

**PENGARUH MEDIA SOSIAL DAN GAME ONLINE
TERHADAP AKHLAK SISWA DI SMK NEGERI 1
JENANGAN TAHUN AJARAN 2020/2021**

SKRIPSI



Oleh:

NUR CHOLIS MUBAROK

NIM : 210316433

JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO

MEI 2021

ABSTRAK

Mubarok, Nur Cholis. 2021. *Pengaruh Media Sosial dan Game Online terhadap Akhlak Siswa di SMK Negeri 1 Jenangan.* **Skripsi.** Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Ponorogo. Pembimbing Dr. M. Syafiq Humaisi, M.Pd.

Kata Kunci: Sikap, Teknologi Informasi, Permainan

Akhlak merupakan perilaku yang tertanam dalam diri setiap manusia. Perilaku yang mencerminkan akhlak pada umumnya dilakukan secara spontan sehingga akan memperlihatkan akhlak yang dimiliki. Karena apa yang dilakukannya tanpa melewati proses berfikir yang panjang. Dan perilaku itu tidak semata-merta langsung ada, namun ada banyak faktor yang mempengaruhinya. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mau tidak mau membawa kita ke era digital 4.0. Dimana perkembangan ini memiliki dampak begitu besar terhadap kehidupan manusia, khususnya dalam bidang informatika. Fenomena ini didukung dengan perkembangan internet yang begitu pesat, seperti koneksi yang semakin kuat dan stabil dibarengi dengan munculnya telepon-telepon pintar (*smartphone*) yang beredar di masyarakat. Penelitian ini membahas tentang bagaimana media sosial dan *game online* berpengaruh terhadap akhlak siswa di SMK Negeri 1 Jenangan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) Pengaruh Media Sosial terhadap Akhlak Siswa di SMK Negeri 1 Jenangan. (2) Pengaruh *Game Online* terhadap Akhlak Siswa di SMK Negeri 1 Jenangan. (3) Pengaruh Media Sosial dan *Game Online* terhadap Akhlak Siswa di SMK Negeri 1 Jenangan.

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif, pengumpulan data media sosial, *game online* dan akhlak menggunakan angket dan teknik pengambilan sampel menggunakan *simple random sampling*. Adapun teknik analisis dalam penelitian ini yaitu dengan analisis linier berganda.

Hasil penelitian ini menunjukkan: (1) bahwa media sosial berpengaruh signifikan terhadap akhlak siswa SMK Negeri 1 Jenangan. Hal ini diketahui dari hasil uji t yang menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,000 yang mana nilai ini lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian secara umum dapat dikatakan bahwa media sosial berpengaruh signifikan terhadap akhlak. (2) *game online* berpengaruh signifikan terhadap akhlak siswa SMK Negeri 1 Jenangan. Hal ini diketahui dari hasil uji t yang menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,000 yang mana nilai ini lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian secara umum dapat dikatakan bahwa *game online* berpengaruh signifikan terhadap akhlak. (3) media sosial dan *game online* berpengaruh secara signifikan terhadap akhlak siswa SMK Negeri 1 Jenangan. Hal ini diketahui dari hasil uji F yang menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,000 yang mana nilai ini lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian secara umum dapat dikatakan bahwa media sosial dan *game online* berpengaruh signifikan terhadap akhlak.



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jl. Pramuka No. 156 Ronowijayan Ponorogo

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi atas:

Nama : Nur Cholis Mubarak

NIM : 210316433

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Judul : Pengaruh Media Sosial dan *Game Online* terhadap Akhlak Siswa di SMK
Negeri 1 Jenangan


Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji dalam ujian *munaqasah*.

Ponorogo, 8 April 2021

Mengetahui,
Ketua Jurusan Pendidikan
Agama Islam

Kharisul Wathoni, M.Pd.I.
NIP. 197306252003121002



Mengetahui,
Pembimbing

Dr. M. Syafiq Humaisi, M.Pd.
NIP. 198204072009011011



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO

PENGESAHAN

Skripsi atas nama saudara:

Nama : Nur Cholis Mubarak
NIM : 210316433
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Judul : Pengaruh Media Sosial dan *Game Online* terhadap Akhlak Siswa di SMK Negeri 1 Jenangan Tahun Ajaran 2020/2021

telah dipertahankan pada sidang munaqosah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo pada:

Hari : Jum'at
Tanggal : 21 Mei 2021

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

Hari : Rabu
Tanggal : 2 Juni 2021

Ponorogo, 2 Juni 2021

Mengesahkan



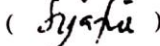
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo



Dr. H. Moh. Munir, Lc., M.Ag.

NIP. 196807051999031001

Tim Penguji:

Ketua Sidang : Dr. Umi Rohmah, M.Pd.I ()
Penguji I : Dr. M. Miftahul Ulum, M.Ag ()
Penguji II : Dr. M. Syafiq Humaisi, M.Pd ()

SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI

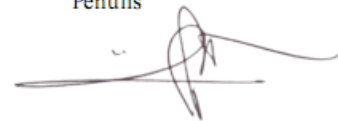
Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nur Cholis Mubarak
NIM : 210316433
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Judul : **PENGARUH MEDIA SOSIAL DAN GAME ONLINE
TERHADAP AKHLAK SISWA DI SMK NEGERI 1 JENANGAN
TAHUN AJARAN 2020/2021**

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

Demikian pernyataan saya untuk dapat digunakan semestinya.

Ponorogo, 2 Juni 2021
Penulis



Nur Cholis Mubarak
NIM.210316433



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jl. Pramuka No. 156 Ronowijayan Ponorogo

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Nur Cholis Mubarak

NIM : 210316433

Jurusan : Pendidikan Agama Islam


Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul:

**PENGARUH MEDIA SOSIAL DAN GAME ONLINE TERHADAP
AKHLAK SISWA DI SMK NEGERI 1 JENANGAN**

Secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali bagian tertentu yang dirujuk sumbernya.

Ponorogo, 23 Februari 2021
Pembuat Pernyataan,




Nur Cholis Mubarak
NIM: 210316433

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Hidup manusia sangat dipengaruhi oleh perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Teknologi misalnya banyak menghasilkan mesin dan alat-alat seperti jam, mesin jahit, mesin cetak, mobil, kapal terbang, dan lain sebagainya, agar manusia dapat hidup lebih mudah, aman, dan senang dalam lingkungannya. Alat-alat tersebut juga menimbulkan macam-macam bahaya yang dapat merusak dan membahayakan hidup manusia.¹ Pesatnya kemajuan teknologi ini semakin dipercepat semenjak ditemukannya internet pada tahun 1969, sehingga dunia memasuki era baru yaitu perkembangan teknologi 4.0.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mau tidak mau membawa kita ke era digital 4.0. Dimana perkembangan ini memiliki dampak begitu besar terhadap kehidupan manusia, khususnya dalam bidang informatika dan permainan daring (*game online*). Fenomena ini didukung dengan perkembangan internet yang begitu pesat, seperti koneksi yang semakin kuat dan stabil dibarengi dengan munculnya telepon-telepon pintar (*smartphone*) yang beredar di masyarakat.

¹ Haris Budiman, *Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*, Jurnal Pendidikan Islam, Volume 8 No. I 2017, 32.

Dewasa ini, hampir bisa dipastikan bahwa setiap orang yang memiliki telepon pintar, juga mempunyai akun media sosial dan *game online*, seperti *Facebook*, *Twitter*, *Path*, *Instagram*, *PUBG*, *Vainglory*, *AOV*, *DOTA Underlord* dan sebagainya. Kondisi ini seperti sebuah kelaziman yang mengubah bagaimana cara berkomunikasi pada era serba digital seperti sekarang. Jika dahulu, perkenalan dan permainan dilakukan dengan cara konvensional, yakni (biasanya) diiringi dengan saling tukar kartu nama, sekarang setiap kita bertemu orang baru cenderung untuk bertukar alamat akun atau membuat pertemanan di media sosial maupun dalam *game online*.

Banyaknya *platform* media sosial yang saat ini tersedia di *playstore* maupun *app store* pastinya juga memiliki unggahan yang bermacam-macam dari para penggunanya. Seperti unggahan mengenai kegiatan sehari-hari, foto makanan, hewan peliharaan, video humor dan lain sebagainya yang bisa dilakukan dalam media sosial. Termasuk juga unggahan mengenai *game online* yang membuat pengguna media sosial penasaran mengenai *game online* yang sedang *booming* dan tak sedikit pengguna yang tertarik memainkan *game online* dikarenakan melihat unggahan di media sosial. Entah itu termotivasi untuk menjadi *proplayer* atau hanya sekedar mengobati rasa penasarannya.

Sehubungan dengan hal tersebut, peminat media sosial *game online* yang sebagian besar digandrungi oleh anak-anak dan remaja, maka tidak heran melihat mereka selalu aktif menatap *smartphon*nya. Seringkali

dijumpai di warung kopi maupun di pinggir jalan banyak sekali muda-mudi yang didominasi oleh pelajar laki-laki “memiringkan” *smartphonenya* untuk memainkan *game* kesukaannya secara sendiri maupun beramai-ramai atau mabar. Sebagian dari mereka juga ada yang melontarkan kata-kata kotor serta meninggalkan ibadah wajib dengan dalih *game online* yang dimainkannya tidak bisa dijeda.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti terhadap salah seorang siswa mengungkapkan bahwa dia sering lupa waktu saat bermain media sosial sampai-sampai lupa sholat dan mengerjakan kewajiban. Sejalan dengan yang diutarakan siswa diatas, salah seorang lagi menambahkan dia bahkan kerap tidur larut malam karena terlalu fokus bermain *game online* sehingga sering menunda-nunda ibadah atau tugas sekolah.

Hal tersebut jelas menunjukkan bahwa media sosial dan *game online* secara tidak langsung membentuk perilaku anak-anak dan remaja menjadi menyimpang dari apa yang seharusnya, yaitu memiliki akhlak yang baik. Akhlak adalah sebuah perbuatan manusia yang baik dan harus dikerjakan dan menghindari perbuatan buruk dalam kehidupan sehari-hari yang berdasar nilai moral.² Selain itu, menurut Al-Ghazali akhlak adalah sifat yang tertanam dalam jiwa (manusia) yang melahirkan perbuatan-perbuatan dengan mudah tanpa memerlukan pemikiran maupun pertimbangan.³ Dari

² Zahrudin AR, *Pengantar Ilmu Akhlak*, (Jakarta: PT Grafindo Persada, 2004), 5.

³ Al-Ghazali, *Ihya Ulumuddin*, (Beirut: Darul Fikr Ilmiah), 58.

pendapat di atas bisa di simpulkan bahwa akhlak merupakan respon dari seseorang yang dilakukan secara spontan tanpa melalui proses berfikir.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Alfin Khosyatillah dengan skripsi yang berjudul “Dampak Media Sosial Terhadap Perilaku Keagamaan (Studi Kasus 7 Mahasiswa Jurusan Studi Agama-Agama Fakultas Ushuluddin dan Filsafat Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya)” menyimpulkan sebagai berikut: Dampak positif dari media sosial adalah memudahkan kita untuk berinteraksi dengan banyak orang, memperluas pergaulan, jarak dan waktu bukan lagi masalah, lebih mudah dalam mengekspresikan diri, penyebaran informasi dapat berlangsung secara cepat dan biaya lebih murah. Sedangkan dampak negatif dari media sosial adalah menjauhkan orang-orang yang sudah dekat dan sebaliknya, interaksi secara tatap muka cenderung menurun, membuat orang-orang merasakan sifat candu terhadap media sosial, menimbulkan konflik, masalah privasi, rentan terhadap pengaruh buruk orang lain.⁴

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Sepri Ridho dengan judul “*Game Online dan Religiusitas Remaja*” menyatakan bahwa Game online di Desa Tanjung Iman Kecamatan Blambangan Pagar Kabupaten Lampung Utara, berdampak pada Menurunnya kegiatan ibadah sholat 5 (lima) waktu,

⁴ Alfin Khosyatillah, Skripsi: *Dampak Media Sosial Terhadap Perilaku Keagamaan (Studi Kasus 7 Mahasiswa Jurusan Studi Agama-Agama Fakultas Ushuluddin dan Filsafat Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya)*, (Surabaya: UIN Sunan Ampel, 2018), 81.

kurang baiknya ahlak kepada orang tua, menurunnya aktivitas kegiatan Remaja Masjid (RISMA).⁵

Dari permasalahan diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa media sosial dan *game online* memiliki pengaruh terhadap perilaku atau bisa disebut dengan akhlak anak/remaja. Maka dari itu penulis bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul: **“Pengaruh Media Sosial dan *Game Online* terhadap Akhlak Siswa di SMK Negeri 1 Jenangan tahun ajaran 2020/2021”**.

B. Batasan Masalah

Banyak variabel yang dapat ditindaklanjuti dalam penelitian ini. Namun karena luasnya bidang cakupan serta adanya berbagai keterbatasan yang ada, baik waktu, dana, dan tenaga. Maka dalam penelitian ini peneliti melakukan batasan masalah yaitu akhlak siswa di SMK Negeri 1 Jenangan Tahun Ajaran 2020/2021.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka penelitian merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Apakah pengaruh media sosial terhadap akhlak siswa di SMK Negeri 1 Jenangan?

⁵ Ridho Sepri, Skripsi: *Game Online dan Religiusitas Remaja*, (Lampung: UIN Raden Intan Lampung , 2018), 76.

2. Apakah pengaruh *game online* terhadap akhlak siswa di SMK Negeri 1 Jenangan?
3. Apakah pengaruh media sosial dan *game online* terhadap akhlak siswa di SMK Negeri 1 Jenangan?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan yang akan diperoleh penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui adakah pengaruh media sosial terhadap akhlak siswa di SMK Negeri 1 Jenangan.
2. Untuk mengetahui Adakah pengaruh *game online* terhadap akhlak siswa di SMK Negeri 1 Jenangan.
3. Untuk mengetahui Adakah pengaruh media sosial dan *game online* terhadap akhlak siswa di SMK Negeri 1 Jenangan.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis:

Penelitian ini dapat memberikan sumbangan pemikiran serta dapat dijadikan bahan kajian bagi pembaca khususnya mengenai pengaruh media sosial dan *game online* terhadap akhlak siswa. Serta mengembangkan studi dan memperluas wawasannya mengenai akhlak siswa pada saat ini, terkait dengan perkembangan teknologi komunikasi *smartphone*. Penelitian ini juga dapat menjadi informasi tambahan atau

acuan literatur untuk penelitian-penelitian selanjutnya, khususnya bagi para akademisi atau bagi mereka yang tertarik untuk memahami pengaruh media sosial dan *game online* terhadap akhlak siswa.

2. Manfaat Praktis:

- a. Bagi peneliti, dengan adanya penelitian ini, peneliti dapat mengaplikasikan pengetahuan yang telah dimiliki ke dalam suatu kegiatan penelitian sekaligus menambah pengetahuan dan wawasan sehingga dapat membantu memberikan input yang bermanfaat bagi pribadi peneliti.
- b. Bagi orang tua, dapat menjadikan bahan masukan dan pengarahan kepada anak dalam memberi pengertian akan dari kegunaan media sosial dan *game online* tersebut.
- c. Bagi siswa, dapat memberikan pemahaman mengenai pengaruh media sosial dan *game online* terhadap akhlak.
- d. Bagi umum, sebagai bahan masukan agar tidak lagi menyalahgunakan dari kegunaan media sosial dan *game online* tersebut.
- e. Bagi pemerintah, sehingga lebih memperhatikan serta paham dengan fenomena baru yang muncul.

