

**PENGARUH KESENANGAN GAME ONLINE TERHADAP AKHLAK  
MADZMUMAH SISWA DI MTS SUNAN KALIJOGO KOTA MALANG**

**SKRIPSI**

Oleh

Normala Hidayati

NIM 16110090



JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM

MALANG

JUNI 2020

PENGARUH KESENANGAN GAME ONLINE TERHADAP AKHLAK  
MADZMUMAH SISWA DI MTS SUNAN KALIJOGO KOTA MALANG

SKRIPSI

*Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri  
Maulana Malik Ibrahim Malang Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna  
Memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)*

Oleh

Normala Hidayati  
NIM. 16110090



JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
JUNI 2020

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**PENGARUH KESENANGAN GAME ONLINE TERHADAP AKHLAK  
MADZMUMAH SISWA DI MTS SUNAN KALJOGO KOTA MALANG**

SKRIPSI

Oleh

Normala Hidayati  
NIM.16110090

Telah disetujui pada tanggal, 04 Juni 2020

Dosen Pembimbing



**Dr. Abdul Malik Karim Amrullah M, Pd.I.**  
NIP. 197606162005011005

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI)



**Dr. Marno, M. Ag**

NIP. 197208222002121001

HALAMAN PENGESAHAN

**PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP AKHLAK MADZMUMAH  
SISWA DI MTS SUNAN KALIJOGO KOTA MALANG**

**SKRIPSI**

Dipersiapkan dan disusun oleh  
**NORMALA HIDAYATI (16110090)**  
 telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal 24 juni 2020 dan  
 dinyatakan  
**LULUS**

serta diterima sebagai salah satu persyaratan  
 untuk memperoleh gelar strata satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Panitia Ujian

Ketua Sidang,  
 Drs. Bakhruddin Fannani, M.A., Ph.D. :   
 NIP. 19630420 200003 1 004

Sekretaris Sidang  
 Dr. H. Abdul Malik Karim Amrullah, M.Pd.I :   
 NIP. 19760616 200501 1 005

Pembimbing  
 Dr. H. Abdul Malik Karim Amrullah, M.Pd.I :   
 NIP. 19760616 200501 1 005

Penguji Utama  
 Dr. H. Ahmad Fatah Yasin, M.Ag :   
 NIP. 19671220 199803 1 002

Mengesahkan,  
 Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
 UIN Maulana Malik Ibrahim Malang  
  
**Dr. H. Agus Maimun, M.Pd**  
 NIP. 19650817 199803 1 003



## HALAMAN PERSEMBAHAN

### بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

Segala puji syukur selalu kita panjatkan kepada Allah yang senantiasa memberikan rahmad dan hidayah-Nya kepada kita sehingga atas rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul : Pengaruh Game Online Terhadap Akhlak Madzmumah Siswa MTs Sunan Kalijogo Kota Malang.

Shalawat serta salam kita haturkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW yang telah membawa kita dari alam kegelapan menuju alam yang terag benderang di dalam kehidupan ini. Semoga kita tergolong orang-orang yang beriman dan mendapat syafaat dari beliau di akhirat kelak. Dengan segala daya dan upaya serta bantuan, bimbingan maupun pengarahan dan hasil diskusi dari berbagai pihak dalam proses penulisan skripsi ini, maka dengan segala kerendahan hati penulis menyampaikan ucapan terimakasih yang tiada batas kepada :

1. Ibunda tersayang Ibu Umi Maslamah yang telah banyak memberikan perhatian, nasihat, doa dan dukungan baik moril maupun materil, serta keluarga yang selalu memberikan semangat dan motivasi
2. Prof. Dr. Abdul Haris, M.Ag. Selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. H. Agus Maimun, M.Pd. Selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Dr. Marno, M.Ag Selaku Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam.
5. Dr. Abdul Malik Karim Amrullah M,Pd.I. Selaku dosen pembimbing penulis dalam menyusun skripsi ini. Terimakasih penulis haturkan kepada beliau yang telah memberi bimbingan, saran, serta motivasi dalam penyusunan penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan
6. Dr.H. Ahmad Fatah Yasin, M.Ag. selaku dosen wali penulis selama menempuh studi di Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.



Terimakasih penulis haturkan kepada beliau yang telah memberikan bimbingan, saran, serta motivasi selama menempuh perkuliahan hingga dapat terselesaikan studi di kampus ini

7. Segenap dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah memebrikan pelajaran, mendidik, membimbing serta mengamalkan ilmunya dengan ikhlas, semoga ilmu yang disampaikan bermanfaat dan berguna bagi penulis untuk tugas dan tanggung jawab selanjutnya.
8. Seluruh staf administrasi Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah banyak membantu dalam pelayanan akademik selama menimba ilmu.
9. Teman dan sahabatku dari keluarga silaturahmi dan belajar, keluarga PKL khususnya Irtahat Istati, keluarga besar PAI 2016, lebih khususya ( Mbak Ama, Ayu, Famila, Aida) sahabat kamarku Elly Qurratu Ayun, ilham rahmawati dan Ajeng Pratiwi, yang selalu memberikan dukungan dan support serta yang lain yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini.

Akhirnya dengan segala kekurangan dan kelebihan pada skripsi ini, diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi khazanah ilmu pengetahuan, khususnya bagi pribadi penulis dan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, serta semua pihak yang memerlukan. Untuk itu penulis mohon maaf yang sebesar besarnya dan mengharapkan kritik serta saran dari para pembaca demi sempurnanya karya ilmiah selanjutnya

Banyuwangi, 28 Mei 2020

Penulis

MOTTO

وَمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا إِلَّا لَعِبٌ وَلَهْوٌ وَلَلْآخِرَةُ خَيْرٌ لِلَّذِينَ يَتَّقُونَ<sup>ط</sup>

أَفَلَا تَعْقِلُونَ<sup>ط</sup>

“Dan Tiadalah kehidupan dunia ini, selain dari main-main dan senda gurau belaka. dan sungguh kampung akhirat itu lebih baik bagi orang-orang yang bertaqwa. Maka tidakkah kamu memahaminya? “

( Q.S Al- An'am : 32)

**Dr Marno, M.Ag**

**Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**

**Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang**

---

**NOTA DINAS PEMBIMBING**

Hal : Skripsi Normala Hidayati

Banyuwangi, 28 Mei 2020

Lamp : 4 (Empat) Eksemplar

Yang Terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

di Malang

*Assalamualaikum Wr. Wb*

Sesuda melakukan beberapa kali bimbingan baik dari segi isi, bahasa, maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini :

Nama : Normala Hidayati

NIM : 16110090

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Judul Skripsi : Pengaruh Kesenangan Game Online Terhadap Akhlak Madzmumah Siswa di MTs Sunan Kalijogo Kota Malang.

Maka selaku pembimbing kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

*Wassalamualaikum Wr. Wb*

Pembimbing



**Dr. Abdul Malik Karim Amrullah M, Pd.I.**

**NIP. 197606162005011005**



## SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebut dalam daftar rujukan.

Banyuwangi, 28 Mei 2020



Normala Hidayati

NIM.16110090

## KATA PENGANTAR

### بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillahirobbil ‘alamin, puji syukur ke hadirat Allah SWT, karena hanya berkat rahmat dan ridlo-Nyalah, peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “ Pengaruh Game Online terhadap Akhlak Madzmumah Siswa di MTs Sunan Kalijogo Kota Malang” ini dapat terselesaikan dengan baik dan tepat waktu meskipun masih banyak kekurangan yang memerlukan tambahan ide untuk menyempurnakan karya ini.

Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang senantiasa kita harapkan syafa’atnya kelak di *yaumul qiyamah*, dan telah membimbing kita menuju jalan yang terang benderang yakni *Addinul Islam*.

Penulisan dan penyusunan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program studi jurusan PAI di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Penulis menyadari bahwa keberhasilan dalam penyusunan skripsi ini tidaklah lepas dari kontribusi berbagai pihak yang telah bersedia memberikan bimbingan, do’a, motivasi, serta dorongan demi terselesaikannya skripsi ini. Oleh karena itu, ucapan terima kasih yang mendalam kami haturkan kepada:

1. Bapak Dr. Abdul Haris, M.Ag selaku rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Bapak Dr. H. Agus Maimun, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Maulanan Malik Ibrahim Malang.
3. Bapak Dr. Marno, M.Ag, sekalu ketua jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

4. Bapak Dr. Abdul Malik Karim Amrullah M,Pd.I, selaku dosen pembimbing, terima kasih atas bimbingan, arahan, dan waktu yang telah diluangkan dalam penyelesaian proposal penelitian skripsi ini.
5. Dr. Ahmad Fattah Yasin, M.Ag. selaku dosen wali yang senantiasa memberikan arahan dan bimbingan selama awal hingga akhir semester.
6. Bapak dan Ibu guru MTs Sunan Kalijogo Kota Malang yang telah memberikan waktunya untuk melakukan penelitian disekolah tersebut.
7. Bapak dan Ibu dosen Jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI) UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah banyak memberikan ilmunya kepada penulis sejak berada di bangku kuliah.
8. Bapak dan Ibu yang telah memberikan motivasi, doa dan arahan untuk selalu belajar dan berada dijalan Allah.
9. Terakhir kalinya pada semua teman-teman PAI angkatan 2016 semoga kebersamaan kia tetap bisa terjalin di luar sana.
10. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu-persatu, yang telah menjadi motivator demi terselesaikannya penyusunan skripsi ini.

Semoga segala bantuan yang telah diberikan pada penulis akan dibalas oleh Allah SWT dengan sebaik-baiknya balasan. Penulis menyadari bahwa tidak ada sesuatu yang sempurna kecuali Allah SWT. Oleh karena itu, dengan senang hati penulis menerima kritik dan saran ayng bersifat membangun.

Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya. Amin

Banyuwangi, 28 Mei 2020

Penulis

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 158 tahun 1987 dan No 0543b/U/1987 yang secara garis dapat diuraikan sebagai berikut :

### Huruf

ا	=	A	ز	=	Z	ق	=	Q
ب	=	B	س	=	S	ك	=	K
ت	=	T	ش	=	Sy	ل	=	L
ث	=	Ts	ص	=	Sh	م	=	M
ج	=	J	ض	=	dl	ن	=	N
ح	=	<u>H</u>	ط	=	th	و	=	W
خ	=	Kh	ظ	=	zh	ه	=	H
د	=	D	ع	=	'	ء	=	,
ذ	=	Dz	غ	=	gh	ي	=	Y
ر	=	R	ف	=	f			

### Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

### Vokal Diphthong

أُو = Aw

أَي = Ay

أُو = Ô

إِي = Î

**DAFTAR TABEL**

Tabel 1.1 Originalitas Penelitian.....	9
Tabel 3.1 Angket Penelitian .....	33
Tabel 3.2 Skor Skala Likert .....	37
Tabel 3.3 Instrumen Penelitian .....	37
Tabel 3.4 Uji Reliabel .....	43
Tabel 3.5 Kategorisasi.....	47
Tabel 4.1.Data Guru MTs .....	59
Tabel 4.2 Stuktur Organisasi MTs .....	60
Tabel 4.3 Data Siswa MTs.....	62
Tabel 4.4 Data Sarana prasarana.....	62
Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas .....	65
Tabel 4.6 Hasil Uji Linieritas.....	66
Tabel 4.7 Skor Empirik dan Hipotetik .....	66
Tabel 4.8. Kategorisasi Game Online .....	68
Tabel 4.9 Kategorisasi Akhlak Madzmumah.....	68
Tabel 4.10 Analisis Linier Sederhana .....	69
Tabel 4.11 Model Summary .....	70
Tabel 4.12 Nilai Standart Koefesiensi .....	70



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 skema variabel Penelitian..... 30



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I	: Bukti Konsultasi
Lampiran II	: Surat Bukti Penelitian
Lampiran III	: Instrumen Penelitian Game Online
Lampiran IV	: Instrumen Penelitian Akhlak Madzmumah
Lampiran V	: Skoring Variabel game Online
Lampiran VI	: Skoring Variabel Akhlak Madzmumah
Lampiran VII	: Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Game Online
Lampiran VIII	: Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Akhlak Madzmumah
Lampiran IX	: Uji Normalitas
Lampiran X	: Linieritas
Lampiran XI	: Kategorisasi Data
Lampiran XII	: Uji Regresi Sederhana
Lampiran XIII	: Lampiran Foto
Lampiran XIV	: Daftar Riwayat Hidup Mahasiswa

**DAFTAR ISI**

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
HALAMAN MOTTO.....	vii
HALAMAN NOTA DINAS.....	viii
HALAMAN PERNYATAAN .....	ix
KATA PENGANTAR .....	x
PEDOMAN TRANSLITERASI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
DAFTAR ISI.....	xvi
ABSTRAK .....	xix
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian .....	6
D. Manfaat penelitian.....	7

E. Hipotesis Penelitian.....	8
F. Ruang Lingkup Penelitian.....	9
G. Originalitas Penelitian.....	9
H. Definisi Operasional.....	11
I. Sistematika Pembahasan.....	12
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA.....</b>	<b>14</b>
A. Game Online.....	14
1. Pengertian Permainan(Game).....	14
2. Teori Permainan (Game).....	15
3. Pengertian Game Online.....	16
4. Perkembangan Game Online.....	17
5. Intensitas Bermain Game Online.....	18
6. Jenis-jenis Game Online.....	19
B. Akhlak Madzmumah.....	22
1. Pengertian Akhlak.....	22
2. Pembagian akhlak.....	25
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>28</b>
A. Lokasi Penelitian.....	28
B. Pendekatan dan jenis penelitian.....	28
C. Variabel penelitian.....	29
D. Populasi dan sampel.....	30
E. Data dan sumber data.....	31
F. Instrument penelitian.....	32
G. Teknik pengumpulan data.....	38
H. Uji validitas dan reliabilitas.....	41
I. Analisis data.....	45
J. Prosedur Penelitian.....	49
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN.....</b>	<b>52</b>

A. Latar Belakang Objek Penelitian .....	52
1. Latar Belakang MTs Sunan Kalijogo Malang .....	52
2. Profil MTs Sunan Kalijogo Kota Malang .....	55
3. Lokasi MTs Sunan Kalijogo Kota Malang .....	56
4. Visi dan Misi MTs Sunan Kalijogo Kota Malang .....	56
5. Data guru dan karyawan.....	58
6. Struktur organisasi MTs Sunan Kalijogo Kota Malang .....	59
7. Data jumlah siswa .....	61
8. Sarana MTs Sunan Kalijogo .....	61
B. Hasil Penelitian .....	63
1. Uji Asumsi .....	63
2. Analisis Deskripsi dan Kategorisasi .....	65
3. Uji Hipotesis .....	68
BAB V PEMBAHASAN .....	70
A. Tingkat Kesenangan Siswa MTs Sunan Kalijogo Kota Malang Terhadap Game Online .....	70
B. Tingkat Kondisi AKhlak Madzmumah siswa MTs Sunan Kalijogo Kota Malang.....	72
C. Tingkat Pengaruh Game Online Terhadap Akhlak Madzmumah Siswa MTs Sunan Kalijogo Kota Mlanag .....	79
BAB VI PENUTUP .....	82
A. Kesimpulan .....	82
B. Saran .....	83
DAFTAR PUSTAKA .....	85
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	87



## Abstrak

Hidayati, Normala. 2020. Pengaruh Kesenangan Game Online Terhadap Akhlak Madzmumah Siswa di MTs Sunan Kalijogo Kota Malang Tahun Ajaran 2019/2020, Skripsi : Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi : Dr. Abdul Malik Karim Amrullah, M.Pd.I

---

Game online merupakan salah satu permainan yang didukung oleh media internet. Banyak sekali yang bermain game online. Tidak terkecuali remaja ataupun anak-anak. Kegiatan game online sering mempengaruhi terhadap akhlak atau perilaku sehari-hari. Termasuk mempengaruhi akhlak madzmumah siswa, misalnya dalam hal ibadah seperti sholat tidak tepat pada waktunya, jarang mengaji bahkan bertutur kata yang kurang baik dikalangan para siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh game online terhadap akhlak madzmumah siswa di MTs Sunan Kalijogo Kota Malang. Adanya kesenangan bermain game online akan menimbulkan akhlak madzmumah pada siswa. Penelitian ini berupaya mengetahui apakah bermain game online yang tinggi akan berdampak kepada akhlak madzmumah siswa.

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kuantitatif dengan analisis deskriptif. Subjek dari penelitian ini adalah para siswa di MTs Sunan Kalijogo Malang yang berjumlah sebanyak 60 responden. Instrument penelitian menggunakan kuesioner terbuka yang disusun oleh peneliti. Data dianalisis menggunakan uji deskripsi guna melihat kategorisasi, uji asumsi guna untuk melihat linieritas variabel, dan uji hipotesis guna membuktikan hipotesis penelitian.

Hasil dari analisis menunjukkan bahwa tingkat bermain game online berada pada kategori tinggi dengan tingkat prosentase 93,3 % dan akhlak madzmumah pada kategori sedang dengan tingkat prosentase 86,7%. Pada hasil perhitungan statistik menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan anatara game online terhadap akhlak madzmumah dengan nilai F 6,736 dengan tingkat signifikansi 0,000 ( $p > 0.05$ ). sehingga dapat diketahui bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang berarti game online mempengaruhi terhadap akhlak madzmumah siswa di MTs Sunan Kalijogo Kota Malang.

Kata Kunci : Game Online, Akhlak Madzmumah.

## Abstract

Hidayati, Normala. 2020. The Effect Enjoyment of Game Online Against Bad Morals of Students of Islamic Junior High School Kalijogo Malang City, Academic Year 2019/2020. Thesis. Islamic Education Department, Faculty of Tarbiyah and Teaching Training (FITK), State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang. Advisor: Dr. Abdul Malik Karim Amrullah, M.Pd.I

---

Online game is one of the games played and supported by internet media. Many people play online games including teenagers and kids. In the other side, this kind of activity often drives students as the player of online game to the bad morals or negative daily behavior.

This study aims to determine the effect of online games on bad morals of students of Islamic Junior High School of Sunan Kalijogo Malang. Playing online games as it is full of fun things will lead to bad morals on students. This study attempted to determine whether playing online games with high intensity give impact to students' bad morals.

This study uses a quantitative approach with descriptive analysis. The subjects of this study were 60 students of Islamic Junior High School of Sunan Kalijogo Malang. The research instrument uses an open questionnaire constructed by researcher. Then the data were analyzed using a description test to see categorization, an assumption test to see the linearity of variables, and a hypothesis test to prove the research hypothesis.

The results of the analysis showed that the level of playing online game is in the high category with a percentage rate of 93.3% and bad morals in the medium category with a percentage rate of 86.7%. The results of statistical calculations showed that there is a significant influence between playing online games on the bad morals by F value of 6,736 with a significance level of 0,000 ( $p > 0.05$ ). Therefore, it can be seen that  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted, which means playing online game affects the bad morals of students at Islamic Junior High School of Sunan Kalijogo Malang.

Keywords: Online Game, Bad Morals.

## الملخص

هدايتي, نورمالا . 2020. أترسرور اللعبة عبر الإنترنت على الأخلاق المذمومة لدى طلاب المدرسة الثانوية سنان كاليجوغو في مالانج العام الدراسي 2020/2019. أطروحة. قسم التربية الإسلامية, كلية التربية والتعليم التدريبي (FITK), الجامعة الإسلامية الحكومية مولانا مالك إبراهيم مالانج. مستشار: الدكتور عبد الكريم أمر الله, م. فد. إ.

اللعبة على الانترنت هي إحدى الألعاب التي تلعبها وتدعمها بواسطة الإنترنت. يلعب العديد من المراهقين والأطفال ألعابًا عبر الإنترنت. في الجانب الآخر، غالبًا يدفع هذا النوع من النشاط الطلاب على أنه لاعب اللعبة عبر الإنترنت إلى الأخلاق المذمومة أو السلوك اليومي السلبي.

