

**PENGARUH *INTENSITAS* BERMAIN *GAME ONLINE*
TERHADAP AKHLAK REMAJA DI DESA RAJEK
KEC. GODONG KAB. GROBOGAN**



SKRIPSI

**Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S.Sos)
Juruan Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI)**

Disusun oleh :

Muslim

1401026023

**FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
SEMARANG**

2019

NOTA PEMBIMBING

Lamp. : 5 bendel
Hal : Persetujuan Naskah Skripsi

Kepada Yth.
Bapak Dekan Fakultas dakwah dan Komunikasi
UIN Walisongo
Di Semarang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, mengadakan koreksi dan melakukan perbaikan sebagaimana mestinya, maka kami menyatakan bahwa skripsi saudara :

Nama : Muslim
NIM : 1401026023
Fakultas : Dakwah & Komunikasi
Jurusan/ Konsentrasi : Televisi
Judul : Pengaruh *Intensitas* Bermain *Game Online* Terhadap Akhlak Remaja di Desa Rajek Kec. Godong Kab. Grobogan

Dengan ini kami setuju, dan mohon agar segera diujikan.

Demikian, atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Semarang, 7 Oktober 2019

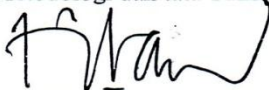
Pembimbing,

Bidang Metodologi dan tata Tulis

Bidang Substansi Materi


Dr. Hj. Umul Baroroh, M.Ag

NIP. 19660508 199101 2 001


Nilnan Ni'mah, S. Sos.i,M.S.I

NIP. 198 00202 200901 2 003

SKRIPSI


PENGARUH INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP AKHLAK
REMAJA DI DESA REJEK KEC. GODONG KAB. GROBOGAN

Disusun Oleh:
Muslim

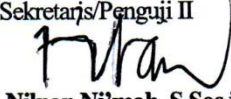
telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 10 Desember 2019 dan dinyatakan telah lulus memenuhi syarat guna
memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos)

Susunan Dewan Penguji

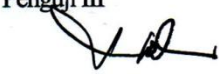
Ketua/Penguji I


Dr. Ilyas Supena, M.Ag
NIP. 197204102001121003

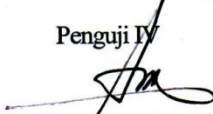
Sekretaris/Penguji II


Nilnan Ni'mah, S.Sos.i,M.S.I
NIP. 198002022009012003

Penguji III


Dr. Hj. Siti Sholihati, MA
NIP. 196310171991032001

Penguji IV


Drs. H. Ahmad Anas, M.Ag
NIP. 196605131993031002

Mengetahui

Pembimbing I


Dr. Hj. Umul Baroroh, M.Ag
NIP. 196605081991012001

Pembimbing II


Nilnan Ni'mah, S.Sos.i,M.S.I
NIP. 198002022009012003

Disahkan oleh
Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi
tanggal, 10 Desember 2019




Dr. Ilyas Supena, M.Ag
NIP. 197204102001121003

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa sekripsi ini adalah hasil kerja saya sendiri dan di dalamnya tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi lembaga pendidikan lainnya. Pengetahuan yang diperoleh dari hasil penerbitan maupun yang belum atau tidak diterbitkan sumbernya dijelaskan dalam tulisan dan daftar pustaka.

Semarang, 23 Oktober 2019



Muslim
1401026023

KATA PENGANTAR

Segala puji penulis haturkan kepada Allah SWT yang telah memberikan tahmat dan pertolongannya sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini. Tak ketinggalan pula sholawat serta salam penulis haturkan kepada junjungan nabi besar Muhammad SAW.

Penulis menyadari bahwa terselesaikannya skripsi ini tidak lepas dari bantuan sebagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan kali ini penulis ucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr Imam Taufiq, M.Ag., selaku Rektor UIN Walisongo Semarang.
2. Bapak Dr. H. Ilyas Supena, M.Ag, selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Walisongo Semarang
3. Bapak H.M. Alfandi, M, Ag, selaku Ketua Jurusan KPI Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Walisongo Semarang.
4. Dosen pembimbing 1 sekaligus wali dosen ibu Dr. Hj. Umul Baroroh, M. Ag dan dosen pembimbing 2 ibu Nilnan Ni'mah, S.Sos. I, M.S.I, yang telah berkenan meluangkan waktu dan tenaganya untuk memberikan bimbingan serta pengarahan

dengan penuh kesabaran kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.

5. Ibu Ngatmi tersayang dan bapak Suntoyo tercinta, kepada kakak-kakak ku yang teristimewa. Terimakasih telah memberikan do'anya , bimbingannya, dan usaha yang luar biasa demi kelancaran pendidikan penulis. Desa rajek dan seluruh masyarakatnya yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan sekripsi ini.

Semarang, 4 Desember 2019

Penulis

Muslim

140102602

PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat dan hidayahnya yang telah memberikan saya kekuatan, seksehatan serta kesabaran dalam mengerjakan skripsi ini. Ku persembahkan skripsi ini untuk mereka yang selalu setia menemaniku dalam suka maupun duka.

Bapak Suntoyo, terimakasih atas bimbingannya hingga saat ini, mungkin penulis belum bisa memberikan sesuatu yang istimewa ataupun membalas budi yang berharga kepada bapak. Mungkin pada saat ini penulis hanya bisa merenungi dan berfikir tentang apa yang telah bapak berikan kepada penulis selama ini. Walaupun penulis belum bisa membuat bapak bahagia , setidaknya penulis bisa menjaga nama baik bapak di mata masyarakat.

Semoga skripsi ini dapat menjadi pelipur lara dari semua kesedihan yang tercipta selama penulis menuntut ilmu. Mungkin skripsi ini yang bisa saya persembahkan kepada bapak untuk bimbingannya selama ini.

MOTTO

Hidup bahagia:

1. Kalau lapar makanlah
2. Kalau capek istirahatlah
3. Kalau kangen datenginlah

(Biarkan aku yang bersedih yang penting teman-temanku yang bahagia, asalkan temanku bahagia aku ikut bahagia)

ABSTRAK

Nama : Muslim

Nim : 1401026023

Judul : Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Akhlak Remaja di Desa Rajek Kec. Godong Kab. Grobogan.

Penelitian kuantitatif ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh intensitas bermain game online terhadap akhlak remaja di Desa Rajek Kec. Godong Kab. Grobogan. Metode yang digunakan adalah statistic deskriptif yaitu model statistik yang digunakan untuk menganalisa data yang telah terkumpul. Hipotesis dari penelitian ini adalah H_a (Hipotesis Kerja) adalah terdapat pengaruh antara intensitas bermain game online terhadap akhlak remaja di Desa Rajek Kec. Godong Kab. Grobogan. Adapun sampel yang diambil adalah 120 responden, 25% dari populasi remaja usia 12-25 tahun sebanyak 30 remaja.

Penelitian ini menggunakan analisis regresi linier sederhana dan hasil uji statistik yang telah dilakukan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara intensitas bermain game online (X) terhadap akhlak remaja di Desa Rajek Kec. Godong Kab. Grobogan (Y). Hal ini dapat dilihat melalui hasil uji hipotesis dengan regresi sederhana dan diperoleh hasil nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $0,742 > 0,681$. Menunjukkan bahwa ada pengaruh intensitas bermain game online terhadap akhlak remaja di Desa Rajek Kec. Godong Kab. Grobogan. Besarnya angka koefisien diterminasi 0,019 atau 19%. Angka tersebut berarti bahwa sebesar 19% akhlak remaja di Desa Rajek Kec. Godong Kab. Grobogan dipengaruhi oleh intensitas bermain game online, sedangkan sisanya yaitu 81% disebabkan oleh faktor-faktor lain.

Kata kunci : intentitas, bermain game online, akhlak remaja

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
KATA PENGANTAR	v
PERSEMBAHAN	vi
MOTTO	vii
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian	7
D. Tinjauan Pustaka	8
E. Sistematika Penulisan	11
BAB II. KERANGKA TEORI	
A. Pengaruh Intensitas Bermain <i>Game Online</i> \	
.....	13
1. Pengertian	13
2. Intensitas Bermain	13

B. <i>Game Online</i>	14
1. Pengertian <i>Game Online</i>	14
2. Macam-macam <i>Game Online</i>	15
3. Pengaruh Positif Bermain <i>Game Online</i> ..	16
4. Pengaruh Negatif Bermain <i>Game Online</i>	18
5. Aspek-Aspek Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	20
C. Akhlak	20
1. Pengertian Akhlak	20
2. Bentuk-bentuk Akhlak	22
3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Akhlak	24
4. Tujuan Akhlak	27
5. Pengaruh Media Massa Terhadap Akhlak	28
D. Hipotesis	28

BAB III. METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitia	30
B. Definisi Konseptual	30
C. Definisi Operasional	32
D. Sumber dan Jenis Data	35
E. Populasi dan Sampel	36

F. Teknik Pengumpulan Data	38
G. Validitas dan Realibilitas	40
H. Teknik Analisis Data	40

BAB IV. GAMBARAN UMUM OBJEK PENELITIAN

A. Keadaan Geografis Desa Rajek Kec. Godong Kab. Grobogan	43
B. Kondisi Monografis Desa Rajek Kec. Godong Kab. Grobogan	43
C. Kondisi Sosial Keagamaan Penduduk Desa Rajek Kec. Godong Kab. Grobogan	45
D. Kondisi Keagamaan Desa Rajek Kec. Godong Kab. Grobogan	45
E. Gambaran Kondisi Remaja di Desa Rajek	46

