

**Tabel 3.4 Rekapitulasi Uji Validitas Instrumen Teman Sebaya**

Nomer	R. Hitung	R. Tabel	Keterangan
1	0,318	0,374	Drop
2	0,586	0,374	Valid
3	0,507	0,374	Valid
4	0,506	0,374	Valid
5	0,561	0,374	Valid
6	0,197	0,374	Drop
7	0,294	0,374	Drop
8	0,706	0,374	Valid
9	0,545	0,374	Valid
10	0,189	0,374	Drop
11	0,591	0,374	Valid
12	0,368	0,374	Drop
13	0,466	0,374	Valid
14	0,574	0,374	Valid

15	0,397	0,374	Valid
16	0,776	0,374	Valid
17	0,541	0,374	Valid
18	0,698	0,374	Valid
19	0,138	0,374	Drop
20	0,762	0,374	Valid
21	0,381	0,374	Valid
22	0,441	0,374	Valid
23	0,084	0,374	Drop
24	0,139	0,374	Drop
25	0,559	0,374	Valid

Instrumen nomor 1, 6, 7, 10, 12, 19, 23, 24 tidak valid atau drop sehingga tidak diikuti dalam penelitian selanjutnya. Sedangkan nomor 2, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 11, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 20, 21, 22, dan 25 valid maka diikuti dalam penelitian selanjutnya.

**Tabel 3.5 Rekapitulasi Uji Validitas Instrumen Akhlak Mahasiswa**

Nomer	R. Hitung	R. Tabel	Keterangan
1	0,427	0,374	Valid
2	0,551	0,374	Valid
3	0,494	0,374	Valid
4	0,314	0,374	Drop
5	0,194	0,374	Drop
6	0,381	0,374	Valid
7	0,345	0,374	Drop
8	0,518	0,374	Valid
9	0,317	0,374	Drop
10	0,503	0,374	Valid
11	-0,042	0,374	Drop

12	0,588	0,374	Valid
13	-0,036	0,374	Drop
14	0,464	0,374	Valid
15	0,512	0,374	Valid
16	0,314	0,374	Drop
17	0,325	0,374	Drop
18	0,663	0,374	Valid
19	0,544	0,374	Valid
20	0,324	0,374	Drop
21	0,056	0,374	Drop
22	0,418	0,374	Valid
23	0,533	0,374	Valid

Instrumen nomor 4, 5, 7, 9, 11, 13, 16, 17, 20 dan 21 tidak valid atau drop sehingga tidak diikuti dalam penelitian selanjutnya. Sedangkan nomor 1, 2, 3, 6, 8, 10, 12, 14, 15, 18, 19, 22 dan 23 valid maka diikuti dalam penelitian selanjutnya

#### b. Uji Reliabilitas Instrumen.

Reliabilitas merupakan suatu tes dapat mempunyai taraf kepercayaan yang tinggi jika tes tersebut dapat memberikan hasil yang tetap. Maka pengertian reliabilitas tes, berhubungan dengan masalah ketetapan hasil tes.<sup>80</sup> Reliabilitas bertujuan untuk mengetahui sejauh mana hasil pengukuran tetap konsisten, apabila dilakukan pengukuran dua kali atau lebih terhadap gejala yang sama dengan menggunakan alat pengukur yang sama pula.<sup>81</sup>

Untuk menguji reliabilitas instrumen dalam penelitian ini menggunakan *alpha cronbach* dengan bantuan program komputer

<sup>80</sup> Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 1996), 86.

<sup>81</sup> Syofian Siregar, *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi dengan Perhitungan Manual dan Aplikasi SPSS Versi 17* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2017), 75

*Statistical Product and Services Solution* (IBM SPSS 21.0 for windows). Dalam penelitian ini kriteria suatu instrumen dikatakan reliabel apabila koefisien reliabilitas lebih besar dari 0,6 ( $>0,6$ ).<sup>82</sup>

Dari hasil pengujian dapat diketahui sebagai berikut.

**Tabel 3.6 Rekapitulasi Hasil Uji Reliabilitas**

Variabel	Jumlah item soal	Cronbach Alfa	Keterangan
Bermain <i>Game Online</i>	21 Item	0,922	Reliabel
Teman Sebaya	17 Item	0,871	Reliabel
Akhlak Mahasiswa	13 Item	0,815	Reliabel

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa variabel memiliki nilai *cronbach alfa* lebih dari 0,6. Dengan demikian variabel dikatakan reliabel untuk penelitian.

## 2. Analisis Data Hasil Penelitian.

### a. Uji Asumsi Klasik.

Uji asumsi klasik yaitu syarat atau asumsi dasar yang diggunkakan dalam analisis regresi.<sup>83</sup> dalam penelitian ini untuk memenuhi uji asumsi klasik dilakukan dengan uji normalitas, uji linieritas, uji autokorelasi dan heterokedatisitas. Sedangkan untuk perhitungan ini menggunakan bantuan program komputer *Statistical Product and Services Solution* (IBM SPSS 21.0 for windows).

<sup>82</sup> Ibid, 90.

<sup>83</sup> Edi Irawan, *Pengantar Statistika Penelitian Pendidikan* (Yogyakarta: Aura Pustaka, 2014), 287

### 1) Uji Normalitas

Uji normalitas adalah uji kenormalan distribusi data. Dengan demikian uji kenormalan ini mengasumsikan bahwa data tiap variabel dari populasi berdistribusi normal.<sup>84</sup> Dalam penelitian ini teknik yang digunakan untuk uji normalitas yaitu teknik uji *Kolmogrov Semirnov* sedangkan pengujian menggunakan bantuan program komputer *Statistical Product and Services Solution* (IBM SPSS 21.0 for windows).

### 2) Uji Linieritas

Uji linieritas merupakan uji kelinieran garis regresi yang digunakan pada analisis regresi linier sederhana dan regresi linier ganda. Uji linieritas dilakukan dengan cara mencari model garis regresi dari variabel independen (X) terhadap variabel dependen (Y).<sup>85</sup> Untuk perhitungan ini menggunakan bantuan program komputer *Statistical Product and Services Solution* (IBM SPSS 21.0 for windows).

### 3) Uji Autokorelasi

Autokorelasi merupakan salah satu asumsi dari model regresi klasik. Autokorelasi dapat diartikan sebagai korelasi antar anggota serangkaian observasi yang diurutkan menurut waktu atau ruang.<sup>86</sup> Pengujian autokorelasi dalam penelitian ini yaitu menggunakan teknik uji Durbin-Watson dengan menggunakan bantuan program komputer *Statistical Product and Services Solution* (IBM SPSS 21.0 for windows).

---

<sup>84</sup> Andita Desi Wulansari, *Aplikasi Statistika Parametrik dalam Penelitian* ( Yogyakarta: Pustaka Felicha, 2016), 38.

<sup>85</sup> Andhita Desi Wulansari, *Aplikasi Statistik Parametrik dalam Penelitian*, 38.

<sup>86</sup> Edi Irawan, *Pengantar Statistika Penelitian Pendidikan.*, 319.

#### 4) Uji Heteroskedastisitas

Heteroskedastisitas merupakan variansi dari galat model regresi tidak yang konstan atau variansi komponen pengganggu tidak tetap. Heteroskedastisitas yaitu kebalikan dari homoskedastisitas.<sup>87</sup> model regresi yang baik yaitu model homoskedastisitas. Dalam penelitian ini teknik yang digunakan untuk uji normalitas yaitu teknik uji rank korelasi *spearman* sedangkan pengujian menggunakan bantuan program komputer *Statistical Product and Services Solution* (IBM SPSS 21.0 for windows).

#### b. Hipotesis

##### 1) Uji Regresi Linier Sederhana

Teknik uji regresi linier sederhana yaitu teknik untuk menguji apakah terdapat pengaruh antara variabel dependent dengan variabel independen. Adapun pengujian ini untuk menjawab rumusan masalah nomor 1 dan nomor 2. Sedangkan pengujian menggunakan bantuan program komputer *Statistical Product and Services Solution* (IBM SPSS 21.0 for windows).

##### 2) Uji Regresi Linier Berganda dengan 2 Variabel Bebas

Dalam teknik linier berganda terdapat 2 variabel bebas dan 1 variabel terikat dalam penelitian ini yaitu bermain *game online* dan teman sebaya sebagai variabel bebas, serta akhlak mahasiswa sebagai variabel terikat. Teknik analisis ini untuk menjawab rumusan masalah nomor 3 penelitian ini untuk mencari pengaruh variabel independent ganda dengan variabel dependen tunggal. Dalam penelitian ini menggunakan bantuan program komputer *Statistical Product and Services Solution* (IBM SPSS 21.0 for windows).

---

<sup>87</sup> Ibid., 309.



## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN**

#### **A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian**

##### **1. Sejarah Berdirinya IAIN Ponorogo**

Berdirinya IAIN Ponorogo berasal dari Akademi Syari'ah Abdul Wahhab (ASA) yang menjadi embrionya, didirikan tanggal 1 Februari 1968. IAIN Ponorogo didirikan atas usulan KH. Syamsuddin dan KH. Chozin Dawoedy. Kemudian Akademi ini dinegerikan tanggal 12 Mei 1970 yang menjadi fakultas Syari'ah IAIN Sunan Ampel cabang Ponorogo. Fakultas ini dipimpin oleh R.M.H. Aboe Amar Syamsuddin yang menyelenggarakan Program Sarjana Muda. Selanjutnya fakultas ini berkembang mulai tahun 1985/1986 dengan menyelenggarakan program Sarjana Lengkap (S-1) dengan Jurusan Qodlo' dan Muamalah Jinayah.

Seiring berjalanya waktu kampus ini berkembang dari Akademi Syari'ah Abdul Wahhab (ASA) menjadi Fakultas Syari'ah IAIN Sunan Ampel cabang Ponorogo menjadi STAIN Ponorogo, dan terakhir menjadi IAIN Ponorogo. Berikut perkembangan kampus IAIN Ponorogo :

a. 1968-1974 Kampus Durisawo

Berasal dari Akademi Syari'ah Abdul Wahhab (ASA) tahun 1968. Selanjutnya pada tahun 1970 secara resmi dinegerikan menjadi fakultas Syari'ah Ponorogo IAIN Sunan Ampel Surabaya. Kampus ini berlokasi di Komplek Pondok Pesantren K.H. Syamsudin yang beralamatkan di jalan Lawu Durisawo, Kelurahan Nologaten, Kabupaten Ponorogo.

b. 1974-1976 Jalan Irian Jaya

Selama kurun waktu 6 tahun di Pondok Pesantren K.H. Syamsudin, fakultas Syari'ah Ponorogo IAIN Sunan Ampel berpindah ke jalan Irian Jaya, Desa Banyudono, Ponorogo. Di

situlah kampus menempati sebuah rumah sebagai tempat perkuliahan.

c. 1976-1981 Kampus Jalan Sriwijaya 20 atas

Pada tahun ini fakultas Syari'ah Ponorogo IAIN Sunan Ampel mengalami perpindahan kembali lokasi kampus ke Jalan Sriwijaya 20 atas, Desa Banyudono Ponorogo.

d. 1981-2016 Kampus Jalan Pramuka

Pada tahun 1981 lokasi kampus pindah di jalan Pramuka 156 Desa Ronowijayan, Kecamatan Siman, Kabupaten Ponorogo. Pada tahun 1997 secara resmi berubah status menjadi Sekolah Tinggi Agama Islam (STAIN) Ponorogo sesuai dengan keputusan Presiden RI saat itu. Keputusan Presiden Republik Indonesia No. 11 Tahun 1997 tentang Pendirian Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri. Sejak saat itulah semua fakultas dilingkungan IAIN yang berlokasi di luar induk berubah menjadi Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN). Sehingga fakultas syariah IAIN Sunan Ampel Surabaya Cabang Ponorogo tidak lagi menjadi bagian dari IAIN Sunan Ampel Surabaya.

e. 2016 menjadi Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogo.

Setatus STAIN Ponorogo resmi berkembang menjadi Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogo pada tahun 2016.

Berdasarkan tuntutan perkembangan dan organisasi Perguruan Tinggi, maka dikeluarkan Keputusan Presiden Republik Indonesia No. 11 Tahun 1997 tentang Pendirian Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri. Sejak saat itulah semua fakultas dilingkungan IAIN yang berlokasi di luar induk berubah menjadi Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) dan tidak lagi menjadi bagian dari IAIN Sunan Ampel Surabaya.

STAIN bersifat otonom dan merupakan unit organik tersendiri dilingkungan Departemen Agama yang dipimpin oleh Ketua yang

bertanggung jawab kepada Menteri Agama. Pembinaan STAIN secara fungsional dilakukan oleh Direktorat Jenderal Kelembagaan Agama Islam Departemen Agama. Peresmian alih status tersebut ditandai dengan upacara yang diadakan oleh Menteri Agama RI di Jakarta. setelah upacara peresmian, secara otomatis terjadi pemisahan dan peralihan prinsip antara Rektor IAIN dengan Ketua STAIN masing-masing. Mulai tahun akademik 1997/1998 semua urusan administrasi, pendidikan, ketenagaan dan keuangan STAIN sepenuhnya dikelola otonom oleh masing-masing STAIN.

STAIN Ponorogo yang berdiri sejak tanggal 21 Maret 1997 M, bertepatan dengan tanggal 12 Dzulqaidah 1417H dapat membuka tiga jurusan yaitu Jurusan Syari'ah, Tarbiyah dan Ushuluddin. Selama berdiri kurang lebih 19 tahun, telah terjadi lima kali pergantian Ketua STAIN Ponorogo. Berikut adalah daftar ketua dan rektor IAIN Ponorogo sejak tahun 1997 hingga 2016.

- a. Drs. H. Nardoyo, Ketua STAIN Ponorogo Tahun 1997-1998.
- b. Drs. H. Anshor M. Rusydi, Ketua STAIN Ponorogo Tahun 1998-2002.
- c. Drs. H. Sugihanto, M.Ag., Ketua STAIN Ponorogo Tahun 2002-2006.
- d. Drs. H. A. Rodli Makmun, M.Ag., Ketua STAIN Ponorogo Tahun 2006-2010.
- e. Dr. Hj. S. Maryam Yusuf, M. Ag., Ketua STAIN Ponorogo Tahun 2010-2014 (Periode Pertama) dan Tahun 2014-2016 (Periode Kedua).<sup>88</sup> Serta Rektor IAIN Ponorogo tahun 2016-sekarang

## 2. Visi, Misi dan Tujuan

### a. Visi IAIN Ponorogo

Sebagai pusat kajian dan pengembangan ilmu keislaman yang unggul dalam rangka mewujudkan masyarakat madani.

---

<sup>88</sup> Pedoman Penyelenggaraan Pendidikan Tahun Akademik 2018/2019 IAIN Ponorogo, 1-4.

b. Misi IAIN Ponorogo

- 1) Menghasilkan sarjana di bidang ilmu-ilmu keislaman yang unggul dalam materi dan penelitian.
- 2) Menghasilkan sarjana yang mampu mewujudkan civil society.
- 3) Menghasilkan sarjana yang berkarakter dan toleran.

c. Tujuan IAIN Ponorogo

- 1) Memberikan akses pendidikan tinggi keislaman kepada masyarakat dengan tata kelola yang baik.
- 2) Menyiapkan human resources yang terdidik.
- 3) Menghasilkan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat yang berkualitas.<sup>89</sup>

3. Profil Fakultas Tarbiyah

Jurusan Tarbiyah adalah salah satu dari tiga jurusan yang dimiliki oleh Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Ponorogo. Pendirian jurusan ini berdasarkan pada keputusan Menteri Agama RI No. 416/1997 tentang status STAIN Ponorogo, juga KMA No. 307/1997 tentang susunan dan organisasi STAIN dan SK Dirjen Binbaga Islam Depag RI No. E/154/1999 tertanggal 29-06-1999.

Sebagai institusi di bawah STAIN Ponorogo, Jurusan Tarbiyah mengkonsentrasikan diri untuk mencetak calon pendidik agama Islam yang profesional, berintegritas tinggi dan berkepribadian utuh. Pada awal berdirinya, di Jurusan Tarbiyah hanya ada satu Program Studi yaitu Prodi PAI (Pendidikan Agama Islam). Pada berkembang berikutnya, tepatnya pada tahun 2002, dibukalah prodi PBA (Pendidikan Bahasa Arab) berdasarkan izin operasional dari Dirjen Bagais nomor SK: DJ.II/347/2002. Kemudian disusul oleh program Diploma 2 PGMI (Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah) tahun 2003, Prodi TBI (Tadris

---

<sup>89</sup> Ibid, 5-6

Bahasa Inggris) dan Prodi PGMI S1 tahun 2006. Dan pada tahun 2015 menambah dua Prodi baru yaitu PIAUD (Pendidikan Islam Anak Usia Dini) dan MPI (Manajemen Pendidikan Islam)

Pada tahun 2016 berdasarkan Peraturan Presiden RI No. 75 tahun 2016, STAIN Ponorogo secara resmi alih status menjadi IAIN Ponorogo. Jurusan Tarbiyah juga beralih status menjadi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Pada tahun yang sama ini juga membuka 2 Jurusan baru yaitu Tadris IPA dan Tadris IPS. Sehingga sampai sekarang di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan ada 8 Jurusan/Prodi.<sup>90</sup> Berikut daftar Jurusan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FATIK) IAIN Ponorogo :

- a. Pendidikan Agama Islam (PAI)
- b. Pendidikan Bahasa Arab (PBA)
- c. Pendidikan Guru MI (PGMI)
- d. Tadris Bahasa Inggris (TBI)
- e. Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
- f. Menejemen Pendidikan Islam (MPI)
- g. Tadris IPA
- h. Tadris IPS

## **B. Deskripsi Data**

Data yang diperoleh dalam penelitian ini menggunakan sampel yang diambil dari mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan angkatan 2017 atau semester 6 dalam tahun akademik 2019/2020. Dalam penelitian ini terdapat 157 responden dengan diambil 15% dari jumlah mahasiswa sebanyak 1046 mahasiswa.