تهدف هذه الدراسة إلى تحديد أثر الألعاب عبر الإنترنت على الأخلاق المذمومة لدى طلاب المدرسة الثانوية سنان كاليجوغو في مالانج. لعب الألعاب عبر الإنترنت لأنها مليئة بالأشياء الممتعة سيؤدي إلى الأخلاق المذمومة على الطلاب. حاولت هذه الدراسة تحديد ما إذا كان لعب الألعاب عبر الإنترنت بكثافة عالية يؤثر على الأخلاق المذمومة للطلاب.

تستخدم هذه الدراسة طريقة تعداد رقمية مع التحليل الوصفي. كانت موضوعات هذه الدراسة 60 طالبًا من المدرسة الثانوية سنان كاليجوغو في مالانج. تستخدم أداة البحث استنباطًا مفتوحًا أنشأها الباحث. ثم تم تحليل البيانات باستخدام اختبار وصف لرؤية التصنيف، واختبار افتراض لمعرفة خطية المتغيرات، واختبار فرضية لإثبات فرضية البحث.

وأظهرت نتائج التحليل أن مستوى اللعب على الإنترنت هو في فئة عالية بنسبة مئوية 93.3% والأخلاق المذمومة في الفئة المتوسطة بنسبة 86.7%. أظهرت نتائج الحسابات الإحصائية وجود تأثير كبير بين ممارسة الألعاب عبر الإنترنت على الأخلاق المذمومة بقيمة  $F_{6,736} > 0.05$  (p). لذلك، يمكن ملاحظة أن  $H_0$  مرفوض و  $H_a$  مقبول، يعني أن لعب الألعاب عبر الإنترنت يؤثر على الأخلاق المذمومة للطلاب في المدرسة الثانوية سنان كاليجوغو في مالانج.

الكلمات الرئيسية: اللعبة عبر الإنترنت، الأخلاق المذمومة.

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Perkembangan teknologi di era globalisasi berkembang sangat pesat.<sup>1</sup> Perkembangan teknologi yang pesat secara tidak langsung memberikan pengaruh besar bagi kehidupan manusia dalam berbagai aspek dan dimensi. Teknologi yang menjadi kebutuhan dasar manusia didukung dengan perkembangan ilmu pengetahuan yang pesat. Perkembangan teknologi berkembang secara drastis dan terus berevolusi hingga sekarang dan semakin mendunia. Hal ini dapat dibuktikan dengan banyaknya inovasi dan penemuan yang sederhana hingga sangat rumit. Handphone merupakan salah satu dari hasil perkembangan teknologi. Teknologi handphone awalnya hanya sebuah alat komunikasi nirkabel, kemudian berkembang menjadi sebuah alat yang canggih. Kecanggihan teknologi handphone tidak hanya sebagai alat komunikasi, tetapi manusia dapat mengambil foto, merekam video, bermain game, mendengarkan musik, dan mengakses internet dalam hitungan detik.<sup>2</sup>

Handphone yang di dalamnya terdapat berbagai game muncul di pasaran. Fenomena ini menunjukkan betapa teknologi game sudah meluas ke berbagai sektor kehidupan. Game dapat diperoleh dengan mudah melalui aplikasi dalam handphone

---

<sup>1</sup> Dewi Salma Prawiradilaga, dkk., *Mozaik Teknologi Pendidikan ELearning*, (Jakarta: Kencana Prenadema Group, 2013), hlm. 15.

<sup>2</sup> Vanessa Mayrahma Swastika, *Perkembangan Teknologi di Indonesia*, dalam <http://perkembanganteknologiindonesia.kompasiana.com.html>, diakses 08 Januari 2020



dan media internet. Pertumbuhan game masih akan sangat fenomenal di masa mendatang. Berbagai gadget baru dengan aplikasi game canggih pun bermunculan.<sup>3</sup>

Game adalah permainan yang menggunakan media elektronik, berbentuk multimedia yang dibuat semenarik mungkin agar pemain dapat mendapatkan kepuasan batin. Game menjadi salah satu budaya dan kegiatan keseharian masyarakat. Budaya bermain game menjadi gaya hidup yang banyak digemari oleh masyarakat terutama generasi muda, remaja bahkan anak-anak di usia sekolah dasar, baik di daerah pedesaan atau perkotaan. Jenis perangkat game dari model sederhana seperti *gamewatch* sampai game canggih seperti konsol Playstation atau sejenisnya sudah dikenali oleh anak-anak zaman sekarang.<sup>4</sup>

Game yang menggunakan media elektronik sangat cepat mempengaruhi perkembangan anak-anak dan juga akhlak atau tingkah laku anak. Anak-anak beralih untuk memainkan permainan berbasis jaringan dan meninggalkan permainan yang bersifat tradisional, dikarenakan game tersebut menjadi permainan yang sangat menarik bagi anak-anak.

Masa usia anak memiliki dunia bermain sendiri, yang mungkin kurang dipahami oleh sebagian orangtua.<sup>5</sup> Pada saat usia tersebut, anak-anak menghabiskan waktunya untuk bermain game yang biasa digunakan di depan komputer atau gadget.

---

<sup>3</sup> Samuel Henry, *Cerdas dengan Game: Panduan Praktis bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2010), hlm. 5-6.

<sup>4</sup> Samuel Henry, *Cerdas dengan Game: Panduan Praktis bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game* (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2010) hlm. 8.

<sup>5</sup> Hadi Supeno, *Kriminalisasi Anak: Tawaran Gagasan Radikal Peradilan Anak Tanpa Pemidanaan* (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama 2010), hlm. 25.



Berkembangnya teknologi memiliki banyak potensi untuk meningkatkan pengetahuan, akan tetapi teknologi juga memiliki batasan dan bahaya, termasuk pada penggunaan game. Game memiliki sifat adiktif atau candu yang dapat berdampak pada psikologi anak. Game tidak akan memiliki pengaruh negatif yang signifikan pada perkembangan anak, apabila anak bermain game dengan bijak. Dampak negatif dari game yaitu, mengurangi waktu belajar, anak menjadi tertutup, dua kali lebih hiperaktif, mudah gelisah dan depresi. *Game* jugamemiliki dampak positif bagi anak yaitu, dapat mengenalkanteknologi komputer, melatih konsentrasi, dan merangsang keterampilan bagi kehidupan mereka.<sup>6</sup>

Seperti yang telah dijelaskan dalam Al-Qur'an bahwa isi dunia hanyalah permainan dan senda gurau. Sebagaimana yang telah dijelaskan di QS Muhammad 47 : 36

إِنَّمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا لَعِبٌّ وَلَهْوٌ وَإِنْ تُؤْمِنُوا وَتَتَّقُوا يُؤْتِكُمْ أَجْرَكُمْ وَلَا يَسْأَلْكُمْ

أَمْوَالِكُمْ ﴿٥٦﴾

“Sesungguhnya kehidupan dunia hanyalah permainan dan senda gurau. dan jika kamu beriman dan bertakwa, Allah akan memberikan pahala keppadamu dan Dia tidak akan memint harta-hartamu.”

<sup>6</sup> Samuel Henry, Cerdas dengan Game: Panduan Praktis bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2010)lm 54

Dari ayat tersebut sudah jelas bahwa pada dasarnya manusia senang akan permainan. Tidak terkecuali dengan game online yang disenangi oleh sebagian masyarakat. Banyak sekali orang tertarik pada permainan secara online ini. Mereka berbagai latar belakang usia, pendidikan, bahkan mulai dari anak-anak hingga orang dewasa.

Berdasarkan sudut pandang kebahasaan definisi akhlak dalam pengertian sehari-hari disamakan dengan “ budi pekerti”, kesusilaan, sopan santun, tata karma (versi bahasa Indonesia) sedang dalam bahasa Inggrisnya disamakan dengan istilah “moral” atau “etic”<sup>7</sup>

Abdullah Dirros dalam menegaskan, akhlak adalah suatu kekuatan dalam kehendak yang menatap, dimana keduanya saling berkombinasi membawa kecenderungan pemilihan pada suatu yang benar ataupun yang salah.<sup>8</sup>

Sedangkan Ibnu Maskawaih mendefinisikan akhlak sebagai keadaan yang melekat pada jiwa manusia, yang berbuat dengan mudah, tanpa melalui proses pemikiran atau pertimbangan (kebiasaan sehari-hari)<sup>9</sup>

Akhlak terbagi menjadi dua, ada akhlak mahmudah dan juga akhlak mazmumah. Adapun akhlak mahmudah adalah segala macam sikap dan tingkah laku yang baik (terpuji). Akhlak ini dilahirkan oleh sifat-sifat mahmudah yang terpendam dalam jiwa. Sedangkan akhlak mazmumah menurut al-Ghazali yakni segala tingkah laku

---

<sup>7</sup> Zahrudin AR, M. dan Hasanuddin sinaga, *Pengantar Atusi Akhlak*, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada,2004) hlm 2

<sup>8</sup>Manan Idris, dkk *Reorientasi Pendidikan Islam*, (Pasuruan : Hilal Pustaka, 2006) hlm 109

<sup>9</sup> M. Yatimin Abdullah, *Studi Akhlak dalam Perspektif Al-Qur'an*, ( Jakarta : AMZAH, 2007) hlm 4

manusia yang dapat membawanya kepada kebinasaan dan kehancuran diri yang tentu saja bertentangan dengan fitrahnya untuk selalu mengarah kepada kebaikan. Salah satu akhlak mazmumah adalah berkata kotor atau berkata tidak sopan.

Masa remaja adalah masa transisi dimana anak berintegrasi di masyarakat. Sehingga rasa penasaran anak akan muncul begitu besar untuk mengetahui yang lebih. Masa remaja adalah masa yang unik untuk kita bayangkan. Namun kini banyak anak-anak yang waktu beraktivitasnya berkurang dan terbuang sia sia karena bermain game online. Baik melalui computer, smartphone, dll.

Belakangan ini akhlak mazmumah siswa MTs sunan kalijogo sudah mulai ditampakkan. Banyak sekali para remaja (siswa) menunjukkan kebiasaan buruknya, seperti berkata kotor dimanapun tempatnya, bahkan saat dimadrasah pun para remaja (siswa) tidak segan untuk mengeluarkan kata kotor, tidak menghiraukan saat adzan berkumandang, bahkan mereka tidak melaksanakan sholat fardu.

Ada beberapa kemungkinan yang menjadikan para remaja (Siswa) melontarkan kata-kata kotor, salah satunya karena arus modernisasi berupa internet khususnya game online. Pengaruh kesenangan game online ini cukup signifikan bagi perilaku tercela siswa MTs sunan Klajogo. Sebagian besar waktu mereka dihabiskan untuk bermain game online di smartphone ataupun komputer.

Banyak dari apa yang penulis paparkan diatas dapat dipahami bahwa semua permasalahan di atas merupakan sebuah realita yang mana game online itu sangat berpengaruh terhadap tingkah laku (Akhlak) khususnya akhlak mazmumah. Atas dasar uraian tersebut di atas penulis tertarik untuk membahasnya dalam bentuk

penelitian yang berjudul : “PENGARUH KESENANGAN GAME ONLINE TERHADAP AKHLAK MADZMUMAH SISWA DI MTS SUNAN KALIJOGO KOTA MALANG”

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti memfokuskan penelitian ini pada pengaruh kesenangan game online terhadap akhlak madzmumah siswa di MTs Sunan Kalijogo Kota Malang.

1. Bagaimana tingkat kesenangan siswa MTs Sunan Kalijogo Kota Malang terhadap game online?
2. Bagaimana tingkat kondisi Akhlak Madzmumah siswa MTs Sunan Kalijogo Kota Malang?
3. Adakah pengaruh kesenangan game online terhadap akhlak madzmumah siswa MTs Sunan Kalijogo Kota Malang?

### **C. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan fokus pertanyaan penelitian yang dikemukakan di atas maka penelitian ini bertujuan sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui tingkat kesenangan siswa MTs Sunan Kalijogo kota Malang terhadap game online.
2. Untuk mengetahui tingkat kondisi akhlak madzmumah siswa MTs Sunan Kalijogo kota Malang.
3. Untuk mengetahui tingkat pengaruh kesenangan game online terhadap akhlak madzmumah siswa MTs Sunan Kalijogo Kota Malang.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian tentang pengaruh game online terhadap akhlak madzmumah siswa MTs Sunan Kalijogo kota Malang diharapkan memiliki kegunaan secara teoritis maupun praktis.

##### 1. Kegunaan Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan akan memperkaya hasil penelitian yang telah diadakan sebelumnya, dan memperluas keilmuan yang berkaitan dengan pengaruh game online terhadap akhlak madzmumah siswa, serta sebagai bahan rujukan dan tambahan pustaka pada perpustakaan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

##### 2. Kegunaan Praktis

###### a. Bagi Lembaga

Memperoleh informasi secara kongkrit tentang kondisi objektif lembaga mengenai pengaruh game online terhadap akhlak madzmumah siswa.

###### b. Bagi Pengelola

Untuk menjadi bahan masukan dan bahan rujukan dalam mengetahui pengaruh game online terhadap akhlak madzmumah siswa ke depan.

###### c. Bagi peneliti



Menambah pengetahuan yang lebih matang dalam bidang penelitian, sehingga dapat dijadikan sebagai latihan dan pengembangan teknik – teknik yang baik khususnya dalam membuat karya tulis ilmiah, juga sebagai kontribusi nyata bagi dunia pendidikan.

### E. Hipotesis Penelitian

Menurut asal-usulnya hipotesis berarti suatu kesimpulan atau pendapat yang masih kurang (*hypo* berarti kurang dari, sedangkan *Thesis* berarti pendapat). Jadi kesimpulan itu belum final (*proto conclusion*) karena masih harus dibuktikan. Setelah terbukti kebenarannya, hipotesa berubah menjadi tesa. Kemudian menurut marzuki hipotesa adalah dugaan yang mungkin benar, atau mungkin juga salah. Dia akan ditolak jika salah atau palsu dan akan diterima jika fakta-faktanya membenarkan.<sup>10</sup>

Adapun hipotesa yang akan diajukan oleh peneliti ini ada dua yaitu:

1. Hipotesa Kerja (Ha)

Ada pengaruh game online terhadap akhlak madzmumah siswa MTs Sunan Kalijogo.

2. Hipotesa Nol (Ho)

Tidak ada pengaruh game online terhadap akhlak madzmumah siswa MTs Sunan Kalijogo.

Dalam analisis data yang digunakan dalam pengujian adalah hipotesis Ho. Apabila setelah pengujian hipotesis Ho diterima, maka menolak hipotesis kerja (Ha) dan sebaliknya apabila menolak hipotesis Ho menerima hipotesis Ha.

<sup>10</sup> Marzuki, *Metodologi Riset* ( Yogyakarta: fakultas ekonomi, 1983) hlm 35

## F. Ruang Lingkup Penelitian

Untuk memfokuskan kajian pada permasalahan yang telah dirumuskan, penulis perlu menegaskan beberapa hal yang berkaitan dengan judul, yaitu:

### 1. Pengaruh Kesenangan Game Online

Dalam hal ini peneliti memfokuskan pada pembahasan tentang pengaruh kesenangan game online.

### 2. Akhlak Madzmumah

Untuk Akhlak madzmumah ini peneliti memfokuskan pada perbuatan buruk yang dilakukan siswa MTs Sunan Kalijogo Kota Malang

## G. Originalitas Penelitian.

Dalam menyusun skripsi ini, tentunya perlu menganalisis penelitian terdahulu yang berbentuk skripsi. Penelitian terdahulu tersebut berkaitan dengan rencana penelitian, penelitian itu antara lain :

**Tabel 1.1 Originalitas Penelitian**

No	Nama Peneliti, Judul, Tahun penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1	Pengaruh pendidikan aqidah akhlak terhadap tingkah laku siswa	Menggunakan jenis penelitian kuantitatif	Fokus penelitian pemahaman materi	Fokus penelitian Game online terhadap

	<p>di MTs sunan kalijogo malang</p> <p>Oleh : Tri Candra B Tahun Penelitian : 2019</p>		<p>aqidah akhlak terhadap tingkah laku siswa</p>	<p>akhlak madzmumah siswa di MTs</p>
2	<p>Pengaruh game online terhadap perilaku keagamaan remaja di perumahan puri cendana tambun- bekas</p> <p>Oleh : Fika Hoirudiana Tahun Penelitian : 2019</p>	<p>Menggunakan penelitian kuantitatif Meneliti pengaruh game online</p>	<p>Meneliti tentang perilaku keagamaan remaja</p>	<p>Fokus penelitian game online terhadap akhlak madzmumah siswa di MTs</p>
3	<p>Pengaruh pola asuh demokratis orang tua terhadap akhlakul karimah siswa kelas V di</p>	<p>Menggunakan jenis penelitian kuantitatif</p>	<p>Fokus penelitian pola asuh orang tua terhadap</p>	<p>Fokus Game online terhadap akhlak madzmumah</p>

MIN 1 kediri.		akhlakuk	siswa di
Oleh : Diana		karimah	MTs
rohmatu yuni			
Tahun penelitian :			
2018			

Berdasarkan uraian diatas, bahwasannya apa yang akan penulis teliti berbeda dengan peneliti sebelumnya. Perbedaan itu sebagaimana terdapat pada tabel yang telah penulis uraikan diatas. Maka dari itu dalam penelitian ini penulis mengambil judul “ *Pengaruh Kesenangan Game Online Terhadap Akhlak Madzmumah Siswa MTs Sunan Kalijogo Kota Malang*”

#### H. Definisi Operasional

Untuk memperoleh pemahaman dan menghindari kerancuan pengertian, maka perlu adanya penegasan judul dalam penulisan skripsi ini sesuai dengan fokus yang terkandung dalam tema pembahasan antara lain:

- a. Game online adalah permainan yang bisa dimainkan oleh ratusan bahkan ribuan orang melalui layanan internet dalam waktu yang sama. Game yang banyak digemari remaja saat ini adalah PUBG dan *Mobile Legend*. Game online ini berfungsi untuk mengetahui sejauh manakah pengaruhnya terhadap akhlak madzmumah siswa.

- b. Akhlak yaitu suatu kebiasaan yang sering dilakukan oleh seseorang dan seseorang tersebut melakukannya dengan sukarela tanpa adanya paksaan.
- c. Akhlak Madzmumah adalah suatu tingkah laku yang buruk atau tercela, dan biasanya yang sering dilakukan adalah berkata kotor.

### **I. Sistematika Pembahasan**

Guna memperoleh gambaran yang menyeluruh terhadap suatu permasalahan studi ini, maka sangat diperlukan suatu uraian yang satu dengan yang lainnya saling berkaitan. Dalam penelitian ini, penulis memberikan sistematika pembahasan yang meliputi :

**Bab Pertama**, berisi tentang pendahuluan, bab ini meliputi : latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian, originalitas penelitian, definisi operasional dan sistematika pembahasan.

**Bab Kedua**, berisi tentang kajian pustaka. Kajian ini memaparkan tentang : pengertian game online, akhlak madzmumah dan juga pengaruh game online terhadap akhlak madzmumah siswa MTs Sunan Kalijogo Kota Malang.

**Bab Ketiga**, berisi tentang metode penelitian. Dalam bab ini penulis menjelaskan tentang lokasi penelitian, pendekatan dan jenis penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel, data dan sumber data instrument penelitian, teknik pengumpulan, uji validitas dan reliabilitas, analisis data, dan prosedur penelitian.



**Bab Keempat**, berisi tentang paparan hasil penelitian, pada bab ini penulis mengemukakan masalah-masalah yang diperoleh dari penelitian pada obyek, meliputi : latar belakang obyek penelitian, penyajian data dan analisis data.

**Bab Kelima**, pembahasan hasil penelitian. Pada bab ini penulis membahas tentang paparan hasil penelitian.

**Bab Keenam**, penutup. Pada akhir pembahasan, penulis akan mengemukakan kesimpulan hasil penelitian dan saran-saran yang berkaitan dengan realita hasil penelitian, kata penutup serta pada bagian terakhir penulis cantumkan daftar pustaka dan lampiran-lampiran.



## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Game Online

##### 1. Pengertian Permainan (Game)

Permainan merupakan bagian dari bermain dan bermain juga bagian dari permainan, keduanya saling berpengaruh. Permainan adalah kegiatan yang kompleks yang didalamnya terdapat peraturan, Sebuah permainan adalah sebuah sistem dimana pemain terlibat dalam konflik buatan, disini pemain berinteraksi dengan sistem dan konflik buatan, dalam permainan rekayasa atau buatan, dalam permainan terdapat peraturan yang bertujuan untuk membatasi perilaku pemain dan menentukan permainan.<sup>11</sup>

Dalam pengertian yang luas game berarti “hiburan”. Game juga merujuk pada pengertian sebagai “kelincahan intelektual”. Sementara kata game bisa diartikan sebagai arena keputusan dan aksi pemainnya. Ada target-target yang ingin dicapai pemainnya. Kelincahan intelektual, pada tingkat tertentu merupakan ukuran sejauh mana game itu menarik untuk dimainkan secara maksimal.

Adapun definisi yang lain adalah suatu perbuatan yang mengandung keasyikan dan dilakukan atas kehendak diri sendiri, bebas tanpa paksaan

---

<sup>11</sup> Muhammad Fahrul, “*Pengertian Game Online dan Sejarahnya*”, artikel diakses pada 09 Januari 2020 dari : <http://my.opera.com/mfahrul/blog/show.dml/10712381>.

dengan bertujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan kegiatan tersebut.<sup>12</sup>

## 2. Teori Permainan (*Game*)

Teori Game Menurut Tokoh

Psikologi memiliki pandangan tersendiri tentang teori game dan dikemukakan oleh beberapa tokoh psikologi antara lain:<sup>13</sup>

### a) Sigmund Freud (Austria/England)

Menurut pendekatan psikologinya yaitu psikologi analisis, game berfungsi untuk mengekspresikan dorongan implusif sebagai cara untuk mengurangi kecemasan yang berlebihan pada anak. Bentuk kegiatan game yang ditunjukkan berupa bermain fantasi dan imajinasi dalam sosiodrama atau pada saat bermain sendiri.

Menurut Freud, melalui bermain dan berfantasi anak dapat mengemukakan harapan-harapan dan konflik serta pengalaman yang tidak dapat diwujudkan dalam kehidupan nyata, contoh, anak main perang-perangan untuk mengekspresikan dirinya anak yang meninju boneka dan pura-pura bertarung untuk menunjukkan kekesalannya.

---

<sup>12</sup> Abu Ahmadi dan Munawar sholeh, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta : Rineka cipta,, 2005), hlm 106

<sup>13</sup> Haditono, dkk., *Psikologi Perkembangan Pengantar dalam Berbagai Bagiannya*, h.131-132.

b) Jean Piaget (Swiss)

Game mampu mengaktifkan otak anak, mengintegrasikan fungsi belahan otak kanan dan kiri secara mengembangkan pilar-pilar syarat pemahaman yang berguna untuk masa yang akan datang. Berkaitan dengan itu pula otak yang aktif adalah kondisi yang sangat baik untuk meneruma pelajaran.

c) Johan Huizinga

Game adalah haldasar yang membedakan manusia dengan hewan.

Melalui kegiatan game tersebut terpancar kebudayaan suatu bangsa.

d) Tjublinskaja (psikolog Rusia)

Menyatakan bahwa game merupakan pencerminan realitassebagai bentuk awal untuk memperoleh pengetahuan.

### 3. Pengertian Game Online

Game online adalah game yang berbasis elektronik dan visual yang dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik dan merupakan game yang menyediakan server-server tertentu agar bisa dimainkan.<sup>14</sup>

Game online adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh internet.

Berkaitan dengan pengertian game online Young (2005) mengemukakan bahwa game online adalah permainan dengan jaringan,

---

<sup>14</sup> Ibid hlm 107

dimana interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual. Lebih lanjut dapat dikatakan game online adalah suatu permainan yang dimainkan dikomputer dan dilakukan secara online (melalui internet) dan bisa dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan.<sup>15</sup>

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa game online adalah suatu permainan yang memerlukan koneksi internet untuk memainkannya.

#### **4. Perkembangan Game Online**

Perkembangan industri game di Indonesia memang dipengaruhi oleh jumlah pengguna game online sendiri. Pada tahun 2006-2010 saja mengalami pertumbuhan sekitar 30 %, pada tahun 2010 saja sudah terdapat 30 juta pengguna game online di Indonesia dengan rata-rata umur pengguna antara 17 hingga 40 tahun. Apabila digabung dengan jumlah jenis lainnya maka jumlah pengguna game justru lebih banyak dan hampir menyamai pengguna internet itu sendiri yang diperkirakan mencapai 45 juta orang.<sup>16</sup>

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa perkembangan game online sangatlah pesat. Peminat dari game online sendiri berasal dari berbagai kalangan.

---

<sup>15</sup> Drajat Edy Kurniawan, *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik*, *Jurnal Konseling*, GUSJIGANG. No. 1 th. III Juni 2017.

<sup>16</sup> Chairul Fajri, *Tantangan Industri Kreatif-Game Online Indonesia*, *Jurnal Komunikasi*, Universitas Ahmad Dahlan. No. 5 th. I Juli 2012



## 5. Intensitas Bermain Game Online

Intensitas adalah suatu sifat kuantitatif dari suatu pengindraan yang berpengaruh dengan intensitas pengarangnya.<sup>17</sup> Menurut kamus besar Bahasa Indonesia bermain adalah melakukan sesuatu untuk bersenang-senang.<sup>18</sup> Sedangkan game online merupakan permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dipengaruhi oleh suatu jaringan internet.<sup>19</sup>

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa intensitas bermain game online adalah seberapa sering atau frekuensi individu dalam bermain game online. Adapun aspek-aspek intensitas bermain game online adalah sebagai berikut:<sup>20</sup>

### 1) Frekuensi

Frekuensi merujuk pada tingkatan atau seberapa sering subjek bermain game online.<sup>21</sup> Ketika anak bermain game online dengan frekuensi 4-5 kali dalam seminggu hal ini dapat mengakibatkan banyak waktu yang dipakai untuk bermain saja, sehingga tidak melakukan kegiatan serta aktifitas yang lain dan menyebabkan anak tidak mendapatkan pengetahuan.

<sup>17</sup> J.p chaplin. *Kamus lengkap psikologi* (Jakarta: Raja Grafindo Persada,2011), hlm. 254

<sup>18</sup> Depdiknas, *Kamus besar bahasa Indonesia* (Jakarta: PN Balai Pustaka, 2007) hlm. 620

<sup>19</sup> Ernest adam. *Fundamental of Game design, 2nd edition*. (barkeley: new riders,2010), hlm

<sup>20</sup> Ulfi Kholidiyah, “*Pengaruh Intensitas Bermain Game Online dengan Kecerdasan Emosi*”, Skripsi, Fakultas Psikologi Universitas Surakarta, 2013, hlm 4.

<sup>21</sup> *Ibid* hlm 5

## 2) Lama mengakses

Aspek ini mempunyai arti penting karena berapa lama waktu yang digunakan untuk bermain game online. Ketika anak bermain game online dengan waktu lebih dari 3 jam perhari hal ini akan membuat anak menganggap bahwa game online lebih penting dari pada hal yang lain, seperti aktifitas belajar.

## 6. Jenis-jenis Game Online

Internet adalah inti dari komunikasi yang bermedia computer, internet menghubungkan ribuan computer, dan menyediakan jumlah informasi yang luar biasa banyak. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi internet, game online dari berbagai jenis juga sangat berkembang di lingkungan masyarakat di Indonesia. Harsan mengatakan bahwa, game yang paling banyak terdengar adalah game jenis *Massive Multiplayer Pole Playing Game* yaitu game pertualangan yang sejumlah besar pemain berinteraksi dalam satu dunia virtual yang tetap. Jenis-jenis game online dikelompokkan menjadi beberapa jenis game online diantaranya : *Nexus / The king of the wind, Ragnarox, Lineage, Point Blank*<sup>22</sup>

Game online memiliki jenis yang banyak, mulai dari permainan sederhana berbasis teks sampai permainan yang menggunakan grafik

---

<sup>22</sup> kbar ,k., 2012, *pengertian game online dan jenisnya*,  
<http://akbarputrakotopiliang.blogspot.com/2012/12/permainan-daring-onlinr-games-jenis.html>,  
 diakses 10 januari 2020

kompleks dan membentuk dunia virtual yang ditempati oleh banyak pemain sekaligus.

Untuk lebih jelasnya berikut ini adalah jenis-jenis game online berdasarkan jenis permainan :

- 1) Massively Multiplayer Online First Person Shooter Games (MMOFPS) permainan ini dapat melibatkan banyak orang dan biasanya permainan ini mengambil setting peperangan dengan senjata-senjata militer. Contoh permainan ini Counter Strike, Point Blank, PUBG.
- 2) Massively Multiplayer Online Real Time Strategy Games (MMORTS) game ini menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya. Contoh dalam permainan ini adalah Star Wars.
- 3) Massively Multiplayer Online Role Playing Games (MMORPG) game jenis ini biasanya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. Contoh permainan ini adalah The Lord of the Rings.
- 4) Cross-Platform Online Play permainan jenis ini dapat dimainkan secara online dengan perangkat yang berbeda. Saat ini mesin permainan ini konsol mulai berkembang menjadi seperti computer yang dilengkapi dengan jaringan sumber terbuka, seperti Dreamcast, PlayStation 2.

- 5) *Masively Multiplayer Online Browser Game*. Game jenis ini dimainkan pada Mozilla Firefox, Opera atau Internet Explorer. Game sederhana dengan pemain tunggal dapat dimainkan dengan browser melalui HTML. Perkembangan teknologi grafik berbasis web seperti Flash dan Java menghasilkan permainan yang dikenal dengan “Flash Games” atau “Java Games”
- 6) *Simulation Games*. Game jenis ini bertujuan untuk memberi pengalaman melalui simulasi. Ada beberapa jenis permainan simulasi diantaranya *life-simulation games*, *construction and management simulation games*. Pada *simulation games*, pemain bertanggungjawab atas sebuah tokoh atau karakter dan memenuhi kebutuhan tokoh selayaknya kehidupan nyata. Namun dalam ranah virtual. Karakter memiliki kebutuhan dan kehidupan layaknya manusia, seperti kegiatan bekerja, makan. Bersosialisasi belanja dan sebagainya. Contoh dari permainan ini adalah *Second Life*.
- 7) *Massively Multiplayer Online Games (MMOG)* pemain bermain dalam dunia yang skalanya besar (>100 pemain) dimana setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata.
- 8) *Mobile legend* adalah sebuah permainan piranti bergerak berjenis MOBA yang dikembangkan dan diterbitkan oleh Moonton.<sup>23</sup>

---

<sup>23</sup> Krista Surbakti, Pengaruh Game Online Terhadap Remaja, Jurnal Curere, Universitas Quality. No. 1 th. I April 2017.

Jenis *game online* pun terbagi menjadi dua jenis:<sup>24</sup>

1) *Game online agresi*

Contohnya *Arcade games*, dalam permainan ini, para gamers dapat melakukan pukul-memukul, tembak-menembak, tusuk-menusuk dan kejar-mengejar dalam permainan tersebut.

2) *Game online non agresi*

Game ini bersifat *fun games, strategic games, adventure games dan simulation games* yang bersifat untuk mengolah otak saja dan tidak mengandung unsur kekerasan.

## B. Akhlak Madzmumah

### 1. Pengertian Akhlak

Akhlak secara etimologi berasal dari bahasa arab *akhlaq* dalam bentuk jama'. Sedangkan mufrodnnya adalah khuluq. Kata khuluq (bentuk mufrod dari kata Akhlaq) ini berasal dari fi'il madhi khalaqa yang dapat mempunyai arti bermacam-macam tergantung pada masdar yang digunakan. Ada beberapa kata bahasa arab seakar dengan kata al-khuluq ini dengan perbedaan makna. Karena ada kesamaan akar kata, maka berbagai makna tersebut tetap saling berhubungan. Diantaranya adalah kata al-khalaq artinya ciptaan<sup>25</sup>

<sup>24</sup> Ibid

<sup>25</sup> Alwan Khoiri dkk, *Aklak/tasawuf*, (Yogyakarta: pokja akademik UIN sunan kalijag, 2005), hlm 5



Secara bahasa kata akhlak berasal dari bahasa arab, yaitu *khuluq* jamaknya adalah akhlaq. Kata ini secara bahasa mengandung arti perangai, tabiat, dan agama.<sup>26</sup> Kata tersebut mengandung segi-segi persesuaian dengan perkataan *khalq*, yang berarti “kejadian” serta berhubungan erat dengan kata *khaliq*, yang berarti “pencipta” dan *makhluk* yang berarti “yang diciptakan”<sup>27</sup>

Ibn Al-Jauzi menjelaskan bahwa *al-Khuluq* adalah atika yang dipilih seseorang. Dimana *khuluq* karena etika bagaikan *khalqah* (karakter) pada dirinya. Dengan demikian, *khuluq* adalah etika yang sudah menjadi tabiat bawaannya dinamakan *al-khaym*.<sup>28</sup> Dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia, kata “akhlak” diartikan sebagai budi pekerti, watak, tabiat.<sup>29</sup>

Berkaitan dengan pengertian khuluq yang berarti agama, Al-Fairuzzabadi mengemukakan, “ ketahuilah, agama pada dasarnya adalah akhlak. Siapa yang memiliki akhlak yang mulia, berarti kualitas agamanya pun mulia. Agama diletakkan diatas empat landasan akhlak utama yaitu kesabaran, memelihara diri, keberanian dan keadilan.”

Secara sempit, pengertian akhlak dapat diartikan dengan :

- a. Kumpulan kaidah untuk menempuh jalan yang baik;
- b. Jalan yang sesuai untuk menuju akhlak;

<sup>26</sup> Ibn Al-Atsir, *Al-Nihayah fi Gharib Al-Atsar*, Jilid II, ( Beirut : Al-Maktabah Al-‘Ilmiyyah, 1979,) hlm. 144

<sup>27</sup> Anwar & Saehudin, *Akidah Akhlak*, (Bandung : Pustaka Setia, 2016), hlm. 256

<sup>28</sup> Ibnu Al-Jauzi, *ZAD Al-Masir*, ( Beirut : Al-Maktab Al-Islamy, 1404 H) hlm. 328

<sup>29</sup> W.J.S Poerwadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, ( Jakarta : Balai Pustaka, 1985), hlm. 25

c. Pandangan akal tentang kebaikan dan keburukan

Kata akhlak lebih luas artinya dari moral atau etika yang sering dipakai dalam bahasa Indonesia karena akhlak meliputi segi-segi kejiwaan dari tingkah laku lahiriah dan batiniah seseorang. Ada pula yang menyamakan antara keduanya. Persamaan tersebut ada karena keduanya membahas masalah baik dan buruknya tingkah laku manusia.

Menurut Ibnu Maskawaih (941 – 1030 M), akhlak adalah keadaan jiwa seseorang yang mendorongnya untuk melakukan perbuatan tanpa melalui pertimbangan pikiran terlebih dahulu. Keadaan ini terbagi menjadi dua, ada yang berasal dari tabiat aslinya, ada pula yang diperoleh dari kebiasaan yang berulang-ulang. Pada mulanya mungkin tindakan itu melalui pikiran dan pertimbangan, kemudian dilakukakan terus menerus menjadi suatu akhlak.<sup>30</sup>

Imam Ghazali (1055-1111 M) dalam *Ihya' Ulumuddin* menyatakan bahwa akhlak adalah daya kekuatan (sifat) yang tertanam dalam jiwa yang mendorong perbuatan yang spontan tanpa memerlukan pertimbangan pemikiran.<sup>31</sup> Akhlak merupakan sikap yang melekat pada diri seseorang dan secara spontan diwujudkan dalam tingkah laku perbuatan.

---

<sup>30</sup> Ibnu Maskawaih, *Tahdzib Al-Akhlaq wa That-hir Al-A'raq*, (Beirut : Maktabah Al-Hayah li Al-Thiba'ah wa Al-Nasyr) hlm. 51 S

<sup>31</sup> Imam Ghazali, *Ihya' 'Ulum Al-Din*, (Beirut : Dar Al-Ma'rifah), hlm. 53

Menurut Syekh Makarim Al-Syairazi, akhlak adalah sekumpulan keutamaan maknawi dan tabiat batini manusia.<sup>32</sup> Menurut Al-Faidh Al-Kasyani, akhlak adalah ungkapan untuk menunjuk kondisi yang mandiri dalam jiwa, yang darinya muncul perbuatan dengan mudah tanpa didahului perenungan dan pemikiran. Pengertian tersebut memberikan gambaran bahwa tingkah laku merupakan bentuk kepribadian seseorang tanpa dibuat-buat atau ada dorongan dari luar. Jika tindakan spontan itu baik menurut pandangan akal dan agama, dinamakan akhlak yang baik (Akhlakul karimah / akhlakul mahmumah), sebaliknya jika tindakan spontan itu jelek, disebut akhlakul madzmumah.

Akhlak ini merupakan kebiasaan yang telah diperbuat oleh seseorang. Kehendak ini apabila dibiasakan akan melakukan sesuatu, maka kebiasaan tersebut disebut dengan akhlak. Contoh kecilnya seperti : apabila seseorang sudah terbiasa membaca do'a dalam melakukan segala hal, ketika ia mendapatkan kegagalan maka ia akan menerimanya dengan lapang dada dan bersyukur atas apa yang ia peroleh. Kebiasaan orang tersebut adalah ia mempunyai akhlak yang baik/sabar dalam menghadapi segala hal.

## **2. Pembagian Akhlak**

Setiap orang, baik anak-anak, remaja, dewasa. Diperintahkan untuk mempunyai akhlak terpuji. Didalam kehidupan kita sehari-haripun

---

<sup>32</sup> Al-Syaikh Nasih Makarim Al-Sirazi, Al-Akhlak fi Al-Qur'an, (Qumm : Madrasah Al Imam 'Ai bin Abi Thalib, 1386 H) hlm. 14

mengenal tentang akhlak, salah satunya adalah akhlak terpuji. Allah berfirman tentang akhlak terpuji di dalam Al-Qur'an surah Al-Baqarah : ayat 153, yang berbunyi :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا اسْتَعِينُوا بِالصَّبْرِ وَالصَّلَاةِ إِنَّ اللَّهَ مَعَ الصَّابِرِينَ ﴿١٥٣﴾

153. Hai orang-orang yang beriman, Jadikanlah sabar dan shalat sebagai penolongmu, Sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang sabar.

Pembagian akhlak terdapat dua macam, yaitu akhlak terpuji (al-akhlak al-mahmudah / al –akhlak al-karimah) dan akhlak tercela (al – akhlak al-madzmumah)<sup>33</sup>

#### 1. Akhlak Terpuji ( Akhlak Karimah)

Abdul Rasyid mendefinisikan al-akhlak al-karimah adalah “ tingkah laku terpuji yang merupakan tanda kesempurnaan iman seseorang kepada Allah. Al-akhlak al-karimah dilahirkan berdasarkan sifat-sifat yang terpuji.

Akhlak yang baik akan lahir oleh sifat-sifat yang baik. Setiap kali seseorang menggunakan sifat baiknya, misalnya dia tidak mudah marah, maka orang tersebut mempunyai akhlak terpuji, karena dalam dirinya mempunyai sifat sabar.

#### 2. Akhlak Tercela ( Al- AKhlak Al-Madzmumah)

<sup>33</sup> M. Yatimin Abdullah, *Studi AKhlak dalam Perspektif Al-Qur'an.*( Jakarta : Amzah, 2007) hlm. 39

Rahmat Djamika mendefinisikan al-akhlak al-madzmumah adalah “perangai atau tingkah laku pada tutur kata yang tercermin pada diri manusia, cenderung melekat dalam bentuk yang tidak menyenangkan orang lain<sup>34</sup>

Dalam kehidupan sehari-hari perbuatan akhlak yang tidak baik dapat dilihat dari sifat-sifat yang tergambar dari perilaku yang dilakukan oleh manusia, seperti perbuatan tidak sopan, jahat, tidak menyenangkan, perbuatan yang bertentangan dengan norma – norma agama, adat istiadat, dan bahkan bersifat buruk secara umum seperti halnya (dengki, iri hati, angkuh/sombong, riya, diskriminasi, dan lain-lain). Contoh perilaku akhlak tecela yang lainnya seperti sholat tidak tepat pada waktunya, jarang mengaji bahkan bertutur kata yang kurang baik, serta mudah terpancing emosi hanya karena hal sepele.