BAB V. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data	50
B. Analisis Uji Validitas dan Realibilitas	51
C. Uji Normalitas dan Linearitas	54
D. Uji Hipotesis	57
E. Data Hasil Skala Intensitas Bermain Game Online dan Akhlak Remaja Di Desa Rajek	61

BAB VI. PENUTUP

A. Kesimpulan	68
B. Sara	68
C. Penutup	69

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

Tabel 1.	Data responden	29
Tabel 2.	Kisi-kisi instrumen Intensitas bermain game online terhadap akhlak remaja	31
Tabel 3.	Skor item	32
Tabel 4	Jumlah penduduk berdasarkan jenis kelamin ..	36
Tabel 5	Jumlah penduduk menurut mata pencaharian .	36
Tabel 6	Kondisi keagamaan penduduk	37
Tabel 7	Tempat ibadah di Desa Rajek	37
Tabel 8	Hasil uji validitas intensitas bermain game online	42
Tabel 9	Hasil uji reliabilitas variabel X	43
Tabel 10	Hasil uji validitas Akhlak remaja di Desa Rajek Kec. Godong Kab. Grobogan	43
Tabel 11	Hasil uji reliabilitas variabel Y	44
Tabel 12	One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test	44
Tabel 13	Test of homogeneity of variance	45
Tabel 14	Anova tabel	46
Tabel 15	Hasil koefisien	46
Tabel 16	Hasil uji signifikansi	47
Tabel 17	Hasil koefisien regresi	48
Tabel 18	Hasl persamaan regresi	49

Tabel 19	Data responden berdasarkan jenis kelamin	50
Tabel 20	Data responden berdasarkan usia	50
Tabel 21	Lama bermain game online	51
Tabel 22	Seberapa perhatiannya pada game online	52
Tabel 23	Seringnya bermain game online	52
Tabel 24	Akhlak kepada Allah	53
Tabel 25	Akhlak manusia kepada manusia	54
Tabel 26	Akhlak kepada alam	54

DARTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Petunjuk pengisian angket
Lampiran 2	Corelation varibel X
Lampiran 3	Corelation variabel Y
Lampiran 4	Rumus klasifikasi perhitungan variabel X
Lampiran 5	Rumus klasifikasi perhitungan variabel Y
Lampiran 6	Dokumentasi
Lampiran 7	Skor variabel X dan Y

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Masa remaja merupakan masa peralihan antara masa kanak – kanak dan masa dewasa, yang dimulai pada saat terjadinya kematangan seksual yaitu antara usia 11 atau 12 tahun sampai dengan 20 tahun yaitu menjelang masa dewasa muda (Soetjiningsih. 2004 : 45). Remaja memiliki karakteristik yang berbeda dengan orang dewasa. Karakteristik remaja yang dimaksud adalah unik, aktif dan energik, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, berjiwa petualang, dan mengekspresikan dirinya secara spontan, kaya dengan fantasi, mudah frustrasi, serta cenderung kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu. Perkembangan sosial merupakan bagian dari perkembangan remaja, seperti perkembangan fisik, motorik, bicara, emosi, serta perkembangan bermain, dan kepribadian. Semuanya akan dialami oleh remaja (Hidayahi, 1998: 10).

Remaja yang ada di Desa Rajek adalah remaja yang kesehariannya melakukan hal-hal yang positif, misalnya melakukan olahraga (sepakbola, badminton, voli,) rajin dalam bidang pendidikan maupun sosial (sekolah, bekerja, gotongroyong). Para orang tua diharapkan bisa

mengarahkan dan membimbing anak agar berperilaku sebaik mungkin mengarahkannya untuk melakukan hal yang *ma'ruf* dengan menaati perintah-Nya dan menjauhkannya dari hal yang *mungkar* yang dilarang oleh-Nya untuk kemaslahatan hidupnya kelak.

Melihat fakta terkini, remaja-remaja zaman dahulu dan remaja-remaja zaman sekarang terlihat berbeda. Zaman sekarang remaja-remaja disuguhi oleh perkembangan teknologi media. Perkembangan teknologi ini sangat memudahkan dalam melakukan kegiatan dan membuat siapa saja menjadi terhibur dan terbantu dalam mendapatkan informasi.

Untuk menjadi calon generasi penerus bangsa haruslah memiliki prilaku yang baik, apalagi jika masih berada dalam bagian lingkungan yang beradab. Desa Rajek adalah salah satu termasuk desa percontohan dalam segala bidang di kabupaten Grobogan. Kegiatan-kegiatan keagamaanpun menjadi salah satu tarik daya tersendiri dari desa Rajek, seperti TPQ, ngaji kitab, rebana, *dzibaan*, kajian-kajian, dll. Adanya kegiatan ini disambut dengan baik oleh masyarakat setempat, harapan kegiatan keagamaan yang bisa diikuti oleh semua masyarakat, khususnya masyarakat Desa Rajek.

Pendapat dari (*World Health Organization*) WHO 1974 remaja adalah suatu masa dimana individu berkembang dari saat pertama kali ia menunjukkan tanda-tanda seksualitas sampai saat ini mencapai kematangan seksualitasnya, individu mengalami perkembangan psikologi dan pola identifikasi dari kanak-kanak menjadi dewasa, dan terjadi peralihan dari ketergantungan sosial yang penuh, kepada keadaan yang relative lebih mandiri. (Sarwono, 2004:9)

Situasi kehidupan dewasa ini sudah semakin kompleks. Kompleksitas kehidupan seolah-olah telah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat, sebagian demi sebagian akan bergeser atau bahkan mungkin hilang sama sekali karena digantikan oleh pola kehidupan yang baru. Kencenderungan yang muncul dewasa ini, ditunjang oleh laju perkembangan teknologi dan arus kehidupan global yang sulit atau tidak mungkin dibendung, mengisyaratkan bahwa manusia akan semakin didesak kearah kehidupan yang sangat *kompetitif*. Andersen memprediksi situasi kehidupan semacam ini dapat menyebabkan manusia menjadi serba bingung atau bahkan larut ke dalam situasi baru tanpa dapat menyeleksi lagi jika tidak memiliki

ketahanan hidup yang memadai. Hal ini disebabkan tata nilai lama yang telah mapan ditantang oleh nilai-nilai baru yang belum banyak di pahami. (Andersen, 2004: 107).

Penemuan teknologi informasi berkembang dalam skala massal. Teknologi telah mengubah bentuk masyarakat, dari masyarakat dunia lokal menjadi masyarakat dunia global. Sebuah dunia yang sangat transparan terhadap perkembangan informasi, transportasi, serta yang begitu cepat dan begitu besar mempengaruhi peradaban umat manusia, sehingga dunia dijuluki sebagai *the big village*, yaitu sebuah desa besar, dimana masyarakat yang saling kenal dan saling menyapa satu dengan yang lainnya. (Burhan, 2005: xxi)

Perkembangan teknologi informasi juga tidak saja mampu menciptakan masyarakat dunia global, namun secara materi mampu mengembangkan ruang gerak kehidupan baru bagi masyarakat, sehingga tanpa disadari, komunitas manusia telah hidup dalam dua dunia kehidupan, yaitu kehidupan masyarakat nyata dan kehidupan masyarakat maya (*cybercommunity*). (Santrock, 2007: 300)

Masyarakat nyata adalah kehidupan masyarakat yang secara indrawi dapat dirasakan sebagai sebuah kehidupan nyata, dimana hubungan-hubungan sosial sesama anggota

masyarakat dibangun melalui penginderaan. Secara nyata kehidupan masyarakat manusia dapat disaksikan sebagaimana apa adanya. Sedangkan kehidupan masyarakat maya adalah sebuah kehidupan masyarakat manusia yang tidak dapat secara langsung di indra melalui penginderaan manusia, namun dapat dirasakan dan disaksikan sebagai sebuah realitas.

Situasi kehidupan yang seperti ini memiliki pengaruh yang sangat kuat terhadap dinamika kehidupan manusia terutama remaja. Saat ini remaja sedang berada pada masa mencari jati diri. Remaja adalah mereka yang sedang mengalami perubahan dari masa kanak-kanak ke masa dewasa. Perubahan tersebut mencakup perubahan fisik dan perubahan emosional yang kemudian tercemin dalam sikap dan tingkah laku. Perkembangan arus informasi media masa baik berupa majalah, surat kabar, tabloid, maupun media *elektronik* seperti radio, televisi, dan *internet* mempercepat terjadinya perubahan tersebut. Remaja merupakan salah satu kelompok penduduk yang mudah terpengaruh oleh arus informasi baik yang positif maupun yang negatif.