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan laporan hasil penelitian kuantitatif ini nantinya akan dibagikan menjadi tiga bagian utama, yaitu bagian awal, bagian inti, dan bagian akhir. Untuk memudahkan dalam penulisan, maka

pembahasan dalam laporan penelitian nanti penulis kelompokkan menjadi lima bab, masing-masing bab terdiri dari sub bab yang berkaitan. Sistematika pembahasan ini adalah:

BAB I : PENDAHULUAN

Merupakan gambaran umum untuk memberikan pola pemikiran bagi keseluruhan laporan penelitian yang meliputi latar belakang masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika pembahasan. Bab pertama ini dimaksudkan untuk memudahkan dalam pemaparan data.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini memuat teori yang relevan yang memuat pengertian, faktor dan indikator mengenai media sosial dan *game online*. Untuk menunjang penelitian memaparkan juga hasil penelitian terdahulu, kerangka berpikir dan hipotesis dari penelitian.

BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ini berisi tentang rancangan penelitian, variabel penelitian dan operasional, populasi dan sampel, jenis dan sumber data, metode pengumpulan data, instrumen penelitian, validitas dan realibilitas instrumen, teknik pengolahan dan analisis data.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi hasil penelitian tentang gambaran umum lokasi penelitian, deskripsi data, analisis data (pengajuan hipotesis), dan pembahasan atau interpretasi atas angka statistik.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari seluruh uraian dari bab terdahulu dan saran yang bisa menunjang peningkatan dari permasalahan yang dilakukan peneliti.

BAB II

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

A. Telaah Hasil Penelitian Terdahulu

Penulis melakukan telaah hasil penelitian terdahulu yang ada relevansinya dengan penelitian ini. Adapun hasil temuan terdahulu adalah sebagai berikut:

Pertama, Reni Ferlitasari, Pengaruh Media Sosial Instagram Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja. Menyimpulkan bahwa terdapat korelasi atau hubungan antara media sosial Instagram terhadap perilaku keagamaan remaja yaitu sebesar 0,345. Sedangkan pengaruh yang diberikan oleh media sosial terhadap Perilaku keagamaan remaja ditunjukkan oleh *R Square* yaitu sebesar 11,9% artinya bahwa pengaruh variabel bebas media sosial instagram terhadap variabel terikat perilaku keagamaan remaja adalah sebesar 11,9% sedangkan sisanya (100%-11,9%) adalah 88,1% dipengaruhi oleh variabel lain diluar penelitian ini. Artinya hipotesis yang dikemukakan oleh peneliti benar.

Berdasarkan deskripsi tersebut terdapat persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang adalah sama-sama menjadikan media sosial sebagai variabel independen. Sementara untuk variabel dependennya

sedikit berbeda yaitu perilaku keagamaan serta lokasi penelitiannya berbeda.

Kedua, Mimi Putri Utami, Pengaruh Penggunaan Media Sosial Terhadap Akhlak Siswa di MTs Tarbiyah Islamiyah Kerkap. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh dari variabel X yaitu Penggunaan media sosial pada variabel Y yaitu akhlak siswa. Hal ini dibuktikan dengan nilai $t_{hitung} = 1.778$ lebih besar dari nilai $t_{tabel} = 0.679$, artinya terdapat pengaruh penggunaan media sosial terhadap akhlak siswa dengan nilai koefisien korelasi sebesar 0,461, atau 46.1%. Dengan demikian, penggunaan media sosial mempunyai pengaruh yang cukup kuat dalam membentuk akhlak Siswa di MTs Tarbiyah Islamiah Kerkap.

Berdasarkan deskripsi tersebut terdapat persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang adalah sama sama menjadikan media sosial sebagai variabel independen dan akhlak sebagai variabel dependen. perbedaannya peneliti tersebut menggunakan dua variabel saja, dan tempat penelitiannya berbeda.

Ketiga, Erni Ratna Dewi, Hubungan Media Sosial dalam Pembentukan Karakter Anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa analisis untuk aplikasi media sosial dalam pembentukan karakter anak memperoleh nilai *Chi-Square* (X^2) sebesar 80.919 pada df 16 yang menunjukkan $X^2_{hitung} > X^2_{tabel}$ sebesar 16.919. Jadi *Chi-Square* $X^2_{hitung} > X^2_{tabel}$ atau $80.919 > 16.919$, dengan *Coefficient Contingence* sebesar 0.728 dan Sig. 0.000. Berarti

bahwa ada hubungan yang signifikan ($p < 0.05$) aplikasi media sosial dalam pembentukan karakter anak.

Persamaan dari penelitian tersebut adalah sama-sama membahas media sosial. Sedangkan yang membedakan yaitu skripsi tersebut membahas tentang pembentukan karakter dan pengaruhnya terhadap karakter anak, sedangkan dalam skripsi ini akan membahas mengenai akhlak siswa.

Keempat, Ronny Mardta, Hubungan Penggunaan Media Online: Game Online dengan Perilaku Kekerasan Pada Anak Sekolah Dasar (SD) di SD.S Trisula Perwari Kota Bukittinggi. Berdasarkan uji Chi-Square didapatkan nilai P-value = 0,000 dengan OR= 29,250. Dimana nilai $\alpha = 0,05$ jika dibandingkan nilai $P < \alpha$ maka diperoleh kesimpulan adanya hubungan antara penggunaan Media Online: *Game Online* dengan Perilaku Kekerasan pada Anak Sekolah Dasar (SD) di SD.S Trisula Perwari Kota Bukittinggi dan anak yang pernah memainkan game online yang mengandung unsur kekerasan beresiko berperilaku kekerasan sebesar 29,25 kali dibandingkan dengan anak yang tidak pernah memainkan *game online*.

Berdasarkan deskripsi tersebut terdapat persamaan tentang penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang adalah sama-sama menggunakan variabel independen *game online*, sedangkan variabel dependennya berbeda dan tempat penelitian yang berbeda.

Kelima, dalam skripsi yang ditulis oleh Muslim dengan judul “*Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Akhlak Remaja di Desa Rajek Kec. Godong Kab. Grobogan*”. Dari hasil penelitian tersebut diperoleh kesimpulan bahwa terdapat pengaruh antara variabel X terhadap variabel Y. hal ini ditunjukkan dengan nilai koefisien korelasi sebesar 0,019. Hasil tersebut menunjukkan besarnya pengaruh intensitas bermain *game online* dalam menjelaskan variabel terhadap akhlak remaja di Desa Rajek Kec. Godong Kab. Grobogan 19% sedangkan sisanya sebesar 81% dijelaskan oleh faktor lain diluar intensitas bermain game online dengan taraf signifikan $0,000 < 0,05$ serta nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $0,742 > 0,681$. Yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap akhlak remaja di Desa Rajek.

Berdasarkan deskripsi tersebut terdapat persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang adalah sama-sama menjadikan akhlak sebagai variabel dependen, kemudian terdapat sedikit persamaan dalam variabel independennya adalah intensitas bermain *game online* dan tentu lingkungan keluarga serta tempat penelitiannya berbeda.

B. Landasan Teori

Dalam hal ini penulis menggunakan teori-teori yang berkaitan dengan pengertian media sosial, *game online* dan akhlak. Dimana teori-teori ini digunakan sebagai pedoman dalam membahas masalah yang ada.

1. Media Sosial

a. Pengertian Media Sosial

Pengertian media sosial atau dalam bahasa Inggris “*Social Media*” menurut tata bahasa, terdiri dari kata “*Social*” yang memiliki arti kemasyarakatan atau sebuah interaksi dan “*Media*” adalah sebuah wadah atau tempat sosial itu sendiri.⁶

Media sosial adalah sebuah media online, dengan para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi blog, jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual. Blog, jejaring sosial dan wiki merupakan bentuk media sosial yang paling umum digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia. Manusia biasa yang saling membagi ide, bekerjasama, dan berkolaborasi untuk menciptakan kreasi, berpikir, berdebat, menemukan orang yang bisa menjadi teman baik, menemukan pasangan, dan membangun sebuah komunikasi. Sementara jejaring sosial merupakan situs dimana setiap orang bisa membuat web page pribadi, kemudian terhubung dengan teman-teman untuk berbagi informasi dan berkomunikasi. Jejaring sosial terbatas antara lain *Facebook, WhatsApp, Myspace, Twitter, YouTube, dan Instagram*.⁷

Seperti diketahui, media sosial berkembang sangat pesat dari masa ke masa. Mulai dari bertukar pesan melalui SMS, lalu

⁶ Fi Leysa Khadza, *Cara Mudah Mengenal dan Membaca Karakter dan Kepribadian Orang Lewat Internet*, (Jogya: Mantra Book, 2013), 24.

⁷ Rulli Nasrullah, *Media Sosial : Perspektif Komunikasi, Budaya dan Sioteknologi*, (Jakarta: Simbiosis Rekatama Media, 2015), 5.

berkembang menjadi obrolan via chat, hingga seperti yang kita rasakan saat ini. Berkembang pesatnya situs jejaring sosial tersebut tentu saja punya dampak positif dan juga negatif, oleh karena itu penting untuk di buat suatu sistem pengawasan dan bimbingan bagi mereka agar dampak negatif nya dapat di hindari dan dampak positifnya semakin di rasakan.

b. Karakteristik Media Sosial

Media sosial memiliki 6 karakteristik khusus, yaitu:

1) Jaringan (*Network*)

Infrastruktur yang menghubungkan antar perangkat keras untuk melakukan pertukaran informasi.

2) Informasi (*Information*)

Informasi merupakan bentuk utama dari media sosial karena untuk melakukan komunikasi dibutuhkan informasi. Contohnya seperti konten dari pengguna, profil yang dituju, dan lain sebagainya.

3) Arsip (*Archive*)

Media sosial dapat menjadi media penyimpanan data yang berisi informasi dari penggunanya.

4) Interaktivitas (*Interactivity*)

Media sosial harus memiliki interaktivitas atau interaksi antar pengguna.

5) Simulasi Sosial (*Social Simulation*)

Media sosial dapat mensimulasikan keadaan sosial yang sesungguhnya tanpa harus mengalaminya secara langsung. Contohnya seperti *chatting* dengan teman tanpa harus bertatap muka secara langsung.

6) Konten Pengguna (*User-generated Content*)

Konten-konten dalam media sosial dapat dibuat oleh para penggunanya, tidak hanya konten yang sudah ada sebelumnya.

c. Indikator Penggunaan Media Sosial

Menurut Lometti, Reeves, dan Bybee penggunaan media oleh individu dapat dilihat dari tiga hal, yaitu:

- 1) Jumlah waktu, hal ini berkaitan dengan frekuensi, intensitas, dan durasi yang digunakan dalam mengakses situs,
- 2) Isi media, yaitu memilih media dan cara yang tepat agar pesan yang ingin disampaikan dapat dikomunikasikan dengan baik,
- 3) Hubungan media dengan individu dalam penelitian ini adalah keterkaitan pengguna dengan media sosial.⁸

2. *Game Online*

Permainan (*game*) merupakan bagian dari bermain dan bermain juga bagian dari permainan, keduanya saling berhubungan. Permainan

⁸ Thea Rahmani, *Penggunaan Media Sosial Sebagai Penguasaan Dasar-Dasar Fotografi Ponsel*, (Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2016), 22.

adalah kegiatan yang kompleks yang di dalamnya terdapat peraturan, *play* dan budaya. Sebuah permainan adalah sebuah sistem dimana pemain terlibat dalam konflik buatan, disini pemain berinteraksi dengan sistem dan konflik dalam permainan merupakan rekayasa atau buatan, dalam permainan terdapat peraturan yang bertujuan untuk membatasi perilaku pemain dan menentukan permainan.

Game online adalah sebuah *game* atau permainan yang dimainkan oleh beberapa orang atau secara bersama-sama dengan menggunakan koneksi jaringan internet baik malalui komputer ataupun *smartphone*.⁹ Maka dari itu kita tidak jarang menjumpai orang yang membuka permainan setiap hari. Walaupun beberapa orang menganggap *game online* identik dengan komputer, game tidak semata-mata dimainkan di perangkat itu saja. *Game* bisa dimainkan melalui *Console* bahkan *smartphone* yang kita genggam.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa *game online* adalah permainan yang dimainkan oleh satu orang atau *team* dan terkoneksi dengan internet. Sehingga pemain mendapatkan suatu sensasi permainan yang membuat kepuasan tersendiri terhadap pemain tersebut secara *real time*.

⁹ Misbach, M, *Panduan Praktis Membuat Game 3D*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2010), 7.

a. Jenis-jenis *Game Online*

Game online memiliki beberapa jenis, baik itu yang sederhana sampai yang memiliki grafik yang sangat kompleks. Ada pun beberapa jenis (*genre*) *game online*, yaitu:¹⁰

1) *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA).

Game Online jenis ini adalah jenis game yang dimainkan secara bersamaan dengan lebih dari 2 orang bahkan ribuan orang bila memainkannya secara online. Pemain akan berada di sebuah dunia virtual untuk melawan musuh, permainan action yang menggunakan konsep strategi. Biasanya pertandingan 5v5 dengan Hero pilihan kita sendiri dan gamer bisa membangun tim yang sempurna untuk mengalahkan tim lawan, melawan pemain manusia sungguhan di dalam game yang membutuhkan kerjasama dengan team, emblem hero yang digunakan, kecepatan, bahkan pada saat berkomunikasi dilakukan dengan singkat. Contoh permainan jenis ini antara lain *Dota1*, *Dota2*, *Heroes of Newerth*, *Chaos Online*, *League of Legends*, *Clash Royale*, *Vainglory*, *Call of Champions*, *Ace Of Arenas* dan lainnya.

2) *Massively Multiplayer Online First-person shooter Games* (MMOFPS).

¹⁰ Recky Jumansyah, *Fenomena Kecanduan game Online Pada Mahasiswa UMBY*, (Yogyakarta: Universitas Mercu Buana, 2017). 22

Game jenis ini mengambil sudut pandang orang pertama sehingga seolah-olah pemain berada dalam permainan tersebut dalam sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan, dimana setiap tokoh memiliki kemampuan yang berbeda dalam tingkat akurasi, refleks, dan lainnya. Permainan ini dapat melibatkan banyak orang dan biasanya permainan ini mengambil *setting* peperangan dengan senjata senjata militer. Contoh permainan jenis ini antara lain *Player Unknown Battleground* (PUBG), *Counter Strike*, *Call of Duty*, *Point Blank*, *Quake*, *Blood*, *Unreal*.

3) *Massively Multiplayer Online Real-teame strategy Games* (MMORTS).

Game jenis ini menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya. Permainan ini memiliki ciri khas dimana pemain harus mengatur strategi permainan. Dalam RTS, tema permainan bisa berupa sejarah (misalnya seri *Age of Empires*), fantasi (misalnya *Warcraft*), dan fiksi ilmiah (misalnya *Star Wars*).

4) *Massively Multiplayer Online Role-playing Games* (MMORPG).