### **1. Deskripsi data tentang bermain *game online*.**

Data tentang bermain *game online* diperoleh dengan menggunakan angket baik secara langsung (*Prin Out*) ataupun secara *online* dengan

---

<sup>90</sup> <https://tarbiyah.iainponorogo.ac.id/index.php/profil.>, diakses tanggal 10-03-2020

menggunakan *Google Form*. Adapun sistem penskoran dalam penelitian dengan menggunakan skala likert seperti yang telah dijelaskan pada bab 3.

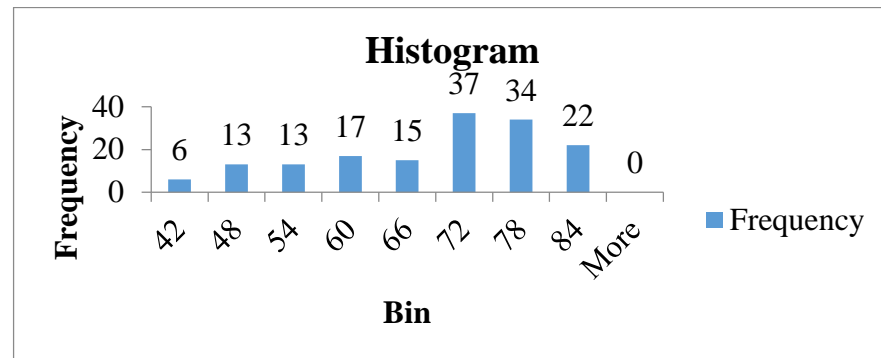
Adapun frekuensi angket *game online* dari penelitian ini dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut.

**Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi *Game Online***

No	Interval	Frekuensi
1	36-42	6
2	23-48	13
3	49-54	13
4	55-60	17
5	61-66	15
6	67-72	37
7	73-78	34
8	78-84	22
	Jumlah	157

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa frekuensi nilai tertinggi terdapat pada interval 67-72 mencapai 37 responden sedangkan frekuensi nilai terendah terdapat pada interval 36-42 yaitu 6 responden. Penghitungan frekuensi data dilakukan dengan bantuan aplikasi komputer *Microsoft Excel* 2020.

Setelah diketahui data hasil angket tersebut, melalui distribusi frekuensi data ganda bermain *game online* dapat dibuat histogram sebagai berikut.



**Gambar 4.1 Distribusi Frekuensi *Game Online***

Menghitung mean dan standar deviasi dihitung dengan menggunakan bantuan program komputer *Statistical Product and Services Solution* (IBM SPSS 21.0 for windows) sebagai berikut

**Tabel 4.2 Std. Deviation Bermain *Game Online***

	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation
Bermain Game Online	157	36	84	66.11	12.148
Valid N	157				

Dari hasil perhitungan di atas, dapat diketahui mean ( $M_{xi}$ ) adalah 66,11 dan standar deviasi ( $SD_{x1}$ ) adalah 12,148. Untuk mengetahui kategori pengelompokan variabel bermain *game online* baik, cukup atau kurang menggunakan penghitungan sebagai berikut.

$$\begin{aligned}
 M_{x1} + SD_{x1} &= 66,11 + 12,148 \\
 &= 78,258 \\
 &= 78 \text{ (dibulatkan)}
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 M_{x1} - SD_{x1} &= 66,11 - 12,148 \\
 &= 53,962 \\
 &= 54 \text{ (dibulatkan)}
 \end{aligned}$$

Dengan demikian dapat diketahui nilai diatas 78 dikategorikan baik, nilai di antara 54 sampai 78 dinyatakan cukup dan nilai dibawah 54 dinyatakan kurang, untuk lebih mengetahui kategori variable bermain *game online* dapat dilihat dalam tabel tersebut:

**Tabel 4.3 Kategorisasi Bermain Game Online**

Nilai	Frekuensi	Persentase	kategori
$\geq 78$	30	19,11 %	Baik
$54 \geq x < 78$	99	63,06 %	Cukup
$< 54$	28	17,83 %	Kurang

Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa bermain *game online* dengan kategori baik terdapat 30 responden, kategori cukup terdapat 99 responden dan kategori kurang terdapat 28 responden. Dengan demikian secara umum dapat dikatakan bahwa tingkat bermain *game online* Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo angkatan 2017 dalam kategori cukup dengan persentase 63,06 %.

## 2. Deskripsi data tentang teman sebaya.

Data tentang teman sebaya diperoleh dengan menggunakan angket baik secara langsung (*Prin Out*) ataupun secara *online* dengan menggunakan *Google Form*. Adapun sistem penskoran dalam penelitian dengan menggunakan skala likert seperti yang telah dijelaskan pada bab 3. Adapun Frekuensi angket teman Sebaya dari penelitian ini dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut.

**Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Teman Sebaya**

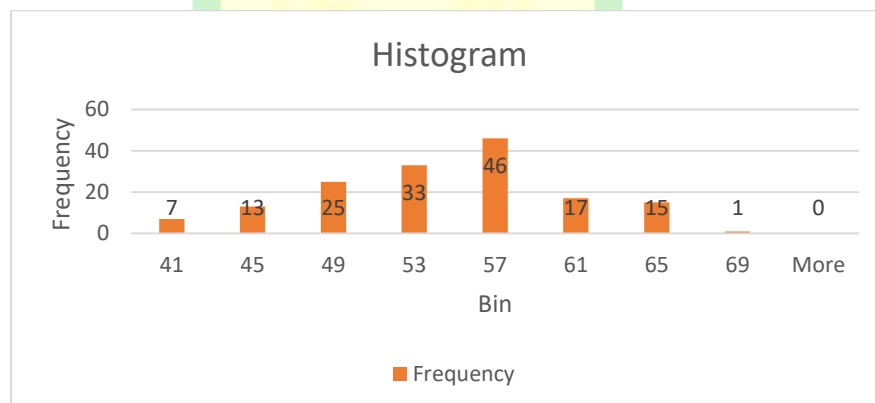
No	Interval	Frekuensi
1	37-41	7
2	42-45	13
3	46-49	25
4	50-53	33
5	54-57	46



6	58-61	17
7	57-62	30
8	63-68	11
	Jumlah	157

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa frekuensi nilai tertinggi terdapat pada interval 54-57 mencapai 46 responden sedangkan frekuensi nilai terendah terdapat pada interval 37 - 41 yaitu dengan 7 responden. Penghitungan frekuensi data dilakukan dengan bantuan aplikasi komputer *Microsoft Excel 2020*.

diketahui data hasil angket tersebut, melalui distribusi frekuensi data ganda teman sebaya dapat dibuat histogram sebagai berikut.



**Gambar 4.2 Distribusi Frekuensi teman sebaya**

Menghitung mean dan standar deviasi dihitung dengan menggunakan bantuan program komputer *Statistical Product and Services Solution (IBM SPSS 21.0 for windows)* sebagai berikut.

**Tabel 4.5 Std. Deviation Teman Sebaya**

	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation
Teman Sebaya	157	37	66	52.97	6.276
Valid N (listwise)	157				

Dari hasil perhitungan di atas, dapat diketahui mean ( $M_{x2}$ ) adalah 52,97 dan standar deviasi ( $SD_{x2}$ ) adalah 6,276. Untuk mengetahui kategori pengelompokan variabel teman sebaya baik, cukup atau kurang menggunakan penghitungan sebagai berikut.

$$\begin{aligned} M_{x2} + SD_{x2} &= 52,97 + 6,276 \\ &= 59,246 \\ &= 59 \text{ (dibulatkan)} \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} M_{x2} - SD_{x2} &= 52,97 - 6,276 \\ &= 46,694 \\ &= 47 \text{ (dibulatkan)} \end{aligned}$$

Dengan demikian dapat diketahui nilai diatas 59 dikategorikan baik, nilai di antara 47 sampai 59 dinyatakan cukup dan nilai dibawah 47 dinyatakan kurang. Untuk lebih mengetahui kategori variable teman sebaya dapat dilihat dalam tabel tersebut:

**Tabel 4.6 Kategorisasi Teman Sebaya**

Nilai	Frekuensi	Persentase	kategori
$\geq 59$	25	15,92 %	Baik
$47 \geq x < 59$	104	66,24 %	Cukup
$< 47$	28	17,83 %	Kurang

Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa pengaruh teman sebaya dengan kategori baik terdapat 25 responden, kategori cukup terdapat 104 responden dan kategori kurang terdapat 28 responden. Dengan demikian secara umum dapat dikatakan bahwa tingkat pengaruh teman sebaya Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo angkatan 2017 dalam kategori cukup dengan persentase 66,24 %.