Remaja yang ada di Desa Rajek inilah sebagian dari contoh dalam perkembangan teknologi sekarang. Remaja di Desa Rajek ini sudah terkontaminasi oleh beberapa *game*

online yang marak di era sekarang, dalam hal ini yang sangat berpengaruh terhadap akhlaknya. Menurut pendapat Imam-al-Ghazali selaku pakar di bidang akhlak yang dikutip oleh Yunahar Ilyas yaitu: Akhlak adalah sifat yang tertanam dalam jiwa yang menimbulkan perbuatan-perbuatan dengan gampang dan mudah, tanpa memerlukan pemikiran dan pertimbangan. Jika sifat itu melahirkan perbuatan yang baik menurut akal dan syariat, maka disebut akhlak yang baik, dan bila lahir darinya perbuatan yang buruk, maka disebut akhlak yang buruk. (Ilyas, 2006:2)

Perkembangan teknologi komunikasi tidak hanya berkuat pada daerah nyata atau realita saja, tetapi juga menjangkau dunia *virtual* atau *maya*. Pada awalnya, *game online* yang lebih dulu dikenal adalah "Game Jaringan" dimana dalam hal ini beberapa *Personal Computer* dihubungkan satu sama lain dan kita pun dapat mulai bermain game sepuasnya. Pada "Game Jaringan", permainan yang sering dimainkan kala itu adalah *ML (mobile legends)*. "Game jaringan" cukup membuat beberapa anak bahkan orang dewasa betah duduk berjam-jam di depan layar *smartphone* untuk mendapatkan suatu kepuasan batin, hal inilah yang biasa menjadi akhlak mereka semakin jelek.

Sebelum para remaja di Desa Rajek mengenali dan bermaingame *online*, para remaja tersebut begitu rajin dan semangat untuk sekolah dan bekerja, tapi setelah mereka mulai mengenali dan mulai bermaingame *online* yang sangat populer ini, perubahan akhlak mereka pun menjadi sebaliknya, yaitu sering bolos sekolah dan bekerja, lupa waktu, semakin males untuk belajar dan kerja.

Game online dapat dimainkan dengan komputer, laptop, atau media seluler. Tidak dapat dipungkiri bahwa saat ini tidak sedikit yang memiliki ponsel dengan kecanggihan setara dengan komponen komputer. Siapa yang saat ini tidak mengenal *game online* Mobile Legends, COC, Kaya, dan masih banyak juga *game-game online* yang bisa di mainkan. Namun, bermain game ini tidak bijaksana akan memiliki banyak efek buruk dalam tubuh atau hidup kita tanpa disadari. Di balik banyaknya kecanggihan yang ditawarkan alat komunikasi saat ini ada bahaya membidik generasi yang lebih muda tetapi, pada saat yang sama membuktikan bahwa generasi sekarang lebih pintar dan berkembang dalam sains.

Menurut pendapat Young (2005) *game online* adalah “permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang denganyang lainnya untuk mencapai tujuan,

melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual”.

Seiring berkembangnya teknologi *game*, maka *game* jaringan pun mulai tersingkir dengan keberadaan *game online*. Pada dasarnya, antara *game* jaringan dengan *game online* hampir sama yaitu bermain *game* dengan menggunakan *PC* sebagai medianya dan bermain dengan beberapa orang. Yang membedakan adalah, dengan *game online*, kita tidak saja dapat bermain dengan orang yang ada di sebelah kita tetapi juga dapat bermain dengan beberapa orang di lokasi lain, bahkan hingga orang di belahan bumi lain.

Game online yang menyediakan fitur 'komunitas online, sehingga menjadikan *game online* sebagai aktivitas sosial. Game-game semacam ini biasanya lebih diminati daripada single player games karena dirasa lebih memiliki tantangan serta kepuasan batin dapat mengalahkan orang lain. Game jenis ini disebut *Massively Multiplayer Online Games (MMOG)*. *MMOG* memungkinkan ratusan bahkan ribuan pemain untuk bermain di waktu yang bersamaan (dengan media internet). Beberapa jenis *MMOG*, antara lain : *MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game)* : *Ragnarok, Seal, MMORTS (Massively Multiplayer*

Online Real Time Strategy) : *WarCraft, DotA, MMOFPS(Massively Multiplayer Online First Person Shooter)* : *CounterStrike, Rising Force, danPerfeck Wars.*

Salah satu efek dari maraknya perkembangan *game online* adalah terciptanya komunitas-komunitas *game* yang memfasilitasi para *gamer* untuk menuangkan segala pengalaman mereka seputar bermain *game* tersebut. Tak hanya itu, komunitas-komunitas tersebut kemudian dijadikan ajang komunikasi multikultural yang dapat menjelma menjadi gaya hidup dan penyambung tali silaturahmi antara *Gamers*. *Game online* pun dapat berubah menjadi suatu jaringan sosial untuk para *gamers* yang dapat mengalahkan beberapa situs populer lainnya. Tetapi perkembangan *gameonline* bukannya tanpa dampak negatif yang membayangi. Dari *game online* yang telah menjelma sebagai gaya hidup adalah pemanfaatan waktu bermain yang berlebihan.

Perkembangan *Game Online* yang sangat pesat dan menjamur di beberpa kota, baik itu kota-kota besar maupun kecil, terutama di Desa Rajek, hingga beberapa pelosok daerah membuat para *gamers* tersebut lebih mudah untuk menjangkau *game online*. *Game* pun mulai dianggap sebagai sesuatu yang *addict*. Para *gamers* mampu duduk berlama-

lama demi game dan bertahan disana tanpa menginginkan suatu gangguan yang mampu memecah konsentrasinya dalam bermain *Game Online* tersebut. Beberapa kasus tercatat, terdapat beberapa *gamers* yang *addicted* dengan *game online* ini menghabiskan waktu sia-sia demi *game* tersebut dan bersedia untuk tidak mandi, makan, apalagi untuk bekerja serta melaksanakan tugas yang merupakan kewajibannya. Oleh karena itu, sebagian orang tua pun mulai resah jika anaknya mulai mengetahui tentang *game online*, Walau memang masih ada dampak positif yang dapat diambil dari permainan *game online*, seperti mengajarkan anak untuk bermain strategi.

Jadi, seiring meningkatkan para *gamers* (pemain *game*) terutama remaja yang memainkan *game* tersebut rela mengahabiskan waktunya dan bolos sekolah atau kuliah yang hanya untuk memainkan *game online* tersebut, sehingga menyebabkan aktivitas sekolah atau perkuliahannya menjadi terganggu dan juga akhlak remaja tersebut pun tidak terlepas dari pengaruh *game online*. Karena bayak sekali remaja-remaja sekarang yang akhlaknya tidak terpuji karena memang factor permainan *game online* ini.

Sebelum adanya mengenal *game online* di desa Rajek anak-anak remaja mencari kesibukan yang ada didaerah

tersebut. Seperti halnya kegiatan pengajian umum, kegiatan olahraga, kegiatan *social* dan lain sebagainya. Setelah munculnya *game online* para remaja cenderung menyendiri dan tidak lagi mencari kesibukan seperti hal yang diatas, sehingga sifat sosialnya kurang.

Dengan adanya latar belakang diatas yang terjadi baik dari *game online* berdampak positif maupun dampak *negative* penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul: “*Pengaruh intensitas bermain game online terhadap akhlak Remaja di Desa Rajek Kec. Godong Kab. Grobogan*”

B. Rumusan Masalah

Dengan melihat pada latar belakang di atas, maka masalah yang dapat di kaji dalam penelitian ini adalah: Adakah pengaruh intensitas bermain *Game Online* terhadap Akhlak Remaja di Desa Rajek?

C. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut: Untuk mengetahui adanya pengaruh intensitas bermain *Game Online* terhadap Akhlak Remaja di Desa Rajek.
2. Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini meliputi dua manfaat, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis:

a. Secara Teoretis

Secara teoritis sebagai tambahan referensi bagi akademisi dan seluruh masyarakat agar dapat belajar dari hasil penelitian ini sehingga bisa membantu dan memecahkan masalah-masalah remaja yang berkaitan dengan perkembangan *IPTEK*.

b. Secara Praktis

Secara praktis diharapkan agar semua pihak dapat mengetahui dampak positif dan dampak negatif perkembangan teknologi khususnya *game online*, sehingga dapat mencegah hal-hal *negative* yang muncul dan mengambil sisi baiknya.

D. Tinjauan Pustaka

Untuk tinjauan pustaka, penulis mengambil beberapa hasil penelitian yang ada relevansinya dengan penelitian ini, diantaranya adalah:

Pertama, penelitian *Pengaruh Control Diri Terhadap Kecanduan Game Online pada pemain Dota 2 Malang*, oleh Alfin, 2016. Dari fakultas Psikologi di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui tingkat control diri pemain Dota 2 Malang. Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian kuantitatif non-eksperimen bentuk regresi. Data yang didapatkan dianalisis dengan menggunakan perhitungan statistik regresi sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat control diri pemain Dota 2 Malang adalah berada pada katagori sedang dengan prosentase sebesar 69%. Tingkat kecanduan *game online* juga pada kategori sedang dengan prosentase sebesar 70%. Hasil analisis regresi sederhana antara control diri dengan kecanduan *game online* yang ditunjukkan dari hasil koefisien determinasi sebesar (0,194) dengan sig = 0,000 ($P < 0,01$), yang berarti bahwa terdapat pengaruh control terhadap kecanduan *game online* sebesar 19,4% pada pemain Dota 2 Malang.