Game jenis ini biasanya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. RPG biasanya lebih mengarah ke kolaborasi sosial

daripada kompetisi. Pada umumnya dalam RPG, para pemain bergabung dalam satu kelompok. Contoh dari genre permainan ini *Ragnarok Online*, *The Lord of the Rings Online : Shadows of Angmar*, *Final Fantasy*, *Dota2*).

b. Dampak Positif dan Negatif *Game Online*

Fenomena maraknya *game online* dikalangan remaja pasti memiliki dampak psikologis terhadap pemainnya. Dampak itu bisa berupa positif maupun negatif. Dampak positif dan negatif itu meliputi:

1) Dampak Positif

Ternyata bermain *game online* tidak selamanya mengakibatkan efek negatif saja. Salah seorang menteri Sekretaris Kabinet Inggris yaitu Tom Watson, justru menyarankan agar anak-anak bermain video game yang dapat melatih pikiran, konsentrasi, menjawab tantangan, dan beradaptasi terhadap perubahan di sekitarnya. Hasil penelitian mereka terhadap orang-orang yang berusia 18-23 tahun menyatakan bahwa seseorang yang bermain game akan lebih fokus terhadap apa yang terjadi di sekitarnya dan kemampuan visualnya lebih meningkat bila dibandingkan dengan orang yang tidak bermain game.¹¹

¹¹ Ma'ruf Harsono, *Pengaruh Bermain Game Terhadap Perkembangan Remaja*, (Surya University, 2014). 75-76.

Dampak positif dari game online adalah mendapatkan pengetahuan tentang teknologi dan internet yang lebih baik, melatih berkomunikasi dengan orang lain dan dapat mengerti serta mengartikan bahasa Inggris yang terdapat pada game online maupun internet.¹²

Dampak positif bermain game online adalah kemampuan otak untuk mengasah atau menganalisis sesuatu menjadi lebih meningkat, lebih gampang memecahkan masalah, menjadi lebih kreatif dan imajinatif, dan kemampuan dalam berbahasa Inggris lebih mantap. Mahasiswa juga merasakan dampak positif dari penggunaan game online terhadap kemampuan otak untuk menganalisis sesuatu. Hal ini disebabkan oleh strategi bermain yang harus digunakan untuk mengalahkan lawan tim.¹³

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa bermain *game online* tidak selamanya membawa dampak buruk bagi pemain. Justru karena bermain *game online* pemain mendapatkan *skill* atau kemampuan tertentu berdasar game yang dimainkan, misalnya kecerdasan dalam menyusun strategi, meningkatkan kemampuan analisis dan konsentrasi, bahkan yang paling sederhana mampu menerjemahkan bahasa Inggris

¹² Ridwan Syahrani, *Ketergantungan Online Game dan Penanganannya*. Kota Palu Sulawesi Tengah: FKIP Universitas Tadulako, Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling Volume 1 No.1. 2015, 91.

¹³ Della Nur Wijiarti, *Dampak Game Online Terhadap Pembelajaran Bahasa Inggris (ditinjau dari persepsi mahasiswa)*, (Manado: Universitas Sam Ratulangi, 2016). 7.

dengan mudah karena sudah sering memainkan *game online* yang mayoritas berbahasa Inggris.

2) Dampak Negatif

Dampak negatif bermain game online adalah menggunakan istilah negatif tertentu untuk menghina gamer lainnya, banyaknya istilah-istilah yang hanya gamers lah yang mengetahui maksud dan istilah yang digunakan kebanyakan ada unsur untuk menghina para pemain lain di game online yang sama.¹⁴

Dampak negatif dari bermain game online adalah seseorang yang kecanduan game online menunjukkan perilaku adiktif banyak pelajar atau mahasiswa mengaku kadang-kadang membolos dari universitas ataupun sekolah agar bisa bermain game online di warnet atau di telepon seluler, seseorang yang kecanduan game online menggunakan uang jajannya agar bisa bermain game online hanya untuk membeli paket internet atau bermain warnet, para pemain game online tidak ingat waktu dalam bermain terkadang seseorang yang bermain game bisa bermain selama 12 jam lebih hanya demi bermain permainan online tersebut yang akhirnya menyebabkan kecanduan (adiktif) terhadap penggunaannya, seseorang yang bermain game tidak akan memikirkan orang lain termasuk orang tuanya karena

¹⁴ *Ibid.*, 7

keasyikan atau terlalu fokus pada permainan yang sedang ia mainkan.¹⁵

Dampak negatif dari game online adalah seseorang yang sudah bermain game akan acuh dan tidak peduli dengan perkataan ataupun nasehat orang lain termasuk orang tua, tidak mengenal waktu sehingga melupakan kewajiban sehari-hari yang menjadi kebutuhannya, rela bolos pelajaran demi bermain game dengan teman ataupun bermain secara individu, kurang bergaul dengan teman-temannya karena lebih aktif bermain game dan hanya fokus pada telepon seluler.¹⁶

Berdasarkan penjelasan di atas bahwa *game online* memiliki sisi negatif, seperti membuat sebagian pemain sering melontarkan kata-kata kasar, kecanduan untuk memainkan setiap hari sehingga lupa waktu. Mengenai hal ini penulis menyarankan untuk membatasi penggunaan atau intensitas bermain *game online* sebab berdampak buruk terhadap jadwal harian atau pembagian waktu setiap harinya.

c. Indikator *Game Online*

Aspek seseorang kecanduan akan game online sebenarnya hampir sama dengan jenis kecanduan yang lain, akan tetapi

¹⁵ Rahmad Nico Suryanto, *Dampak Positif dan Negatif Permainan Game Online Dikalangan Pelajar Pekanbaru: Univeristas Riau (Bina Widya)*. Jom Fisip Vol. 2 No.2. 2015, 9.

¹⁶ Ridwan Syahrhan, *Ketergantungan Online Game dan Penanganannya*. Kota Palu Sulawesi Tengah: FKIP Universitas Tadulako, Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling Volume 1 No.1. 2015, 91.

kecanduan game online dimasukkan kedalam golongan kecanduan psikologis dan bukan kecanduan secara fisik. Chen dan Chang dalam *Asian Journal of Health and Information Sciences*, menyebutkan bahwa sedikitnya ada empat buah aspek kecanduan game online. Keempat aspek tersebut adalah:

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

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

- 2) *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, seperti halnya seorang perokok yang tidak bisa lepas dari rokok.

- 3) *Tolerance* (toleransi)

Toleransi dalam hal ini diartikan sebagai sikap menerima keadaan diri kita 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*, kebanyakan pemain *game online* tidak akan berhenti bermain hingga merasa puas.

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

Pecandu *game online* cenderung untuk tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang mereka miliki dengan orang lain, karena pecandu *game online* hanya terfokus pada game online saja. Begitu pula dengan masalah kesehatan, pecandu *game online* kurang memperhatikan masalah kesehatan mereka seperti waktu tidur yang kurang, tidak menjaga kebersihan badan dan pola makan yang tidak teratur. Remaja yang kecanduan dalam permainan game online termasuk dalam tiga kriteria yang ditetapkan WHO (*World Health Organization*), yaitu sangat membutuhkan permainan dengan gejala menarik diri dari lingkungan, kehilangan kendali, dan tidak peduli dengan kegiatan lainnya.¹⁷

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan diatas, indikator penggunaan *game online* adalah *Compulsion* (kompulsif/dorongan untuk melakukan secara terus menerus), *Withdrawal* (penarikan diri), *Tolerance* (toleransi), dan *Interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan).

¹⁷ C. Y. Chen, & S. L. Chang, "An Exploration Of Tendency To Online Game Addiction Due To User's Liking Of Design Features" (2008), 45.

3. Akhlak

a. Pengertian Akhlak

Secara *lughat* (bahasa) akhlak adalah bentuk jamak dari *khilqun* atau *khuluqun* yang artinya budi pekerti, tingkah laku, perangai atau tabi'at. Istilah akhlak mempunyai sinonim dengan etika dan moral; etika dan moral berasal dari bahasa Latin yang berasal dari kata *etos* maknanya kebiasaan, dan *mores* artinya kebiasaannya. Kata akhlak berasal dari kata kerja *khalaqa* yang artinya menciptakan. *Khaliq* maknanya pencipta atau Tuhan dan makhluk artinya yang diciptakan, sedangkan *khalaq* maknanya penciptaan. Kata *khalaqa* yang mempunyai kata yang seakar di atas mengandung maksud bahwa akhlak merupakan jalinan yang mengikat atas kehendak Tuhan dan manusia. Pada makna lain kata akhlak dapat diartikan tata perilaku seseorang terhadap orang lain. Jika perilaku ataupun tindakan tersebut didasarkan atas kehendak Khaliq (Tuhan) maka hal itu disebut sebagai akhlak hakiki.¹⁸

Akhlak merupakan perilaku yang tampak (terlihat) dengan jelas, baik dalam kata-kata maupun perbuatan yang memotivasi oleh dorongan karena Allah. Namun demikian, banyak pula aspek yang berkaitan dengan sikap batin ataupun pikiran, seperti akhlak diniyah yang berkaitan dengan berbagai aspek, yaitu pola perilaku kepada Allah, sesama manusia, dan pola perilaku kepada alam.

¹⁸ Badrudin, *Akhlak Tasawuf*, (Serang: IAIB Press, 2015), 8-9.

Akhlak Islam dapat dikatakan sebagai akhlak yang Islami adalah akhlak yang bersumber pada ajaran Allah dan Rasulullah. Akhlak Islami ini merupakan amal perbuatan yang sifatnya terbuka sehingga dapat menjadi indikator seseorang apakah seorang muslim yang baik atau buruk. Akhlak ini merupakan buah dari akidah dan syariah yang benar. Secara mendasar, akhlak ini erat kaitannya dengan kejadian manusia yaitu khaliq (pencipta) dan makhluk (yang diciptakan). Rasulullah diutus untuk menyempurnakan akhlak manusia yaitu untuk memperbaiki hubungan makhluk (manusia) dengan khaliq (Allah Ta'ala) dan hubungan baik antara makhluk dengan makhluk.

Kata “menyempurnakan” berarti akhlak itu bertingkat, sehingga perlu disempurnakan. Hal ini menunjukkan bahwa akhlak bermacam-macam, dari akhlak sangat buruk, buruk, sedang, baik, baik sekali hingga sempurna. Rasulullah sebelum bertugas menyempurnakan akhlak, beliau sendiri sudah berakhlak sempurna. Perhatikan firman Allah Swt dalam Surah Al-Qalam ayat 4:

وَإِنَّكَ لَعَلَىٰ خُلُقٍ عَظِيمٍ

Artinya :

*“ Dan sesungguhnya engkau (Muhammad) benar-benar berbudi pekerti yang agung ”*¹⁹

Dalam ayat diatas, Allah Swt. sudah menegaskan bahwa Nabi Muhammad Saw. mempunyai akhlak yang agung. Hal ini menjadi

¹⁹ Departemen Agama Republik Indonesia, Al-Qur'an dan Terjemahannya, (Bandung: Diponegoro, 2005), 980.

syarat pokok bagi siapa pun yang bertugas untuk memperbaiki akhlak orang lain. Logikanya, tidak mungkin bisa memperbaiki akhlak orang lain kecuali dirinya sendiri sudah baik akhlaknya.

Karena akhlak yang sempurna itu, Rasulullah Saw patut dijadikan uswah al-hasanah (teladan yang baik). Firman Allah Swt dalam surah Al-Ahzab ayat 21:

لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِّمَن كَانَ يَرْجُو اللَّهَ وَالْيَوْمَ الْآخِرَ
وَذَكَرَ اللَّهَ كَثِيرًا

Artinya :

*“Sesungguhnya pribadi Rasulullah merupakan teladan yang baik untuk kamu dan untuk orang yang mengharapkan menemui Allah dan hari akhirat dan mengingat Allah sebanyak-banyaknya”.*²⁰

Berdasarkan ayat di atas, orang yang benar-benar ingin bertemu dengan Allah dan mendapatkan kemenangan di akhirat, maka Rasulullah Saw adalah contoh dan teladan yang paling baik untuknya.

Tampak jelas bahwa akhlak itu memiliki dua sasaran: Pertama, akhlak dengan Allah. Kedua, akhlak dengan sesama makhluk. Oleh karena itu, tidak benar kalau masalah akhlak hanya dikaitkan dengan masalah hubungan antara manusia saja. Atas dasar itu, maka benar akar akhlak adalah akidah dan pohonnya adalah syariah. Akhlak itu sudah menjadi buahnya. Buah itu akan rusak jika pohonnya rusak, dan

²⁰ *Ibid.*, 670

pohonnya akan rusak jika akarya rusak. Oleh karena itu akar, pohon, dan buah harus dipelihara dengan baik.²¹

Dari berbagai pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa akhlak merupakan perilaku yang tertanam dalam diri setiap manusia. Perilaku yang mencerminkan akhlak pada umumnya dilakukan secara spontan sehingga akan memperlihatkan akhlak yang dimiliki. Karena apa yang dilakukannya tanpa melewati proses berfikir yang panjang.

b. Indikator Akhlak

1) Akhlak dengan Allah SWT

Akhlak manusia dengan Allah dapat diartikan sebagai sikap atau perbuatan yang seharusnya dilakukan oleh manusia sebagai makhluk kepada Tuhan yang Khalik.²²

- a) Rajin sholat,
- b) Yakin kepada rosul dan kitab,
- c) Membaca Al-Qur'an,
- d) Percaya kepada Allah,
- e) Menjalankan puasa.

²¹ Syafifah Habibah, *Akhlak dan Etika dalam Islam*”, *Jurnal Pesona Dasar*, Vol. 1 No. 4, Oktober 2015, 74-75.

²² M. Yatimin Abdullah, “*Studi Akhlak dalam Perspektif Al-Qur'an*” (Jakarta: AmZah, 2007), 200.

2) Akhlak kepada manusia

Akhlak terhadap sesama manusia merupakan sikap yang seharusnya dilakukan seseorang terhadap orang lain.²³

- a) Suka menolong,
- b) Menepati janji,
- c) Berbakti kepada orang tua,
- d) Bersedekah,
- e) Tidak sombong.

C. Kerangka Berfikir

Akhlak adalah sebuah perbuatan manusia yang baik dan harus dikerjakan dan menghindari perbuatan buruk dalam kehidupan sehari-hari yang berdasar nilai moral. Selain itu, menurut Al-Ghazali akhlak adalah sifat yang tertanam dalam jiwa (manusia) yang melahirkan perbuatan-perbuatan dengan mudah tanpa memerlukan pemikiran maupun pertimbangan. Dari pendapat di atas bisa disimpulkan bahwa akhlak merupakan respon dari seseorang yang dilakukan secara spontan tanpa melalui proses berfikir.

Akhlak seseorang rentan terhadap faktor luar jika tidak didasari keyakinan yang kokoh. Semakin sering orang bergaul dengan orang luar tanpa dibekali ilmu agama yang kuat maka dapat dipastikan orang tersebut

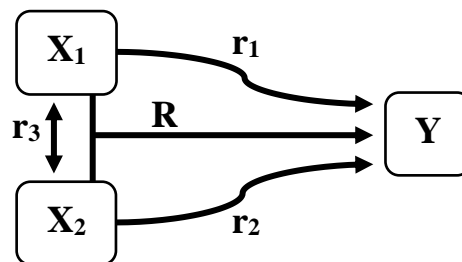
²³ *Ibid.*, 212

terkena dampak buruk pergaulan. Salah satu faktor yang berpengaruh adalah penggunaan *gadget*. Dibanding sisi positifnya penggunaan yang sering tidak disadari oleh kebutuhan tertentu maka akan didominasi oleh sisi negatifnya. Beberapa konten tersebut ialah media sosial dan *game online*. Sebagian orang menghabiskan waktunya untuk berselancar ria dalam dunia maya dan *game online* sehingga seringkali lupa waktu dalam menunaikan ibadah. Berdasarkan landasan teori yang dikemukakan diatas maka diduga terdapat pengaruh media sosial dan *game online* terhadap religiusitas.