### 3. Deskripsi data tentang akhlak mahasiswa

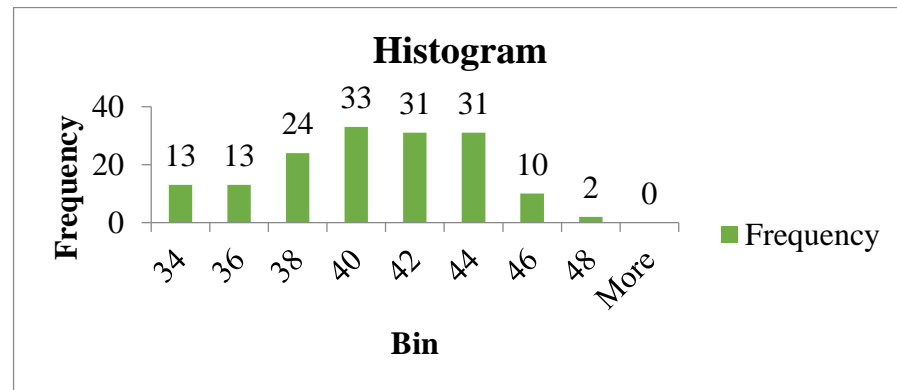
Data tentang teman sebaya diperoleh dengan menggunakan angket baik secara langsung (*Prin Out*) ataupun secara *online* dengan menggunakan *Google Form*. Adapun sistem penskoran dalam penelitian dengan menggunakan skala likert seperti yang telah dijelaskan pada bab 3. Adapun frekuensi angket akhlak mahasiswa dari penelitian ini dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut.

**Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi Akhlak Mahasiswa**

No	Interval	Frekuensi
1	32-34	13
2	35-36	13
3	37-38	24
4	39-40	33
5	41-42	31
6	43-44	31
7	45-46	10
8	47-48	2
	Jumlah	157

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa frekuensi nilai tertinggi terdapat pada interval 39-40 mencapai 33 responden sedangkan frekuensi nilai terendah terdapat pada interval 47- 48 yaitu dengan 2 responden. Penghitungan frekuensi data dilakukan dengan bantuan aplikasi komputer *Microsoft Excel 2020*.

diketahui data hasil angket tersebut, melalui distribusi frekuensi data ganda akhlak mahasiswa dapat dibuat histogram sebagai berikut.



**Gambar 4.3 Distribusi Frekuensi Akhlak Mahasiswa**

Menghitung mean dan standar deviasi dihitung dengan menggunakan bantuan program komputer *Statistical Product and Services Solution* (IBM SPSS 21.0 for windows) sebagai berikut.

**Tabel 4.8 Std. Deviation Akhlak Mahasiswa**

	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation
Akhlak Mahasiswa	157	32	47	39.99	3.418
Valid N (listwise)	157				

Dari hasil perhitungan di atas, dapat diketahui mean ( $M_{y1}$ ) adalah 39,99 dan standar deviasi ( $SD_{y1}$ ) adalah 3,418. Untuk mengetahui kategori pengelompokan variabel akhlak mahasiswa baik, cukup atau kurang menggunakan penghitungan sebagai berikut.

$$\begin{aligned}
 M_{y1} + SD_{y1} &= 39,99 + 3,418 \\
 &= 43,408 \\
 &= 43 \text{ (dibulatkan)}
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 M_{y1} - SD_{y1} &= 39,99 - 3,418 \\
 &= 36,572 \\
 &= 37 \text{ (dibulatkan)}
 \end{aligned}$$

Dengan demikian dapat diketahui nilai diatas 43 dikategorikan baik, nilai di antara 37 sampai 43 dinyatakan cukup dan nilai dibawah 37 dinyatakan kurang. Untuk lebih mengetahui kategori variable akhlak mahasiswa dapat dilihat dalam tabel tersebut:

**Tabel 4.9 Kategorisasi Akhlak Mahasiswa**

Nilai	Frekuensi	Persentase	kategori
$\geq 43$	26	16,56 %	Baik
$37 \geq x < 43$	92	58,6 %	Cukup
$< 37$	39	24,84 %	Kurang

Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa akhlak mahasiswa dengan kategori baik terdapat 26 responden, kategori cukup terdapat 92 responden dan kategori kurang terdapat 39 responden. Dengan demikian secara umum dapat dikatakan bahwa tingkat pengaruh Akhlak Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo angkatan 2017 dalam kategori cukup dengan persentase 58,6%.

### C. Analisis Data Pearson.

#### 1. Uji Prasyarat

##### a. Uji Normalitas.

Tujuan dari uji normalitas yaitu untuk mengetahui variabel berdistribusi normal atau tidak, guna untuk memenuhi asumsi klasik tentang kenormalan data. Dalam penelitian ini teknik yang digunakan untuk uji normalitas yaitu teknik uji *Kolmogrov Semirnov* sedangkan pengujian menggunakan bantuan program komputer *Statistical Product and Services Solution (IBM SPSS 21.0 for windows)* dengan hasil sebagai berikut.

**Tabel 4.10 Uji Normalitas Data**

		Unstandardized Residual
N		157
Normal Parameters	Mean	.0000000
	Std. Deviation	2.37368381
Most Extreme Differences	Absolute	.036
	Positive	.032
	Negative	-.036
Kolmogorov-Smirnov Z		.456
Asymp. Sig. (2-tailed)		.985

Suatu uji dikatakan normal apabila nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)*  $>0,05$ , dan sebaliknya jika nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)*  $<0,05$  maka dikatakan tidak normal. Berdasarkan uji normalitas diatas dengan *One-Sample Kolmogrov-Smirnov Test* diketahui bahwa nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* adalah 0,985. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

#### **b. Uji Linieritas Data**

Uji linieritas merupakan uji kelinieran garis regresi yang digunakan pada analisis regresi linier sederhana dan regresi linier ganda. Uji linieritas dilakukan dengan cara mencari model garis regresi dari variabel independen (X) terhadap variabel dependen (Y).<sup>91</sup> Untuk perhitungan ini menggunakan bantuan program komputer *Statistical Product and Services Solution* (IBM SPSS 21.0 for windows) dengan hasil sebagai berikut.

<sup>91</sup> Andhita Desi Wulansari, *Aplikasi Statistik Parametrik dalam Penelitian*, 38.

**Tabel 4.11 Uji Linieritas Data Bermain *Game Online* dengan Akhlak Mahasiswa**

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Akhlak Mahasiswa Bermain Game Online	Between Groups	Combined	820.948	43	19.092	2.153	.001
		Linearity	549.578	1	549.578	61.976	.000
		Deviation from Linearity	271.371	42	6.461	.729	.878
	Within Groups		1002.045	113	8.868		
	Total		1822.994	156			

Hasil analisis data diatas dapat diketahui bahwa F sebesar 0,729 dengan nilai *sig.* 0,878. Dengan demikian regresi variabel akhlak mahasiswa dengan bermain *game online* diatas dinyatakan linier karena *sig.* dari *deviation from linearity* dengan nilai 0,878 lebih besar dari 0,05

**Tabel 4.12 Uji Linieritas Data Teman Sebaya dengan Akhlak Mahasiswa**

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Akhlak Mahasiswa Teman Sebaya	Between Groups	Combined	679.841	28	24.280	2.719	.000
		Linearity	533.213	1	533.213	59.704	.000
		Deviation from Linearity	146.628	27	5.431	.608	.933
	Within Groups		1143.152	128	8.931		
	Total		1822.994	156			

Hasil analisis data diatas dapat diketahui bahwa F sebesar 0,608 dengan nilai *sig.* 0,993. Dengan demikian regresi variabel akhlak mahasiswa dengan bermain *game online* diatas dinyatakan linier karena *sig.* dari *deviation from linearity* dengan nilai 0,993 lebih besar dari 0,05.

### c. Uji Autokorelasi

Autokorelasi merupakan salah satu asumsi dari model regresi klasik. Autokorelasi dapat diartikan sebagai korelasi antar anggota serangkaian observasi yang diurutkan menurut waktu atau ruang.<sup>92</sup> Model regresi yang baik adalah model regresi yang bebas autokorelasi. Terdapat 3 pasangan hipotesis uji *Durbin-Watson* sebagai berikut.

- 1)  $H_0 : \rho = 0$  (tidak terdapat autokorelasi positif yang signifikan)  
 $H_1 : \rho > 0$  ( terdapat auto korelasi positif yang signifikan)
- 2)  $H_0 : \rho = 0$  (tidak terdapat autokorelasi negatif yang signifikan)  
 $H_1 : \rho < 0$  ( terdapat auto korelasi negatif yang signifikan)
- 3)  $H_0 : \rho = 0$  (tidak terdapat autokorelasi positif atau negatif yang signifikan)  
 $H_1 : \rho \neq 0$  ( terdapat auto korelasi positif atau negatif yang signifikan)

Dasar mengambil keputusan dalam autokorelasi yaitu:

- a) Jika  $0 < d < dl$  atau  $( d > 4-dl)$  maka tolak  $H_0$
- b) Jika  $du < d < (4-du)$  maka tidak tolak  $H_0$ .
- c) Jika  $dl \leq d \leq du$  atau  $(4-du) \leq d \leq (4-dl)$  maka tidak tolak atau terima  $H_0$ .<sup>93</sup>

Pengujian autokorelasi dalam penelitian ini yaitu menggunakan teknik uji *Durbin-Watson* dengan menggunakan bantuan program komputer *Statistical Product and Services Solution* (IBM SPSS 21.0 for windows) dengan hasil sebagai berikut.