Persamaan penelitian ini terletak pada tujuan (fokus) penelitian yaitu sama-sama ingin mengetahui pengaruh dari bermain *game online*. Namun penelitian ini ada perbedaannya yaitu penelitian Alfin ingin mengetahui pengaruh control diri terhadap kecanduan *game online* pada pemain Dota 2 Malang. Sedangkan penelitian penulis ialah ingin mengetahui pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap akhlak remaja di Desa Rajek Kec. Godong Kab. Grobogan.

Kedua, penelitian Mimi Ulfa (2017) dengan judul “*Pengaruh kecanduan game online terhadap perilaku remaja di Mabes Center jalan Hr. Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru*” Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik di Universitas Riau. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh *game online* terhadap siswa di Mabes Game Centes Jalan subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru, dan tanggapan orang tua terhadap perilaku anak. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif, dimana populasi yang diambil yaitu siswa-siswa yang menyukai main games online di mabes center games. Untuk menentukan populasi peneliti menggunakan teknik *accidental sampling* dan teknik penyebaran kuesioner dengan wawancara dan dokumentasi.

Game online adalah menyediakan fitur komunitas online, sehingga menjadikan *game online* sebagai aktivitas sosial, sehingga akan berpengaruh terhadap perilaku. Para gamer akan memiliki kecanduan bermain dimana akan menyebabkan perilaku yang berdampak negatif. Dari hasil analisis yang dilakukan dengan hasil uji hipotesis dengan nilai $t \text{ hitung} \geq t \text{ tabel}$, atau $4032.276 \geq 0.195$, maka hipotesis yang diajukan diterima artinya ada pengaruh antara kecanduan *game online* (X) terhadap perilaku remaja (Y).

Persamaan dengan penelitian ini adalah terletak pada tujuan (fokus) penelitian yaitu sama-sama ingin mengetahui pengaruh dari *game online* terhadap remaja. Sedangkan perbedaannya adalah peneliti ini dengan penelitian penulis terletak pada penyebab dari *game online*. Penelitian Ulfa dalam penyebabnya yaitu pengaruh kecanduan *game online* sedangkan penelitian penulis penyebabnya pengaruh intensitas bermain *game online*.

Ketiga, penelitian Ulfi Kholidiyah (2013) dengan judul “ *Hubungan antara intensitas bermain game online dengan kecerdasan emosi* ” Fakultas Psikologi di Universitas Muhammadiyah Surakarta. Subjek penelitian ini adalah siswi SMP Angkasa Lanud Adi Soemarmo dan siswi SMP Negeri 2 Kartasura yang bermain *game online*. Teknik

sampling menggunakan *purposive non random sampling*. Penelitian menggunakan skala intensitas bermain *game online* dan kecerdasan emosi dan hasil penelitian diuji korelasi dengan teknik *product moment*.

Hasil penelitian yang didapatkan menunjukkan adanya hubungan intensitas bermain *game online* yang signifikan dengan kecerdasan emosi, dengan hasil analisis korelasi sebesar 0,190 dengan signifikansi = 0,024: $(p) \leq 0,05$.

Persamaan dengan peneliti ini terletak pada tujuan penelitian, yaitu sama-sama ingin mengetahui intensitas bermain *game online*. Perbedaannya adalah penelitian ini ingin mengetahui hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan kecerdasan emosi sedangkan penelitian penulis yaitu pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap akhlak remaja di Desa Rajek.

Keempat, Penelitian Ayu Hardika Kusuma Jati (2014) dengan judul “ *Hubungan perhatian orang tua dengan sikap anak terhadap teknologi internet di Sonosewu Kelurahan Ngestiharjo Bantul Yogyakarta*” Fakultas Dakwah dan Komunikasi di Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif dan teknik pengumpulan data dengan menggunakan teknik kuesioner

atau angketkemudian di uji dengan validitas dan realibilitas. Dan teknik analisi datanya menggunakan analisis deskriptif dan analisis korelasi sebab akibat. Dalam penelitian ini sampel yang diambil adalah Orang tua yang mempunyai anak usia 10-17 tahun di Sonosewu Rt.04-06 Kelurahan Ngestiharjo Bantul Yogyakarta, yang diambil dengan menggunakan metode Random Sampling (sampel acak) dengan jumlah sampel dalam penelitian ini dibulatkan menjadi 45 responden. Berdasarkan hasil perhitungan yang diperoleh korelasi antara X terhadap Y adalah 0.177 dengan signifikansi sebesar 0.245. Pengujian dilakukan pengujian dua ekor dengan kasus jalan adalah 45. Dengan ketentuannya apabila signifikansi di bawah atau sama dengan 0.05 maka H_0 , dan jika di atas 0.05 maka H_a . Dalam penelitian ini signifikansi adalah 0.245, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tidak ada hubungan antara peran orang tua terhadap sikap anak dalam menyikapi teknologi internet di Sonosewu Kelurahan Ngestiharjo Bantul Yogyakarta. Dalam penelitian ini dan penelitian penulis tidak ada persamaannya, tapi ada perbedaannya yaitu penelitian Ayu ingin mengetahui hubungan perhatian orangtua dengan sikap anak terhadap teknologi internet di Sonosewu Kelurahan Ngestiharjo Bantul Yogyakarta.

Sedangkan penelitian penulis ingin mengetahui pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap akhlak remaja di Desa Rajek Kec. Godong Kab. Grobogan.

Kelima, penelitian Sarifah Fatimah (2006) IAIN Walisongo Semarang. Penelitian dengan judul “*Pengaruh menonton Sinetron Bawang Merah dan Bawang Putih di RCTI Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja di Kecamatan Cepiring Kabupaten Kendal*,” bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh menonton sinetron “Bawang Merah Bawang Putih” di RCTI terhadap perilaku keagamaan remaja di Kecamatan Cepiring Kabupaten Kendal. Penelitian tersebut menggunakan analisis regresi dengan skor kasar diperoleh sebuah hasil nilai terhitung sebesar 4,961. Pada taraf signifikansi 5% dengan jumlah responden sebanyak 100, besar nilai t tabel adalah $4,961 > 1,984$. Ini berarti menunjukkan bahwa menonton Sinetron “Bawang Merah dan Bawang Putih” di RCTI terhadap perilaku keagamaan remaja Kecamatan Cepiring Kabupaten Kendal menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan.

Persamaan dengan penelitian ini tidak ada, karena dalam penelitian Sarifah tujuannya yaitu pengaruh media televisi terhadap perilaku keagamaan. Sedangkan penelitian penulis tujuannya yaitu pengaruh intensitas bermain *game*

online terhadap akhlak remaja di Desa Rajek Kec. Godong Kab. Grobogan.

E. Sistematika Penulisan Skripsi

Sistematika skripsi terdiri dari tiga bagian, yaitu: Bagian Awal, Bagian Utama, dan Bagian Akhir.

1. Bagian Awal

Bagian ini meliputi halaman judul, halaman persetujuan pembimbing, halaman pengesahan, halaman pernyataan, kata pengantar, persembahan, motto, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran.

2. Bagian Utama

Bagian utama skripsi mencakup:

Bab I : Pendahuluan

Bab I penulis akan memaparkan latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, dan sistematika penulisan.

Bab II : Kerangka Teoritik

Bab II memaparkan kerangka teori tentang (1) Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* yang meliputi: pengertian pengaruh, pengertian intensitas, pengertian *game online*, macam-macam *game online*, pengaruh positif dan negative dari bermain *game online*.

(2) Akhlak Remaja yang meliputi: contoh-contoh akhlak, faktor-faktor yang mempengaruhi akhlak remaja, faktor intern, faktor ektern, dan faktor lingkungan.

Bab III : Metode Penelitian

Bab III menggambarkan secara menyeluruh metode penelitian yang digunakan. Substansi bab ini merupakan uraian dari beberapa aspek metode penelitian yang meliputi: jenis dan pendekatan penelitian, definisi konseptual, definisi operasional, sumber dan jenis data, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, validitas dan reliabilitas data, dan teknik analisa data

Bab IV : Gambaran Umum Obyek

Bab IV analisis data penelitian memuat tiga sub bab. Bab pertama menjelaskan daerah yang akan diteliti yaitu di daerah Grobogan kec. Godong, khususnya di Desa Rajek. Yang kedua objek penelitian yaitu meneliti *game online* yang sangat mempengaruhi akhlak remaja di Desa Rajek. Ketiga menjelaskan responden yang akan diteliti yaitu para Remaja yang khususnya bermain *game online* di Desa Rajek. metode penelitian yang digunakan. Di dalam metode penelitian penulis menjelaskan mengenai jenis dan pendekatan penelitian, sumber dan

jenis data, teknik pengumpulan data, validitas data, teknik analisis data dan sistematika penulisan.

Bab V : Analisis Data Penelitian

Bab V menjelaskan tahapan analisi data melalui analisis regresi linier sederhana.

Bab VI: Penutup

Bab VI berisi simpulan, saran-saran, dan penutup yang merupakan perbaikan dari penulis yang berkaitan dengan penelitian.