Akhlak tecela ini bukanlah sifat dasar manusia yang lahir, karena setiap manusia yang lahir, ia memiliki sifat yang baik. Akhlak terpuji yang dimiliki oleh setiap orang dapat berubah menjadi akhlak tecela (*akhlak madzmumah*) apabila manusia itu lahir dalam didikan keluarga yang salah, lingkungan yang buruk, pergaulan yang terlalu bebas, sehingga ia akan terpengaruh kedalamnya.<sup>35</sup>

---

<sup>34</sup> Ibid, hlm 56

<sup>35</sup> Ibid 57



## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian adalah tempat di mana peneliti akan melakukan penelitian, adapun lokasi penelitiannya adalah MTs Sunan Kalijogo, terletak di Jl. Candi 3D/442, Desa Karangbesuki, Kecamatan Sukun, Kota Malang Kode Pos 65146 Telepon (0341) 564357. Sekolah ini berada dibawah naungan Yayasan Taman Pendidikan Islam (YTPI) Sunan Kalijogo.

Peneliti memilih sekolah tersebut dengan tujuan untuk mengetahui akhlak mazmumah siswa yang disebabkan karena peparuh game online. Karena game online merupakan salah satu penga ruh yang besar dalam membentuk akhlak siswa.

Pada saat ini, status MTs Sunan Kalijogo adalah diakui dengan NIS : 212357305020. Dan dalam umurnya yang masih muda ini MTs ini mampu menerapkan system pendidikan Manajemen Berbasis Sekolah (MBS) yang dalam menyelenggarakan pendidikan didukung oleh tenaga pengajar yang memiliki loyalitas tinggi dan kompeten dalam bidangnya.

#### **B. Pendekatan dan Jenis Penelitian**

Pendekatan yang dipakai dalam penelitian di MTs Sunan Kalijogo Kota Malang adalah pendekatan jenis pendekatan kuantitatif. Pendekatan ini lebih menekankan kepada aspek proses atau aspek semacam suatu tindakan yang dilihat dari pendekatan statistik, serta mulai dari pengumpulan data, penampilan, penafsiran sampai hasilnya

banyak dituntut menggunakan angka-angka<sup>36</sup>. Penelitian kuantitatif adalah suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat menganalisis keterangan mengenai apa yang ingin kita ketahui. <sup>37</sup>

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kesenangan game online terhadap akhlak madzmumah siswa di MTs Sunan Kalijogo.

Jenis penelitian ini menggunakan metode deskriptif, dikarenakan penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik. Berdasarkan penelitian ini melihat dari tingkat kealamiah tempat penelitian merupakan penelitian survey karena digunakan untuk mendapatkan data dari tempat tertentu yang alamiah (bukan buatan), akan tetapi disini peneliti melakukan perlakuan dalam pengumpulan data melalui angket, observasi, wawancara serta dokumentasi.

### **C. Variabel Penelitian**

Dalam penelitian ini peneliti menguji pengaruh kesenangan game online terhadap akhlak madzmumah siswa di MTs Sunan Kalijogo terdiri dari dua Variabel :

1. Variabel bebas/ Independen variabel (X) adalah game online
2. Variable terikat/ dependen varibel (Y) adalah akhlak mazmumah siswa.

Dari variabel diatas dapat disimpulkan bahwa variabel independen (variabel bebas) adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat), variabel ini

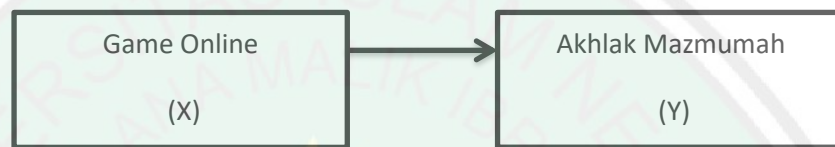
---

<sup>36</sup> Suharsimi Arikunto, *prosedur penelitian suatu pendekatan prakte*, Yogyakarta : PT Rineka Cipta, 2002, hlm 10

<sup>37</sup> Moh. Kasiram, *Metode Penelitian Kuantitatif-Kualitatif* (Malang : UIN MALIKI Press, 2010) hlm. 172

biasanya disimbolkan dengan variabel “X”. sedangkan variabel dependen (variabel terikat) yaitu variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel ini biasanya disimbolkan dengan variabel “Y”

**Gambar 3.1 Skema Variabel Penelitian**



#### **D. Populasi dan Sampel**

##### **1. Populasi**

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.<sup>38</sup>

Populasi menurut Suharsimi Arikunto adalah keseluruhan subyek penelitian, apabila seseorang ingin meneliti seluruh elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya disebut studi populasi atau studi sensus.<sup>39</sup>

<sup>38</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* ( Bandung : ALFABETA ) hlm

80

<sup>39</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu pendekatan Praktek Edisi Revidi cet 8*, (Jakarta : Rineka Cipta, 1992) hlm 102

Dari pengertian tersebut maka penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh siswa MTs Sunan Kalijogo malang yang berjumlah 113 orang/siswa.

## 2. Sampel

Sampel merupakan sebagian dari populasi. Karena sampel merupakan bagian dari populasi, tentulah ia harus memiliki ciri-ciri yang dimiliki oleh populasinya.<sup>40</sup> Peneliti menggunakan teknik sampling random yang merupakan penarikan sampel secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi tersebut.

Arikunto berpendapat bahwa apabila subjek kurang dari seratus, akan lebih baiknya peneliti mengambil semuanya, sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Namun jika terlalu besar maka sampel bisa diambil antara 10% sampai 15% hingga 20% sampai 25%. Sampel diambil 50 % dari keseluruhan populasi dari jumlah 113 siswa menjadi 56 siswa.

## E. Data dan Sumber Data

Yang dimaksud dengan sumber data dalam penelitian adalah subjek dari mana diperoleh. Dalam penelitian ini, peneliti memperoleh data-data dari dua sumber, yaitu :

---

<sup>40</sup>Saifuddin Azwar, *Metode Penelitian*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar 2007)

1. Data primer adalah data yang langsung dan diperoleh dari sumber data oleh peneliti untuk tujuan yang khusus.<sup>41</sup> Data ini merupakan sumber asli yang dapat memberikan data secara langsung dari tangan pertama, baik berbentuk dokumen maupun sebagai peninggalan lain. Dalam hal ini peneliti memperoleh data secara langsung, melalui kuesioner/angket, interview (wawancara), observasi, dan dokumentasi. Sumber datanya adalah kepala sekolah, guru dan juga siswa MTs Sunan Kalijogo Kota Malang.
2. Data sekunder adalah data yang diperoleh dari tangan kedua atau dari tangan yang kesekian.<sup>42</sup> Data ini sebagai hasil penggunaan sumber-sumber lain, tidak langsung merupakan dokumentasi historis yang murni, ditinjau dari kebutuhan penyelidikan. Maka dalam hal ini peneliti memperoleh data dari data-data yang telah ada dan mempunyai keterkaitan dengan masalah yang akan diteliti lebih lanjut, melalui literatur atau biografi.

#### **F. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan atau bisa juga dikatakan sebagai sarana atau sesuatu yang digunakan untuk mengumpulkan data sebagai bahan untuk pengolahan.

---

<sup>41</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta : PT Rineka cipta, 2006) hlm 129

<sup>42</sup> Ibid 163



Adapun instrument yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini yaitu :

1. Instrument yang digunakan untuk metode angket atau kuisisioner dalam penelitian ini adalah angket atau kuisisioner.
2. Instrument yang digunakan untuk metode interview atau wawancara dalam penelitian ini dengan pedoman interview atau wawancara
3. Instrument yang digunakan untuk metode dokumentasi dalam penelitian ini disebut *chek list*.

**Tabel 3.1 Angket Penelitian**

	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Saya suka bermain game online				
2	Dalam seminggu saya bermain game online setiap hari				
3	Saya lebih mendahulukan bermain game online dibanding hal lain seperti beraktivitas dengan keluarga				
4	Seringnya bermain game online membuat saya kekurangan jam tidur				
5	Ketika ada waktu luang saya lebih memilih menghabiskan waktu dengan				

	bermain game online				
6	Saya lebih senang bermain game online yang sifatnya mendapat keuntungan bagi karakter virtual saya di game online				
7	Saya suka mengidolakan karakter yang ada dalam game online				
8	Saya suka game online yang berjenis strategi dan fun games				
9	Saya lebih senang bermain game online yang sifatnya peperangan				
10	Berusaha agar permainan game online saya lebih baik dari pada teman saya				
11	Saya bermain game online saat pulang sekolah				
12	Saya membawa hp dikelas dan bermain game online di dalam kelas.				
13	Saya sudah menetapkan jam bermain game online saya perhari				
14	Saya lupa waktu ketika bermain game online				
15	Saya merasa tidak puas ketika bermain				

	game online hanya kurang dari 2 jam.				
16	Saya selalu mengikuti sholat duhur berjamaah				
17	Saya selalu mengikuti kegiatan sholat duha setiap pagi				
18	Ketika bermain game online saya tidak pernah melupakan untuk sholat 5 waktu				
19	Saya selalu menolong guru yang sedang membutuhkan bantuan				
20	Saya sering berkata kotor kepada guru				
21	Selalu berkata halus dan lembut kepada orang yang lebih tua (terutama guru)				
22	Ketika guru menjelaskan saya selalu memperhatikan.				
23	Saya pernah megambil uang teman saya saat jam istirahat dan kelas dalam keadaan sepi.				
24	Saya sering berkelahi disekolah hanya masalah sepele				
25	Saya sering meminta uang kepada				

	teman dengan sikap yang kasar				
Jumlah					

Skala pengukuran merupakan kesepakatan yang digunakan sebagai acuan untuk menentukan panjang pendeknya interval yang ada dalam alat ukur, sehingga alat ukur tersebut digunakan dalam pengukuran akan menghasilkan data kuantitatif.

Instrumen penelitian ini yaitu menggunakan skala likert ini digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau tentang fenomena sosial.<sup>43</sup>

Dengan skala likert, maka variabel akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator variabel tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrument yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan yang dibuat, maka dilanjutkan dengan cara memberikan seperangkat pernyataan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.<sup>44</sup> Metode ini dilakukan dengan memberikan beberapa pernyataan dan alternatif jawaban yang berkaitan dengan akhlak madzmumah peserta didik di MTs Sunan Kalijogo Kota Malang. Alternatif jawaban dari setiap butir pertanyaan atau pernyataan memiliki tingkatan dari

<sup>43</sup> Sugiyono, *metode penelitian kualitatif dan R&D*, (Bandung : Alfabeta, 2011) hlm. 93

<sup>44</sup> Ibid hlm 142

yang sangat positif sampai ke sangat negatif, yang berupa kata-kata dengan skor dari tiap pilihan jawaban atas pertanyaan atau pernyataan sebagai berikut.

**Tabel 3.2 Skor skala likert**

Jawaban Pertanyaan Item Positif (+)	Skor
Sangat Sesuai (SS)	4
Sesuai (S)	3
Tidak Sesuai (TS)	2
Sangat Tidak Sesuai (STS)	1

Jawaban Pertanyaan Item Negatif (-)	Skor
Sangat Sesuai (SS)	1
Sesuai (S)	2
Tidak Sesuai (TS)	3
Sangat Tidak Sesuai (STS)	4

Adapun jabaran instrument penelitian yang digunakan pada masing-masing variabel penelitian ini dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 3.3 Instrumen Penilaian**

No	Variabel	Sub Variabel	Indikator	No Soal
1	Game Online (x)	Aktivitas bermain	1. Frekuensi Kesenangan	1 – 5



		Game Online.	Bermain Game Online 2. Jenis Game Online 3. Waktu & Durasi bermain Games Online	6-10 11-15
2	Akhlak (y)	Akhlak Madzmumah Siswa	1. Akhlak Kepada Allah 2. Akhlak kepada guru 3. Akhlak kepada teman	16-18 19-22 23-25

### G. Teknik Pengumpulan Data.

Teknik pengumpulan data adalah cara atau metode yang dilakukan peneliti untuk mendapatkan data yang objektif. Dalam penelitian ini digunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut :

#### 1. Kuesioner ( Angket )

Teknik angket atau kuesioner daftar yang diberikan kepada orang lain bersedia memberikan respon (responden) sesuai dengan permintaan

pengguna. Kuesioner dapat juga diartikan suatu daftar yang berisikan rangkaian pertanyaan mengenai suatu masalah atau bidang yang akan diteliti.<sup>45</sup> Data yang digunakan adalah nilai yang diambil dari angket yang disebarkan kepada 33 responden siswa sebagai sampel. Penyusunan item soal berdasarkan indikator game online dan indikator akhlak madzmumah siswa.

Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data dari para siswa mengenai pengaruh kesenangan game online terhadap akhlak madzmumah siswa MTs Sunan Kalijogo Kota Malang.

## 2. Observasi

Observasi adalah pengamatan secara sistematis, metode ini digunakan untuk memperoleh data yang berkaitan dengan keadaan lokasi, kondisi serta objek.<sup>46</sup> Observasi penelitian ini dilakukan dengan cara observasi non sistematis, yaitu observasi yang dalam pelaksanaannya tidak dipersiapkan secara sistematis tentang apa yang diobservasi, yakni pelaksanaan observasi dilakukan dengan tidak menggunakan instrument yang telah baku, tetapi hanya berupa rambu-rambu pengamatan.<sup>47</sup>

## 3. Metode dokumentasi

---

<sup>45</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Tindakan Komprehensif*, (Bandung: Alfabeta, 2015), hlm.171

<sup>46</sup> Marzuki, *Metodelogi Riset*, (Yogyakarta : Fakultas Ekonomi UII, 1982), hlm 204

<sup>47</sup> Eko Putro Widoyoko, *Teknik Menyusun Instrumen Penelitian*, (Jogyakarta : Pustaka Belajar, 2012), hlm. 49

Metode dokumentasi adalah metode pengumpulan data dengan jalan mengkaji dan menelaah berbagai macam data yang bersumber dari penelitian. Suharsimi Arikunto memebrikan batasan metode dokumentasi sebagai berikut :

“Dokumentasi dari asal katanya dokumen yang berarti barang-barang tertulis. Dokumen sebagai metode berarti peneliti menyelidiki benda-benda tertulis, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian dan sebagainya”<sup>48</sup>

Penggunaan metode ini untuk mendapatkan tentang dokumen-dokumen tentang keadaan sekolah yang berkaitan dengan nama-nama guru, jumlah siswa, serta struktur organisasi yang ada disekolah.

#### 4. Metode Interview

“menurut I Djumhur dan Surya wawancara merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan jalan mengadakan komunikasi dengan sumber data.

“Senada Lexy J. Maeleong dalam bukunya Metodologi Penelitian kualitatif mengatakan bahwa wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu antara pewawancara (terviewer) dengan yang diwawancarai (interviewer)

Dalam pelaksanaannya, peneliti mempergunakan pedoman interview sebagai dasar pijakan dalam mengumpulkan data. Adapaun kegunaan

---

<sup>48</sup> Saifuddin Azwar, Metode Penelitian, (Yogyakarta : Pustaka Belajar, 2005),hlm. 206

dalam metode ini adalah untuk memperoleh data tentang gambaran secara umum tentang seberapa suka siswa terhadap game online.

Peneliti juga mengadakan pertanyaan bebas, sehingga berkesan tidak terlalu kaku dan sambil bercanda pertanyaan terus mengalir, sehingga interview kelihatan luwes. Metode interview ini dilakukan dengan sejarah berdirinya MTs Sunan Kalijogo, tokoh pendirinya serta untuk mengetahui keadaan siswa dan keadaan guru/karyawan, sebagaimana wali kelas untuk mengetahui keadaan tingkah laku peserta didik serta pengaruh game online untuk memperoleh data tentang siswa secara langsung serta pendapat mereka.

## **H. Uji Validitas dan Reliabilitas**

### **a. Uji Validitas**

Validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Langkah yang harus dilakukan agar instrument memiliki validitas yang tinggi adalah dengan cara uji coba instrument. Teknik yang digunakan dalam uji validitas ini terdiri dari dua macam, yaitu validitas internal dan validitas eksternal.<sup>49</sup>

Sehingga kesimpulannya instrument yang valid berarti instrument yang dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Instrumen yang valid alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur)

---

<sup>49</sup> Trianto, *Pengantar Penelitian Pendidikan Bagi Pengembangan Profesi Pendidikan Tenaga Kependidikan*, (Jakarta : Kencana, 2010) hlm. 269

itu valid. Sebaiknya instrument yang tidak valid berarti instrument yang tidak dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur dalam pengumpulan data. Instrument yang baik harus memenuhi dua persyaratan penting yakni validitas dan reliabilitas yang tinggi. Tinggi rendahnya validitas instrument menunjukkan sejauh mana data yang terkumpul tidak menyimpang dari gambaran tentang validitas yang dimaksud. Demikian skor yang tidak valid karena, antara lain :

- a. Kurang baiknya desain penelitian
- b. Partisipan lelah, stress, dan tidak mengerti pertanyaan yang ada di instrument.
- c. Ketidakmampuan untuk memprediksi manfaat dari skor
- d. Informasi itu bentuk dan kegunaan kecil.

Langkah kerja untuk mengetahui valid tidaknya suatu instrument adalah :

- 1) Menyebarkan instrument yang akan diuji validitasnya kepada narasumber yang bukan narasumber sesungguhnya.
- 2) Mengumpulkan data hasil uji coba instrument.
- 3) Memeriksa kelengkapan data
- 4) Membuat tabel untuk menempatkan skor-skor pada butir yang diperoleh, untuk memudahkan perhitungan atau pengelolaan data selanjutnya.
- 5) Menghitung koefisien validitas dengan menggunakan koefisien korelasi *produk moment* untuk setiap butir, dan



- 6) Membandingkan nilai hitung dengan nilai tabel. Jika  $r$  hitung  $>$  atau  $=$   $r$  tabel maka butir dikatakan valid. Jika  $t$  hitung  $<$   $r$  tabel maka butir dikatakan tidak valid

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas merupakan suatu instrument dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrument tersebut sudah dianggap baik. Reliabilitas artinya dapat dipercaya juga dapat diandalkan. Sehingga beberapa kali diulang pun hasilnya akan tetap sama (konsisten) Riduwan & Sunarto (2009)

Koefisien reliabilitas terukur dari rentang angka 0 sampai dengan 1,00 maka semakin mendekati angka 1,00 maka reliabilitas dapat dikatakan semakin tinggi (Azwar, 2012). Uji reliabilitas pada penelitian ini menggunakan teknik Alpha Cronbach dengan menggunakan bantuan program IBM SPSS (Statistical Package or Social Science)

**Tabel 3.4 Hasil Uji Reliabel**

Variabel	Aitem valid	Koefisien Alpha Cronbach	Keterangan
Game Online	25	0,606	Reliable
Akhlak Madzmumah	25	0,765	Reliable

Berdasarkan pada table 3.4 penelitian ini, uji reliabilitas menggunakan Cronbach Alfa dengan menguunakna bantuan program IBM SPSS. Kemudian hasil dari skala game online mempunyai koefisien alpha ( $\alpha$ ) 0,606. Hal ini dapat ditarik kesimpulan bahwa skala bermain game online mempunyai nilai reliabilitas yang tinggi karena  $\alpha = 0,606 > 0,60$  sehingga skala tersebut reliabel dan layak untuk digunakan sebagai instrumen penelitian. Selanjutnya skala akhlak madzmumah mempunyai koefisien alpha ( $\alpha$ ) = 0,765. Hal ini mengartikan bahwa skala akhlak madzmumah mempunyai nilai reliabilitas yang tinggi, karena ( $\alpha$ ) = 0,765 > 0,60 sehingga skala tersebut reliabel dan layak untuk digunakan sebagai instrumen penelitian.<sup>50</sup>

### c. Uji Asumsi

#### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan cara dimana ingin mengetahui apakah distribusi sebuah data akan mengikuti atau mendekati distribusi normal. Pada penelitian ini peneliti menggunakan uji *Kalmogorov Smrienov*. Alat uji ini biaa disebut dengan K-S tersedia dalam program IBM SPSS (Statistical Package or Social Science) karena jumlah responden yang diteliti lebih dari 50 esponden, jika sig. > 0,05 maka data dinyatakan terdistribusi normal

#### 2. Uji Linieritas

---

<sup>50</sup> Sugiyono. *Op Cit*, hlm. 183

Uji linieritas merupakan digunakan untuk mengetahui hubungan antara variabel dependen dengan independen bersifat linier (garis lurus) dalam range variabel independen tertentu Santoso (2010). Pada penelitian ini pengujian linieritas menggunakan pendekatan atau analisis tabel ANOVA, jika *Deviation from Linearity* atau harga F tuna lebih dari 0, 05 maka dinyatakan bahwa terdapat hubungan yang linier antar dua variabel.