Dalam penelitian ini akan dibahas mengenai pengaruh media sosial dan *game online* terhadap akhlak. Adapun kerangka berfikirnya sebagai berikut:

Gambar 2.1

Kerangka Berfikir



Dengan keterangan:

X₁ : Variabel Media Sosial

X₂ : Variabel *Game Online*

Y : Variabel Akhlak

R : Korelasi antara X₁ dan X₂ dengan Y

r₁ : korelasi antara X₁ dengan Y

r_2 : korelasi antara X_2 dengan Y

r_3 : Korelasi antara X_1 dengan X_2 ²⁴

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban empirik.²⁵

Jadi, hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara, karena dugaan itu bisa benar, bisa juga salah, oleh karena itu perlu diteliti.

Jenis hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Hipotesis Media Sosial terhadap Akhlak (H_{a1}):

Terdapat pengaruh yang signifikan antara media sosial terhadap akhlak siswa.

2. Hipotesis *Game Online* terhadap Akhlak (H_{a2}):

Terdapat pengaruh yang signifikan antara *game online* terhadap akhlak siswa.

²⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2004), 44.

²⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2015), 63.

3. Hipotesis Media Sosial dan *Game Online* terhadap Akhlak (H_{a3}):

Terdapat pengaruh yang signifikan antara media sosial dan *game online* terhadap akhlak siswa.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian adalah proses pemikiran dan penentuan matang tentang hal-hal yang akan dilakukan.²⁶ Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang merupakan metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.²⁷ Pendekatan kuantitatif bertujuan untuk menguji teori, membangun fakta, menunjukkan hubungan antar variabel, memberikan deskripsi statistik, menaksir dan meramalkan hasilnya. Desain penelitian yang menggunakan pendekatan kuantitatif harus terstruktur, baku, formal dan dirancang sematang mungkin sebelumnya.²⁸

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian asosiatif. Penelitian asosiatif merupakan penelitian yang mencari hubungan antara satu atau beberapa variabel dengan variabel lain.²⁹ Teknik pengambilan sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik *simple random sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel yang

²⁶ Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), 100.

²⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2017), 8.

²⁸ Ahamd Tanzeh, *Metodologi Penelitian Praktis*, (Yogyakarta : Teras, 2009), 10.

²⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Bisnis*, (Jakarta: Alfabeta, 2005), 11.

memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel.³⁰

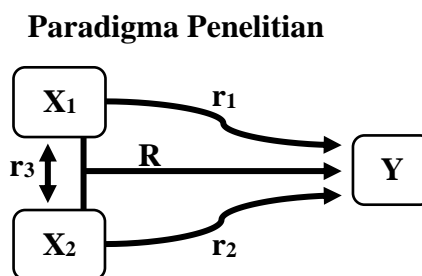
Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variabel tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya.³¹

Dalam penelitian ini peneliti mengambil tiga variabel yang digunakan yaitu:

1. Variabel bebas (*variabel independent*) adalah variabel yang ada atau terjadi mendahului variabel terikatnya.³² Variabel bebas didalam penelitian ini adalah Media Sosial (X1) dan *Game Online* (X2).
2. Variabel terikat (*variabel dependent*) adalah variabel yang diakibatkan atau yang dipengaruhi oleh variabel bebas.³³ Dalam penelitian ini variabel terikat adalah Akhlak (Y).

Dengan demikian rancangan penelitian adalah sebagai berikut:

Gambar 3.1



Keterangan:

X1 : Sosial Media

³⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2017), 218.

³¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Administrasi*, (Bandung: Alfabeta, 2006), 101.

³² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Kombinasi*, (Bandung: Alfabeta, 2015), 12.

³³ *Ibid*, 13.

- X2 : *Game Online*
- Y : Akhlak
- R : Korelasi antara X1 dan X2 dengan Y
- r1 : korelasi antara X1 dengan Y
- r2 : korelasi antara X2 dengan Y
- r3 : Korelasi antara X1 dengan X2³⁴

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Sugiono, populasi didefinisikan sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang memiliki karakteristik dan kualitas tertentu yang ditetapkan oleh peneliti yang kemudian akan ditarik kesimpulannya. Populasi dapat berwujud sejumlah manusia, kurikulum, kemampuan manajemen, alat-alat pengukur, cara mengajar, cara pengadministrasian, kepemimpinan, peristiwa dan lain-lain.³⁵ Populasi penelitian ini adalah siswa SMK Negeri 1 Jenangan.

Dalam sebuah penelitian yang memiliki populasi yang cukup besar, suatu ketidakmungkinan untuk peneliti menyebarkan kuesioner kepada seluruh anggota populasi. Dengan demikian peneliti tentu memerlukan penentuan jumlah anggota populasi yang dijadikan responden. Responden inilah yang kemudian disebut sebagai sampel.

³⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2004), 44.

³⁵ *Ibid.*, 85

Maka dapat dikatakan bahwa sampel merupakan populasi yang mana dalam sampel tersebut harus tergambar karakteristik populasi.³⁶ Adapun populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa SMK Negeri 1 Jenangan yang berjumlah 2045 siswa.

Tabel 3.1

Daftar Siswa SMK Negeri 1 Jenangan

No.	Siswa	Jumlah
1.	Laki-laki	1820
2.	Perempuan	225
Jumlah		2045

Sumber: sekolah.data.kemdikbud.go.id

2. Sampel

Sampel adalah kumpulan dari unsur atau individu yang merupakan bagian dari populasi. Pengambilan sampel dilakukan karena adanya keterbatasan dana, waktu, dan tenaga yang dimiliki oleh peneliti, biasanya pada penelitian dengan jumlah populasi besar. Apabila peneliti dapat menjangkau seluruh populasi maka tidak perlu dilakukan pengambilan sampel.³⁷ Jika besarnya populasi dalam penelitian diketahui jumlahnya, maka perhitungan jumlah sampel dapat menggunakan rumus Slovin, seperti yang ditunjukkan dalam rumus berikut:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

³⁶ *Ibid.*, 81

³⁷ Andhita Dessy Wulansari, *Aplikasi Statistika Parametrik Dalam Penelitian* (Yogyakarta: Pustaka Felicha, 2016), 9.

$$n = \frac{2045}{1 + 2045(0,1)^2}$$

$$n = \frac{2045}{1 + 2045(0,01)}$$

$$n = \frac{2045}{1 + \frac{2045}{100}}$$

$$n = \frac{2045}{\frac{20}{20} + \frac{409}{20}}$$

$$n = \frac{2045}{\frac{429}{20}}$$

$$n = \frac{40900}{429}$$

$$n = 95,34$$

$$n = 96$$

Keterangan:

n = Ukuran sampel

N = Populasi

e = Tingkat ketepatan yang diinginkan

Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *simple random sampling*, dikatakan *simple* (sederhana) karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu. Jadi dalam penelitian ini peneliti mengambil sampel dari setiap kelas secara acak. Berdasarkan

hasil di atas maka dapat diketahui bahwa sampel yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebanyak 96 orang yang dibulatkan menjadi 100 responden.

C. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya.³⁸

Pada umumnya penelitian akan berhasil apabila menggunakan instrumen. Instrumen sebagai alat pengumpulan data harus benar-benar dirancang dan dibuat sedemikian rupa sehingga menghasilkan data empiris sebagaimana adanya. Instrumen yang digunakan untuk melakukan pengukuran variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2

Instrumen Pengumpulan data

Judul Penelitian	Variabel Penelitian	Indikator	Subjek	Teknik
PENGARUH SOSIAL MEDIA DAN GAME ONLINE	Variabel X1: Media Sosial	1. Jumlah waktu 2. Isi media 3. Hubungan media	Siswa	Angket

³⁸ Riduawan, *Pengantar Statistika Sosial*, (Bandung: Alfabeta, 2014), 37.

TERHADAP AKHLAK		dengan individu		
SISWA SMK NEGERI 1 JENANGAN	Variabel X2: <i>Game Online</i>	1. <i>Compulsion</i> 2. <i>Withdrawal</i> 3. <i>Tolerance</i> 4. <i>Interpersonal and health- related problems</i>	Siswa	Angket
	Variabel Y: Akhlak	1. Terhadap Allah 2. Terhadap Sesama	Siswa	Angket

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan.³⁹

Sementara menurut Suharsimi Arikunto, instrumen penelitian pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut

³⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2004), 224.

menjadi sistematis dan dipermudah olehnya. Pembuatan instrumen harus mengacu pada variabel penelitian, definisi operasional dan skala pengukurannya.⁴⁰

Dalam sebuah penelitian, peneliti harus memahami kriteria data yang baik dan mampu menentukan teknik yang tepat dalam mengumpulkan data. Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari suatu penelitian adalah untuk mendapatkan data. Secara umum, teknik pengumpulan data dibedakan menjadi 4, yaitu: observasi, wawancara, dokumentasi, dan triangulasi atau gabungan.

Dalam rangka memperoleh data yang berkaitan dengan penelitian ini, maka peneliti menggunakan metode atau teknik pengumpulan data, antara lain sebagai berikut:

1. Angket atau Kuesioner (*Questioneres*)

Untuk memperoleh suatu data dan pengelolaan dalam penelitian ini, teknik yang digunakan adalah kuesioner (angket). Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Angket ini digunakan untuk memperoleh data media sosial dan game online terhadap akhlak siswa SMK Negeri 1 Jenangan.

⁴⁰ V. Wiratna Sujarweni, *Metode Penelitian Bisnis & Ekonomi*, (Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2015), 98.

Instrumen penelitian ini disusun berdasarkan indikator-indikator dari variabel penelitian. Indikator tersebut dituangkan secara rinci dalam butir-butir pertanyaan yang berupa angket dan dibagikan kepada responden.

Alat ukur dalam penelitian dengan menggunakan angket yang berisi butir-butir pertanyaan yang nantinya akan diberikan kepada responden. Skala penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala *Likert*, yaitu skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok tentang fenomena sosial. Dengan skala likert ini maka variabel yang akan dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan.

Adapun pengumpulan data dengan menggunakan angket yang mengacu pada skala *Likert* dengan skor adalah sebagai berikut:

Tabel 3.3
Skala Pengukuran

Kategori	Skor	
	Positif	Negatif
SS (Sangat Setuju)	4	1
S (Setuju)	3	2
TS (Tidak Setuju)	2	3
STS (Sangat Tidak Setuju)	1	4

2. Dokumentasi

Teknik dokumentasi adalah cara mengumpulkan data melalui peninggalan tertulis, seperti arsip-arsip termasuk buku-buku pendapat, teori, dalil atau hukum-hukum dan lain-lain yang berhubungan dengan masalah penelitian.⁴¹ Teknik ini biasanya digunakan untuk mendapatkan data-data yang berkaitan dengan gambaran umum lokasi penelitian yang ada di SMK Negeri 1 Jenangan.

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data menggunakan pengujian validitas dan reliabilitas yang dilakukan dengan menggunakan *software SPSS 26.0*. Berikut ini adalah hasil uji validitas dan reliabilitas yang dilakukan pada 30 responden:

1. Uji validitas

Uji validitas digunakan untuk mengetahui kelayakan butir-butir dalam suatu pertanyaan atau pernyataan dalam mendefinisikan suatu variabel.⁴² Sutrisno Hadi berpendapat bahwa kesahihan atau validitas dibatasi sebagai tingkat kemampuan suatu instrumen untuk mengungkapkan sesuatu yang menjadi sasaran pokok pengukuran yang dilakukan dengan instrumen tersebut.⁴³ Menurut Sugiyono, valid menunjukkan derajat ketepatan antara data yang sebenarnya terjadi

⁴¹ Margono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), 181.

⁴² Imam Ghozali, *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 21* Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2013), 52.

⁴³ Achmad Sani Supriyanto dan Vivin Maharani, *Metodologi Penelitian Manajemen Sumber Daya Manusia*, (Malang: UIN Maliki Press, 2013) 47.

pada obyek dengan data yang telah dikumpulkan oleh peneliti. Dalam menentukan valid atau tidaknya suatu item yang akan digunakan biasanya dilakukan uji signifikansi dengan taraf signifikansi 0,05. Artinya suatu item dianggap valid jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ dan nilai signifikansi $< 0,05$.⁴⁴

Dalam uji validitas ini menggunakan aplikasi SPSS 26. Data hasil uji validitas kuesioner penelitian ini sebagai berikut:

a. Validitas Variabel Sosial Media (X1)

Tabel 3.4

Hasil Uji Validitas Media Sosial

Pernyataan	R_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
X1a	0,421	0,361	Valid
X1b	0,547	0,361	Valid
X1c	0,179	0,361	Tidak Valid
X1d	0,812	0,361	Valid
X1e	0,716	0,361	Valid
X1f	0,550	0,361	Valid
X1g	0,657	0,361	Valid
X1h	0,776	0,361	Valid
X1i	0,738	0,361	Valid
X1j	0,472	0,361	Valid
X1k	0,548	0,361	Valid

⁴⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Bisnis*, (Bandung: Alfabeta, 2014), 154.

Pernyataan	R _{hitung}	r _{tabel}	Keterangan
------------	---------------------	--------------------	------------

Sumber: Data primer diolah dengan SPSS 26, 2021

Berdasarkan Tabel 3.4 diketahui bahwa dari 11 item pernyataan yang dimiliki 1 di antaranya tidak valid karena nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$ yaitu $0,179 < 0,361$. Nilai koefisien validitas terendah 0,179 dan tertinggi 0,812 sehingga dari 10 item pernyataan tersebut dapat digunakan sebagai kuesioner penelitian variabel sosial media.

b. Validitas Variabel *Game Online* (X2)

Tabel 3.5

Hasil Uji Validitas *Game Online*

Pernyataan	R _{hitung}	r _{tabel}	Keterangan
X2a	0,598	0,361	Valid
X2b	0,484	0,361	Valid
X2c	0,666	0,361	Valid
X2d	0,696	0,361	Valid
X2e	0,694	0,361	Valid
X2f	0,757	0,361	Valid
X2g	0,642	0,361	Valid
X2h	0,500	0,361	Valid
X2i	0,264	0,361	Tidak Valid
X2j	0,496	0,361	Valid

X2k	0,723	0,361	Valid
X2l	0,727	0,361	Valid

Sumber: Data primer diolah dengan SPSS 26, 2021

Berdasarkan Tabel 3.5 diketahui bahwa dari 12 item pernyataan ada 1 item yang tidak valid karena nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$ yaitu $0,264 < 0,361$. Nilai koefisien validitas terendah 0,264 dan tertinggi 0,757 sehingga dari 12 item pernyataan tersebut 11 item dapat digunakan sebagai kuesioner penelitian variabel *game online*.

c. Validitas Variabel Akhlak (Y)

Tabel 3.6

Hasil Uji Validitas Akhlak

Pernyataan	R_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
Ya	0,595	0,361	Valid
Yb	0,430	0,361	Valid
Yc	0,457	0,361	Valid
Yd	0,467	0,361	Valid
Ye	0,429	0,361	Valid
Yf	0,428	0,361	Valid
Yg	0,473	0,361	Valid
Yh	0,645	0,361	Valid
Yi	0,641	0,361	Valid

Pernyataan	R _{hitung}	r _{tabel}	Keterangan
Yj	0,590	0,361	Valid
Yk	0,522	0,361	Valid
Yl	0,677	0,361	Valid
Ym	0,547	0,361	Valid

Sumber: Data primer diolah dengan SPSS 26, 2021

Berdasarkan Tabel 4.3 diketahui bahwa 13 item pernyataan semuanya dianggap valid karena karena nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$. Nilai koefisien validitas terendah 0,428 dan tertinggi 0,677 sehingga 13 item pernyataan tersebut dapat digunakan sebagai kuesioner penelitian variabel pengetahuan.