BAB II

KERANGKA TEORI

A. Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online*

1. Pengertian

Menurut Hugiono dan Poerwantana “pengaruh merupakan dorongan atau bujukan dan bersifat membentuk atau merupakan suatu efek”, sedangkan menurut Badudu dan Zain “Pengaruh adalah daya yang menyebabkan sesuatu terjadi, sesuatu yang dapat membentuk atau mengubah sesuatu yang lain dan tunduk atau mengikuti karena kuasa atau kekuasaan orang lain”. Sedangkan Louis Gottschalk mendefinisikan pengaruh sebagai suatu efek yang tegardan membentuk terhadap pikiran dan perilaku manusia baik sendiri-sendiri maupun kolektif.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pengaruh merupakan sumber daya yang dapat membentuk atau mengubah sesuatu yang lain, sehingga dalam penelitian ini penulis meneliti mengenai pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap akhlak remaja di Desa Rajek.

2. Intenitas bermain

Intensitas adalah kemampuan atau kekuatan, gigih tidaknya, kehebatan. Sedangkan dalam Kamus Psikologi adalah kuatnya tingkah laku atau pengalaman, atau sikap yang di pertahankan. Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, intensitas adalah keadaan tingkat atau ukuran intens. Intens disini merupakan sesuatu yang hebat atau sangat tinggi;bergelora/ penuh semangat sangat emosional (Ashari, 1996: 297).

Selain itu, intensitas juga bisa diartikan dengan kekuatan yang mendukung suatu pendapat atau sikap. Menurut Arthur S. Reber dan Emily S. Reber, intensitas (intensity) ialah kekuatan dari perilaku yang dipancarkan. Dari beberapa pengertian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa intensitas adalah kekuatan atau kesungguhan seseorang dalam mengikuti pembelajaran untuk mendapatkan hasil yang optimal.

Bermain (*play*) merupakan istilah yang digunakan secara bebas sehingga arti utamanya mungkin hilang. Arti yang paling tepat ialah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain

dilakukan secara suka rela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar. Piaget menjelaskan bahwa bermain “terdiri atas tanggapan yang diulang sekedar untuk kesenangan fungsional. Menurut Bettelheim kegiatan bermain adalah kegiatan yang tidak mempunyai peraturan lain kecuali yang ditetapkan pemain sendiri dan tidak ada hasil akhir yang dimaksudkan dalam realitas luar” (Hurlock, 1997:320).

Penulis menyimpulkan bahwa intensitas bermain *game online* adalah seberapa sering atau frekuensi individu dalam bermain *game online*.

B. *Game Online*

a. Pengertian *Game Online*

Game Online atau sering disebut dengan *Online Games* adalah sebuah permainan (games) yang dimainkan di dalam suatu jaringan (baik LAN maupun Internet), permainan ini biasanya di mainkan secara bersamaan dengan pemain yang tidak terbatas banyaknya. *Game online* didefinisikan menurut Burhan dan Tsharir (2005) ialah “ sebagai *game* komputer yang dapat dimainkan oleh multi pemain melalui internet”.

Penelitian ini menggunakan teori jarum suntik mengandung anggapan besar bahwa media massa menimbulkan efek kuat yaitu perubahan terhadap pengetahuan, sikap dan perilaku seseorang. (Effendy, 1991: 6).

Menurut Andrew Rollings dan Ernest Adams, *game online* lebih tepat disebut sebagai sebuah teknologi, dibandingkan sebagai sebuah *genre* permainan; sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama, dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan (Rolling & Adams, 2006).

Game online juga membawa dampak yang besar terutama pada perkembangan jiwa seseorang. Dewasa ini mayoritas pemain *game online* adalah para peserta didik. Peserta didik sekarang ini lebih tertarik dengan *game online* karena tuntutan pergaulan yang menyebabkan permainan *game online* menjadi laris manis seiring dengan menjamurnya warnet. Mungkin karena mudahnya bermain *game online* sehingga mereka lebih suka bermain *game online* daripada melakukan hal lain yang lebih berguna.

Game Online biasanya memungkinkan suatu pemain (*player*) game untuk saling terhubung dengan

pemain lain. Sehingga hal itu juga memungkinkan ia dengan pemain lain saling berkontak, baik dalam bentuk permainan (seperti; pukul-memukul, tembak-menembak) ataupun berkirim pesan. Hal ini memang mirip seperti layanan jejaring sosial media.

Jadi intensitas bermain *game online* adalah seberapa besar minat atau niat seseorang bermain *game online* yang terkait dengan frekuensi individu dalam bermain *game online*.

b. Macam-macam *Game Online*

Yang namanya game pasti memiliki macam-macamnya. Tapi yang dimaksud disini bukanlah tipe dari jalan cerita game itu, melainkan tipe dari program *game online*. Untuk saat ini, ada dua tipe atau macam atau juga jenis *game online*, yaitu:

1) *Game Online Berbasis file offline Installer*

Game online berbasis *file installer* maksudnya ialah sebuah program permainan yang dapat di instal di perangkat tanpa internet. Namun, untuk memainkannya, game ini diharuskan untuk mempunyai koneksi internet. Tujuannya adalah untuk menghubungkan pemain 1 ke *server* game lalu memprosesnya sehingga pemain 1 dapat terhubung

dengan pemain lain yang juga melakukan hal sama. Dengan begitu, maka dimungkinkan terjadinya kontak antara satu pemain dengan pemain lain. Game tipe ini mempunyai kelebihan yang biasanya terletak pada kualitas grafik dan fitur yang cukup keren. Sementara kekurangannya, game tipe ini cenderung mengalami ngelag atau macet terlebih jika perangkat yang digunakan tak memiliki spesifikasi tinggi.

2) ***Game Online Berbasis Web***

Game online berbasis web berbeda dengan yang sebelumnya. Jika sebelumnya memanfaatkan file *installer*, namun kali ini *game online* berbasis Web memanfaatkan *browser* atau peramban web seperti *Google Chrome* dan *Mozilla Firefox*. Jadi, untuk memainkan game tipe ini seorang gamer hanya perlu membuka *browser* dan mengetik alamat *url game online*. Setelah itu kunjungi dan game pun dapat dimainkan tanpa harus menjalani proses instalasi. Kelebihan game tipe ini terletak pada penggunaannya yang mudah dan cepat.

Akan tetapi untuk kekurangannya, game seperti ini biasanya memiliki grafik gambar yang cenderung kurang baik ketimbang *game online*

berbasis *file installer*. Selain itu, jika koneksi internet lambat maka proses loading *game online* berbasis web akan jadi lamban.

Game online mempunyai dampak baik dan buruk terhadap para pemainnya, dampak yang ditimbulkan beragam macam mulai dari lamanya bermain game online, seringnya bermain game online, dan seberapa perhatiannya terhadap game online itu sendiri. Ini dapat menyebabkan beberapa gamers mempunyai problem atau masalah dalam kehidupannya sehari-hari. Berikut pengaruh positif dan negatif terhadap bermain game online.

c. Pengaruh Positif Dari Bermain *Game Online*

1. Setiap game memiliki tingkat kesulitan/level yang berbeda. Umumnya permainan ini dilengkapi pernik-pernik senjata, amunisi, karakter dan peta permainan yang berbeda. Untuk menyelesaikan level atau mengalahkan musuh secara efisien diperlukan strategi. Permainan *game online* akan melatih pemainnya untuk dapat memenangkan permainan dengan cepat, efisien dan menghasilkan lebih banyak poin.

2. Meningkatkan konsentrasi. Kemampuan konsentrasi pemain *game online* akan meningkat karena mereka harus menyelesaikan beberapa tugas, mencari celah yang mungkin bisa dilewati dan memonitor jalannya permainan. Semakin sulit sebuah game maka semakin diperlukan tingkat konsentrasi yang tinggi.
3. Meningkatkan koordinasi tangan dan mata. Penelitian yang dilakukan di Manchester University dan Central Lancashire University menyatakan bahwa orang yang bermain game 18 jam seminggu atau sekitar dua setengah jam perhari dapat meningkatkan koordinasi antara mata dan tangan.
4. Meningkatkan kemampuan membaca Psikolog dari Finland University menyatakan bahwa game meningkatkan kemampuan membaca pada anak-anak. Jadi pendapat yang menyatakan bahwa jenis permainan ini menurunkan tingkat minat baca anak sangat tidak beralasan.

5. Meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris. Sebuah studi menemukan bahwa gamers mempunyai skil/ berbahasa inggris yang lebih baik meskipun tidak mengambil kursus pada masa sekolah maupun kuliah. Ini karena banyak alur cerita yang diceritakan dalam bahasa inggris dan kadang kala mereka chat dengan pemain lain dari berbagai negara.

6. Meningkatkan pengetahuan tentang komputer. Untuk dapat menikmati permainan dengan nyaman dan kualitas gambar yang prima seorang pemain *game online* akan berusaha mencari informasi tentang spesifikasi komputer dan koneksi internet yang dapat digunakan untuk memainkan game tersebut. Karena pengguna komputer aktif biasanya mereka juga akan belajar *troubleshooting* komputer dan *overclocking*.

7. Meningkatkan kemampuan mengetik kemampuan mengetik sudah pasti meningkat karena mereka menggunakan keyboard dan mouse untuk mengendalikan permainan.

d. Dampak Negatif Bermain *Game Online*

1. Menimbulkan adiksi (Kecanduan) yang kuat

Sebagian besar game yang beredar saat ini memang didesain supaya menimbulkan kecanduan para pemainnya. Semakin seseorang kecanduan pada suatu game maka pembuat game semakin diuntungkan karena peningkatan pembelian gold/tool/karakter dan sejenisnya semakin meningkat. Tapi keuntungan produsen ini justru menghasilkan dampak yang buruk bagi kesehatan psikologis pemain game.