## I. Analisis Data

Teknik analisis data merupakan langkah-langkah yang digunakan untuk mengetahui pengaruh yang signifikansi antara konsep diri dan motivasi belajar serta menjawab rumusan masalah yang sudah tercantum dengan bantuan program IBM SPSS (Statistical Package or Social Science), sehingga peneliti dapat menarik kesimpulan dari penelitian ini. Terdapat beberapa tahapan dalam analisis data ini, diantaranya :

### 1. Analisis Deskripsi

Pada analisis deskripsi dilakukan untuk memaparkan data hasil penelitian berupa mean dan standart deviasi pada masing-masing variabel :

#### a. Mean empirik

Mencari mean empirik dengan menggunakan rumus sebagai

$$M = \Sigma \square / N$$

berikut :

Keterangan :

M : Mean

$\Sigma X$  :Jumlah nilai dalam distribusi

N :Jumlah total responden

#### b. Mean Hipotetik

$$M = \frac{1}{2} (i \text{ Max} + i \text{ Min}) \times \sum \text{item}$$

Mencari mean hipotetik dengan menggunakan rumus sebagai

berikut :

Keterangan :

M : Mean hipotetik

I max : Skor tinggi

I min : Skor rendah

$\Sigma$  : Jumlah dalam skala

#### c. Standart Deviasi

Mencari standart deviasi dengan menggunakan rumus sebagai

berikut :

$$SD = \frac{1}{6} (i \text{ Max} - i \text{ Min})$$

Keterangan :

SD : Standart deviasi

i max : Skor tinggi item

i min : Skor rendah item

#### d. Kategorisasi

Setelah menghitung mean dan standart deviasi, pada tahap selanjutnya adalah melakukan pengelompokkan menjadi tiga rentang kategorisasi, yaitu tinggi, sedang, rendah dengan menggunakan norma sebagai berikut :

**Tabel 3.5 Kateogorisasi**

Norma	Kategorisasi
$X > (M + 1,0 SD)$	Tinggi
$(M - 1,0 SD) \leq X \leq (M + 1,0 SD)$	Sedang
$X < (M - 1,0 SD)$	Rendah

## 2. Uji Hipotesis

Berdasarkan judul penelitian, analisis regresi yang digunakan adalah analisis regresi linier sederhana dengan bantuan program IBM SPSS (Statistical Package or Social Science). Analisis regresi linier sederhana ini didasarkan oleh hubungan fungsional atau hubungan sebab akibat dari



variabel bebas terhadap variabel terikat (Riduwan dan Sunarto, 2009). Menurut Suyono (2018) uji regresi linier sederhana merupakan model probabilistic untuk mengetahui hubungan linier antara dua variabel dimana salah satu variabel dapat mempengaruhi variabel lainnya. Uji regresi linier sederhana dilakukan pada konsep diri terhadap variabel motivasi belajar, apabila nilai Sig (p) < 0,05, maka terdapat regresi antar variabelnya.

Adapun rumus dari Analisis Regresi Linier Sederhana menurut Sugiyono (2010) ialah :

$$Y = a + bX$$

Keterangan :

- Y : Subyek dalam variabel dependen yang diprediksi  
a : Harga Y ketika harga X=0 (harga konstan)  
b : Angka arah atau koefisien regresi, yang menunjukkan angka peningkatan ataupun penurunan variabel dependen yang didasarkan pada perubahan variabel independen. (+) arah garis naik, (-) arah garis turun.

X : subjek pada variabel independen yang mempunyai nilai tertentu.<sup>51</sup>

## J. Prosedur Penelitian

Tahap penelitian terdiri atas tahap pralapangan, tahap lapangan, dan tahap analisis data.

### 1. Tahap pra lapangan

Tahap pertama sebelum penelitian memasuki lapangan yaitu tahap pra lapangan. Tahap ini terdiri dari :

#### a. Penyusunan rancangan penelitian

Penelitian terlebih dahulu menyusun prosedur-prosedur dalam penelitian yang akan dilaksanakan. Prosedur tersebut merupakan rancangan atau sistematika dalam penelitian.

#### b. Memilih lapangan penelitian

Hal yang perlu diperhatikan sebelum melaksanakan suatu penelitian, peneliti harus menentukan lokasi yang akan digunakan dalam penelitian. Ini sangat penting ditentukan sebelumnya mengetahui lokasi tersebut apakah sesuai dengan obyek yang akan diteliti. Seorang peneliti akan mengetahui data melalui penelitian. Disini peneliti memilih lokasi penelitian di MTs Sunan Kalijogo Kota Malang.

#### c. Mengurus perizinan

<sup>51</sup> Masri Singarimbun, *Metde Penelitian Survai*, (Jakarta: LP3ES, 1995), cet Ke-2, hal. 263

Mengurus perizinan setelah lokasi penelitian ditentukan hal ini dilakukan dengan tujuan untuk mendukung keresmian sebuah penelitian. Peneliti terlebih dahulu mencari pihak yang berwenang yang berperan serta pada lokasi penelitian tersebut. Peneliti mengurus surat perizinan dari instansi kampus untuk diserahkan kepada pihak sekolah di MTS Sunana Kalijogo Kota Malang.

2. Tahap Lapangan yang terdiri dari :

a. Memilih dan memanfaatkan informasi

Setelah peneliti disetujui untuk melakukan penelitian pada tempat tersebut peneliti memilih dan memanfaatkan informasi untuk mendukung pengumpulan data yang dibutuhkan. Disini peneliti diarahkan pada pihak sekolah tersebut. Peneliti dapat menggali data menggunakan metode wawancara untuk mengetahui sampel yang akan diteliti.

b. Tahap pekerjaan lapangan

Tahap pra lapangan sudah ditentukan maka tahap selanjutnya yaitu pada tahap pekerjaan lapangan. Tahap ini peneliti menggali informasi untuk mengetahui informasi yang mendukung penelitian. Disini peneliti diarahkan kepada bagian hubungan sesama teman dan guru kelas. Peneliti melakukan wawancara kepada pihak tersebut untuk mengetahui jumlah subyek yang terikat pada variabel. Peneliti menanyakan jumlah siswa di MTs Sunan Kalijogo Kota Malang.

Peneliti juga menyebutkan agket untuk mendukung ketercapaian peneliti.

### 3. Tahap pengolahan data

Pada tahap analisis data perlengkapan yang dipersiapkan adalah alat hitung computer, disini peneliti menggunakan alat hitung program IBM SPSS (Statistical Package or Social Science).



## BAB IV

### PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

#### A. Latar Belakang Objek Penelitian

##### 1. Latar Belakang MTs Sunan Kalijogo Kota Malang

Madrasah Tsanawiyah Sunan Kalijogo merupakan sekolah yang berada dibawah naungan yayasan taman pendidikan islam sunan kalijogo. Yayasan taman pendidikan islam (YTPI) Sunan Kalijogo adalah suatu lembaga yang bergerak dibidang pendidikan social dan keagamaan. Lembaga ini didirikan oleh para tokoh desa karangbesuki pada tahun 1996, pada saat pendidikan agama islam kurang mendapatkan perhatian dari berbagai pihak, bahkan pada saat itu pula orang-orang yang taat beragama sering mendapatkan perlakuan yang tidak semestinya, sementara ajaran komunis (PKI) yang disebarkan oleh para guru di sekolah dasar, dampaknya begitu terasakan pada anak-anak keluarga muslim di desa tersebut.

Hal ini membuat para tokoh agama islam gelisah dan sekaligus menjadi sebuah motivasi yang kuat untuk memikirkan nasib agama islam di desanya dengan cara mendirikan lembaga pendidikan agama islam.

Dalam mewujudkan cita-citanya itu, YTPI “Sunan Kalijogo” membentuk lembaga pendidikan islam yang pertama yaitu Madrasah Ibtidaiyah (MI) dengan tenaga pengajar dan pengelolaan yang masih



sangat minim. Tenaga pengajar dan pengelolaanya tidak lain adalah pencetus ide pendirian lembaga tersebut adalah H. M Qosim Ali, M. Luti dan Zainuri. Sedangkan tempat kegiatan belajar mengajar dilaksanakan disebuah bangunan kecil rumah Bapak H. Daun dengan menggunakan tikar sebagai alas belajar.

Pada tahun 1980 YTPi Sunan Kalijogo mendirikan Raoudhotul Athfal (RA) sebagai realisasi tuntunan masyarakat terhadap lembaga yang bias menampung anak usia pra sekolah.

Sedangkan MTs Sunan Kalijogo sendiri didirikan pada tahun 1992 yang bisa menampung lulusan dari Madrasah Ibtidaiyah. Namun di awal pendirian MTs ini dirasakan sangat berat, mengingat jumlah usia sekolah SLTP tidak sebanyak jumlah usia TK dan MI, khususnya di desa Karangbesuki dan desa-desa sekitarnya, terlebih lembaga SLTP yang sejenis negeri maupun swasta sudah berdiri awal. Rasa berat tersebut begitu nampak ketika SLTP swasta khususnya baik yang bernaungan dibawah lembaga Islam atau yang lainnya mengalami pasangsurut dalam perkembangannya. Ini terbukti awal pembangunannya lembaga ini hanya mendapatkan tidak lebih dari 20 siswa, kemudian dipertengahan tahun tinggal 15 siswa. Beratnya beban tersebut semakin nampak ketika pada tahun kedua lembaga ini hanya mendapatkan 7 siswa.

Kenyataan yang demikian ini mendorong para pengelola bangkit dan berjuang lebih sungguh-sungguh, dan memang perjuangan tersebut cukup

membawa hasil. Terbukti pada tahun ketiga lembaga ini mendapat sambutan dari masyarakat luas dengan banyaknya siswa yang masuk di MTs ini sampai sekarang. Pada tahun ajaran 2019/2020 ini, jumlah siswa yang dimiliki oleh MTs ini adalah sebanyak 113 dari mulai kelas VII sampai kelas IX.

Sebagai lembaga pendidikan, MTs Sunan Kalijogo ini mempunyai tugas yaitu merealisasikan pendidikan yang didasarkan atas prinsip fikir, aqidah, dan tasyri' yang diarahkan untuk mencapai tujuan pendidikan. Bentuk realisasi itu adalah agar peserta didik beribadah, mentauhidkan Allah SWT, tunduk dan patuh atas perintah dan syari'atnya.

Sebagai lembaga pendidikan yang bercirikan islam bidang studi yang diajarkan adalah memadukan dua bidang studi yaitu, bidang studi umum dan bidang studi khusus (bercirikan islam / keislaman). Bidang studi umum yaitu pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan, Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, dan Bahasa Jawa, Matematika. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), sains, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), geografi, ekonomi, sosiologi, sejarah, pendidikan jasmani dan kesehatan, ketrampilan dan kesenian. Sedangkan bidang studi bercirikan islam yaitu : Bahasa arab, sejarah, kebudayaan islam (SKI), al-qur'an hadits, akidah akhlak dan fiqh.

Berdasarkan wawancara dengan kepala sekolah diketahui bahwa penyelenggaraan pendidikan yang dikembangkan oleh madrasah ini yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar bukan hanya terfokus pada

pembinaan pengetahuan atau aspek kognitif siswa saja, akan tetapi lebih menekankan pada dua tolak ukur keberhasilan dalam suatu pembelajaran yaitu perubahan dalam diri siswa, baik dari segi perubahan dalam diri siswa, baik dari segi perubahan akhlak maupun ketrampilan. System pembelajaran di sekolah ini bukan hanya dilakukan di dalam kelas saja melainkan juga diluar dikelas, adapun bentuk-bentuk kegiatan belajar siswa diluar kelas adalah pembiasaan shalat berjamaah di masjid sebagai media pembelajaran, menggunakan fasilitas di lingkungan alam terbuka, menggunakan fasilitas publik seperti penugasan siswa untuk melakukan observasi di pasar dan sebagainya.<sup>52</sup>

## 2. Profil MTs Sunan Kalijogo Kota Malang

Nama Sekolah	: MTs Sunan Kalijogo Kota Malang
NPSN	: 20583825
Nomer Telp	: 0341-564357
Kode Pos	: 65146
Alamat	: Jl. Candi 3D/442 Karangbesuki, Malang
Kategori	: Swasta
Nama Yayasan	: Yayasan Pendidikan Islam Sunan Kalijogo
Nama Kepala Sekolah	: Drs. Farid Wajdi Syaifullah, M. Pd

<sup>52</sup> Wawancara dengan kepala sekolah Bpk Farid Wajdi Syaifullah

Tahun Beroperasi	: 1992
Luas tanah/ Status	: 1.050,85 m <sup>2</sup>

### 3. Lokasi MTs Sunan Kalijogo Kota Malang

MTs Sunan Kalijogo berkedudukan di kelurahan karangbesuki kecamatan sukun kota malang, tepatnya dijalan candi III-D Nomor 442 Malang. Kode pos 65146 telepon 0341-564357. Lokasi MTs Sunan Kalijogo ini berasal dari wakaf keluarga almarhum Bapak H. Danu Abdul Aziz, yang selanjutnya lokasi tersebut dibawah naungan Lembaga Ma'arif Nahdlatul Ulama.

### 4. Visi dan Misi MTs Sunan Kalijogo Kota Malang.

Setiap program kerja yang diagendakan atau direncanakan tentulah berdasarkan pada satu tujuan yang hendak dicapai agar dapat persamaan persepsi dan mempermudah dalam melaksanakan program tersebut. Sehubungan dengan hal tersebut, maka Visi, Misi dan tujuan MTs Sunan Kalijogo Kota Malang yaitu :

#### a. Visi

Terciptanya peserta didik yang berakhlak, kreatif, berbudaya.

Indikator :

1. Beriman danbertaqwa kepada Allah SWT
2. Menguasai bahasa dan sains
3. Menguasai dan bersaing dalam ilmu dan teknologi
4. Berbudaya dan berkarakter.

b. Misi

1. Menumbuhkembangkan sikap dan amaliah islam
2. Mengembangkan pembelajaran berbasis iman dan taqwa
3. Menciptakan budaya gemar membaca, menulis, dan berinteraksi
4. Mengembangkan pembelajaran saintifik.
5. Menumbuhkan semangat keunggulan dan kompetisi.
6. Melaksanakan pembelajaran berbasis pengetahuan dan teknologi.
7. Menciptakan suasana kelas yang indah, nuriah dan faedah.
8. Menciptakan kebanggaan dan kecintaan terhadap bangsa, bahasa dan tradisi.
9. Menciptakan komunikasi yang akrab dan santun.

c. Tujuan Sekolah

1. Menciptakan budaya disiplin, rajin, aktif, dan mandiri.
2. Mendalami imtaq, meningkatkan iptek.
3. Melaksanakan tata terbit madrasah bagi seluruh warga madrasah
4. Meningkatkan potensi dan prestasi akademik dan non akademik anak didik, tenaga pendidik dan kependidikan baik tingkat local maupun regional.
5. Meningkatkan nilai rata-rata ujian nasional dan presentasi kelulusan.



5. Data guru dan karyawan tahun 2019/2020 di MTs Sunan Kalijogo Kota Malang.

Data guru dan karyawan adalah data tentang guru-guru dan karyawan yang ada di MTs Sunan Kalijogo Kota Malang. Pada saat ini terhitung sejak tahun 2019/2020 jumlah guru dan karyawan di madrasah ini adalah 18 guru yang mengajar bidang studi dan 6 guru ekstra dan 4 karyawan. Dengan perincian sebagai berikut :

**Tabel 4.1 Data Guru MTs Sunan Kalijogo Kota Malang.**

No	Nama Guru	Jabatan
1	Drs, Farid Wajdi Syaifullah, M.Pd	Kepala Sekolah
2	Wiwik Hindayani, S.Pd	Waka Kurikulum
3	Aris Yulianto, M.Pd	Waka Kesiswaan
4	Eny Afiyanti, S.Pd	Bendahara
5	Hj. Nur Aisyah Latifui, S.E	Kepala perpustakaan
6	Noer Hidayat, S.Pd	Guru
7	Wahyuni Agustin, S.Pd	Guru
8	Nur Halim, S.Pd	Guru
9	Sri Istiyah, S.Si	Guru
10	Moh. Hasan Najib, S.Pd	Guru
11	Puji Wulansari, S.Pd.I	Guru
12	Hidayati Tutasmin, S.E	Tata usaha

13	Satibi, S.Pd	Guru
14	Ahmad Nor Hadi, S.Si	Guru
15	Andy Rachmad, S.Pd	Guru
16	Fajriatus Zahroh, S.Pd	Guru
17	M. Toha	Kebersihan
18	Kusnan	Satpam / keamanan
19	Hafidz Widya Amalia	Pembina paskib
20	Bagus Prakoso	Pembina pramuka
21	Alfica Navalialia	Pembina pramuka
22	Mafazi Taufiqul Hafidz	Pembina futsal
23	Ahmad Nur Hadi, S.Si	Pembina bulutangkis
24	Heryunistanti	Pembina tari

#### 6. Struktur Organisasi MTs Sunan Kalijogo Kota Malang

Struktur Organisasi adalah susunan kepengurusan yang terdapat pada sebuah organisasi, baik organisasi sekolah maupun yang lainnya. Adapun struktur organisasi MTs Sunan Kalijogo Kota Malang :

Tabel 4.2 Struktur Organisasi MTs Sunan Kalijogo Kota Malang

No	Nama	Jabatan
1.	Kakan Kemenag	Kemenag

2	Drs. Habib Asrori	Yayasan
3	Drs. Chusnul Chotimah	Pengawas madrasah
4	Drs. Farid Wajdi Saifullah, M.Pd	Kepala madrasah
5	Wardah	Komite
6	Lilik Zulfiyah, S.Pd	Ka. TU
7	Wiwik Hindayani, S.Pd	Waka kurikulum
8	Moh. Hasan Najib, S.Pd	Waka kesiswaan
9	Eny Afiyati, S.Pd	Waka Sarpras
10	Hj. Nur Aisyah, SE	Ka Perpus
11	Puji Wulansari, S.Pd.I	Ka PA
12	Moh Hasan Najib, S.Pd	Koord Ekstras
13	Aris Yulianto, M.Pd	Pembina Osis
14	Nova khilda A	Kepala BP/BK
15	Hidayat tutasmin, SE	Staf Keuangan
16	Wahyuni Agustin, S.Pd	Wali kelas 7A
17	Sri Istiyah, S.Si	Wali kelas 7B
18	Aris Yulianto, M.Pd	Wali kelas 8A
19	PujiWulansari, S.Pd.I	Wali kelas 8B
20	Nur Halim, S.Pd	Wali kelas 9A
21	Nur Hidayat, S.Pd	Wali kelas 9B

Dokumentasi : MTs Sunan Kalijogo tahun 2019/2020

7. Data jumlah siswa tahun 2019/2020 MTs Sunan Kalijogo Kota Malang

Berdasarkan data yang telah diperoleh peneliti, jumlah siswa yang diperoleh MTs Sunan Kalijogo selama tahun ajaran 2019/2020 ini adalah sebanyak 113 siswa. Dengan perincian sebagai berikut :

**Table 4.3 data siswa MTs Sunan Kalijogo Kota Malang**

Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
VII	26	14	40
VIII	17	15	32
IX	25	16	41

8. Sarana yang ada di MTs Sunan Kalijogo Kota Malang

MTs Sunan Kalijogo ini memiliki sarana dan prasarana yang cukup memadai dan sangat menunjang dalam kegiatan belajar mengajar. Selama tahun 2019/2020 ini MTs Sunan Kalijogo telah mempunyai banyak ruangan yaitu :

**Table 4.4 data sarana prasarana MTs Sunan Kalijogo Kota Malang.**

No	Nama Barang	Jumlah	Status
	Ruang kepala sekolah	1	Milik sendiri
	Rang guru	1	Milik sendiri
	Ruang TU	1	Milik sendiri

	Ruang BP	1	Milik sendiri
	Ruang perpustakaan	1	Milik sendiri
	Ruang computer	1	Milik sendiri
	Ruang kelas VII	2	Milik sendiri
	Ruang kelas VIII	2	Milik sendiri
	Ruang kelas IX	2	Milik sendiri
	Ruang OSIS/UKS	1	Milik sendiri
	Ruang Koperasi	1	Milik sendiri
	Musholla	1	Milik sendiri
	Laboratorium	1	Milik sendiri
	Toilet guru	1	Milik sendiri
	Toilet siswa	2	Milik sendiri
	Kantin	1	Milik sendiri

Dokumentasi : MTs Sunan Kalijogo Kota Malang

Adapun fasilitas penunjang proses pembelajaran di madrasah ini adalah :

a) Musholla

Musholla biasanya digunakan untuk sholat berjamaah, baik guru, siswa, dan setiap hari jumat pagi digunakan sebagai tempat istighosah bagi seluruh warga MTs Sunan Kalijogo, sekaligus sebagai tempat kajian bersama.

b) Perpustakaan



Tempat ini berfungsi sebagai tempat belajar siswa selain di kelas. Di sini siswa juga bisa meminjam buku-buku yang berkenaan dengan pelajaran, selain itu di perpustakaan ini siswa belajar di waktu istirahat maupun pada jam kosong.

c) Ruang komputer

Tempat ini berfungsi untuk mengenalkan teknologi pada siswa, dan juga melatih siswa agar bisa menggunakan dan memanfaatkannya.

d) Laboratorium

Di laboratorium bahasa ini siswa bisa memperdalam pengetahuan tentang Bahasa, baik itu Bahasa Inggris maupun Bahasa Arab.

e) Lapangan Olahraga

Lapangan ini bisa digunakan sebagai tempat olahraga bagi para siswa-siswa MTs Sunan Kalijogo Kota Malang.

f) Beberapa jenis media pengajaran.