2. Uji reliabilitas

Setelah dilakukan uji validitas dan semua item sudah valid maka dilanjutkan dengan uji reliabilitas. Suatu kuesioner dikatakan reliabel jika jawaban responden terhadap pernyataan adalah stabil atau konsisten dari waktu ke waktu. Arikunto menyatakan reliabilitas artinya dapat dipercaya dan dapat diandalkan. Variabel dikatakan reliabel apabila memberikan hasil yang tetap atau ajeg walaupun dilakukan siapa saja dan kapan saja. Instrumen yang memenuhi persyaratan reliabilitas berarti instrument menghasilkan ukuran yang konsisten walaupun instrumen tersebut digunakan mengukur berkali-kali. Suatu instrumen dikatakan reliabel apabila hasil *cronbach alpha*

$\geq 0,6$.⁴⁵ Berikut ini adalah hasil uji reliabilitas dari variabel sosial media, *game online*, dan akhlak siswa di SMK Negeri 1 Jenangan:

Tabel 3.7

Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach's Alpha	Hasil Standar	Kesimpulan
Media Sosial	0,833	0,600	Reliabel
Game Online	0,852	0,600	Reliabel
Akhlak	0,785	0,600	Reliabel

Sumber: Data primer diolah dengan SPSS 26, 2021

Berdasarkan Tabel 4.4 diketahui bahwa hasil uji reliabilitas untuk variabel X1, X2, dan Y nilai *Cronbach's Alpha* $> 0,60$ yang artinya pernyataan pada kuesioner penelitian dikatakan reliabel. Sehingga instrumen yang dimiliki dapat digunakan sebagai instrumen pengumpulan data penelitian.

⁴⁵ Achmad Sani Supriyanto dan Vivin Maharani, *Metodologi Penelitian Manajemen Sumberdaya Manusia: Teori, Kuesioner dan Analisis Data*, (Malang: UIN Maliki Press: 2013), 48.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Sejarah SMK Negeri 1 Jenangan

SMK Negeri 1 Jenangan berdiri tahun 1964 hasil prakarsa pemerintah daerah dan dunia usaha/ dunia industri di ponorogo yang untuk pertama pada saat itu disebut STM (Sekolah Teknologi Menengah) Persiapan Negeri Ponorogo. Secara resmi lembaga ini menjadi STM Negeri Ponorogo berdasarkan SK Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomor 148/Diprt/BI/66 tanggal 1 Februari 1966. Perubahan STM Negeri Ponorogo menjadi SMK Negeri 1 Jenangan berdasarkan SK Mendikbud nomor 036/0/1997 tanggal 7 Maret 1997.⁴⁶

2. Visi dan Misi SMK Negeri 1 Jenangan

a. Visi SMK Negeri 1 Jenangan:

“Menjadi Pusat Pendidikan dan Pelatihan Kejuruan Yang Unggul, Berdaya Saing Tinggi dalam Persaingan Global dan Berbudaya Lingkungan”.

b. Misi SMK Negeri 1 Jenangan:

- 1) Memberikan layanan pendidikan dan pelatihan dalam berbagai jenjang kompetensi.
- 2) Menyiapkan tamatan yang memiliki keunggulan dalam kedisiplinan, kejujuran, kreatifitas, kemandirian dan berjiwa

⁴⁶ [SMKN 1 Jenangan Ponorogo \(smkn1jenpo.sch.id\)](http://smkn1jenpo.sch.id), diakses pada minggu 31 Januari 2021.

entrepreneur untuk memenuhi kebutuhan pelanggan dan mampu bersaing dalam era global.

- 3) Melaksanakan pengembangan dan peningkatan mutu pendidikan dan pelatihan secara berkelanjutan.
- 4) Mewujudkan pendidikan untuk menjaga daya dukung alam melalui tindakan pelestarian, pencegahan pencemaran dan kerusakan lingkungan sehingga tercipta kondisi belajar dan bekerja yang nyaman dan produktif.

c. Tujuan SMK Negeri 1 Jenangan

- 1) Menghasilkan lulusan yang memiliki karakter religius, nasionalis, gotong royong, integritas dan mandiri.
- 2) Penerapan layanan pembelajaran berbasis *Teaching Factory (TeFa)*.
- 3) Tersedianya layanan Pendidikan Berkelanjutan.
- 4) Menghasilkan lulusan yang memenuhi kebutuhan Industri dan Dunia Kerja (IDUKAI).
- 5) Optimalisasi manajemen Badan Layanan Umum Daerah (BLUD).
- 6) Mewujudkan warga sekolah berbudaya lingkungan.
- 7) Peningkatan kualitas dan kuantitas jejaring.

B. Deskripsi Data

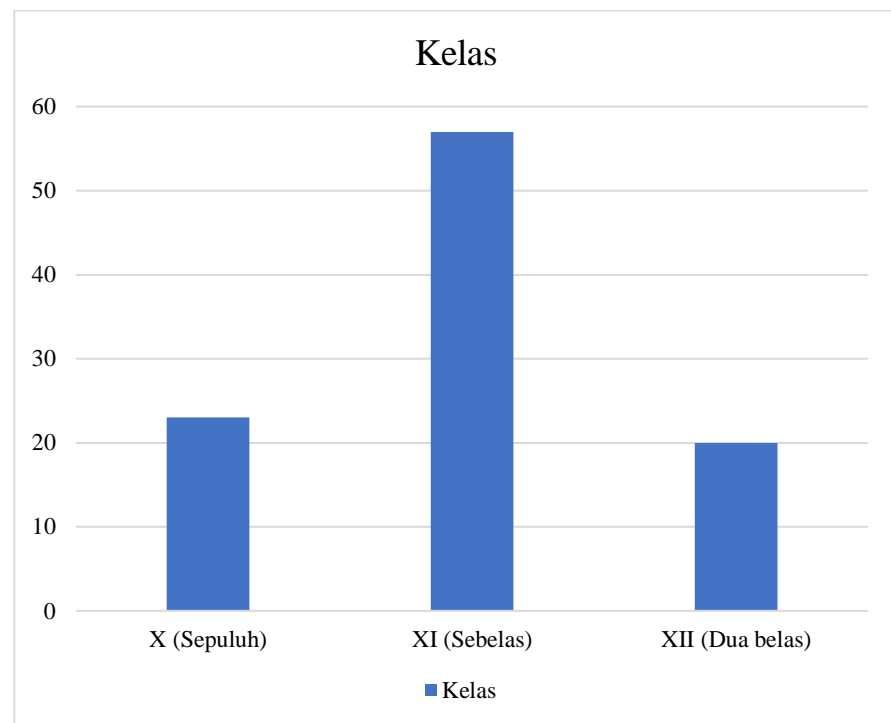
Sebagai gambaran umum mengenai latar belakang sampel penelitian, maka dalam sub bab ini akan disampaikan hal-hal penting mengenai karakteristik responden meliputi kelas, jurusan, jenis kelamin serta media sosial dan game online yang sering diakses. Dalam penelitian jumlah responden adalah 100 (pembulatan dari 96) yaitu sebagai syarat pemenuhan sampel dan penelitian dilakukan melalui kuesioner yaitu pada siswa SMK Negeri 1 Jenangan Ponorogo.

Untuk mendapatkan data mengenai hasil penelitian, peneliti menyebarkan angket kepada siswa SMK Negeri 1 Jenangan. Setelah diketahui jawaban angket, langkah berikutnya adalah mengubah angket menjadi angka (skor). Untuk masing-masing *item* soal terdapat empat alternatif jawaban (berpedoman pada skala *likert*). Di dalam penelitian ini, peneliti menetapkan tiga pembahasan dalam penilaian media sosial, *game online* dan akhlak.

1. Kelas

Gambar 4.1

Karakteristik Responden Berdasarkan Kelas

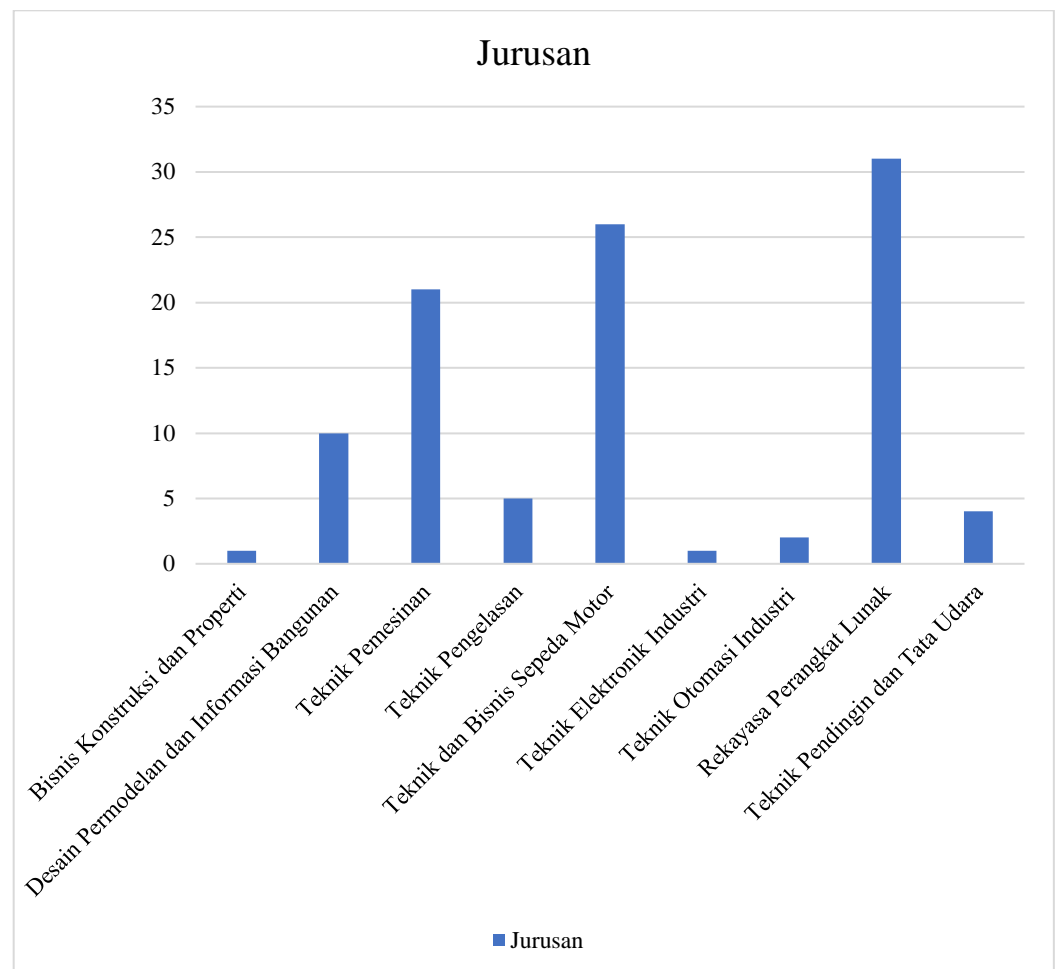


Berdasarkan keterangan Gambar 4.1 diketahui bahwa responden terdiri dari 57 siswa kelas XI (sebelas), 23 siswa dari kelas X (sepuluh) dan 20 siswa dari kelas XII (dua belas) Hasil di atas memberikan informasi bahwa mayoritas responden dari kelas XI.

2. Jurusan

Gambar 4.2

Karakteristik Responden Berdasarkan Jurusan

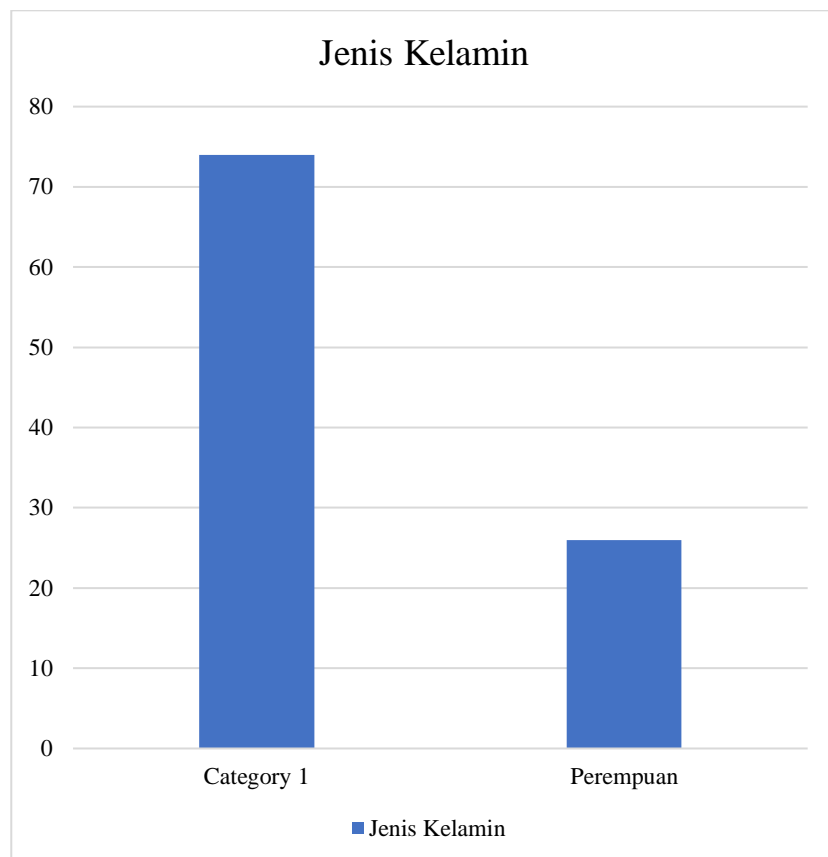


Berdasarkan keterangan Gambar 4.2 diketahui bahwa responden mayoritas berasal dari jurusan Rekayasa Perangkat Lunak (RPL), Teknik Sepeda Motor, Teknik Pemesinan, Desain Permodelan dan Informasi Pembangunan, serta sisanya berasal dari jurusan lain.