<sup>92</sup> Edi Irawan, *Pengantar Statistika Penelitian Pendidikan.*, 319.

<sup>93</sup> *Ibid*, 320, 321.



**Tabel 4.13 Uji Autokorelasi**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.720 <sup>a</sup>	.518	.512	2.389	1.975
a. Predictors: (Constant), Teman Sebaya, Bermain Game Online					
b. Dependent Variable: Akhlak Mahasiswa					

Dari hasil tabel tersebut diketahui bahwa nilai uji *Durbin-Watson* ( $d$ ) sebesar 1,975. Sedangkan dalam tabel DW dengan jumlah sampel  $N = 157$  diketahui bahwa nilai  $d_l = 1,713$  dan nilai  $d_u = 1,764$  dan dapat diketahui bahwa nilai dari  $(4-d_u) = 2,236$ . Dari nilai diatas dapat diketahui bahwa  $d_u < d < (4-d_u)$  yaitu  $1,766 < 1,974 < 2,236$  maka terima  $H_0$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat autokorelasi positif atau negatif yang signifikan.

#### d. Uji Heteroskedastisitas

Heteroskedastisitas merupakan variansi dari galat model regresi tidak yang konstan atau variansi komponen pengganggu tidak tetap. Heteriskedastisitas yaitu kebalikan dari homoskedastistas.<sup>94</sup> model regresi yang baik yaitu model homoskedastistas. Dalam penelitian ini teknik yang digunakan untuk uji normalitas yaitu teknik uji rank korelasi *spearman* sedangkan pengujian menggunakan bantuan program komputer *Statistical Product and Services Solution* (IBM SPSS 21.0 for windows) dengan hasil sebagai berikut.

<sup>94</sup> Ibid. 309

Tabel 4.14 Uji Heteroskedastisitas

			Bermain Game Online	Teman Sebaya	Unstandar dized Residual
Spear man's rho	Bermain Game Online	Correlation Coefficient	1.000	.158	.012
		Sig. (2-tailed)	.	.049	.880
		N	157	157	157
	Teman Sebaya	Correlation Coefficient	.158*	1.000	-.011
		Sig. (2-tailed)	.049	.	.890
		N	157	157	157
	Unstand ardized Residual	Correlation Coefficient	.012	-.011	1.000
		Sig. (2-tailed)	.880	.890	.
		N	157	157	157

Dalam pengambilan keputusan uji heteroskedastisitas yaitu dengan membandingkan antara  $\alpha$  dengan *sig.* apabila  $Sig. > \alpha$  maka tidak terdapat heteroskedastisitas atau terdapat homoskedastisitas. Penelitian yang baik harus lulus uji heteroskedastisitas artinya tidak terdapat heteroskedastisitas.

Dari tabel diatas nilai *sig.* antara *game online* dengan residu adalah  $0,880 > \alpha (0,05)$ . Maka dapat disimpulkan tidak terdapat heteroskedastisitas. Sedangkan nilai *sig.* antara variabel teman sebaya dengan residu adalah  $0,890 > \alpha (0,05)$  maka dapat disimpulkan tidak terdapat heteroskedastisitas. Sehingga dalam penelitian ini dapat disimpulkan tidak terdapat heteroskedastisitas atau terdapat homoskedastisitas.

## 2. Uji Hipotesis.

Setelah semua angket sudah diujikan dengan bantuan program komputer *Statistical Product and Services Solution* (IBM SPSS 21.0 for windows), maka selanjutnya data dianalisis. Adapun uraian analisis data sebagai berikut.

### a. Analisis Data tentang Pengaruh Bermain *Game Online* terhadap Akhlak Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo Angkatan 2017.

Setelah data terkumpul di tabulasikan dan lolos uji asumsi klasik kemudian langkah selanjutnya yaitu mencari pengaruh bermain *game online* terhadap akhlak mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan di IAIN Ponorogo. Adapun rumus yang digunakan yaitu rumus regresi sederhana dengan bantuan program komputer *Statistical Product and Services Solution* (IBM SPSS 21.0 for windows). Dari pengujian terdapat hasil sebagai berikut.

**Tabel 4.15 Model Summary *Game Online***

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.549	.301	.297	2.866

Dari tabel diatas menjelaskan besarnya nilai korelasi (R) adalah 0,549 artinya terdapat hubungan yang signifikan bernilai positif antara bermain *game online* dengan akhlak mahasiswa. Sedangkan nilai  $R = 0,549$  jika diinterpretasikan dalam tabel koefisien korelasi nilai R memiliki tingkat hubungan sedang. Nilai koefisien determinasi atau R Square sebesar 0,301 yang jika dibuat dalam bentuk persentase menjadi 30,1%. Hal ini menunjukkan bahwa ada pengaruh bermain *game online* terhadap akhlak mahasiswa sebesar 30,1% dan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain.

**Tabel 4.16 ANOVA *Game Online***

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	549.578	1	549.578	66.895	.000
	Residual	1273.416	155	8.216		
	Total	1822.994	156			

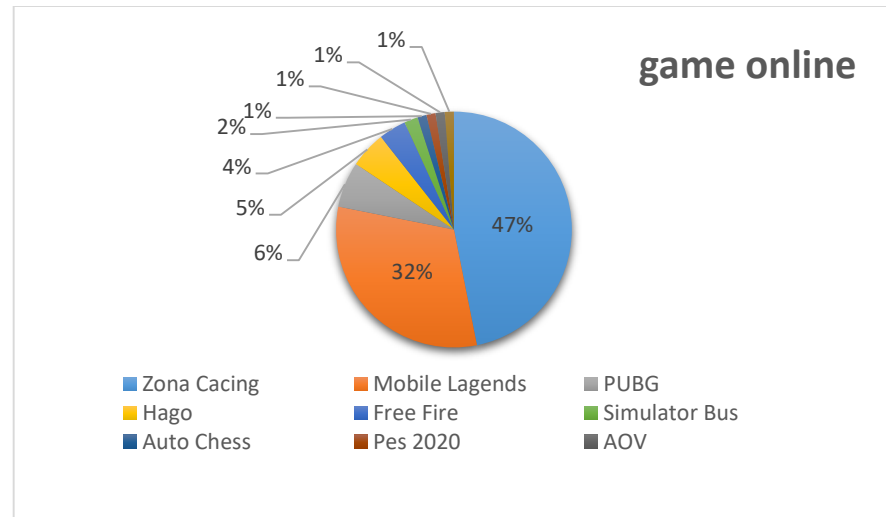
Dari tabel *Anova* dapat diketahui nilai F tabel dengan tingkat signifikan  $\alpha = 5\%$  dan df sebesar 1 : 155 yaitu 3,91. Hasil pengolahan data diketahui F hitung sebesar 66,895 dengan ini menunjukkan F hitung > F tabel maka tolak  $H_0$ . Sehingga terdapat pengaruh bermain *game online* terhadap akhlak mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu keguruan IAIN Ponorogo angkatan 2017.

**Tabel 4.17 Coefficients *Game Online***

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	29.780	1.270		23.456	.000
	Bermain Game Online	.155	.019	.549	8.179	.000

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui persamaan regresinya yaitu  $Y = 29,78 + 0,155x_1$ . Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa bermain *game online* mempunyai pengaruh bernilai positif terhadap akhlak mahasiswa.

**Tabel 4.18 Persebaran *Game Online* yang dimainkan**



Dari tabel diatas dapat diketah ui bahwa *game online* zona cacing oi. paling banyak diminati mahasiswa dengan 47% mahasiswa memainkannya, jenis *Game Online* selanjutnya yaitu *Mobile Legends*, permainan yang paling diminati di Indonesia ini menempati posisi kedua yaitu sebesar 32% mahasiswa memainkannya. Selanjutnya permainan yang paling diminati yaitu PUBG, HAGO dan Free Fire.

**b. Analisis Data tentang Pengaruh teman sebaya terhadap Akhlak Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo Angkatan 2017.**

Setelah data terkumpul di tabulasikan dan lolos uji asumsi klasik kemudian langkah selanjutnya yaitu mencari pengaruh teman sebaya terhadap akhlak mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan di IAIN Ponorogo. Adapun rumus yang digunakan yaitu rumus regresi sederhana dengan bantuan program komputer *Statistical Product and Services Solution* (IBM SPSS 21.0 for windows). Dari pengujian terdapat hasil sebagai berikut.