Media disini berupa tape, TV, DVD, LCD proyektor dan peralatan lain yang menunjang kegiatan belajar mengajar.

## B. Hasil Penelitian

### 1. Uji Asumsi

#### a. Uji Normalitas

Salah satu uji persyaratan yang harus dipenuhi dalam penelitian yaitu penggunaan uji normalitas yang merupakan cara dimana ingin

mengetahui apakah distribusi sebuah data akan mengikuti atau mendekati distribusi normal santoso (2010)

**Table 4.5 Hasil Uji Normalitas**

Variabel	KS	Sig	Status
Game Online	0,867	0,437	Normal
Akhlak Madzmumah	1,232	0,96	Normal

Berdasarkan hasil dari penelitian uji normalitas yang tertera pada table 4.5 diatas menunjukkan bahwa hasil kedua variable dalam penelitian ini berdistribusi normal ( $\text{sig} > 0,05$ ) hal ini menunjukkan bahwa kedua variable terkait telah memenuhi prasyarat untuk berdistribusi normal, artinya persyaratan analisis untuk kedua variable tersebut terpenuhi. Rincian distribusi normal tiap variable yaitu, variable game online 0,437 dan variable akhlak madzmumah sebesar 0,96.

**b. Uji Linieritas**

Uji linieritas bertujuan untuk mengetahui hubungan antara variable dependen dengan variable independen bersifat linier (garis lurus) dalam range variable independen tertentu Santoso (2010) pada

uji linieritas ini data yang linier merupakan salah satu syarat untuk melakukan uji regresi linier yaitu analisis linier sederhana.

**Table 4.6 Hasil Uji Linieritas**

Variabel	Sig	Status
Game Online Akhlak Madzmumah	0,148	Linier

Dari hasil uji linieritas di atas menunjukkan bahwa variable game online pada akhlak madzmumah memiliki signifikansi 0,148 yang artinya *Deviation from linearity* (  $\text{Sig} > 0,05$  ). Maka diketahui bahwa antara variable game online dan akhlak madzmumah memiliki hubungan yang linier.

## 2. Analisis Deskripsi dan Kategorisasi

### a. Skor Hipotetik dan Empirik

**Tabel 4.7 Skor Hipotetik Dan Empirik**

Variabel	Hipotetik			Empirik		
	Maks	Min	Mean	Maks	Min	Mean
Game Online	60	10	37,5	60	10	40,2
Akhlak Madzmumah	40	15	25	40	15	33,5

- 1) Pengukuran skala game online yang terdiri dari 15 aitem dengan rentang skor 1-4, sehingga kemungkinan skor skala game online tertinggi 60 dengan mean hipotetik 37,5. Berdasarkan hasil penelitian skor skala game online 60 dengan mean empirik 40,2 . Ketika dibandingkan antara mean hipotetik dan mean empirik, maka mean empirik lebih besar daripada mean hipotetik. Melihat perbandingan antara mean empirik dan mean hipotetik sehingga dapat dinyatakan kecenderungan dari standar rata-rata pada umumnya adalah tinggi.
- 2) Pengukuran skala akhlak madzmumah yang terdiri dari 10 aitem dengan rentangsekor 1-4, sehingga kemungkinan skor skala akhlak madzmumah tertinggi 40 dengan mean hipotetik 25. Berdasarkan hasil penelitian skor skala akhlak madzmumah 40 dengan mean empirik 33,5. Ketika dibandingkan antara mean hipotetik dan mean empiric, maka mean empiric lebih besar daripada mean hipotetik. Melihat perbandingan antara mean empirik dan mean hipotetik sehingga dapat dinyatakan kecenderungan dari standar rata-rata pada umumnya adalah tinggi.

## b. Kategorisasi Data

**Tabel 4.8 Kategorisasi Game Online**

		Rentang	Frequency	Percent
Valid	Tinggi	40-60	56	93,3
	Sedang	25-39	4	6,7
	Rendah	15-25	-	-
	Total		60	100,0

Berdasarkan tabel 4.8 kategorisasi Game Online yang telah diuji dapat diketahui bahwa hasil 93,3 % dengan frekuensi sebanyak 56 subjek memiliki kesenangan bermain game online yang tinggi. 6,7 % dengan frekuensi sebanyak 4 subjek memiliki tingkat kesenangan game online sedang. Dan 0% pada kesenangan bermain game online rendah.

**Tabel 4.9 tabel Akhlak Madzmumah**

		Rentang	Frequency	Percent
Valid	Tinggi	30-40	-	-
	Sedang	20-30	52	86,7
	Rendah	10-20	8	13,3
	Total		60	100,0

Berdasarkan tabel 4.9 kategorisasi akhlak madzmumah yang telah diuji dapat diketahui bahwa hasil 0% pada akhlak madzmumah



adalah tinggi. 86,7 % dengan frekuensi 52 subjek memiliki tingkat akhlak madzmumah yang sedang dan 13,3 % dengan frekuensi sebanyak 8 subjek memiliki tingkat akhlak madzmumah yang rendah.

### 3. Uji Hipotesis

**Tabel 4.10 Analisis Linier Sederhana**

Predictors	Dependent variable	F	Sig. (p)
Game Online	Akhlak Madzmumah	0,673	0,000

Berdasarkan table 4.10 analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis uji linier sederhana yang bertujuan untuk menguji hipotesa penelitian. Uji hipotesis bertujuan untuk menganalisis pengaruh antara variabel X terhadap variabel Y. analisis dilakukan dengan bantuan program IBM SPSS (Statistical Package or Social Science)

Berdasarkan table 4.10 tentang analisis linier sederhana diperoleh hasil hipotesis nilai F sebesar 0,673 dengan nilai sig (p) 0,00 atau sig (p) < 0,05 yang menunjukkan bahwa hipotesis penelitian diterima. Sehingga akan diketahui adanya pengaruh variabel game online terhadap variabel akhlak madzmumah.

**Table 4.11 Model Summary**

Predictors	Dependent Variabel	R <sup>2</sup>
Game Online	Akhlak Madzmumah	0,104

Berdasarkan table 4.11 diketahui bahwa variabel game online memiliki R Square sebesar 0,104 hal ini memiliki arti bahwa variabel game online memiliki pengaruh 10,4 % terhadap variabel akhlak madzmumah.

**Tabel 4.11 Nilai Standart Koefesiensi**

Predictors	Dependent Variabel	Beta	% Pengaruh	Sig. (p)
Game Online	Akhlak Madzmumah	0,323	10,4 %	0,000

Berdasarkan tabel 4.11 diketahui bahwa variabel game online memiliki pengaruh sebesar 10,4% (Beta = 0,323; p , 0,05) terhaap akhlak madzmumah, yang berarti bahwa variabel game online memiliki pengaruh, dengan makna semakin tinggi orang tersebut bermain game online, maka semakin tinggi pula tingkat akhlak madzmumahnya.

## BAB V

### PEMBAHASAN

#### A. Tingkat Kesenangan Siswa MTs Sunan Kalijogo Kota Malang Terhadap Game Online.

Pada penelitian ini telah didapatkan hasil bahwa kesenangan bermain game online pada siswa MTs Sunan Kalijogo Kota Malang cenderung bertingkat tinggi. Artinya siswa MTs Sunan Kalijogo Kota Malang memiliki kesenangan bermain game online yang tinggi. Pada skala bermain game online dari 15 aitem dengan skor 1-4, sehingga game online memiliki skor tertinggi 60 dengan mean hipotetik 37,5. Berdasarkan hasil penelitian skor kesenangan bermain game online tertinggi adalah 60 dengan mean empirik 40,2. Ketika dibandingkan antara mean hipotetik dan mean empirik, maka mean empirik lebih besar daripada mean hipotetik. Melihat perbandingan antara mean hipotetik dan juga mean empirik dapat ditarik kesimpulan bahwa kecenderungan dari standar rata-rata pada umumnya adalah tinggi.

Adapun kriteria seseorang kecanduan akan Game Online sebenarnya hampir sama dengan kecanduan yang lain, akan tetapi kecanduan game online dimasukkan ke dalam 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 ketidakmampuan 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), 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. Dan kebanyakan pemain game online tidak akan berhenti bermain hingga merasa puas. 4) *Interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan) merupakan persoalan-persoalan yang berkaitan dengan interaksi orang lain dan juga masalah kesehatan. Pecandu game online cenderung untuk tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang mereka miliki karena mereka hanya terfokus pada game online saja. Berdasarkan hasil data dilapangan bahwa kesenangan bermain game online siswa MTs Sunan Kalijogo Kota Malang dipengaruhi oleh *Tolerance* yang berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk untuk melakukan sesuatu (Game Online).

Berdasarkan hasil analisis deskripsi penelitian yang telah dilakukan dengan subjek sebanyak 60 siswa MTs Sunan Kalijogo bahwa kategorisasi menunjukkan hasil subjek penelitian yang masuk pada tingkatan tinggi sebesar 93,3 % dengan frekuensi 56 subjek, subjek penelitian dalam tingkatan sedang sebesar 6,7% dengan

frekuensi sebanyak 4 subjek. Hal ini menunjukkan bahwa kategorisasi kesenangan bermain game online pada subjek penelitian berada pada tingkatan tinggi yang ditunjukkan dengan mean hipotetik 37,5 dan mean empirik sebesar 40,2

Dari hasil analisis deskriptif dapat dilihat bahwa sebagian besar kesenangan game online siswa MTs Sunan Kalijogo Kota Malang dalam kategori sedang ke tinggi. Oleh karena itu, pengawasan dari orang tua dan juga guru harus lebih diperketat lagi dengan cara membatasi waktu dalam bermain game online. Sehingga rasa candu terhadap game online bisa sedikit hilang.

Hal ini juga selaras dengan penelitian sebelumnya oleh Fika Khoirudiana (2019) yang menyatakan bahwa kesenangan bermain game online pada remaja dalam kategori tinggi. Dalam penelitiannya pada kesenangan bermain game online mempunyai hubungan dengan adanya kenakalan pada siswa (akhlak madzmumah).

#### **B. Tingkat Kondisi Akhlak Madzmumah siswa MTs Sunan Kalijogo Kota Malang**

Pada penelitian ini didapatkan hasil bahwa kondisi akhlak Madzmumah pada siswa MTs Sunan Kalijogo Kota Malang cenderung pada tingkat sedang. Artinya siswa MTs Sunan Kalijogo Kota Malang memiliki potensi yang tinggi untuk melakukan kesenangannya bermain game online. Pada skala kondisi Akhlak Madzmumah yang terdiri dari 10 aitem dengan skor 1-4, sehingga kondisi Akhlak Madzmumah tertinggi 40 dengan mean hipotetik 25. Berdasarkan hasil penelitian skor skala kondisi Akhlak Madzmumah tertinggi adalah 40 dengan mean empirik 33,5. Ketika dibandingkan antara mean hipotetik dan juga mean empirik, maka mean



empirik lebih besar daripada mean hipotetik. Melihat perbandingan antara mean empirik dan mean hipotetik lebih besar mean empirik maka dapat dinyatakan kecenderungan dari standar rata-rata pada umumnya adalah tinggi.

Berdasarkan hasil analisis deskripsi penelitian yang telah dilakukan dengan subjek sebanyak 60 siswa MTs Sunan Kalijogo Kota Malang diketahui bahwa kategorisasi menunjukkan hasil subjek penelitian yang masuk pada tingkat sedang sebesar 86,7% dengan frekuensi sebanyak 52 subjek. Hal ini menunjukkan bahwa kategorisasi akhlak madzmumah pada subjek penelitian rata-rata berada pada tingkatan sedang ke tinggi yang ditunjukkan dengan mean hipotetik sebesar 25 dan mean empirik sebesar 33,5.

Adapun pendapat menurut Rahmat Djamika mendefinisikan al-akhlak al-madzmumah adalah “perangai atau tingkah laku pada tutur kata yang tercermin pada diri manusia, cenderung melekat dalam bentuk yang tidak menyenangkan orang lain<sup>53</sup>. Akhlak tercela ini bukanlah sifat dasar manusia yang lahir, kerana setiap manusia yang lahir, ia memiliki sifat yang baik. Akhlak terpuji yang dimiliki oleh setiap orang dapat berubah menjadi akhlak tercela (*akhlak madzmumah*) apabila manusia itu lahir dalam didikan keluarga yang salah, lingkungan yang buruk, pergaulan yang terlalu bebas, sehingga ia akan terpengaruh kedalamnya.<sup>54</sup>. akhlak madzmumah terbentuk karena kebiasaan buruk yang sering dilakukan. Seperti seringnya bermain game online yang memiliki dampak negatif yang lebih banyak

---

<sup>53</sup> M. Yatimin Abdullah, *Studi AKhlak dalam Perspektif Al-Qur'an.* (Jakarta : Amzah, 2007) hlm

<sup>54</sup> Ibid 57



sehingga akan menimbulkan akhlak madzmumah pada diri seseorang tersebut. Karena di dalam permainan game online banyak sekali unsur yang menjadikan seseorang memiliki akhlak madzmumah. Dengan rasa candu untuk bermain game online biasanya memiliki kecenderungan berperilaku seperti 1. Main game yang itu itu saja lebih dari 3 jam sehari. 2. Rela mengeluarkan uang banyak untuk bermain game online. 3. Kesal atau marah jika dilarang total bermain game online. 4. Sangat antusias jika ditanya masalah game. 5. Meluapkan amarah dengan meniru game online yang dimainkan dengan cara memukul temannya.

Akhlak tidak baik (akhlak mudzmumah) adalah perangai yang tercermin dari tutur kata, tingkah laku, dan sikap tidak baik. Akhlak tidak baik akan menghasilkan pekerjaan buruk dan tingkah laku yang tidak baik, akhlak yang tidak baik dapat dilihat dari tingkah laku perbuatan yang tidak elok, tidak sopan dan gerak gerik yang tidak menyenangkan.

Akhlak mencakup berbagai aspek, dimulai dari akhlak kepada Allah, hingga kepada sesama makhluk Allah (manusia, binatang, tumbuh-tumbuhan dan benda benda yang tak bernyawa) Adapun akhlak terhadap sesama manusia meliputi akhlak kepada guru, akhlak kepada orang tua, akhlak terhadap sesama teman, dan akhlak terhadap diri sendiri.

#### 1. Akhlak kepada guru

Guru adalah orang tua kedua, yaitu orang yang mendidik murid-muridnya untuk menjadi lebih baik sebagaimana yang diridhoi Allah Swt. Sebagaimana wajib hukumnya mematuhi kedua orang tua, maka wajib

pula mematuhi perintah para guru selama perintah tersebut tidak bertentangan dengan syariat agama. Adapun yang termasuk akhlak kepada guru adalah:

- (a) Memuliakan, tidak menghina atau mencaci-maki guru.
- (b) Mendatangi tempat belajar dengan ikhlas dan penuh semangat.
- (c) Datang ke tempat belajar dengan penampilan yang rapi.
- (d) Diam memperhatikan ketika guru sedang menjelaskan.
- (e) Bertanya kepada guru apabila ada sesuatu yang belum dimengerti dengan cara baik.
- (f) Menghindari pertanyaan-pertanyaan yang tidak ada faedahnya, sekedar mengolok-olok atau yang dilatarbelakangi oleh niat buruk.
- (g) Menegur guru apabila melakukan kesalahan dengan cara yang penuh hormat.
- (h) Meminimalkan pengaruh luar yang dapat mengganggu konsentrasi belajar.
- (i) Kepercayaan dan penghormatan penuh kepada guru.
- (j) Tidak sombong karena ilmu dan tidak menentang guru namun ia serahkan kendali urusannya kepada guru itu secara keseluruhan dalam setiap rincian, dan mendengarkan nasihatnya seperti orang yang sakit dan bodoh mendengarkan dokter yang sayang dan cerdas<sup>55</sup>.

## 2. Akhlak kepada orang tua

<sup>55</sup> Imam Al-Ghazali, *Ihya' Ulumiddin*, (Semarang: CV. As-Syifa", 2003), h. 153.

Salah satu ajaran paling penting setelah ajaran tauhid adalah berbakti kepada kedua orang tua, bahkan menurut pendapat para ulama, ajaran berbakti kepada kedua orangtua menempati urutan kedua setelah ajaran menyembah kepada Allah SWT. Dalam al-Qur'an disebutkan:

﴿وَقَضَىٰ رَبُّكَ أَلَّا تَعْبُدُوا إِلَّا إِيَّاهُ وَبِالْوَالِدَيْنِ إِحْسَانًا ۖ إِمَّا يَبُلُغَنَّ عِنْدَكَ الْكِبَرَ أَحَدُهُمَا أَوْ كِلَاهُمَا فَلَا تَقُلْ لَهُمَا آفٌ وَلَا تَهَرَّهْمَا وَقُلْ لَهُمَا قَوْلًا كَرِيمًا ۝﴾

“Dan Tuhanmu telah memerintahkan supaya kamu jangan menyembah selain Dia dan hendaklah kamu berbuat baik pada ibu bapakmu dengan sebaik-baiknya. Jika salah seorang di antara keduanya atau kedua-duanya sampai berumur lanjut dalam pemeliharaanmu, maka sekali-kali janganlah kamu mengatakan kepada keduanya perkataan "ah" dan janganlah kamu membentak mereka dan ucapkanlah kepada mereka perkataan yang mulia”. (QS. Al-Isra’: 23).

Berbuat baik kepada orang tua, dalam bahasa Arab disebut dengan *birrul walidain*, yang berarti berbuat baik kepadanya dengan menyelesaikan atau menunaikan yang wajib bagi anak terhadap kedua orang tua, baik dari segi moral maupun spiritual yang sesuai dengan ajaran Islam. Sedangkan durhaka terhadap kedua orang tua disebut dengan *uququl waliadain*, durhaka terhadap orang tua bisa berupa tidak mematuhi perintahnya,

mengabaikan, menyakiti, meremehkan, memandang dengan hina, mengucapkan kata-kata kotor atau kasar dan lain sebagainya.