3. Jenis Kelamin

Gambar 4.3

Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

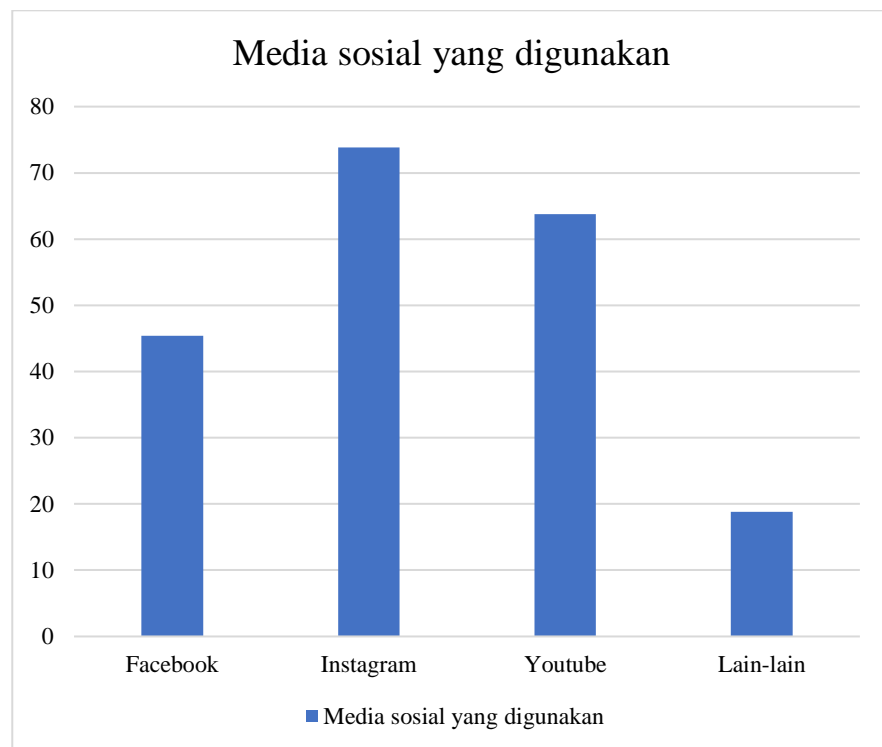


Berdasarkan keterangan Gambar 4.3 diketahui bahwa responden terdiri dari 74 siswa laki-laki, dan 26 siswa perempuan. Hasil di atas memberikan informasi bahwa mayoritas responden berjenis **kelamin laki-laki**.

4. Media Sosial yang Digunakan

Gambar 4.4

Karakteristik Responden Berdasarkan Media Sosial

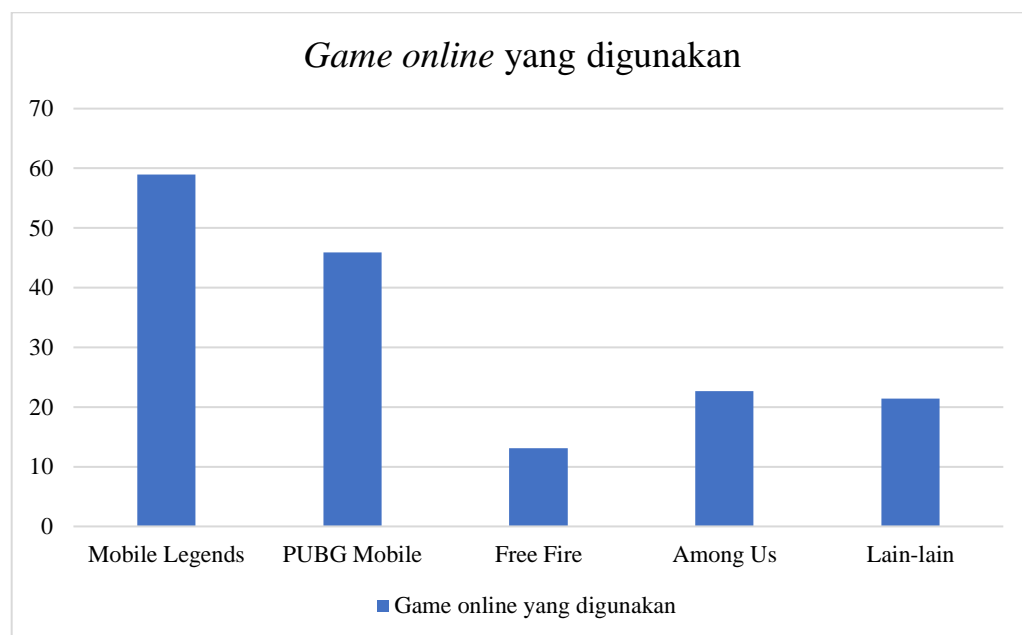


Berdasarkan keterangan Gambar 4.4 diketahui bahwa responden menggunakan media sosial meliputi *Facebook* 45%, *Instagram* 74%, *YouTube* 64% dan media sosial lain sebesar 19%. Hasil di atas memberikan informasi bahwa mayoritas responden menggunakan media sosial *Instagram*.

5. *Game Online* yang Digunakan

Gambar 4.5

Karakteristik Responden Berdasarkan *Game Online*



Berdasarkan keterangan Gambar 4.5 diketahui bahwa responden menggunakan *game online* meliputi *Mobile Legends* 59%, *PUBG Mobile* 46%, *Free Fire* 13%, *Among Us* 23% dan *game online* lain sebesar 22%. Hasil di atas memberikan informasi bahwa mayoritas responden menggunakan *Mobile Legends* sebagai permainan yang dimainkan.

6. Skor Angket Media Sosial

Tabel 4.1

Skor Jawaban Angket Media Sosial

No.	Media Sosial	Frequency	Percent
1.	15,00	1	1,0
2.	16,00	1	1,0

No.	Media Sosial	Frequency	Percent
3.	18,00	1	1,0
4.	19,00	1	1,0
5.	20,00	1	1,0
6.	21,00	7	7,0
7.	22,00	3	3,0
8.	23,00	5	5,0
9.	24,00	8	8,0
10.	25,00	3	3,0
11.	26,00	8	8,0
12.	27,00	8	8,0
13.	28,00	6	6,0
14.	29,00	4	4,0
15.	30,00	16	16,0
16.	31,00	11	11,0
17.	32,00	4	4,0
18.	33,00	3	3,0
19.	34,00	3	3,0
20.	35,00	3	3,0
21.	36,00	2	2,0
22.	37,00	1	1,0
	Total	100	100,0

Dari tabel diatas dapat diketahui skor tertinggi adalah 37 sedangkan skor terendah dari tabel diatas adalah 15, setelah diketahui skor jawaban angket setelah itu mencari *Mean* (M_{x1}) dan standar Deviasi (SD_{x1}) dari data yang sudah diperoleh. Cara yang digunakan untuk menghitung *Mean* dan Standar Deviasi yaitu dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 26.0. Berikut hasil perhitungan Mean dan Standar Deviasi menggunakan SPSS Versi 26.0:

Tabel 4.2**Deskripsi Statistik Media Sosial**

Statistics		
Media Sosial		
N	Valid	100
	Missing	0
Mean		27,5500
Std. Deviation		4,58230

Berdasarkan tabel hasil perhitungan SPSS Versi 26.0 diatas, maka menghasilkan $M_{x1} = 27,5500$ dan $SD_{x1} = 4,58230$ Untuk mengetahui tingkatan penggunaan media sosial yang tergolong tinggi, sedang, dan rendah dibuat pengelompokkan dengan menggunakan rumus:

- Skor lebih dari $M_x + (1 \times SD_x)$ adalah kategori tinggi.
- Skor antara dari $M_x - (1 \times SD_x)$ sampai $M_x + (1 \times SD_x)$ adalah kategori sedang.
- Skor kurang dari $M_x - (1 \times SD_x)$ adalah kategori rendah.

Adapun perhitungan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- $$M_{x1} + (1 \times SD_{x1}) = 27,5500 + (1 \times 4,58230)$$

$$= 27,5500 + 4,58230$$

$$= 32,1323 \text{ (dibulatkan menjadi 32)}$$
- $$M_{x1} - (1 \times SD_{x1}) = 27,5500 - (1 \times 4,58230)$$

$$= 27,5500 - 4,58230$$

$$= 22,9677 \text{ (dibulatkan menjadi 23)}$$

Dengan demikian dapat diketahui berdasarkan hasil perhitungan di atas, bahwa skor yang lebih dari 32 dikategorikan penggunaan media sosial tergolong tinggi, sedangkan skor 23 sampai dengan 32 digolongkan sedang, dan skor dibawah 23 digolongkan rendah. Untuk mengetahui lebih jelas mengenai kategori penggunaan media sosial dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3

Persentase dan Kategori Penggunaan Media Sosial

No.	Skor	Frekuensi	Persentase	Kategori
1.	>32	5	12%	Tinggi
2.	23-32	10	73%	Sedang
3.	<23	7	15%	Rendah
Jumlah		22	100%	

Dari tingkatan yang sudah dikategorikan pada tabel 4.3 dapat diketahui bahwa penggunaan media sosial dalam kategori tinggi dengan persentase sebanyak 12% dari keseluruhan responden, sedangkan dalam kategori sedang sebanyak 73% dan yang dikategorikan rendah persentasenya sebanyak 15%. Dengan demikian secara umum dapat dikatakan bahwa penggunaan media sosial di SMK Negeri 1 Jenangan tergolong sedang.

7. Skor Angket *Game Online*

Tabel 4.4

Skor Jawaban Angket *Game Online*

No.	Valid	Frequency	Percent
1.	11,00	2	2,0
2.	13,00	1	1,0
3.	17,00	2	2,0
4.	18,00	1	1,0
5.	19,00	2	2,0
6.	20,00	2	2,0
7.	21,00	2	2,0
8.	22,00	4	4,0
9.	23,00	5	5,0
10.	24,00	5	5,0
11.	25,00	7	7,0
12.	26,00	7	7,0
13.	27,00	10	10,0
14.	28,00	9	9,0
15.	29,00	2	2,0
16.	30,00	5	5,0
17.	31,00	2	2,0
18.	33,00	6	6,0
19.	34,00	3	3,0
20.	35,00	8	8,0
21.	36,00	3	3,0
22.	37,00	4	4,0
23.	38,00	2	2,0
24.	39,00	2	2,0
25.	41,00	1	1,0
26.	43,00	1	1,0
27.	44,00	2	2,0
	Total	100	100,0

Dari tabel diatas dapat diketahui skor tertinggi adalah 44 sedangkan skor terendah dari tabel diatas adalah 11, setelah diketahui

skor jawaban angket setelah itu mencari *Mean* (M_{x2}) dan standar Deviasi (SD_{x2}) dari data yang sudah diperoleh. Cara yang digunakan untuk menghitung *Mean* dan Standar Deviasi yaitu dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 26.0. Berikut hasil perhitungan Mean dan Standar Deviasi menggunakan SPSS Versi 26.0:

Tabel 4.5

Deskripsi Statistik Media Sosial

Statistics		
Game Online		
N	Valid	100
	Missing	0
Mean		28,4100
Std. Deviation		6,75711

Berdasarkan tabel hasil perhitungan SPSS Versi 26.0 diatas, maka menghasilkan $M_{x2} = 28,4100$ dan $SD_{x2} = 6,75711$. Untuk mengetahui tingkatan penggunaan *game* online yang tergolong tinggi, sedang, dan rendah dibuat pengelompokkan dengan menggunakan rumus:

- Skor lebih dari $M_x + (1 \times SD_x)$ adalah kategori tinggi.
- Skor antara dari $M_x - (1 \times SD_x)$ sampai $M_x + (1 \times SD_x)$ adalah kategori sedang.
- Skor kurang dari $M_x - (1 \times SD_x)$ adalah kategori rendah.

Adapun perhitungan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{a. } M_{x2} + (1 \times SD_{x2}) &= 28,4100 + (1 \times 6,75711) \\
 &= 28,4100 + 6,75711
 \end{aligned}$$

$$= 35,16711 \text{ (dibulatkan menjadi 35)}$$

$$b. M_{x2} - (1 \times SD_{x2}) = 28,4100 - (1 \times 6,75711)$$

$$= 28,4100 - 6,75711$$

$$= 21,65289 \text{ (dibulatkan menjadi 22)}$$

Dengan demikian dapat diketahui berdasarkan hasil perhitungan di atas, bahwa skor yang lebih dari 35 dikategorikan penggunaan *game online* tergolong tinggi, sedangkan skor 22 sampai dengan 35 digolongkan sedang, dan skor dibawah 22 digolongkan rendah. Untuk mengetahui lebih jelas mengenai kategori penggunaan *game online* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.6

Persentase dan Kategori Penggunaan *Game Online*

No.	Skor	Frekuensi	Persentase	Kategori
1.	>35	7	15%	Tinggi
2.	22-35	13	73%	Sedang
3.	<22	7	12%	Rendah
Jumlah		27	100%	

Dari tingkatan yang sudah dikategorikan pada tabel 4.6 dapat diketahui bahwa penggunaan *game online* dalam kategori tinggi memiliki persentase 12% dari keseluruhan responden, sedangkan dalam kategori sedang sebanyak 73% dan yang dikategorikan rendah persentasenya sebanyak 15%. Dengan demikian secara umum dapat

dikatakan bahwa penggunaan *game online* di SMK Negeri 1 Jenangan tergolong sedang.

8. Skor Angket Akhlak

Tabel 4.7

Skor Jawaban Angket Akhlak

No.	Valid	Frequency	Percent
1.	28,00	2	2,0
2.	29,00	1	1,0
3.	31,00	1	1,0
4.	32,00	5	5,0
5.	33,00	9	9,0
6.	34,00	10	10,0
7.	35,00	23	23,0
8.	36,00	22	22,0
9.	37,00	7	7,0
10.	38,00	8	8,0
11.	39,00	4	4,0
12.	40,00	1	1,0
13.	41,00	3	3,0
14.	43,00	1	1,0
15.	45,00	1	1,0
16.	46,00	2	2,0
	Total	100	100,0

Dari tabel diatas dapat diketahui skor tertinggi adalah 46 sedangkan skor terendah dari tabel diatas adalah 28, setelah diketahui skor jawaban angket setelah itu mencari *Mean* (M_y) dan standar Deviasi (SD_y) dari data yang sudah diperoleh. Cara yang digunakan untuk menghitung *Mean* dan Standar Deviasi yaitu dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 26.0. Berikut hasil perhitungan Mean dan Standar Deviasi menggunakan SPSS Versi 26.0:

Tabel 4.8**Deskripsi Statistik Akhlak**

Statistics		
Akhlak		
N	Valid	100
	Missing	0
Mean		35,7200
Std. Deviation		3,03874

Berdasarkan tabel hasil perhitungan SPSS Versi 26.0 diatas, maka menghasilkan $M_y = 35,7200$ dan $SD_y = 4,27134$. Untuk mengetahui tingkatan akhlak yang tergolong baik, cukup baik, dan tidak baik dibuat pengelompokkan dengan menggunakan rumus:

- Skor lebih dari $M_y + (1 \times SD_y)$ adalah kategori baik.
- Skor antara dari $M_y - (1 \times SD_y)$ sampai $M_y + (1 \times SD_y)$ adalah kategori cukup baik.
- Skor kurang dari $M_y - (1 \times SD_y)$ adalah kategori tidak baik.

Adapun perhitungan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- $$M_y + (1 \times SD_y) = 35,7200 + (1 \times 4,27134)$$

$$= 35,7200 + 4,27134$$

$$= 39,99134 \text{ (dibulatkan menjadi 40)}$$
- $$M_y - (1 \times SD_y) = 35,7200 - (1 \times 4,27134)$$

$$= 35,7200 - 4,27134$$

$$= 31,44866 \text{ (dibulatkan menjadi 31)}$$

Dengan demikian dapat diketahui berdasarkan hasil perhitungan di atas, bahwa skor yang lebih dari 40 dikategorikan

memiliki akhlak yang baik, sedangkan skor 31 sampai dengan 40 digolongkan cukup baik, dan skor dibawah 31 digolongkan tidak baik. Untuk mengetahui lebih jelas mengenai kategori akhlak dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.9

Persentase dan Kategori Akhlak

No.	Skor	Frekuensi	Persentase	Kategori
1.	>40	4	7%	Baik
2.	31-40	10	90%	Cukup Baik
3.	<31	2	3%	Tidak Baik
Jumlah		16	100%	

Dari tingkatan yang sudah dikategorikan pada tabel 4.9 dapat diketahui bahwa yang menyatakan akhlak dalam kategori baik memiliki persentase 7% dari keseluruhan responden, sedangkan dalam kategori cukup baik sebanyak 90% dan yang dikategorikan tidak baik persentasenya sebanyak 7%. Dengan demikian secara umum dapat dikatakan bahwa akhlak siswa di SMK Negeri 1 Jenangan tergolong cukup baik.