**Tabel 4.19 Model Summary Teman Sebaya**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.541	.292	.288	2.885

Dari tabel diatas menjelaskan besarnya nilai korelasi (R) adalah 0,541 artinya terdapat hubungan yang signifikan bernilai positif antara teman sebaya dengan akhlak mahasiswa. Sedangkan nilai R = 0,541 jika diinterpretasikan dalam tabel koefisien korelasi nilai R memiliki tingkat hubungan sedang. Nilai koefisien determinasi atau R Square sebesar 0,292 yang jika dibuat dalam bentuk persentase menjadi 29,2%. Hal ini menunjukkan bahwa ada pengaruh teman sebaya terhadap akhlak mahasiswa sebesar 29,2% dan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain.

**Tabel 4.20 ANOVA Teman Sebaya**

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	533.213	1	533.213	64.079	.000
	Residual	1289.780	155	8.321		
	Total	1822.994	156			

Dari tabel *Anova* dapat diketahui nilai F tabel dengan tingkat signifikan  $\alpha = 5\%$  dan df sebesar 1 : 155 yaitu 3,91. Hasil pengolahan data diketahui F hitung sebesar 64,079 dengan ini menunjukkan F hitung > F tabel maka tolak  $H_0$ . Sehingga terdapat pengaruh teman sebaya terhadap akhlak mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu keguruan IAIN Ponorogo angkatan 2017.

**Tabel 4.21 Coefficients<sup>a</sup> Teman Sebaya**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	24.387	1.963		12.423	.000
	Teman Sebaya	.295	.037	.541	8.005	.000

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui persamaan regresinya yaitu  $Y = 24,387 + 0,295x_2$ . Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa teman sebaya mempunyai pengaruh bernilai positif terhadap akhlak mahasiswa.

**c. Analisis Data tentang Pengaruh bermain *game* online dan teman sebaya terhadap Akhlak Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo Angkatan 2017.**

Untuk mencari pengaruh variable  $x_1$  dan  $x_2$  terhadap  $y$  maka diperlukan analisis regresi linier berganda. Uji ini digunakan untuk mencari ada atau tidaknya pengaruh 2 variabel bebas atau lebih dengan 1 variabel terikat. Dalam penelitian ini analisis regresi linier berganda bantuan program komputer *Statistical Product and Services Solution* (IBM SPSS 21.0 for windows) dengan hasil pengujian sebagai berikut.

**Tabel 4.22 Model Summary**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.720	.518	.512	2.389

Berdasarkan tabel 4.22 kita dapat ketahui besarnya pengaruh bermain *game online* dan teman sebaya terhadap akhlak

mahasiswa Fakultas Tabiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo angkatan 2017. Dalam tabel R tertulis angka 0,720 artinya nilai pengaruh variabel  $x_1$  dan  $x_2$  terhadap  $y$  yaitu sebesar 72% memiliki hubungan bernilai positif. Nilai  $R = 0,720$  jika diinterpretasikan dalam tabel koefisien korelasi nilai  $R$  memiliki tingkat hubungan sedang. Namun nilai tersebut belum bisa sepenuhnya digunakan karena masih tercampur dengan nilai yang lain.

Dalam analisis regresi berganda untuk lebih akurat dengan menggunakan Adjusted R Square dalam penelitian ini sebesar 0,512 atau 51,2 % yang artinya pengaruh bermain *game Online* dan teman sebaya terhadap akhlak mahasiswa tarbiyah dan ilmu keguruan IAIN Ponorogo Angkatan 2017 yaitu sebesar 51,2% dan hubungan bersifat positif. Kemudian dalam kolom selanjutnya terdapat *Standard Error of the Estimate* nilai yang tertera dalam kolom tersebut yaitu 2,389.

**Tabel 4.23 ANOVA**

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	944.031	2	472.016	82.700	.000 <sup>b</sup>
	Residual	878.962	154	5.708		
	Total	1822.994	156			

Selanjutnya tabel 4.24 dalam tabel ini menjelaskan tentang *anova*. Dalam tabel *anova* ini dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel  $x_1$  dan  $x_2$  terhadap  $y$ , hal ini terlihat karena nilai *sig.* pada tabel diatas sebesar 0,000 yang lebih kecil dengan nilai  $\alpha=5\%$  yaitu 0,05 ( $0,000 < 0,05$ ). Dengan demikian seluruh variabel independent yaitu



bermain *game online* dan teman sebaya memiliki pengaruh terhadap variabel independent yaitu akhlak mahasiswa.

Berdasarkan tabel *anova* dapat dilihat nilai F hitung yaitu 85,7 sedangkan dalam F tabel dengan tingkat signifikan  $\alpha=5\%$  dan df 2:154 yaitu 3,06. Nilai F hitung (85,7) > F tabel (3,06) maka tolak  $H_0$  jadi variabel bermain *game online* dan teman sebaya mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap akhlak mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo angkatan 2017.

**Tabel 2.24 Coefficients**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	
	B	Std. Error	Beta			
1	(Constant)	17.496	1.817		9.626	.000
	Bermain Game Online	.135	.016	.480	8.484	.000
	Teman Sebaya	.256	.031	.470	8.313	.000

Hasil selanjutnya yaitu persamaan regresi, pada tabel *coefficients* kolom B dapat diketahui persamaan regresinya, yaitu  $Y = 17,496 + 0,135x_1 + 256x_2$ .

#### **D. Inteprestasi dan Pembahasan.**

##### **1. Pengaruh Bermain *Game Online* Terhadap Akhlak Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo Angkatan 2017**

Dari pembahasan analisis regresi linier sederhana tentang bermain *game online* terhadap akhlak mahasiswa diperoleh persamaan  $Y = 29,78 + 0,155x_1$  dengan F hitung sebesar 64,079 lebih besar dengan F tabel 3,91. Hal ini dapat disimpulkan terdapat pengaruh bermain *game online* terhadap akhlak mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu

Keguruan IAIN Ponorogo angkatan 2017 dengan hubungan bernilai positif. Artinya, semakin tinggi intensitas bermain *game online* semakin baik akhlak mahasiswa. Detrminan ( $R^2$ ) sebesar 30,1% diartikan bermain *game online* mempunyai pengaruh sebesar 30,1% terhadap akhlak mahasiswa, sedangkan 69.9 % lainnya dipengaruhi oleh faktor lain.

Hasil penelitian ini diperkuat dengan teori dari Arief Wibowo mengungkapkan beberapa faktor yang mempengaruhi akhlak yakni adat kebiasaan, bakat dan naluri, pendidikan, lingkungan sosial dan media sosial. Dalam media sosial ini Arief Wibowo menambahkan faktor yang paling mempengaruhi akhlak di antaranya televisi, sosial media, dan bermain game.<sup>95</sup> Lingkup sosial media yang sangat luas dapat mempengaruhi pola pikir remaja dengan hal itu hanya terdapat pilihan remaja yang dikendalikan oleh media sosial atau remaja mengendalikan media sosial. Semakin bijak remaja memanfaatkan media sosial semakin banyak pula dampak positif yang didapat.

Dari penelitian ini dapat juga diketahui bahwa rata-rata tingkat bermain *game online* di lingkungan IAIN Ponorogo pada kategori sedang. Artinya tingkat mahasiswa fakultas tarbiyah dan ilmu keguruan IAIN Ponorogo Angkatan 2017 belum mencapai tingkat kecanduan dalam bermain *game online*. Dalam angket pertanyaan “tidak mengikuti mata kuliah untuk bermain *game online*?” diketahui bahwamahasiswa rata-rata menjawab dengan jawaban tidak pernah dengan persentase sebesar 64,3%, 27,4% mahasiswa menjawab kadang-kadang, 7% mahasiswa menjawab sering dan 1,3% mahasiswa menjawab selalu. Data tersebut menunjukkan bahwa mahasiwa IAIN Ponorogo masih mementingkan perkuliahan dari pada bermain *game online*. Tetapi dalam sub variabel *Interpersonal and Healt-Related Problems* yaitu masalah dalam hubungan dan dalam kesehatan 12,9%

---

<sup>95</sup> Arief Wibowo, “Berbagai Hal yang Mempengaruhi Pembentukan Akhlak” *Jurnal Suhuf*, 28 (2016), 96-103

mahasiswa menjawab sering, 5% mahasiswa menjawab selalu, 26,7% mahasiswa menjawab kadang-kadang hal ini menunjukkan bahwa terdapat masalah bagi mahasiswa yang bermain game online baik dalam kesehatan ataupun dalam hubungan dengan orang lain. Hal ini dikarenakan kebiasaan ini belum diatur dengan baik oleh individu sendiri ataupun komunitas yang ada (organisasi)

## **2. Pengaruh Teman Sebaya Terhadap Akhlak Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo Angkatan 2017**

Dari perhitungan pengaruh variabel teman sebaya terhadap akhlak mahasiswa diperoleh persamaan regresi yakni  $Y = 24,387 + 0,295x_2$  dengan F hitung sebesar 85,7 lebih besar dengan F tabel 3,91 ( $85,7 > 3,91$ ). Sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh teman sebaya terhadap akhlak mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo angkatan 2017 dengan hubungan bernilai positif. Artinya, semakin tinggi intensitas bermain dengan teman sebaya semakin baik akhlak mahasiswa. detrminan ( $R^2$ ) sebesar 29,2% diartikan sebagai teman sebaya mempunyai pengaruh sebesar 29,2% terhadap akhlak mahasiswa, sedangkan 70,8% lainnya dipengaruhi oleh faktor lain.