Di antara hal-hal yang harus dilakukan anak terhadap kedua orang tuanya adalah:

- (a) Mendengar pembicaraan keduanya
  - (b) Berdiri ketika keduanya berdiri
  - (c) Mematuhi perintah keduanya
  - (d) Tidak berjalan di hadapan keduanya
  - (e) Tidak meninggikan suara kepada keduanya
  - (f) Memenuhi panggilan keduanya
  - (g) Berusaha mendapatkan ridha keduanya
  - (h) Merendahkan diri kepada keduanya
  - (i) Tidak mengungkit-ungkit jasa atau kebaikan-kebaikan yang telah diberikan anak kepada orang tua
  - (j) Tidak mengerutkan dahi di hadapannya
  - (k) Tidak bepergian kecuali dengan izin keduanya
3. Akhlak terhadap sesama teman

Ketika memiliki teman, hendaknya banyak memperhatikannya, dan tunaikanlah kewajiban kecil terhadapnya bila dia ditimpa musibah. Di saat gembira, tampillah di hadapannya dengan wajah ceria, dengan sikap murah hati. Sambutlah dengan sikap manis muka bila dia berkunjung pada anda, sehingga hal ini setiap kondisi akan membuatnya senantiasa senang

melihat anggota tubuh anda, dan dia merasa senang pada saat bertemu anda. Jangan segan-segan bersikap hormat kalau bertemu dengan teman.<sup>56</sup>

Adapun akhlak yang dilakukan dengan berbuat adil terhadap saudaranya dapat dilakukan dengan berbuat adil terhadap saudaranya. Selain itu akhlak sesamamuslim bisa dilakukan dengan tidak saling menggelar dengan gelar yang buruk, sebagai sesama muslim, tidak boleh saling mencemooh. Cemooh adalah bagian dari lemparan gelar buruk terhadap seseorang. Cemooh adalah kata-kata menghina atau memandang enteng. Kata tersebut dimaksudkan untuk mengejek supaya orang tertawa atau menertawakan yang diejek. Baik sama temannya maupun orang yang lebih dewasa dari siswa tersebut.<sup>57</sup>

Dari hasil analisis deskriptif dapat dilihat bahwa sebagian besar akhlak madzmumah siswa MTs Sunan Kalijogo Kota Malang dalam kategori sedang. Rata-rata siswa yang memiliki akhlak madzmumah lebih sering atau memiliki tingkat kesenangan yang tinggi terhadap permainan game online. Hal ini serupa dengan penelitian yang dilakukan oleh Tri Chandra (2019) yang menyatakan bahwa tingkah laku siswa MTs Sunan Kalijogo dalam kategori sedang.

---

<sup>56</sup> Ibn Miskawaih, Menuju Kesempurnaan Akhlak, (Bandung: IKAPI, 1994), h. 152.

<sup>57</sup> Bukhari Dahlan, Tiga Puluh Tiga Akhlak Mukmin Muslim, (Pekanbaru: Suska Press, 2006), h. 129.



### **C. Tingkat Pengaruh Game Online Terhadap Akhlak Madzmumah Siswa MTs Sunan Kalijogo Kota Malang.**

Berdasarkan hasil analisis data penelitian dengan responden sebanyak 60 siswa MTs Sunan Kalijogo Kota Malang yang telah dianalisis dengan bantuan program IBM SPSS (*Statistical Package for Social Science*) membuktikan bahwa terdapat pengaruh antara variabel game online terhadap akhlak madzmumah. Hasil analisis uji linier sederhana diperoleh hasil hipotesis nilai *R Square* 0,104 dan nilai *F* sebesar 6,736 dengan nilai sig. (p) 0,00 atau sig. (p) < 0,05 yang berarti hipotesis diterima. Artinya kontribusi game online terhadap akhlak madzmumah adalah presentase 10,4 % dan 89,6 merupakan pengaruh dari luar.

Berdasarkan hasil analisis 10,4% pengaruh game online terhadap akhlak madzmumah diketahui bahwa dimensi eksternal game online lebih dominan berpengaruh terhadap akhlak madzmumah pada siswa MTs Sunan Kalijogo Kota Malang. Hal ini dapat diartikan bahwa tinggi rendahnya kenangan bermain game online memiliki keterlibatan yang besar terhadap pembentukan akhlak madzmumah pada siswa MTs Sunan Kalijogo Kota Malang. Oleh karena itu dapat pula meninjau secara mendalam bagaimana meminimalisir siswa untuk menjauhi akhlak madzmumah dengan cara mengurangi dalam bermain game online. Sehingga dalam penelitian ini terdapat hasil yang berpengaruh antara bermain game online dengan akhlak madzmumah.

Menurut King dan Delfabro, game addiction merupakan salah satu bentuk adiksi yang disebabkan oleh adanya pemikiran secara terus menerus sehingga



menimbulkan perilaku yang excessive dimana pemain menunjukkan motivasi tinggi dalam bermain dan pemain dapat menghabiskan waktu lebih dari 35 jam perminggu untuk bermain.<sup>58</sup> Game online juga bisa mempengaruhi akhlak salah satunya yaitu berkata kotor, para pemain juga berani untuk bertengkar disebabkan seringnya bermain game online yang didalamnya terdapat adegan adegan berbahaya, kekerasan, peperangan yang menyebabkan siswa untuk terpengaruh mengaplikasikannya dalam kehidupan apabila merasa dirinya terganggu.

Semua hal diatas dapat dilakukan oleh siapa saja. Dari anak-anak hingga dewasa. Sehingga untuk mengontrol bermain game online secara terus-menerus maka sangatlah diperlukan bimbingan dari orang tua dan juga guru disekolah, sehingga kualitas akhlak siswa menjadi jauh lebih baik.

Zakiah Darajat yang mengartikan PAI adalah pendidikan dengan melalui ajaran islam, yang berupa bimbingan dan asuhan terhadap anak didik agar nantinya setelah selesai dari pendidikan ia dapat memahami, menghayati, dan juga mengamalkan ajaran-ajaran islam secara menyeluruh serta menjadikan ajaran agama islam sebagai pandangan hidup demi keselamatan dan kesejahteraan di dunia dan juga diakhirat.<sup>59</sup>

Sebagaimana penelitian Theresia Lumban Gaol (2012) menjelaskan bahwa siswa yang memiliki rasa candu terhadap permainan game online yang tinggi akan

---

<sup>58</sup>Elna Yuslani Siregar. Rodiatul Hasanah Siregar, "Penerapan Cognitive Behavior Therapy (Cbt) Terhadap Pengurangan Durasi Bermain Games Pada Individu Yang Mengalami Games Addiction", Jurnal Psikologi, Vol. 9, No. 1, 2013, h. 19.

<sup>59</sup> Zakiah Darajat, "*Ilmu Pendidikan Islam*" (Jakarta : Bumi Aksara, 1998), hlm 117

berpengaruh kepada tingkah lakunya. Hal tersebut juga selaras dengan penelitian trecy whitny santoso (2013) dijelaskan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan anatar kesenangan bermain game online dengan tingkah laku siswa.

Perilaku seseorang atau disebut dengan akhlak dapat juga dipengaruhi oleh faktor lain seperti faktor lingkungan. Namun akhlak memiliki kedudukan yang sangat penting dalam kehidupan manusia baik sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat., bahkan dalam pendidikan agama islam diajarkan dan dianjurkan untuk memiliki akhlak yang baik dalam kehidupan sehari-hari.

Dari data yang telah diperoleh, semakin tinggi tingkat kesenangan bermain game online maka semakin tinggi pula tingkat kondisi akhlak madzmumah siswa. Siswa yang memiliki lingkungan yang baik, penuh kasih sayang, pengawasan, perhatian, akan mempengaruhi dirinya untuk mengontrol bermain game online. Sedangkan siswa yang mengalami masalah dalam lingkungan cenderung melakukan bermain game online secara bebas tanpa ada kontrol dan pengawasan dari orang tua.

## BAB VI

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan oleh peneliti dalam bab sebelumnya, maka kesimpulan yang diperoleh adalah sebagai berikut:

1. Tingkat kesenangan siswa MTs Sunan Kalijogo Kota Malang terhadap game online rata-rata berada pada kategori tinggi. Artinya kesenangan siswa terhadap game online memiliki hasrat keinginan yang tinggi, memiliki rasa candu untuk terus bermain game online, serta adanya daya tarik tersendiri untuk meluapkan kesenangannya bermain game online.
2. Tingkat kondisi Akhlak Madzmumah siswa MTs Sunan Kalijogo Kota Malang rata-rata berada pada kategori sedang. Artinya Akhlak Madzmumah pada siswa MTs Sunan Kalijogo perlu untuk diperbaiki lagi. Siswa MTs Sunan Kalijogo Kota Malang belum mampu memberikan penilaian terhadap fisiknya, belum mampu melakukan penilaian terhadap perbuatan etik dan moralitas, serta belum bisa menempatkan dirinya ketika berhubungan dengan orang lain, serta kurangnya pandangan yang baik mengenai dirinya dalam keluarga.
3. Terdapat pengaruh yang signifikan antara game online dengan akhlak madzmumah, yang artinya hipotesa kerja ( $H_a$ ) diterima dan menolak hipotesa Nol ( $H_0$ ), sehingga game online memiliki pengaruh yang

signifikan terhadap motivasi belajar. Adapun indikator yang mempengaruhi pada akhlak madzmumah siswa yaitu 1. Sholat tidak tepat pada waktunya 2. Jarang mengaji 3. Bertutur kata yang kurang baik 4. serta mudah terpancing emosi hanya karena hal sepele. Hasil analisis menunjukkan F. 6.736 dengan tingkat signifikansi 0,000 ( $p < 0,05$ ). Hasil analisis diketahui bahwa dimensi game online lebih dominan berpengaruh terhadap akhlak siswa MTs Sunan Kalijogo Kota Malang.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dalam membuktikan pengaruh game online terhadap akhlak madzmumah siswa MTs Sunan Kalijogo Kota Malang terdapat beberapa saran yang dapat diberikan oleh peneliti :

### **1. Responden Penelitian**

Seluruh siswa MTs Sunan Kalijogo Kota Malang memiliki kewajiban untuk menuntut ilmu dengan bersungguh – sungguh. Dan juga siswa hendaknya bisa mengaplikasikan apa yang telah diajarkan oleh guru dengan berakhlak yang baik mulai dari bertindak, berbicara, dan taat beribadah, sehingga ilmu yang telah didapatkan semata-mata tidak hanya diperoleh didalam kelas saja, melainkan dapat diaplikasikan kedalam kehidupan sehari-hari

### **2. Bagi Orang Tua**

Orang tua sebagian dari social support dari setiap individu sehingga memiliki peran besar dalam proses pembentukan akhlak anak. Bagi orang

tua seyogyanya memberikan ilmu kepada anak-anak mengenai akhlak/perilaku siswa secara lebih dan memberikan pemantauan pergaulan anak dan sebagainya, tujuannya agar siswa tetap menjadi pribadi yang berakhlak mulia baik di dalam maupun di luar sekolah.

### 3. Guru

Guru sebagai orang tua kedua bagi siswa di sekolah, dalam hal ini guru berperan aktif dalam mengurangi raca candu dalam bermain game online. Serta memperbaiki akhlak madzmumah pada siswa sehingga menimbulkan perilaku yang baik atau akhlak mahmudah bagi para siswa.



## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, M. Yatimin. 2007. *Studi Akhlak dalam Perspektif Al-Qur'an*. Jakarta : AMZAH
- Adam, Ernest. 2010. *Fundamental of Game design, 2nd edition*. Berkeley: New Riders.
- Ahmadi, Abu dan Munawar Sholeh. 2005. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Al-Atsir, Ibn. 1979. *Al-Nihayah fi Gharib Al-Atsar*, Jilid II. Beirut : Al-Maktabah
- Al-Jauzi, Ibnu. 1404H. *ZAD Al-Masir*. Beirut : Al-Maktab Al-Islamy.
- Anwar dan Saehudin. 2016. *Akidah Akhlak*. Bandung : Pustaka Setia.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Yogyakarta: PT Rineka Cipta.
- Azwar, Saifuddin. 2007. *Metode Penelitian*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Chaplin, J.P. 2011. *Kamus Lengkap Psikologi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Depdiknas. 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: PN Balai Pustaka.
- Ghazali, Imam. 1111 M. *Ihya' 'Ulum Al-Din*. Beirut : Dar Al-Ma'rifah
- Henry, Samuel. 2010. *Cerdas dengan Game: Panduan Praktis bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Idris, Manan. dkk. 2006. *Reorientasi Pendidikan Islam*, Pasuruan : Hilal Pustaka.
- Kasiram, Moh. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif-Kualitatif*. (Malang : UIN MALIKI Press.
- Khoiri, Alwan. Dkk. 2005. *Aklak/tasawuf*. Yogyakarta: pokja akademik UIN sunan kalijaga.-'Ilmiyyah.
- Krista Surbakti. 2017. Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere Universitas Quality*. <http://www.portaluniversitasquality.ac.id:5388/ojs/system/index.php/CURERE/article/viewFile/20/22>
- Marzuki. 1983. *Metodologi Riset*. Yogyakarta: fakultas ekonomi.
- Maskawaih, Ibnu. 1030 M. *Tahdzib Al-Akhlak wa That-hir Al- A'raq*. Beirut : Maktabah Al-Hayah li Al-Thiba'ah wa Al-Nasyr.



- Prawiradilaga, Dewi Salma. 2013. *Mozaik Teknologi Pendidikan ELearning*. Jakarta: Kencana Prenadema Group.
- Sinaga, Hasanuddin. dkk. 2004. *Pengantar Atusi Akhlak*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Singarimbun, Masri. *Metode Penelitian Survei*. Jakarta: LP3ES
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Supeno, Hadi. 2010. *Kriminalisasi Anak: Tawaran Gagasan Radikal Peradilan Anak Tanpa Pemidanaan*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama .
- Trianto. 2010. *Pengantar Penelitian Pendidikan Bagi Pengembangan Profesi Pendidikan Tenaga Kependidikan*. Jakarta : Kencana.
- Widoyoko, Eko Putro. 2012. *Teknik Menyusun Instrumen Penelitian*. Jogyakarta: Pustaka Belajar.



# LAMPIRAN – LAMPIRAN

## Lampiran I : Bukti Konsultasi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang

<http://fitk.uin-malang.ac.id> email : fitk@uin\_malang.ac.id

---

**BUKTI KONSULTASI SKRIPSI**

Nama : Normala Hidayati  
NIM : 16110090  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam  
Dosen Pembimbing : Dr. Abdul Malik Karim Amrullah M, Pd.I  
Judul Skripsi : Pengaruh Kesenangan Game Online Terhadap Akhlak  
Madzmumah Siswa di MTs Sunan Kalijogo Kota Malang

No	Tanggal	Materi Bimbingan	Tanda Tangan
1	9 Desember 2019	Konsultasi Judul Skripsi	
2	16 Desember 2019	Konsultasi Bab I, II	
3	7 Januari 2020	Konsultasi Bab III	
4	10 Januari 2020	Konsultasi dan Revisi Bab I, II, III	

5	13 Januari 2020	Cek Turnitin Proposal	
6	30 Januari 2020	ACC Proposal	
7	12 Mei 2020	Konsultasi Bab IV,V,VI	
8	19 Mei 2020	Revisi Bab IV,V,VI	
9	21 Mei 2020	Revisi Bab V,VI	
10	5 Juni 2020	Revisi Bab VI dan Cek Turnitin	
11	8 Juni 2020	ACC Skripsi	

Malang, 20 Mei 2020

Ketua Jurusan,



**Dr. Marno, M.Ag**  
NIP.197208222002121001

## Lampiran II : Surat Hasil Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
 FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN  
 Jalan Gayayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang  
 http://fitk.uin-malang.ac.id. email : fitk@uin\_malang.ac.id

Nomor : 410 /Un 03.1/TL.00.1/03/2020  
 Sifat : Penting  
 Lampiran :  
 Hal : Izin Penelitian

10 Maret 2020

Kepada  
 Yth. Kepala MTs Sunan Kalijogo Malang  
 di  
 Malang

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut.

Nama : Normala Hidayati  
 NIM : 16110090  
 Jurusan : Pendidikan Agama Islam (PAI)  
 Semester - Tahun Akademik : Genap - 2019/2020  
 Judul Skripsi : **Pengaruh Game Online terhadap Akhlak Madzmumah Siswa Kelas VIII di MTs Sunan Kalijogo Malang**

Lama Penelitian : **Maret 2020 sampai dengan Mei 2020**  
 (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Agus Maimun, M.Pd.  
 NIP. 19650817 199803 1 003

Tembusan :

1. Yth. Ketua Jurusan PAI
2. Arsip





**YAYASAN TAMAN PENDIDIKAN ISLAM "SUNAN KALIJOGO"**  
**MADRASAH TSANAWIYAH**  
**MTs SUNAN KALIJOGO**

STATUS : AKREDITASI B

JL. Candi 3D/442 Karangbesuki – Sukun – Malang Telp. (0341) 5087384 Kode Pos 65146

**SURAT PENELITIAN**

Menerangkan bahwa,

Nama : Normala Hidayati

NIM : 16110090

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN)  
 Maulana Malik Ibrahim Malang

Telah benar-benar melakukan penelitian skripsi di MTs Sunan Kalijogo dengan judul "Pengaruh Kesenangan Game Online Terhadap Ahklak Madzmumah Siswa di MTs Sunan Kalijogo Kota Malang" selama 3 bulan penelitian pada bulan Januari-Maret 2020.

Malang, 4 Mei 2020

Kepala MTs Sunan Kalijogo

**Drs. Farid Wajdi Sjaifullah, M. Pd**

NIP. 196809071996031001



### Lampiran III Instrumen Penelitian Game Online.

Nama :

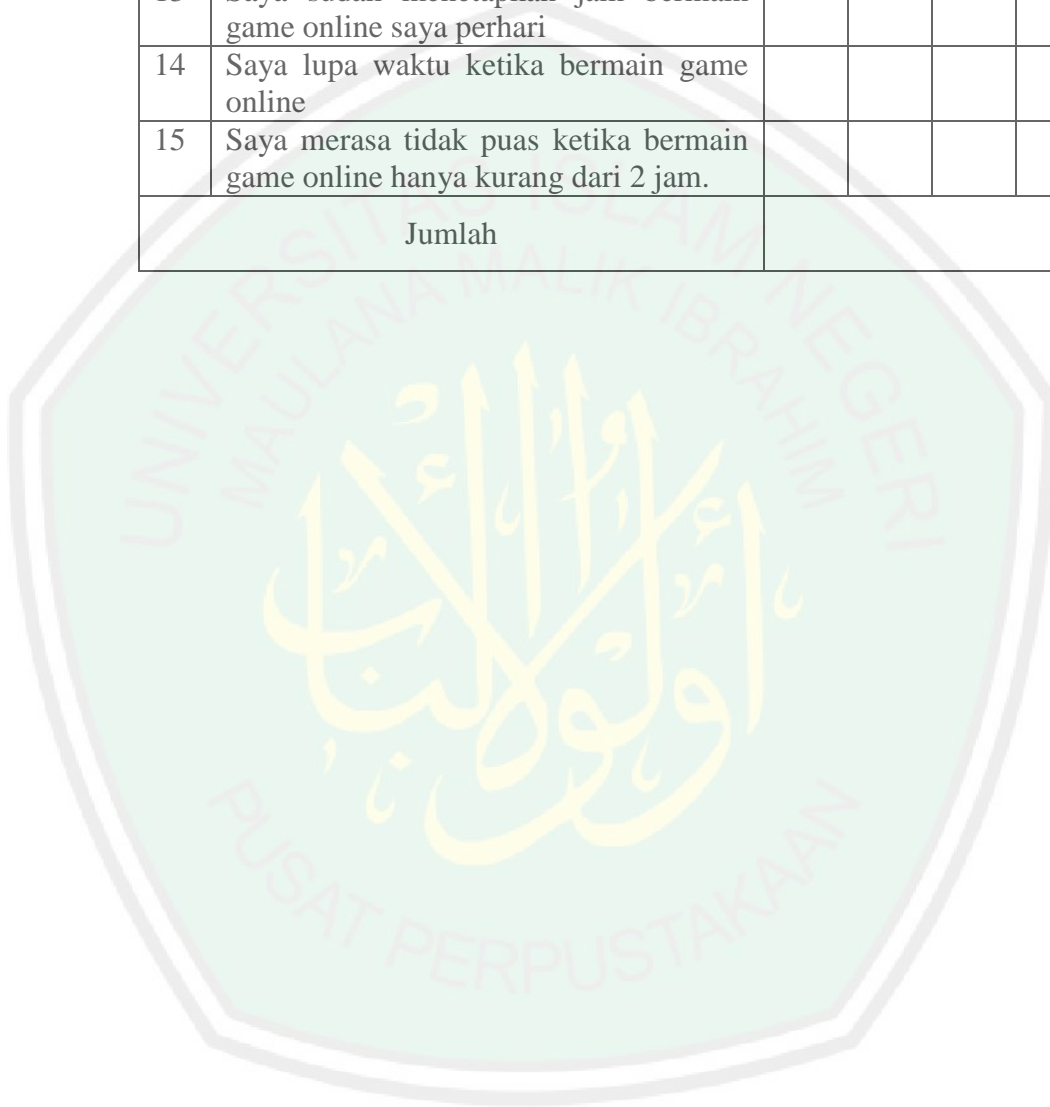
Kelas :

Banyak Game yang Pernah Dimainkan :

Sebelum menjawab pertanyaan di bawah ini, diharapkan untuk melengkapi terlebih dahulu identitas anda. Jawablah pernyataan di bawah ini dengan memberikan tanda(√) pada salah satu jawaban yang menurut anda paling benar dan tepat sesuai dengan keadaan anda. Keterangan : **SS** (Sangat Setuju) **S** (Setuju) **TS** (Tidak Setuju) **STS** (Sangat Tidak Setuju). Peneliti berharap anda memberikan jawaban pada semua pernyataan di bawah ini.