C. Analisis Data (Pengujian Hipotesis)

1. Uji Asumsi Klasik

a. Uji Normalitas Residual

Dalam penelitian ini pengujian normalitas menggunakan rumus Kolmogorov Smirnov di SPSS versi 26, hal ini bertujuan untuk mengetahui apakah suatu data terdistribusi secara normal jika signifikan lebih dari 0,05 (sig >0,05).

Tabel 4.10

Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		100
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	2,46550525
	Most Extreme Differences	
	Absolute	,078
	Positive	,078
	Negative	-,053
Test Statistic		,078
Asymp. Sig. (2-tailed)		,142 ^c
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		

Hipotesis:

H_0 : Residual berdistribusi normal

H_1 : Residual tidak berdistribusi normal

Statistik uji:

$$\alpha = 0,05$$

$$P \text{ vaule} = 0,142$$

Keputusan:

Karena P value $0,142 > 0,05$ maka gagal tolak H_0 , sehingga residual berdistribusi normal.

b. Uji Heteroskedastisitas

Pengujian ini bertujuan untuk menilai apakah ada ketidaksamaan varian dari residual untuk semua pengamatan pada model regresi linier dengan menggunakan uji *Rank Spearman*. Uji ini dilakukan dengan korelasi antara *absolute* residual hasil regresi dengan semua variabel bebas. Apabila signifikansi hasil korelasi $> 0,05$ maka dapat dikatakan tidak terjadi heteroskedastisitas.

Tabel 4.11

Hasil Uji Heteroskedastisitas

Coefficients ^a								
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	3,188	,999		3,193	,002		
	media sosial	-,037	,055	-,104	-,679	,499	,427	2,342

	game online	-,011	,037	-,047	-,307	,760	,427	2,34 2
a. Dependent Variable: Abs_RES								

Berdasarkan hasil uji heteroskedastisitas pada Tabel 4.11 diketahui bahwa nilai signifikansi variabel media sosial (X1) sebesar $0,499 > 0,05$, dan nilai signifikansi penggunaan *game online* (X2) sebesar $0,760 > 0,05$. Karena semua variabel tidak berpengaruh pada harga mutlak residual maka model regresi ini tidak terjadi heteroskedastisitas.

c. Uji Multikolinieritas

Uji multikolinieritas dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan multikolinieritas diantara variabel independen sebagai syarat digunakannya analisis regresi ganda. Analisis uji multikolinieritas dilakukan dengan bantuan aplikasi komputer SPSS versi 26. Hasil pengujian multikolinieritas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.12
Hasil Uji multikolinieritas variabel Sosial Media (X1)
dan *Game Online* (X2) dengan variabel Akhlak (Y)

Coefficients ^a								
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	46,440	1,531		30,327	,000		
	X1_Sosial _Media	-,431	,084	-,651	-5,161	,000	,427	2,342
	X2_Game_ Online	,041	,057	,091	,725	,470	,427	2,342

Dependent Variable: Y_Akhlak

Tabel diatas menunjukkan bahwa variabel sosial media (X1) dan variabel *game online* (X2) memiliki nilai VIF lebih kecil dari 10,00 yaitu $2,342 < 10,00$ sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi multikolinieritas antar variabel bebas dan analisis regresi dapat di lanjutkan.

2. Uji Analisis Regresi Linier Sederhana

Analisis regresi linier sederhana digunakan untuk mengetahui bagaimana pengaruh antara media sosial dan *game*

online terhadap akhlak siswa SMK Negeri 1 Jenangan. Hasil pengujiannya adalah sebagai berikut:

a. Pengaruh Media Sosial (X1) terhadap Akhlak (Y)

1) Model

Tabel 4.13

Hasil Regresi Linier Sederhana X1 Terhadap Y

		Coefficients ^a				
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
Model		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	46,344	1,522		30,452	,000
	X1_Sosial_Media	-,386	,054	-,581	-7,076	,000

a. Dependent Variable: Y_Akhlak

Berdasarkan pada Tabel 4.13 dapat dituliskan persamaan regresi sebagai berikut:

$$Y = 46,344 - 0,386X_1 + e$$

Keterangan:

a) Konstanta (b₀)

Nilai konstanta (b₀) sebesar 46,344 menunjukkan bahwa apabila variabel independen X₁ nol atau tidak ada maka akhlak siswa SMK Negeri 1 Jenangan sebesar 46,344.

b) Koefisien (b₁) untuk Variabel X₁ (Media Sosial)

Besarnya nilai koefisien regresi (b_1) adalah sebesar $-0,386$ dapat diartikan bahwa variabel independen X_1 yaitu media sosial mempunyai pengaruh negatif terhadap variabel dependen (Y) yaitu akhlak siswa SMK Negeri 1 Jenangan. Jika media sosial naik sebesar 1 satuan maka akhlak siswa mengalami penurunan sebesar $0,386$ dengan asumsi variabel lain tetap.

2) Uji t

Uji ini digunakan untuk mengetahui pengaruh dari variabel independen X_1 terhadap Y . tingkat signifikansi yang akan digunakan adalah $0,05$ dengan kriteria jika $|t_{hitung}| > t_{tabel}$ atau $sig < \alpha$ maka H_{a1} diterima dan H_{01} ditolak.

Berdasarkan pada tabel 4.14 pengujian pengaruh X_1 terhadap Y menghasilkan nilai signifikansi uji t sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga H_{01} ditolak. Jadi dapat disimpulkan bahwa media sosial berpengaruh signifikan terhadap akhlak siswa SMK Negeri 1 Jenangan. Dilihat dari nilai koefisien regresinya sebesar $-0,386$ memiliki arti X_1 mempunyai arah pengaruh negatif terhadap Y .

3) Koefisien Determinasi (R^2)

Koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui besarnya pengaruh X_1 terhadap Y . Hasil R^2 dapat dilihat pada tabel 4.14 berikut:

Tabel 4.14

Hasil Koefisien Determinasi X_1 terhadap Y

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,581 ^a	,338	,331	2,48475
a. Predictors: (Constant), X_1 _Sosial_Media				

Berdasarkan hasil pengujian pada tabel 4.14 diketahui bahwa nilai R yang diperoleh sebesar 0,581 menunjukkan bahwa variabel media sosial memiliki hubungan terhadap akhlak siswa SMK Negeri 1 Jenangan. Nilai R Square yang diperoleh sebesar 0,338 memiliki arti bahwa variabel media sosial memiliki pengaruh 33,8% terhadap akhlak siswa dan 66,2% dipengaruhi oleh faktor yang tidak termasuk dalam model.

b. Pengaruh *Game Online* (X2) terhadap Akhlak (Y)

1) Model

Tabel 4.15

Hasil Regresi Linier Sederhana X2 Terhadap Y

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	40,846	1,215		33,622	,000
	X2_Game_Online	-,180	,042	-,401	-4,336	,000

a. Dependent Variable: Y_Akhlak

Berdasarkan pada tabel 4.15 dapat dituliskan persamaan regresi sebagai berikut:

$$Y = 40,846 - 0,180X_2 + e$$

Keterangan:

a) Konstanta (b0)

Nilai konstanta (b0) sebesar 40,846 menunjukkan bahwa apabila variabel independen X2 nol atau tidak ada akhlak siswa SMK Negeri 1 Jenangan adalah 40,846.

b) Koefisien (b2) Untuk Variabel X2 (*game online*)

Besarnya nilai koefisien regresi (b2) adalah sebesar -0,180 dapat diartikan bahwa variabel

independen X_2 yaitu *game online* mempunyai pengaruh negatif terhadap variabel dependen (Y) yaitu akhlak siswa SMK Negeri 1 Jenangan. Jika penggunaan *game online* naik sebesar 1 satuan maka akhlak siswa mengalami penurunan sebesar 0,180 dengan asumsi variabel lain tetap.

2) Uji t

Uji ini digunakan untuk mengetahui pengaruh dari variabel independen X_2 terhadap Y. Tingkat signifikansi yang akan digunakan adalah 0,05 dengan kriteria jika $|thitung| > t_{tabel}$ atau $sig < \alpha$ maka H_{a2} diterima dan H_{02} ditolak. Hipotesis yang digunakan adalah:

Berdasarkan pada Tabel 4.16 diketahui bahwa nilai signifikansi uji t sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga H_{02} ditolak. Jadi dapat disimpulkan bahwa *game online* berpengaruh signifikan terhadap akhlak siswa SMK Negeri 1 Jenangan. Dilihat dari nilai koefisien regresinya sebesar -0,180 memiliki arti X_2 mempunyai pengaruh negatif terhadap Y.

3) Koefisien Determinasi (R^2)

Koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui besarnya pengaruh X_2 terhadap Y . Hasil R^2 dapat dilihat pada tabel 4.16 berikut:

Tabel 4.16

Hasil Koefisien Determinasi X_2 terhadap Y

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,401 ^a	,161	,152	2,79764
a. Predictors: (Constant), X2_Game_Online				

Berdasarkan hasil pengujian pada Tabel 4.16 diketahui bahwa nilai R yang diperoleh sebesar 0,401 menunjukkan bahwa variabel *game online* memiliki hubungan terhadap akhlak siswa SMK Negeri 1 Jenangan. Nilai *R Square* yang diperoleh sebesar 0,161 memiliki arti bahwa variabel *game online* memiliki pengaruh 16,1% terhadap akhlak siswa dan 83,9% dipengaruhi oleh faktor yang tidak termasuk dalam model.

3. Uji Analisis Regresi Linier Berganda

a. Model

Analisis regresi digunakan untuk melihat pengaruh dari media sosial dan *game online* terhadap akhlak siswa

SMK Negeri 1 Jenangan. Hasil dari analisis regresi berganda bisa dilihat pada Tabel 4.17 berikut:

Tabel 4.17

Hasil Regresi Linier Berganda X1, X2 terhadap Y

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	46,440	1,531		30,327	,000
	X1_Sosial_Media	-,431	,084	-,651	-5,161	,000
	X2_Game_Online	,041	,057	,091	,725	,470

a. Dependent Variable: Y_Akhlak

Berdasarkan hasil analisis regresi linier berganda yang telah dilakukan, maka dapat dibuat suatu persamaan regresi sebagai berikut:

$$Y=46,440-0,1431X1+0,041X2+\epsilon$$

1) Konstanta (b₀)

Nilai konstanta (b₀) sebesar 46,440 menunjukkan bahwa apabila variabel media sosial dan *game online* diasumsikan konstanta atau sama dengan nol maka akhlak siswa adalah 46,440.

2) Koefisien (b₁) untuk variabel X1 (media sosial)

Nilai koefisien regresi linier pengetahuan sebesar -0,431. Hal ini menyebabkan bahwa semakin tinggi

penggunaan media sosial maka akhlak siswa semakin turun. Jika penggunaan media sosial meningkat 1 satuan maka akhlak siswa menurun 0,431 dengan asumsi variabel lain tetap.

3) Koefisien (b2) untuk variabel X2 (*game online*)

Nilai koefisien regresi linier *game online* sebesar 0,041. Hal ini menyebabkan bahwa semakin tinggi penggunaan *game online* maka akhlak siswa semakin baik (namun tidak signifikan). Jika penggunaan *game online* meningkat 1 satuan maka akhlak siswa naik 0,041 dengan asumsi variabel lain tetap.

b. Uji F

Nilai statistik F untuk menunjukkan apakah semua variabel independen yang dimaksudkan dalam persamaan regresi secara bersamaan berpengaruh terhadap variabel dependen. Nilai α ditentukan sebesar 0,05 atau 5%.

Untuk melakukan uji nilai F ini, peneliti akan menggunakan *statistic for service solution* (SPSS) dan pada uji ini H_0 akan ditolak jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau nilai signifikansi $< 0,05$. Hasil uji F ditunjukkan pada Tabel 4.18 sebagai berikut:

Tabel 4.18**Hasil Uji F**

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	312,367	2	156,184	25,174	,000 ^b
	Residual	601,793	97	6,204		
	Total	914,160	99			
a. Dependent Variable: Y_Akhlak						
b. Predictors: (Constant), X2_Game_Online, X1_Sosial_Media						

Berdasarkan pengujian Tabel 4.18 diperoleh nilai $\text{sig} = 0,000 < 0,05$ maka H_{03} ditolak dan H_{a4} diterima artinya, media sosial dan *game* online berpengaruh terhadap akhlak siswa SMK Negeri 1 Jenangan secara simultan.

c. Uji t

Uji t digunakan untuk menguji pengaruh dari masing-masing variabel bebas secara parsial terhadap akhlak siswa SMK Negeri 1 Jenangan. Dengan kaidah pengambilan keputusan sebagai berikut:

1) Tingkat signifikan yang akan digunakan adalah 0,05 dengan kriteria jika $|t_{hitung}| > t_{tabel}$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak.

2) Jika $|t_{hitung}| < t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Adapun untuk uji statistik tersebut adalah sebagai berikut:

1) Pengujian koefisien regresi variabel media sosial

H_{a4} : Media Sosial berpengaruh secara parsial terhadap akhlak siswa SMK Negeri 1 Jenangan.

H_{04} : Media Sosial tidak berpengaruh secara parsial terhadap akhlak siswa SMK Negeri 1 Jenangan.

2) Pengujian koefisien regresi variabel *game online*

H_{a5} : *Game Online* berpengaruh secara parsial terhadap akhlak siswa SMK Negeri 1 Jenangan.

H_{05} : *Game Online* berpengaruh secara parsial terhadap akhlak siswa SMK Negeri 1 Jenangan.

Berdasarkan Tabel 4.18 diperoleh hasil sebagai berikut:

1) Pengujian pengaruh X1 terhadap Y menghasilkan nilai

signifikansi uji t sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga H_{04} ditolak dan H_{a5} diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa media sosial berpengaruh secara parsial terhadap akhlak siswa SMK Negeri 1 Jenangan. Dilihat dari nilai koefisien regresinya sebesar -0,431 memiliki arti X1 mempunyai arah pengaruh negatif terhadap Y, semakin tinggi penggunaan media sosial maka akhlak siswa menurun.