2. Mendorong melakukan hal-hal negatif

Walaupun jumlahnya tidak banyak tetapi cukup sering kita menemukan kasus pemain *game online* yang berusaha mencuri ID pemain lain dengan berbagai cara. Kemudian mengambil uang didalamnya atau melucuti perlengkapannya yang mahal-mahal. Kegiatan mencuri ID ini biasanya juga berlanjut pada pencurian akun lain seperti *facebook*, email dengan menggunakan *keylogger*, *software cracking* dll. Bentuk pencurian ini tidak hanya

terbatas pada pencurian id dan password tetapi juga bisa menimbulkan pencurian uang, meskipun biasanya tidak banyak (dari uang SPP misalnya) dan pencurian waktu, misalnya membolos sekolah demi bermain game.

3. Berbicara kasar dan kotor

Entah ini terjadi di seluruh dunia atau hanya Indonesia tetapi sejauh yang penulis temui di warnet-warnet diberbagai kota. Para pemain *game online* sering mengucapkan kata-kata kotor dan kasar saat bermain di warnet atau game center.

4. Terbengkalainya kegiatan di dunia nyata

Keterikatan pada waktu penyelesaian tugas di game dan rasa asik memainkannya seringkali membuat berbagai kegiatan terbengkalai. Waktu beribadah, tugas sekolah, tugas kuliah ataupun pekerjaan menjadi terbengkalai karena bermain game atau memikirkannya. Apalagi banyak permainan yang terus berjalan meskipun kita sudah offline.

5. Perubahan pola makan dan istirahat

Karena asik bermain game online, para remaja mengalami perubahan pola istirahat dan pola makan. Hal ini terjadi pada gamers karena menurunnya kontrol diri. Waktu makan menjadi tidak teratur dan mereka sering tidur pagi demi mendapatkan happy hour (internet murah pada malam-pagi hari)

6. Pemborosan

Uang untuk membayar sewa komputer di warnet dan membeli gold/poin/karakter kadangkala nilainya bisa mencapai jutaan rupiah, bahkan kuota internet dalam gadget. Belum lagi koneksi internet, dan upgrade spesifikasi komputer dirumah.

7. Mengganggu kesehatan

Demi meningkatkan level bermain *game online* para remaja bermain sampai lupa waktu, sehingga kesehatanpun tidak terkontrol dan akhirnya menyebabkan para gamers mengalami gangguan kesehatan. Hal ini sangat perlu diperhatikan oleh para orang tua yang harus sigap

dan tegas terhadap anak-anaknya, terutama yang setiap harinya selalu bermain *game online* (Pratama, 2009: 73)

e. Aspek-Aspek Intensitas Bermain Game Online

Menurut Horrigan (2002), intensitas terdiri dari dua aspek, yakni:

a. Aspek frekuensi

Aspek frekuensi merujuk pada tingkatan atau seberapa sering subjek bermain *game online*.

b. Lama mangakses

Aspek ini mempunyai arti penting karena berapa lama waktu yang digunakan untuk bermain *game online*.

c. Perhatiannya sama game online

Aspek ini mengukur perhatian dan keseriusan dalam bermain game online.

C. Akhlak

1. Pengertian Akhlak

Hadits yang diriwayatkan oleh Tirmidzi menjelaskan:

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ قَالَ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ
أَكْمَلُ الْمُؤْمِنِينَ إِيمَانًا أَحْسَنُهُمْ خُلُقًا وَخَيْرُكُمْ خَيْرُكُمْ
لِنِسَائِهِمْ خُلُقًا (الترمذی)

“Orang mukmin yang paling sempurna keimanannya adalah ia yang memiliki akhlak terbaik. Yang terbaik di antara kalian adalah yang terbaik akhlaknya kepada pasangannya.”
(Hadits riwayat Tirmidzi)

Akhlak berasal dari bahasa arab, yaitu jama' dari kata “*khuluq*” (خلو ق) secara bahasa kata ini memiliki arti perangai atau yang mencakup diantaranya: sikap, prilaku, sopan, tabi'at, etika, karakter, kepribadian, moral dll. Sedangkan menurut Mukhtar Ash Shihah akhlak adalah berarti watak. Sedangkan menurut Al Firuzabadi akhlak adalah watak, tabi'at, keberanian, dan agama.

Perilaku keagamaan atau biasa disebut dengan akhlak ialah secara etimologi merupakan bentuk jamak dari kata *khuluq* yang artinya budi pekerti, perangai, tingkah laku atau *tabi'at* . Akhlak diartikan sebagai ilmu tata karma, ilmu yang berusaha mengenal tingkah laku manusia, kemudian

memberi nilai perbuatan baik atau buruk sesuai dengan norma-norma dan tata susila (Abdullah Yatimin, 2007: 3).

Akhlak secara terminologi menurut pendapat para ahli berbeda pendapat namun memiliki inti yang sama yaitu membahas tentang perilaku manusia.

- 1) H.M. Hafi Anshari mengatakan akhlak ialah hubungan tata cara berhubungan yang baik baik secara vertical dengan Allah SWT,maupun secara horizontal dengan sesama manusia dan seluruh makhluk-makhluk Allah. (Anshari, 1993: 146)
- 2) Hamzah Ya'qub mengatakan akhlak ialah ilmu yang menentukan batas antara baik dan buruk, antara terpuji dan tercela, tentang perkataan atau perbuatan manusia lahir dan batin (Ya'qub H, 1993:12).
- 3) Ibrahim Anis mengatakan akhlak ialah ilmu yang objeknya membahas nilai-nilai yang berkaitan dengan perbuatan manusia, dapat disifatkan baik dan buruknya (Anis I, 1972: 202).
- 4) Soegarda Poerbakawatja mengatakan akhlak ialah budi pekerti, watak, kesusilaan, dan kelakuan baik yang merupakan akbiat dari sikap jiwa yang benar terhadap khaliknya dan terhadap sesama manusia (Poerbakawatja S, 1976:9).

Penjelasan diatas menyebutkan bahwa hakikat *khuluq* (akhlak) atau tingkah laku ialah suatu kondisi atau sifat yang telah meresap dalam jiwa dan menjadi kepribadian. Melalui hal ini timbullah berbagai macam perbuatan dengan cara spontan tanpa dibuat-buat dan tanpa memerlukan pikiran.

Dapat dirumuskan bahwa akhlak ialah ilmu yang mengajarkan manusia berbuat baik dan mencegah perbuatan buruk dalam hubungannya dengan Tuhan, manusia, dan makhluk sekelilingnya (Asmaran AS, 2002:1).

Akhlak juga bisa disebut sikap seseorang kepada dirinya sendiri, jika seseorang itu sikapnya buruk maka buruk juga akhlaknya dan juga sebaliknya, maka dari itu akhlak seseorang tersebut harus diperbaiki, yaitu dengan cara di dakwahi oleh para kiayi atau ustadz biar akhlak tersebut menjadi akhlak yang baik. Penting bagi manusia yang menjadi sasaran dakwah atau manusia penerima dakwah, baik sebagai individu maupun sebagai kelompok, baik manusia yang beragama Islam maupun tidak, atau dengan kata lain manusia, secara keseluruhan, itulah disebut mad'u.

Mad'u terdiri dari berbagai macam golongan manusia. Oleh karena itu, menggolongkan mad'u sama dengan menggolongkan manusia itu sendiri, profesi, ekonomi, dan seterusnya. Penggolongan mad'u tersebut antara lain sebagai berikut:

- 1) Dari segi sosologis, masyarakat terasing, pendesaan, perkotaan, kota kecil, serta masyarakat di daerah marjinal dari kota besar.
- 2) Dari struktur kelembagaan, ada golongan priyayi, abangan, dan golongan orang tua.
- 3) Dari segi tingkatan usia, ada golongan anak-anak, remaja, dan golongan orang tua. Dan sebagainya, Kemudian Hukum Publik antara lain: Hukum pidana, Khilafah (Hukum Negara), Jihad (Hukum Perang dan Damai), dan lain sebagainya.
- 4) Akhlak, yaitu meliputi: Akhlak terhadap khaliq, Akhlak terhadap (diri sendiri, tetangan, masyarakat lainnya), akhlak terhadap bukan manusia (flora, fauna, dan lain sebagainya).

2. Bentuk-Bentuk Akhlak

Pokok pembahasan ilmu akhlak ialah tingkah laku manusia untuk menetapkan nilainya, baik atau buruk. J.H. Muirehead menyebutkan bahwa pokok pembahasan ilmu akhlak meliputi seluruh aspek kehidupan manusia, baik sebagai individu (perseorangan) maupun kelompok (masyarakat) (Abdullah Y, 2007: 11).

Asmaran (2002: 1) mengungkapkan bahwa perilaku keagamaan (akhlak) :

a) Perilaku keagamaan manusia kepada Allah SWT

Akhlak manusia kepada Allah dapat diartikan sebagai sikap atau perbuatan yang seharusnya dilakukan oleh manusia sebagai makhluk kepada Tuhan yang Khalik (Abdullah Y) 2007: 200.