Hasil ini diperkuat dengan teori Hestu Nugroho bahwa terdapat 3 aliran yang mempengaruhi akhlak yakni aliran Nativisme, aliran Empirisme dan aliran Konvergensi yang. Dalam aliran Empirisme faktor yang palingng mempengaruhi akhlak yaitu faktor dari luar yaitu lingkungan sosial.<sup>96</sup> Dalam hal ini lingkungan sosial yaitu masyarakat, pendidikan dan teman sebaya. Lingkungan sebaya mempengaruhi perilaku remaja, remaja akan bersifat sebaik mungkin sesuai nilai yang ada dalam kelompok agar dipandang baik. Lingkungan teman sebaya akan lebih dipercaya oleh remaja dari pda lingkungan lainnya.

---

<sup>96</sup> Hestu Nugroho Warasto, "Pembentukan Akhlak Siswa" *Jurnal Mandiri: Ilmu Pengetahuan, Seni, dan Teknologi*, 2, (2018), 71

Dari penelitian ini dapat juga diketahui bahwa rata-rata tingkat bermain dengan teman sebaya di lingkungan IAIN Ponorogo pada kategori cukup. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa IAIN Ponorogo sudah mulai menyadari bahwa teman bukan segalanya bagi mahasiswa. Dalam angket pertanyaan “Dalam berkumpul, teman saya berbicara dengan bahasa bahasa yang baik sehingga saya merasa nyaman” menunjukkan bahwa 42% mahasiswa menjawab Sering dan 38 % mahasiswa menjawab selalu serta hanya 1,9% mahasiswa menjawab tidak pernah sisanya sebesar 17% mahasiswa menjawab kadang-kadang. Hal ini menunjukkan bahwa lingkungan teman sebagai tempat yang nyaman untuk mahasiswa lebih berinteraksi. Dalam sub variabel dukungan ego yaitu dukungan langsung yang bersifat baik menunjukkan rata-rata mahasiswa menjawab 37% mahasiswa menjawab sering, 36,8% selalu dan 22,5% mahasiswa menjawab kadang kadang serta hanya 3,5% mahasiswa menjawab tidak pernah. Dari data tersebut menunjukkan bahwa lingkungan teman sebaya di IAIN Ponorogo adalah lingkungan yang positif yang baik bagi mahasiswa.

### **3. Pengaruh bermain *Game Online* dan Teman Sebaya Terhadap Akhlak Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo Angkatan 2017**

Dari perhitungan pengaruh variabel bermain *game online* dan teman sebaya terhadap akhlak mahasiswa diperoleh persamaan regresi yakni  $Y = 17,496 + 0,135x_1 + 256x_2$ . dari tabel Anova diketahui F hitung yaitu 85,7 sedangkan dalam F tabel dengan tingkat signifikan  $\alpha=5\%$  dan df 2:154 yaitu 3,06. Nilai F hitung ( $85,7 > F$  tabel (3,06) maka tolak  $H_0$ . Sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan bermain *game online* dan teman sebaya terhadap akhlak mahasiswa dengan *Adjusted R Square* dalam penelitian ini sebesar 0,512 atau 51,2 %, sedangkan 49,8% lainnya dipengaruhi oleh faktor lain. Tingkat

pengaruh bernilai positif yang artinya semakin tinggi tingkat bermain *game online* dan teman sebaya semakin baik akhlak mahasiswa.

Dalam penelitian ini juga menunjukkan bahwa teman sebaya di IAIN Ponorogo mempunyai pengaruh yang positif bagi mahasiswa. Dari data diatas juga menunjukkan bahwa pengaruh teman sebaya sebesar 29,2% bagi akhlak mahasiswa. Sehingga sangat diperlukan lingkungan yang positif untuk mahasiswa jaman sekarang. Seperti pendapat Sullivan berpendapat melalui interaksi dengan teman sebaya, anak-anak dan remaja mempelajari belajar mengenai pola hubungan timbal balik dan setara. Anak-anak menggali prinsip-prinsip kejujuran dan keadilan dengan cara mengatasi ketidaksetujuan dengan teman sebaya.<sup>97</sup>

Berdasarkan analisis data juga diketahui bahwa pengaruh bermain *game online* lebih besar dari pada pengaruh teman sebaya terhadap akhlak. Game online mempunyai pengaruh sebesar 30,1% terhadap akhlak mahasiswa dan teman sebaya mempunyai 29,2% pengaruhnya terhadap akhlak mahasiswa. Hal ini dikarenakan cangkupan interaksi dalam *game online* lebih luas dari pada cangkupan teman sebaya. Bermain *game online* mencakup interaksi dengan seluruh dunia hanya dengan bergabung dalam sebuah *game*. Hal ini sesuai dengan teori dari Kimberly yang menyatakan pemain menemukan 75% teman baru dalam *game*.<sup>98</sup>

---

<sup>97</sup> Santrock, *Adolescence Perkembangan Remaja*, edisi VI, 220.

<sup>98</sup> Kimberly S. Young & Cristiano Nabuco de Abreu, *Kecanduan Internet Panduan Konseling dan Petunjuk untuk Evaluasi dan Penanganan*. terj. Helly P. Soetjipto, et al., (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2017), 121.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan uraian pembahasan penelitian di atas, peneliti dapat menyimpulkan tiga hal yang berkaitan dengan rumusan masalah sebagai berikut.

1. Terdapat pengaruh nilai regresi variabel bermain *game online* terhadap akhlak mahasiswa dari tabel ANOVA didapatkan sig. sebesar 0,000 dan  $F_{hitung}$  sebesar 66,895. Dari hasil tersebut artinya didapatkan taraf hasil  $0,000 < 0,05$  dan  $F_{hitung} (66,895) > F_{tabel} (3,91)$  maka  $H_0$  ditolak. Dari penelitian ini juga mendapatkan persamaan regresi yaitu  $Y = 29,78 + 0,155x_1$  dan besar koefisien determinasi ( $R^2$ ) adalah 0,301 artinya bermain *game online* berpengaruh sebesar 30,1% terhadap akhlak mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo, 69,9% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain. Untuk pengkategorisasian bermain *game online* diperoleh 19,11% dinyatakan baik, 63,06% dinyatakan cukup, dan 17,83% dinyatakan kurang. Dari penelitian juga diperoleh zona cacing dan *mobile legends* adalah game yang paling banyak dimainkan mahasiswa. Pengaruh bermain *game online* terhadap akhlak mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu keguruan IAIN Ponorogo angkatan 2017 dengan nilai positif. Artinya, semakin tinggi intensitas bermain *game online* semakin baik akhlak mahasiswa.
2. Terdapat pengaruh nilai regresi variabel teman sebaya terhadap akhlak mahasiswa dari tabel ANOVA didapatkan sig. sebesar 0,000 dan  $F_{hitung}$  sebesar 64,075. Dari hasil tersebut artinya didapatkan taraf hasil  $0,000 < 0,05$  dan  $F_{hitung} (64,075) > F_{tabel} (3,91)$  maka  $H_0$  ditolak. Dari penelitian ini juga mendapatkan persamaan regresi yaitu  $Y = 24,387 + 0,295x_2$  dan besar koefisien determinasi ( $R^2$ ) adalah 0,292, artinya teman sebaya berpengaruh sebesar 29,2% terhadap akhlak mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo, 70,8% sisanya dipengaruhi