2) Pengujian pengaruh X2 terhadap Y menghasilkan nilai

signifikansi uji t sebesar $0,470 > 0,05$ sehingga H_{06} diterima dan H_{a6} ditolak. Jadi dapat disimpulkan bahwa

game online berpengaruh secara parsial terhadap akhlak siswa SMK Negeri 1 Jenangan. Dilihat dari nilai koefisien regresinya sebesar 0,470 memiliki arti X2 mempunyai arah pengaruh positif terhadap Y.

d. Koefisien Determinasi (R^2)

Analisis ini digunakan untuk mengetahui besar pengaruh antara X1 dan X2 terhadap Y. Nilai *R Square* hasil pengujian regresi linier sederhana dapat dilihat pada Tabel 4.19 berikut:

Tabel 4.19

Hasil Koefisien Determinasi X1 dan X2 terhadap Y

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,585 ^a	,342	,328	2,49079
a. Predictors: (Constant), X2_Game_Online, X1_Sosial_Media				

Berdasarkan hasil pengujian pada Tabel 4.19 diketahui bahwa nilai R yang diperoleh sebesar 0,585 menunjukkan bahwa hubungan antara media sosial dan *game online* terhadap akhlak siswa SMK Negeri 1 Jenangan tergolong tinggi karena R yang dihasilkan jika dibulatkan akan mendekati angka 1. Nilai *R Square* yang diperoleh sebesar 0,342 memiliki arti bahwa media sosial dan *game online* memiliki pengaruh sebesar 34,2% terhadap akhlak

siswa dan 65,8% lainnya dipengaruhi oleh faktor yang tidak ada dalam model.

D. Interpretasi dan Pembahasan

1. Pengaruh X1 terhadap Y

Berdasarkan hasil uji regresi linier sederhana diperoleh bahwa media sosial berpengaruh negatif terhadap akhlak siswa SMK Negeri 1 Jenangan. Hal tersebut dibuktikan berdasarkan hasil uji t pada tabel 4.14 sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga H_{a1} diterima dan H_{01} ditolak. Berdasarkan nilai koefisien determinasi (R^2) yang diperoleh sebesar 0,338 memiliki arti bahwa variabel media sosial memiliki pengaruh sebesar 33,8% terhadap akhlak siswa dan 66,2% dipengaruhi oleh faktor yang tidak ada dalam model. Hal ini juga menjelaskan bahwa semakin tinggi penggunaan media sosial maka semakin rendah akhlak siswa SMK Negeri 1 Jenangan.

Sigmud Freud dalam teori Psikoanalisisnya mengatakan bahwa nilai-nilai yang ada pada diri manusia terjadi karena pengaruh lingkungan. Freud belum menyentuh dimensi spiritual sesungguhnya, yang bersembunyi satu lapis lagi dibalik dinding⁴⁷. Ditambah dengan pesatnya perkembangan teknologi yang serba digital ini tentu membuat pengaruh lingkungan

⁴⁷ Ary Ginanjar Agustian, *Rahasia Sukses Membangkitkan ESQ Power : Sebuah Inner Journey Melalui Al-Ihsan*, (Jakarta : Arga, 2003), 85

menjadi tanpa batas karena terhubung ke internet. 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.⁴⁸ 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.

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Alfian dalam skripsinya yang berjudul “Pengaruh Media Sosial terhadap Akhlak Karimah Peserta Didik di SMA Negeri 1 Polewari Mandar” bahwa terdapat pengaruh signifikan antara media sosial terhadap akhlak karimah peserta didik kelas XI di SMA Negeri 1 Polewali Mandar.

Untuk meningkatkan akhlak siswa di SMK Negeri 1 Jenangan sebaiknya pihak sekolah memberikan edukasi bahwa media sosial berdampak buruk terhadap akhlak jika tidak

⁴⁸ Arief Wibowo, *Berbagai Hal yang Mempengaruhi Pembentukan Akhlak*, *Jurnal Suhuf*, 28 (2016), 96-103.

digunakan sebagaimana mestinya. Perlu adanya kegiatan yang bersifat keagamaan agar proses pembentukan akhlak siswa berjalan dengan baik.

2. Pengaruh X2 terhadap Y

Berdasarkan hasil uji regresi linier sederhana pada tabel 4.15 diperoleh bahwa variabel *game online* berkoefisien negatif. Hal ini menunjukkan bahwa *game online* memberikan kesan negatif terhadap akhlak siswa SMK Negeri 1 Jenangan. Berdasarkan hasil uji regresi linier sederhana diperoleh bahwa *game online* berpengaruh negatif terhadap akhlak siswa SMK Negeri 1 Jenangan. Hal tersebut dibuktikan berdasarkan hasil uji t pada tabel 4.15 yang diperoleh nilai $0,000 > 0,05$ sehingga H_{a2} diterima dan H_{02} ditolak. Berdasarkan nilai koefisien determinasi (R^2) yang diperoleh sebesar 0,161 memiliki arti bahwa variabel *game online* memiliki pengaruh sebesar 16,1% terhadap akhlak siswa SMK Negeri 1 Jenangan, sisanya 83,9% dipengaruhi oleh faktor lain diluar model. Hal ini juga menjelaskan bahwa semakin tinggi penggunaan *game online* maka semakin rendah akhlak siswa SMK Negeri 1 Jenangan.

Hal ini juga masih sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Arief Wibowo diatas bahwa faktor yang paling mempengaruhi akhlak di antaranya televisi, sosial media,

dan bermain game.⁴⁹ Ditambah dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Mimi Ulfa dalam jurnal JOM. FISIP Vol. 4 No. 1- Februari 2017 dengan judul “Pengaruh Kecanduan *Game Online* terhadap Perilaku Remaja di Mabes *Game Center* Jalan HR.Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru” yang menyatakan bahwa adanya pengaruh yang signifikan antara kecanduan *ame online* terhadap perilaku remaja.

Untuk meningkatkan akhlak siswa sebaiknya dari pihak sekolah atau orang tua mengawasi peserta didik atau anaknya. Memang *game online* juga mempunyai dampak positif dan negatif bagi siswa. Bagi yang dapat menggunakan dengan bijak dan benar maka dampak positif lah yang dirasakan, namun bagi yang tidak bisa menggunakannya dengan benar akan banyak dampak negatif yang dirasakan. Seperti dari segi uang, waktu, semangat belajar, psikologi, kesehatan, dan sosial. Hal ini dapat memacu pertumbuhan akhlak yang buruk di kemudian hari.

3. Pengaruh X1 dan X2 terhadap Y

Berdasarkan hasil uji F yang telah dilakukan menunjukkan bahwa media sosial dan *game online* berpengaruh secara signifikan terhadap akhlak siswa SMK Negeri 1 Jenangan. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji F pada tabel 4.21 mempunyai nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ sebesar $25,174 > 3,09$ serta nilai

⁴⁹*Ibid.*

signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Jadi bisa diketahui bahwa variabel media sosial dan *game online* berpengaruh terhadap akhlak siswa SMK Negeri 1 Jenangan. Sedangkan nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,342 yang memiliki arti variabel media sosial dan *game online* terhadap akhlak siswa SMK Negeri 1 Jenangan secara simultan sebesar 34,2% dan sisanya sebesar 65,8% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak ada dalam model.

Untuk meningkatkan akhlak siswa pihak sekolah diharapkan untuk terus berupaya memberikan edukasi mengenai positif dan negatifnya penggunaan media sosial dan *game online*. Seperti memberikan arahan seberapa lama durasi untuk mengaksesnya serta bagaimana menggunakan seperti seharusnya agar nantinya generasi muda sekarang ini menjadi generasi yang melek akan teknologi dan bukan menjadi generasi yang hanya bisa mengakses dan memainkan saja tapi juga sebagai generasi yang mampu membuat karya dan mampu bersaing dengan mancanegara.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian ini menjelaskan analisis pengaruh media sosial dan *game online* terhadap akhlak siswa di SMK Negeri 1 Jenangan. Dari rumusan masalah yang telah dijelaskan penulis diawal dan hasil pengujian data yang telah dilakukan sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil pengujian menunjukkan bahwa media sosial berpengaruh terhadap akhlak siswa di SMK Negeri 1 Jenangan. Hal tersebut dibuktikan berdasarkan hasil uji t dengan nilai sig sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga H_{01} ditolak dan H_{a1} diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa media sosial berpengaruh terhadap akhlak siswa di SMK Negeri 1 Jenangan.
2. Hasil pengujian menunjukkan bahwa *game online* berpengaruh terhadap akhlak siswa di SMK Negeri 1 Jenangan. Hal tersebut dibuktikan berdasarkan hasil uji t dengan nilai sig diperoleh nilai $0,000 < 0,05$ sehingga H_{02} ditolak dan H_{a2} diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa *game online* berpengaruh terhadap akhlak siswa di SMK Negeri 1 Jenangan.
3. Media sosial dan *game online* berpengaruh terhadap akhlak siswa di SMK Negeri 1 Jenangan. Hal tersebut dibuktikan berdasarkan hasil uji F yang diperoleh nilai $0,000 < 0,05$ sehingga H_{03} ditolak dan H_{a3}

diterima. Jadi bisa disimpulkan bahwa Media sosial dan *game online* berpengaruh terhadap akhlak siswa di SMK Negeri 1 Jenangan secara simultan.

B. Saran

Berdasarkan hasil dari analisis data, hasil pembahasan dan kesimpulan yang telah dipaparkan, maka saran yang bisa diberikan bagi SMK Negeri 1 Jenangan dan peneliti selanjutnya, sebagai berikut:

1. Bagi sekolah diharapkan untuk terus berupaya berupaya memberikan edukasi mengenai positif dan negatifnya penggunaan media sosial dan *game online*. Seperti memberikan arahan seberapa lama durasi untuk mengaksesnya serta bagaimana menggunakan seperti seharusnya agar nantinya generasi muda sekarang ini menjadi generasi yang melek akan teknologi dan bukan menjadi generasi yang hanya bisa mengakses dan memainkan saja tapi juga sebagai generasi yang mampu membuat karya dan mampu bersaing dengan mancanegara.
2. Bagi orang tua diharapkan untuk mengawasi penggunaan media sosial dan *game online* yang diakses oleh anaknya. Agar nantinya berselancar di media sosial dan bermain *game online* yang seharusnya
3. Bagi pemerintah maupun instansi terkait harapannya juga bisa bermedia-sosial yang baik agar siswa menjadi tertarik juga untuk bermedia-sosial yang baik, seperti memberikan edukasi atau membagikan informasi melalui *platform* media sosial yang sudah umum di masyarakat. Dan sekali-kali mengadakan *event* seperti turnamen

game online agar kegiatan tersebut dapat menjadi wadah bagi para pemain yang berguna untuk mengontrol dan memberikan informasi bahwa *game online* sifatnya hanyalah hiburan semata.

4. Meskipun peneliti menginginkan kesempurnaan dalam penyusunan skripsi ini akan tetapi kenyataannya masih banyak kekurangan yang perlu peneliti perbaiki. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun dari pembaca sangat peneliti harapkan sebagai bahan evaluasi untuk kedepannya serta semoga penelitian ini memiliki manfaat untuk peneliti selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

- Abdullah, M. Yatimin, *Studi Akhlak dalam Perspektif Al-Qur'an*. Jakarta: AmZah, 2007.
- Agustian, Ary Ginanjar. *Rahasia Sukses Membangkitkan ESQ Power : Sebuah Inner Journey Melalui Al-Ihsan*. Jakarta: Arga, 2003.
- Al-Ghazali. *Ihya Ulumuddin*. Beirut: Darul Fikr Ilmiah, 2009.
- AR, Zahrudin. *Pengantar Ilmu Akhlak*. Jakarta: PT Grafindo Persada, 2004.
- Badrudin. *Akhlak Tasawuf*. Serang: IAIB Press, 2015.
- Departemen Agama RI. *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Bandung: Diponegoro, 2005.
- Ghozali, Imam. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 21*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2013.
- Harsono, Ma'ruf. *Pengaruh Bermain Game Terhadap Perkembangan Remaja*. Serpong: Surya University, 2014.
- Jumansyah, Recky. *Fenomena Kecanduan game Online Pada Mahasiswa UMBY*, Yogyakarta: Universitas Mercu Buana, 2017.
- Khadza, Fi Leysa. *Cara Mudah Mengenal dan Membaca Karakter dan Kepribadian Orang Lewat Internet*. Jogja: Mantra Book, 2013.
- Margono. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta, 2009.
- Misbach, M. *Panduan Praktis Membuat Game 3D*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2010.

- Nasrullah, Rulli. *Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya dan Siosioteknologi*. Jakarta: Simbiosis Rekatama Media, 2015.
- Rahmani, Thea. *Penggunaan Media Sosial Sebagai Penguasaan Dasar-Dasar Fotografi Ponsel*, Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2016.
- Riduawan. *Pengantar Statistika Sosial*. Bandung: Alfabeta, 2014.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung: Alfabeta, 2006.
- _____. *Metode Penelitian Bisnis*. Jakarta: Alfabeta, 2005.
- _____. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Kombinasi*. Bandung: Alfabeta, 2015.
- _____. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2017.
- _____. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2004.
- Sujarweni, V. Wiratna. *Metode Penelitian Bisnis & Ekonomi*, Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2015.
- Supriyanto, Achmad Sani dan Vivin Maharani. *Metodologi Penelitian Manajemen Sumberdaya Manusia: Teori, Kuesioner dan Analisis Data*. Malang: UIN Maliki Press, 2013.
- Tanzeh, Ahamd. *Metodologi Penelitian Praktis*. Yogyakarta : Teras, 2009.
- Wijiarti, Della Nur. *Dampak Game Online Terhadap Pembelajaran Bahasa Inggris (ditinjau dari persepsi mahasiswa)*. Manado: Universitas Sam Ratulangi, 2016.

Wulansari, Andhita Dessy. *Aplikasi Statistika Parametrik Dalam Penelitian*.
Yogyakarta: Pustaka Felicha, 2016.

JURNAL

Budiman, Haris. “Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan”
dalam Jurnal Pendidikan Islam tahun 2017 Volume 8 No. I halaman 32.

Chen, C. Y. & S. L. Chang, “*An Exploration Of Tendency To Online Game
Addiction Due To User’s Liking Of Design Features*” dalam Asian journal
of Health and Information Sciences 2008. hal. 45.

Habibah, Syafifah. “Akhlak dan Etika dalam Islam” dalam Jurnal Pesona Dasar
tahun 2015, Vol. 1 No. 4, Oktober halaman 74-75.

Suryanto, Rahmad Nico. “Dampak Positif dan Negatif Permainan Game Online
Dikalangan Pelajar Pekanbaru: Univeristas Riau (Bina Widya)” dalam
Jom Fisip Vol. 2 No.2. 2015, 9.

Syahrhan, Ridwan. “Ketergantungan Online Game dan Penanganannya. Kota Palu
Sulawesi Tengah: FKIP Universitas Tadulako” dalam Jurnal Psikologi
Pendidikan dan Konseling tahun 2015 Volume 1 No.1. halaman 91.

Wibowo, Arief. “Berbagai Hal yang Mempengaruhi Pembentukan Akhlak” dalam
Jurnal Suhuf 28 halaman 96-103.

SKRIPSI

Khosyatillah, Alfin. 2018. *Dampak Media Sosial Terhadap Perilaku Keagamaan
(Studi Kasus 7 Mahasiswa Jurusan Studi Agama-Agama Fakultas
Ushuluddin dan Filsafat Universitas Islam Negeri Sunan Ampel
Surabaya)*. Skripsi. Tidak Diterbitkan. UIN Sunan Ampel: Surabaya.

Sepri, Ridho. 2018. *Game Online dan Religiusitas Remaja*. Skripsi. Tidak Diterbitkan. UIN Raden Intan Lampung: Lampung.

WEBSITE

sekolah.data.kemdikbud.go.id (diakses tanggal 15 November 2020)

smkn1jenpo.sch.id (diakses tanggal 31 Januari 2021)