Manusia sebagai makhluk ciptaan Allah, manusia diberikan oleh Allah kesempurnaan dalam penciptaan-Nya dan mempunyai kelebihan daripada makhluk yang lainnya, seperti akal, perasaan, dan nafsu. (Djatmik, 1996: 173)

b) Perilaku keagamaan manusia kepada manusia

Akhlak terhadap sesama manusia merupakan sikap yang seharusnya dilakukan seseorang terhadap orang lain. (Abdullah Y) 2007: 212.

Islam memerintahkan pemeluknya untuk menunaikan hak-hak pribadinya namun tidak boleh merugikan hak-hak orang lain. (Salim) 1999 : 57

Seorang muslim harus mencintai saudaranya sebagaimana mencintai dirinya sendiri. Tidak membedakan sikap terhadap seseorang baik dengan orang berpangkat atau rakyat jelata, saling merahasiakan rahasia sesama muslim, tidak menceritakan kesalahan orang lain, harus saling tolong menolong dan lain sebagainya (Abu Bakar M, 1996:22)

c) Perilaku keagamaan manusia kepada Alam sekitarnya

Alam ialah segala sesuatu yang ada dilangit dan di bumi beserta isinya, selain Allah. Allah melalui Al-Qur'an mewajibkan kepada manusia untuk mengenal alam semesta beserta seluruh isinya. (Zaini) 1996: 201).

Manusia hidup bergantung pada alam sekitarnya. Alam yang masih lestari pasti dapat memberi hidup dan kemakmuran bagi manusia di bumi, akan tetapi jika alam rusak maka kehidupan manusia menjadi sulit. Manusia sebagai khalifah di bumi mempunyai tugas

dan berkewajiban terhadap alam sekitarnya, yakni melestarikan dan memliharanya dengan baik. (Asmaran) 2003: 182

Berakhlak dengan Alam sekitar dapat dilakukan seperti, melarang penebangan pohon secara liar, melakukan reboisasi, membuat suaka margasatwa, dan lain lain.

3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Akhlak

Akhlak mempunyai obyek yang luas karena berkaitan dengan perbuatan dan tingkah laku manusia, yang setiap perbuatan dan tingkah lakunya akan masuk kedalam bagian-bagiannya, karena manusia dalam hidupnya tidak lepas dengan aktifitas hubungan sesama manusia.

Masa remaja adalah masa bergejolaknya bermacam perasaan yang kadang-kadang bertentangan satu sama lain. Misalnya rasa ketergantungan kepada orang tua, belum dapat dihindari. Mereka tidak ingin orang tua terlalu banyak campur tangan dalam urusan pribadinya. Kita sering kali melihat remaja terombang-ambing dalam gejolak emosi yang tidak terkuasai itu, yang kadang-kadang membawa pengaruh terhadap kesehatan jasmaninya (Daryanto, 2007: 130).

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi terhadap pembentukan mental remaja yaitu :

a. Faktor Intern

Masalah penting yang dihadapi oleh anak-anak yang sedang berada dalam umur remaja cukup banyak. Yang paling kelihatan adalah pertumbuhan jasmani yang cepat. Perubahan yang cepat inilah yang terjadi pada fisik remaja yang berdampak pula pada sikap dan perhatiannya terhadap dirinya. Ia menuntut agar orang dewasa memperlakukannya tidak lagi seperti kanak-kanak. Sementara itu, ia merasa belum mampu mandiri dan masih memerlukan bantuan orang tua untuk membiayai keperluan hidupnya.

Keadaan emosinya yang goncang sering kali diungkapkan dengan cara yang tajam dan sungguh-sungguh. Kadang-kadang ia mudah meledek dan mudah tersinggung, padahal, mungkin tanpa disadarinya, ia sudah menyinggung perasaan orang tua. Sementara itu ia juga mengalami perasaan aneh, ia mulai tertarik kepada teman lawan jenis. Akan tetapi,

karena perkembangan tubuhnya kurang menarik, timbul juga perasaan malu. Akibatnya, dalam dirinya bergejolak perasaan galau yang tidak menentu. Bila kita tinjau penyebab akhlak yang tidak baik pada remaja atau terjadinya kenakalan remaja di pandang dari sudut pandang psikologi, maka tindakan dan perangai yang demikian itu dianggap sebagai perilaku yang menyimpang. Perilaku tersebut tidak dapat dilihat dari kelakuan dan penampilan yang terlihat dari luar saja, akan tetapi harus dikaitkan dengan berbagai faktor didalam diri pribadi remaja yang nakal itu. Faktor-faktor luar yang mempengaruhinya biasanya berasal dari keluarga, lingkungan, sekolah, masyarakat, maupun pengaruh luar yang sepintas lalu kelihatan tidak berkaitan dengannya. Fungsi dan peranan keluarga dalam masalah kenakalan remaja sangat menentukan, tidak hanya dalam penaggulangannya saja, akan tetapi juga dalam timbulnya kenakalan dan penyimpangan-penyimpangan akhlak remaja tersebut. (Slameto, 2003: 110)

b. Faktor Ekstern

Masa remaja yang mengalami banyak perubahan yang terjadi pada umur remaja awal itu, sudah pasti membawa kepada kegoncangan emosi. Kadang-kadang hal tersebut ditambah pula dengan banyaknya contoh-contoh yang tidak baik, tetapi membangkitkan berbagai-bagai dorongan dan keinginan yang mulai timbul dalam dirinya. Apalagi di zaman abad ke 21 ini kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi benar-benar memukau dan membuat manusia terseret untuk ikut tenggelam dan berkecimpung di dunia yang transparan tanpa rahasia.

Disinilah letak bahaya dan ancaman terhadap kehidupan para remaja yang sedang mulai mekar, yang sedang menatap hari depan yang diharapkan dan dicita-citakannya. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi pada dasarnya baik dan berguna bagi kemajuan bangsa. Tetapi dalam kemajuan iptek itu telah ditumpangi dan disalah gunakan oleh sebagian manusia yang serakah yang tidak beragama, atau yang kehidupannya ditentukan oleh hawa nafsu dan bujukan setan. (Dwiastuti, 2005: 105)

Secara tidak terasa, kaum muda Indonesia terbawa oleh arus yang sering didengar dan disaksikan dalam acara-acara kebudayaan yang ditayangkan oleh media elektronik, baik berupa tayangan lagu-lagu, film, olah raga, terutama *game online*. Apa yang dilihatnya jauh lebih besar pengaruhnya dan lebih lama teringat olehnya, dan akan sering terbayang di ruang matanya. Yang paling banyak menjadi korban adalah remaja, baik yang bersekolah maupun yang sudah bekerja. Betapa beraninya mereka minum-minuman, mabuk-mabukan dan kemudian memperkosa teman perempuannya. Ada juga wanita yang dengan senang hati berbuat serong dengan teman yang dicintainya.

c. Faktor Lingkungan

Apabila kita memperhatikan remaja yang sedang mengalami kegoncangan emosi, angan-anganya banyak. Khayalan tentang yang terlarang dalam agama mulai muncul, akibat pertumbuhan jasmaninya yang mendekati ukuran orang dewasa, sedangkan kemampuan mengendalikan diri lemah,. akibatnya terjadi

kegoncangan emosi, walaupun kemampuan pikir telah matang.

Remaja yang sedang dalam gejala pertumbuhan (13-21 tahun), yang kurang terlatih dalam nilai moral dan agama, mudah terseret kepada mengagumi dan meniru apa yang menyenangkan dan menggiurkannya. Perbuatan salah, perilaku menyimpang, ketidakpuasan terhadap orang tua, dan mungkin pula melakukan hal-hal terlarang dalam agama dan hukum negara, merupakan menunya sehari-hari.

Sesungguhnya penyimpangan sikap dan perilaku anak dan remaja tidak terjadi tiba-tiba, akan tetapi melalui proses panjang yang mendahuluinya. Disamping itu berbagai faktor ikut berperan dalam peristiwa tersebut. Diantara faktor-faktor yang timbul dari dalam diri anak atau remaja misalnya keterbelakangan kecerdasan, kegoncangan emosi akibat tekanan perasaan (frustasi), kehilangan rasa kasih sayang atau merasa dibenci, diremehkan, diancam, dihina dan sebagainya. Semua perasaan negatif tersebut dapat menyebabkan seseorang putus asa, bersikap

negatif terhadap orang lain, bahkan mungkin juga sikap negatifnya dihadapkan kepada Allah. Maka ia condong menentang ajaran agama, meremehkan nilai-nilai moral dan akhlak. Sikapnya boleh jadi akan mempengaruhi atau mewarnai seluruh penampilan perilakunya, air muka yang tegang, benci dan menentang setiap orang yang berkuasa, merasa iri dan dengki kepada orang yang melebihi dirinya, bahkan kebencian diarahkan pula kepada tokoh masyarakat, pemuka agama dan pemerintah. (Purwanto, 2007: 96)

4. Tujuan Akhlak

Tujuan ialah sesuatu yang dikehendaki, baik individu maupun kelompok. Tujuan perilaku keagamaan yang dimaksud adalah melakukan sesuatu atau tidak melakukannya, yang dikenal dengan istilah *Al-Ghayah*, dalam bahasa Inggris disebut *the high goal*, dalam bahasa Indonesia lazim disebut dengan ketinggian akhlak.