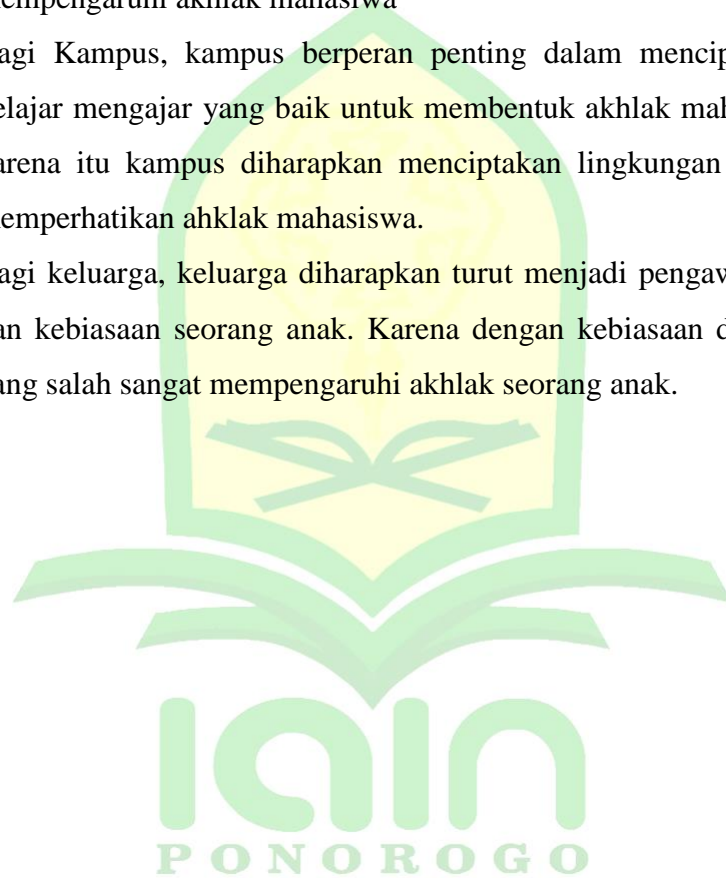
oleh faktor lain. Untuk pengkategorisasian teman sebaya diperoleh 15,92% dinyatakan memiliki baik, 66,24% dinyatakan cukup, dan 17,83% dinyatakan kurang. Pengaruh teman sebaya terhadap akhlak mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu keguruan IAIN Ponorogo angkatan 2017 dengan nilai positif. Artinya, semakin tinggi intensitas bermain dengan teman sebaya semakin baik akhlak mahasiswa.

3. Terdapat pengaruh nilai regresi variabel bermain *game online* dan teman sebaya terhadap akhlak mahasiswa dari tabel ANOVA didapatkan sig. sebesar 0,000 dan  $F_{hitung}$  sebesar 85,700. Dari hasil tersebut artinya didapatkan taraf hasil  $0,000 < 0,05$  dan  $F_{hitung} (85,7) > F_{tabel} (3,06)$  maka  $H_0$  ditolak. Dari penelitian ini juga mendapatkan persamaan regresi yaitu  $Y = 17,496 + 0,135x_1 + 256x_2$  dan besar Adjusted R Square adalah 0,512, artinya bermain *game online* dan teman sebaya berpengaruh sebesar 51,2% terhadap akhlak mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo, 70,8% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain. Untuk pengkategorisasian jawaban responden tentang bermain *game online* dan teman sebaya diperoleh 16,56% dinyatakan memiliki baik, 58,6% dinyatakan cukup, dan 24,84% dinyatakan kurang. terdapat pengaruh yang signifikan bermain *game online* dan teman sebaya terhadap akhlak mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu keguruan IAIN Ponorogo angkatan 2017 dengan nilai positif. Artinya, semakin tinggi tingkat bermain *game online* dan teman sebaya semakin baik akhlak mahasiswa.

## B. Saran

Pada akhir skripsi ini penulis memberikan saran kepada pihak-pihak sebagai berikut.

1. memanfaatkan media sosial termasuk *game online* sebaik mungkin. Karena baik tidaknya sosial media dampaknya sesuai dengan penggunaannya. Serta mahasiswa haruslah pandai-pandai memilih teman sebaya. Karena teman sebaya akan memberi pengaruh dan mempengaruhi akhlak mahasiswa
2. Bagi Kampus, kampus berperan penting dalam menciptakan proses belajar mengajar yang baik untuk membentuk akhlak mahasiswa. Oleh karena itu kampus diharapkan menciptakan lingkungan belajar yang memperhatikan akhlak mahasiswa.
3. Bagi keluarga, keluarga diharapkan turut menjadi pengawas pergaulan dan kebiasaan seorang anak. Karena dengan kebiasaan dan pergaulan yang salah sangat mempengaruhi akhlak seorang anak.





## DATAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu. & Munawar Sholeh. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Rineka Cipta, 2005.
- Ali, Daud. *Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2000
- Anhar, Rahmat. "Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Ketrampilan Sosial Remaja di 4 Game Centre di Kecamatan Klojen Kota Malang". Skripsi: UIN Maulana Malik Ibrahim, Malang, 2014.
- Azizah, Zahrul. et al., "Kontribusi Komunikasi Persuasif dan Pengalaman Organisasi Mahasiswa Jurusan PLS FIP UNP Terhadap Pengelolaan Program Pendidikan Nonformal". *Konselor*. 2015.
- Darmawan, Deni. *Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013.
- Desmita. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010.
- Dyah Pramest, Sonya. "Pengaruh Adiktif *Game Online* dan Prestasi Belajar pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Terhadap Perilaku Keagamaan Siswa di Kelas XI MAN 2 Ponorogo Tahun Akademik 2018/1019". Skripsi: IAIN Ponorogo, Ponorogo, 2019.
- Fauziawati, Wieke. "Upaya Mereduksi Kebiasaan Bermain *Game Online* Melalui Teknik Diskusi Kelompok", *Psikopedagogia*. 2. 2014.
- Geldard, Kathrin. dan David Geldard. *Konseling Remaja Pendekatan Proaktif untuk Anak Muda Edisi III*, Terj. Eka Adinugraha. Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2011.
- Hoirudiana, Fika. "Pengaruh *Game Online* terhadap Perilaku Keagamaan Remaja di Permukiman Puri Cendana Tambun-Bekasi". Skripsi: FAI Universitas Muhammadiyah Jakara, Jakarta 2019.
- <https://tarbiyah.iainponorogo.ac.id/index.php/profil.>, diakses tanggal 10-03-2020
- Hudaya, Adeng. "Pengaruh Adiktif *Game Online* terhadap Prestasi Belajar siswa Kelas X SMAN 1 Cileungsi". *Jurnal Of Education*.1. 2015.
- Indonesia, Kementerian Agama Republik. *Al-Qur'an Al-Karim dan Terjemah Bahasa Indonesia*. Kudus: Menara Kudus, Tanpa Tahun.

- Kustiawan, Andri Arif. & Andi Widhiya Bayu Utomo. *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahannya*. Magetan: AE Media Grafika, 2019.
- Lutfiawati, Sri. “Memahami Kecanduan Game Online Melalui Pendekatan Neurobiolog”. *Anfusina: Journal of Psycholog*. 01. 2018.
- Masya, Hardiyansyah. & Dian Adi Candra. “Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016”, *Jurnal Bimbingan dan Konseling*. 03. 2016.
- Nasrul. *Akhlak Tasawuf*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2015.
- Nata, Abuddin. *Akhlak Tasawuf*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 2003.
- Pedoman Penyelenggaraan Pendidikan Tahun Akademik 2018/2019 IAIN Ponorogo.
- Saebani, Beni Ahmad. & Abdul Hamid. *Ilmu Akhlak*. Bandung: Pustaka Setia, 2010.
- Santoso, Yohanes Rikky Dwi & Jusuf Tjahjo Purnomo. “Hubungan kecanduan Game Online terhadap Penyesuaian Sosial pada Remaja” *Jurnal Humaniora*. 1. 2017.
- Santrock, John W. *Adolescence Perkembangan Remaja*. edisi VI, terj. Shinto B. Adelar et. al.. Jakarta: Erlangga, 2003.
- \_\_\_\_. *Remaja*. edisi XI, jilid II, terj. Benedictine Widyasinta. Jakarta: Erlangga, 2007.
- Shodiq, Anwar. “Pengaruh Teman Sebaya dan Lingkungan Keluarga Terhadap Kesantunan Berbahasa Siswa di Mts Ma’arif Al Mukarrom Kauman Sumoroto Ponorogo Tahun Pelajaran 2018/2019”. Skripsi: IAIN Ponorogo, Ponorogo, 2018.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2016.
- Thohier, Mahmud. “Kajian Islam Tentang Akhlak dan Karakteristiknya”. *Mimbar*. 1. Januari-Maret 2007.
- Tim Penyusun Kamus Pusat Jakarta. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Edisi Ketiga. Jakarta: Balai Pustaka, 2005.

- Ulfa, Mimi. "Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja di Mabes Center Jalan Hr. Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru". *Jurnal JOM. FISIP*. 4. 2017.
- Warasto, Hestu Nugroho. "Pembentukan Akhlak Siswa." *Jurnal Mandiri: Ilmu Pengetahuan, Seni, dan Teknologi*. 2. 2018.
- Wibowo, Arief. "Berbagai Hal yang Mempengaruhi Pembentukan Akhlak". *Jurnal Suhuf*. 28. 2016.
- Y. Chen, C. & Chang, S. L., "An Exploration Of Tendency To Online Game Addiction Due To User's Liking Of Design Feature", *Jurnal Asia of Health and Information Sciences*. 3. 1- 4. 2008.
- Yee, Nick. "Motivations of Play in Online Games" *Journal of CyberPsychology and Behavior*. 9. 2007.
- Young, Kimberly S. & Cristiano Nabuco de Abreu. *Kecanduan Internet Panduan Konseling dan Petunjuk untuk Evaluasi dan Penanganan*. terj. Helly P. Soetjipto, et al. Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2017.
- Yusuf, Syamsu. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: Remaja Rosdakarya. 2014.