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Saya suka bermain game online				
2	Dalam seminggu saya bermain game online setiap hari				
3	Saya lebih mendahulukan bermain game online dibanding hal lain seperti beraktivitas dengan keluarga				
4	Seringnya bermain game online membuat saya kekurangan jam tidur				
5	Ketika ada waktu luang saya lebih memilih menghabiskan waktu dengan bermain game online				
6	Saya lebih senang bermain game online yang sifatnya mendapat keuntungan bagi karakter virtual saya di game online				
7	Saya suka mengidolakan karakter yang ada dalam game online				
8	Saya suka game online yang berjenis strategi dan fun games				
9	Saya lebih senang bermain game online yang sifatnya peperangan				
10	Berusaha agar permainan game online saya lebih baik dari pada teman saya				

11	Saya bermain game online saat pulang sekolah				
12	Saya membawa hp dikelas dan bermain game online di dalam kelas.				
13	Saya sudah menetapkan jam bermain game online saya perhari				
14	Saya lupa waktu ketika bermain game online				
15	Saya merasa tidak puas ketika bermain game online hanya kurang dari 2 jam.				
Jumlah					



## Lampiran IV Instrument Penelitian Akhlak Madzmumah

Nama :

Kelas :

Banyak Game yang Pernah Dimainkan :

Sebelum menjawab pertanyaan di bawah ini, diharapkan untuk melengkapi terlebih dahulu identitas anda. Jawablah pernyataan di bawah ini dengan memberikan tanda(√) pada salah satu jawaban yang menurut anda paling benar dan tepat sesuai dengan keadaan anda. Keterangan : **SS** (Sangat Setuju) **S** (Setuju) **TS** (Tidak Setuju) **STS** (Sangat Tidak Setuju). Peneliti berharap anda memberikan jawaban pada semua pernyataan di bawah ini.

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Saya selalu mengikuti sholat duhur berjamaah				
2	Saya selalu mengikuti kegiatan sholat duha setiap pagi				
3	Ketika bermain game online saya tidak pernah melupakan untuk sholat 5 waktu				
4	Saya selalu menolong guru yang sedang membutuhkan bantuan				
5	Saya sering berkata kotor kepada guru				
6	Selalu berkata halus dan lembut kepada orang yang lebih tua (terutama guru)				
7	Ketika guru menjelaskan saya selalu memperhatikan.				
8	Saya pernah megambil uang teman saya saat jam istirahat dan kelas dalam keadaan sepi.				
9	Saya sering berkelahi disekolah hanya masalah sepele				
10	Saya sering meminta uang kepada teman dengan sikap yang kasar				
Jumlah					

## Lampiran V Skoring Variabel Game Online

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Total
4	2	4	3	3	1	4	4	1	3	1	3	4	4	2	43
4	3	3	2	2	2	2	3	2	1	3	4	4	3	3	41
2	4	4	4	3	4	1	1	4	4	4	4	1	4	4	48
1	4	4	2	3	3	2	2	3	4	4	4	1	4	2	43
1	4	4	4	4	1	1	1	4	4	4	4	1	4	4	45
3	4	3	4	4	3	1	3	2	4	4	4	3	3	3	48
3	4	3	3	4	4	1	3	3	3	4	4	1	4	4	48
4	1	2	2	1	2	2	4	4	2	3	2	2	1	1	33
2	3	4	4	3	4	2	3	3	2	3	3	3	3	4	46
2	3	4	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	4	42
4	2	3	2	3	1	3	4	1	1	1	4	1	3	1	34
4	1	2	1	1	2	4	4	1	1	1	4	1	1	1	29
4	1	2	2	2	2	3	3	1	3	1	3	3	3	2	35
3	4	3	4	4	3	1	2	1	1	3	3	4	3	1	40
4	2	4	4	1	1	4	4	1	1	3	3	4	1	1	38
3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	4	3	4	4	45
4	2	4	4	1	1	4	4	1	1	3	3	4	1	1	38
2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	42
3	2	3	3	2	3	2	3	2	2	3	3	2	3	3	39
4	3	3	3	2	2	2	3	1	1	2	4	2	3	3	38
3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	3	3	1	4	3	40
3	3	4	4	4	4	1	1	4	4	4	4	1	4	4	49
3	4	3	3	3	3	2	2	2	2	2	4	3	3	4	43
3	2	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	40
3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3	3	3	41
3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	2	4	3	3	3	41
3	4	4	2	4	2	3	3	4	4	4	4	1	2	4	48
3	4	3	3	4	4	2	2	3	3	3	3	2	3	4	46
4	1	3	2	1	2	2	3	1	3	1	4	2	3	1	33
4	1	3	2	1	2	2	3	1	3	1	4	2	3	1	33
3	2	3	2	2	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	36
3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	1	4	4	2	2	39
3	3	3	4	4	2	3	3	2	1	4	4	2	4	4	46
3	3	3	1	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	39
3	3	4	4	4	3	2	3	1	3	4	4	2	4	3	47

3	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	2	3	39
2	3	4	4	4	3	2	2	4	3	3	3	2	3	3	45
2	3	4	1	3	3	2	2	3	3	2	3	3	1	3	38
2	3	4	4	4	3	2	2	4	4	4	4	2	2	3	47
3	3	3	3	3	3	3	3	2	1	3	3	2	2	2	39
4	1	3	2	1	2	3	3	1	1	2	3	2	2	1	31
3	3	3	1	2	2	3	4	1	1	3	4	3	3	3	39
3	3	4	4	3	2	2	2	2	2	4	4	1	4	4	44
3	3	3	4	3	2	2	3	3	2	4	4	3	2	4	45
2	3	3	3	4	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	42
3	3	3	2	3	2	4	3	2	2	2	4	2	2	2	39
3	3	3	1	2	2	3	4	2	1	3	4	3	3	3	40
3	3	3	4	3	3	2	3	3	2	2	4	3	3	3	44
2	4	4	4	3	3	1	2	3	4	2	4	2	4	2	44
4	1	3	2	1	2	2	4	1	1	1	2	3	1	1	29
4	1	2	3	2	2	2	4	1	1	1	3	2	2	1	31
4	2	3	3	2	1	4	4	1	1	2	2	3	2	2	36
3	1	3	1	2	2	3	4	1	1	1	2	3	1	1	29
3	2	4	3	3	2	2	3	2	2	2	3	3	3	3	40
4	3	4	4	4	1	4	2	4	1	2	1	4	3	4	45
4	2	4	1	2	1	3	4	1	2	2	4	3	1	1	35
4	1	1	1	1	1	4	4	1	1	1	4	1	1	1	27
4	1	3	3	3	3	2	4	1	1	1	3	4	3	3	39
2	4	4	4	4	4	1	1	4	4	4	4	1	4	4	49
3	2	4	4	4	3	2	3	1	2	3	3	3	2	3	42



## Lampiran VI : Skoring Variabel Akhlak Madzmumah

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Total
3	3	2	4	4	4	4	4	4	4	36
3	2	4	3	4	4	3	4	2	3	32
3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	35
3	4	2	3	3	4	3	3	3	4	32
3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	35
4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	35
4	4	1	3	1	4	4	2	2	2	27
3	1	4	3	1	3	4	3	1	3	26
4	4	4	1	4	3	3	4	4	4	35
3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	37
3	4	2	4	4	4	4	3	2	1	31
4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	39
3	3	2	3	3	4	4	3	3	2	30
3	3	2	3	3	4	3	3	3	3	30
4	4	1	4	1	4	4	4	4	4	34
4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	39
4	4	1	4	1	4	4	4	4	4	34
3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	29
4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	35
4	4	2	3	3	3	3	4	3	4	33
4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	37
4	4	1	4	4	4	4	4	2	4	35
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
3	2	2	4	3	3	2	4	3	3	29
3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	34
3	3	3	3	2	4	4	4	4	4	34
3	3	3	4	3	4	4	4	3	4	35
3	3	3	4	3	4	4	4	3	4	35
3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	28
3	3	4	4	3	4	2	4	3	3	33
3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	34
4	3	3	3	4	4	3	4	3	4	35
4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	39

3	3	2	3	4	3	3	4	3	4	32
4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	37
3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	36
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
3	4	4	1	1	1	1	4	1	1	21
4	4	3	3	4	4	3	3	1	3	32
4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	36
3	3	2	3	4	3	4	4	4	4	34
4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	39
4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	38
4	3	3	3	4	3	3	4	4	4	35
4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	37
3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	34
4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	37
3	2	2	3	3	3	2	3	3	4	28
3	3	2	3	4	4	4	4	4	4	35
4	4	4	4	3	3	3	3	2	3	33
4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	33
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	35
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
3	2	3	1	1	1	1	4	1	1	18
4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	35
3	3	2	4	3	4	4	3	4	4	34
3	3	2	3	4	3	3	4	3	4	32

## Lampiran VII Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Skala Motivasi Belajar

**RELIABILITY**

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	60	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	60	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.606	15

## Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	37.1500	36.672	-.671	.701
VAR00002	37.6333	22.779	.750	.489
VAR00003	36.9833	26.898	.526	.556
VAR00004	37.4000	24.312	.545	.529
VAR00005	37.5500	22.760	.732	.490
VAR00006	37.8667	26.795	.375	.567
VAR00007	37.8167	36.051	-.557	.699
VAR00008	37.3500	37.723	-.713	.715
VAR00009	38.0500	24.286	.510	.533
VAR00010	38.0000	25.017	.446	.548
VAR00011	37.6500	23.316	.642	.507
VAR00012	36.8500	29.113	.164	.599
VAR00013	37.8167	32.729	-.251	.666
VAR00014	37.5500	24.658	.540	.533
VAR00015	37.6000	21.939	.748	.478

## Lampiran VIII : Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Skala Akhlak Madzmumah

**RELIABILITY**

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	60	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	60	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.765	10



## Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	30.0833	15.942	.419	.749
VAR00002	30.2000	15.383	.358	.754
VAR00003	30.6000	16.414	.086	.800
VAR00004	30.2500	14.699	.482	.738
VAR00005	30.2833	13.766	.480	.738
VAR00006	29.9667	14.338	.608	.723
VAR00007	30.2667	14.877	.451	.742
VAR00008	29.8833	16.342	.310	.759
VAR00009	30.3333	13.073	.629	.713
VAR00010	30.0833	13.773	.593	.721

## Lampiran IX : Hasil Uji Normalitas

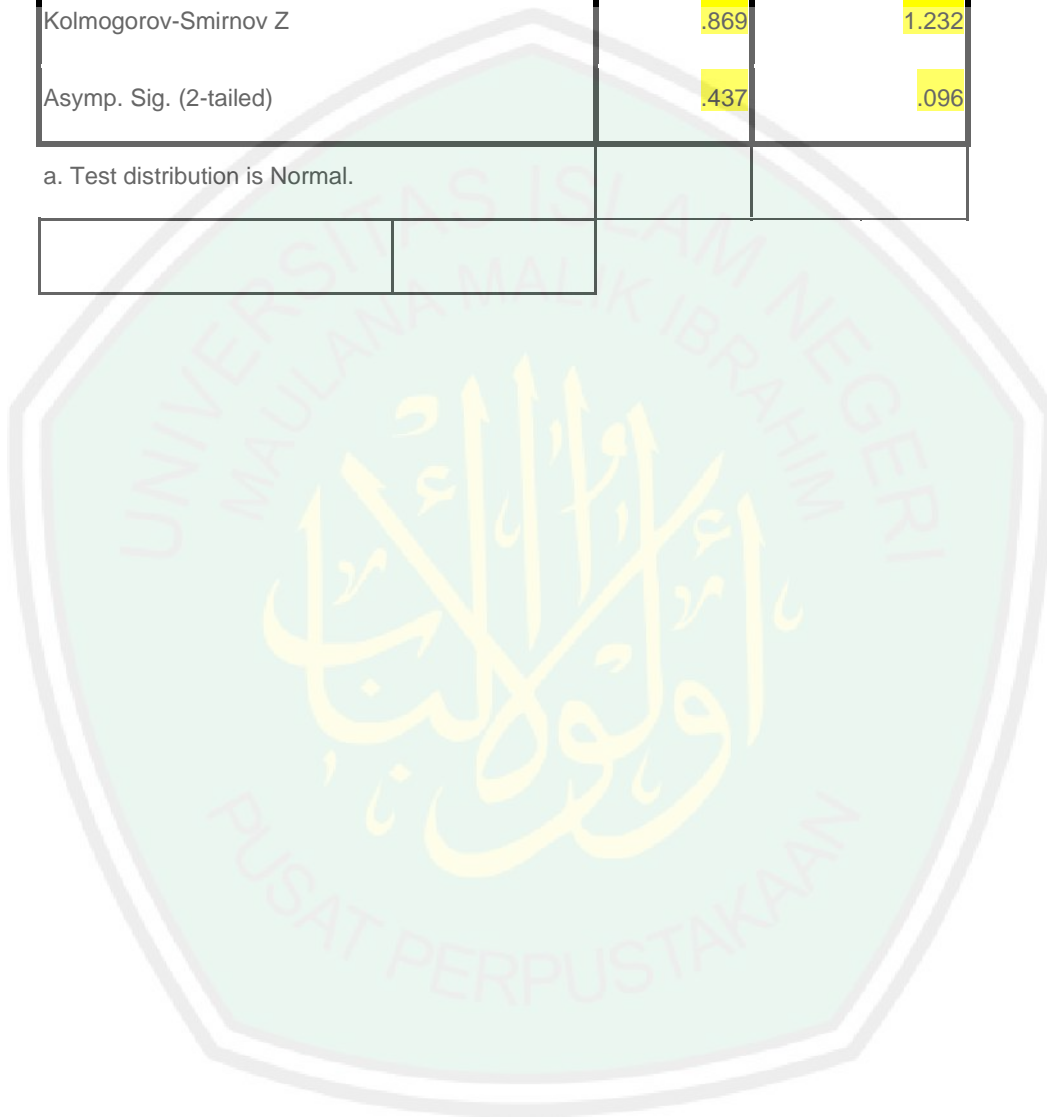
## One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		60
Normal Parameters <sup>a</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	4.00229230
Most Extreme Differences	Absolute	.086
	Positive	.076
	Negative	-.086
Kolmogorov-Smirnov Z		.664
Asymp. Sig. (2-tailed)		.771
a. Test distribution is Normal.		

## One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Game	Akhlak
N		60	60
Normal Parameters <sup>a</sup>	Mean	40.23	33.55
	Std. Deviation	5.558	4.228
Most Extreme Differences	Absolute	.112	.159

	Positive	.057	.099
	Negative	-.112	-.159
Kolmogorov-Smirnov Z		.869	1.232
Asymp. Sig. (2-tailed)		.437	.096
a. Test distribution is Normal.			



## Lampiran X : Hasil Uji Linearitas

## Case Processing Summary

	Cases					
	Included		Excluded		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Akhlak * Game	60	100.0%	0	.0%	60	100.0%

## Measure Of Association

## ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Akhlak * Game	Between Groups	(Combined)	470.383	18	26.132	1.833	.054
		Linearity	109.768	1	109.768	7.700	.008
		Deviation from Linearity	360.616	17	21.213	1.488	.148
	Within Groups		584.467	41	14.255		
	Total		1054.850	59			

## Case Processing Summary

	R	R Squared	Eta	Eta Squared
Akhlak * Game	.323	.104	.668	.446

## Report

Akhlak

Game	Mean	N	Std. Deviation
27	18.00	1	.
29	33.33	3	5.508
31	33.50	2	2.121
33	32.00	3	5.196
34	31.00	1	.
35	35.00	2	7.071
36	30.50	2	3.536
38	34.25	4	1.258
39	32.75	8	4.921
40	34.80	5	4.550
41	30.33	3	1.528
42	34.00	4	4.243
43	32.67	3	3.055
44	35.00	3	1.732
45	37.00	5	2.000
46	34.33	3	.577
47	39.50	2	.707

48	32.75	4	3.862
49	34.50	2	.707
Total	33.55	60	4.228





## Lampiran XI : Kategorisasi

**Statistics**

kategori Game

N	Valid	60
	Missing	0

**Kategori Game Online**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SEDANG	4	6.7	6.7	6.7
	TINGGI	56	93.3	93.3	100.0
Total		60	100.0	100.0	

**Statistics**

Kategori Akhlak Madzmumah

N	Valid	60
	Missing	0

**Kategori Akhlak Madzmumah**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	RENDAH	8	13.3	13.3	13.3
	SEDANG	52	86.7	86.7	100.0
Total		60	100.0	100.0	

## Lampiran XII Uji Regresi Sederhana

## Regression

Variables Entered/Removed<sup>b</sup>

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	Game <sup>a</sup>		. Enter

a. All requested variables entered.

b. Dependent Variable: Akhlak

## Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.323 <sup>a</sup>	.104	.089	4.037

a. Predictors: (Constant), Game

ANOVA<sup>b</sup>

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	109.768	1	109.768	6.736	.000 <sup>a</sup>
	Residual	945.082	58	16.295		
	Total	1054.850	59			

a. Predictors: (Constant), Game

b. Dependent Variable: Akhlak

Coefficients<sup>a</sup>

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	23.677	3.840		6.166	.000
	Game	.245	.095	.323	2.595	.000

a. Dependent Variable: Akhlak



Lampiran XIII : Lampiran Foto



## Lampiran XIV : Daftar Riwayat Hidup

## BIODATA MAHASISWA



## A. Data pribadi

Nama : Normala Hidayati  
 NIM : 16110090  
 Tempat Tanggal Lahir : Bayuwangi, 30 April 1998  
 Fak/Jur/Prog.Studi : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan  
 Agama Islam  
 Tahun Masuk : 2016  
 Alamat Rumah : Sumbergroto Rt 02 Rw 02 , Rejoagung, Srono  
 Banyuwangi  
 Alamat Email : [nurmallahidayati@gmail.com](mailto:nurmallahidayati@gmail.com)

## B. Pendidikan Formal

1. TK Khodijah 88 Rejoagung Srono 2003-2005
2. MI Al-Ma'arif Rejoagung Srono 2005-2010
3. MTsN 3 Banyuwangi 2010-2013
4. MAN 1 Jember 2013-2016
5. UIN Maulana Malik Ibrahim Malang 2016

## C. Pendidikan Non Formal

1. TPQ Al-Falah
2. Pondok Pesantren Al-Falah
3. Ma'had Sunan Ampel al-Aly