Al-Ghazali mengungkapkan menyebutkan bahwa ketinggian akhlak merupakan kebaikan tertinggi.

Kebaikan-kebaikan dalam kehidupan semuanya bersumber pada empat macam :

- a) Kebaikan jiwa, yaitu pokok-pokok keutamaan yang sudah berulang kali disebutkan, yaitu : ilmu, bijaksana, suci diri, berani dan adil.
- b) Kebaikan dan keutamaan badan, yaitu sehat, kuat, tampan, dan usia panjang.
- c) Kebaikan eksternal, harta, keluarga, pangkat, dan nama baik (kehormatan).
- d) Kebaikan bimbingan, petunjuk.

D. Pengaruh media massa terhadap akhlak

Penyampaian informasi sebagai tugas pokok media massa adalah penyampaian pesan-pesan yang akan berisi sugesti yang dapat mengarahkan opini seseorang. Adanya informasi baru mengenai sesuatu hal memberikan landasan kognitif baru bagi terbentuknya sikap terhadap hal tersebut.

Penelitian ini menggunakan teori jarum suntik mengandung anggapan besar bahwa media massa menimbulkan efek kuat yaitu perubahan terhadap pengetahuan, sikap dan perilaku seseorang. (Effendy, 1991: 6).

Pengaruh media massa dalam buku (Ardianto dan Erdinaya, 2004:49): efek dari media massa yang berkaitan dengan pesan atau media serta jenis perubahan yang terjadi pada khalayak salah satunya adalah efek behavioral.

Efek behavioral adalah akibat yang timbul pada diri khalayak dalam bentuk perilaku, tindakan atau kegiatan.

Melalui penjelasan di atas media massa mampu mempengaruhi akhlak keagamaan masyarakat, walaupun pengaruhnya tidak sebesar interaksi individu secara langsung, namun dalam proses pembentukan dan perubahan sikap peranan media massa tidak kecil.

E. Hipotesis

Agar penelitian ini terarah dan memberikan tujuan yang jelas, maka perlu adanya hipotesis. Hipotesis adalah pernyataan sementara yang masih lemah kebenarannya, maka perlu diuji kebenarannya. (Siregar,2017: 65)

Penelitian ini berjudul Pengaruh intensitas bermain game online terhadap akhlak remaja di Desa Rajek Kec. Godong Kab. Grobogan. Intensitas bermain game online adalah variabel x dan akhlak remaja di Desa Rajek Kec. Godong Kab. Grobogan adalah variabel y. Penulis menggunakan

teori jarum suntik yang menimbulkan efek yang kuat dalam pengetahuan, sikap dan tingkah laku seseorang.

Pada penelitian ini penulis menggunakan jenis hipotesis asosiatif interaktif, hubungan antara dua variabel yang bersifat memengaruhi. Menggunakan hipotesis kerja

Hipotesis alternatif (H_a) adalah hipotesis yang menyatakan adanya hubungan atau pengaruh antara variabel dengan variabel lain. (H_a) = Terdapat pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap akhlak remaja di Desa Rajek.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Berdasarkan datanya penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif adalah suatu proses untuk menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka dan diolah dengan metode statistika sebagai alat menemukan keterangan sesuai dengan apa yang dikehendaki oleh peneliti (Darmawan, 2013: 37).

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan analisis regresi linier sederhana. Penelitian dengan menggunakan metode kuantitatif merupakan metode untuk menguji teori-teori tertentu dengan cara meneliti hubungan antar variabel (Juliansyah, 2011:38). Menurut Daniel dalam Uhar, (2012:49) menjelaskan bahwa metode penelitian kuantitatif juga merupakan metode penelitian yang dimaksudkan untuk menjelaskan fenomena dengan data-data numerik, kemudian dianalisis yang umumnya menggunakan statistik. Tujuan dari penelitian ini juga untuk mengumpulkan data sedalam-dalamnya mengenai pengaruh *game online* terhadap perubahan perilaku remaja.

B. Definisi Konseptual

Definisi konseptual merupakan batasan terhadap masalah-masalah variabel yang dijadikan pedoman dalam penelitian sehingga akan memudahkan dalam mengoperasionalkannya di lapangan. Untuk memahami dan memudahkan dalam menafsirkan banyak teori yang ada dalam penelitian ini, maka akan ditentukan beberapa definisi konseptual yang berhubungan dengan yang akan diteliti, antara lain:

a. Intensitas bermain *game online* (variabel Independen)

Sax (dalam Azwar 2010:12), intensitas adalah kedalaman atau kekuatan sikap terhadap sesuatu belum tentu sama walaupun arahnya mungkin tidak berbeda. Menurut Chaplin (1999) berpendapat bahwa intensitas adalah suatu sifat kuantitatif dari suatu pengindraan, yang berhubungan dengan intensitas perangsangnya. Intensitas diartikan sebagai besar atau kekuatan sesuatu tingkah laku (Kartono, dkk. 1987: 233).

Mengingat bahwa masa remaja merupakan masa yang labil dan mudah dipengaruhi oleh lingkungan dan teman-teman sebaya dan dalam rangka menghindari halhal negatif yang dapat merugikan

dirinya sendiri dan orang lain, remaja hendaknya memahami dan memiliki apa yang disebut kecerdasan emosional (Fatimah, 2006). Menurut McLoyd, dkk (dalam Santrock, 2011), remaja yang hidup di jaman sekarang dihadapkan pada berbagai pilihan gaya hidup melalui media. Remaja bermain *game online* untuk hiburan dan perbedaan yang menyenangkan dari kesibukan keseharian, menggunakan *game online* untuk mendapatkan informasi, untuk lebih mencari sensasi dibandingkan orang dewasa karena *game online* memberikan rangsangan terus-menerus dan baru yang menarik bagi remaja, menanggulangi kesulitan remaja untuk mengurangi kelelahan dan ketidakhahagiaan, juga sebagai model berdasar jenis kelamin.

b. Akhlak remaja di Desa Rajek Kec. Godong Kab. Grobogan (variabel Dependen)

Pokok pembahasan ilmu akhlak ialah tingkah laku manusia untuk menetapkan nilainya, baik atau buruk. J.H. Muirehead menyebutkan bahwa pokok pembahasan ilmu akhlak meliputi seluruh aspek kehidupan manusia, sebagai individu (perseorangan) maupun kelompok (masyarakat) (Abdullah Y, 2007: 11).

Asmaran (2002: 1) mengungkapkan bahwa perilaku keagamaan (akhlak) :

d) Perilaku keagamaan manusia kepada Allah SWT

Akhlak manusia kepada Allah dapat diartikan sebagai sikap atau perbuatan yang seharusnya dilakukan oleh manusia sebagai makhluk kepada Tuhan yang Khalik (Abdullah Y) 2007: 200.

Manusia sebagai makhluk ciptaan Allah, manusia diberikan oleh Allah kesempurnaan dalam penciptaan-Nya dan mempunyai kelebihan daripada makhluk yang lainnya, seperti akal, perasaan, dan nafsu. (Djatmik, 1996: 173)

e) Perilaku keagamaan manusia kepada manusia

Akhlak terhadap sesama manusia merupakan sikap yang seharusnya dilakukan seseorang terhadap orang lain. (Abdullah Y) 2007: 212. Islam memerintahkan pemeluknya untuk menunaikan hak-hak pribadinya namun tidak boleh merugikan hak-hak orang lain. (Salim) 1999 : 57. Seorang muslim harus mencintai saudaranya sebagaimana mencintai dirinya sendiri. Tidak membedakan sikap terhadap

seseorang baik dengan orang berpangkat atau rakyat jelata, saling merahasiakan rahasia sesama muslim, tidak mengemborkan kesalahan orang lain, harus saling tolong menolong dan lain sebagainya (Abu Bakar M, 1996:22)

- f) Perilaku keagamaan manusia kepada alam sekitarnya

Alam ialah segala sesuatu yang ada dilangit dan di bumi beserta isinya, selain Allah. Allah melalui Al-Qur'an mewajibkan kepada manusia untuk mengenal alam semesta beserta seluruh isinya. (Zaini, 1996: 201).

C. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan petunjuk tentang bagaimana suatu variabel diukur. Dengan melihat definisi operasional suatu penelitian, maka seorang peneliti akan dapat mengetahui suatu variabel yang akan diteliti. Definisi operasional adalah definisi yang didasarkan atas sifat-sifat hal yang didefinisikan dan dapat diamati. Definisi operasional digunakan untuk menjelaskan pengertian operasional dari variabel-variabel penelitian dan menyamakan persepsi agar terhindar dari kesalahpahaman

dalam menafsirkan variabel-variabel yang perlu didefinisikan (Arikunto, 2006:164).

1. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu hal yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk di pelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2004). Penelitian ini terdiri dari 2 (dua) variabel, yaitu:

a. Variabel Independen

Variabel independen adalah variabel yang mempengaruhi variabel dependen, baik pengaruhnya positif maupun negatif (Ferdinand, 2006). Variabel independen yang dalam penelitian ini adalah intensitas bermain *game online* (X).

Yaitu kemampuan remaja dalam cara memperlakukan, waktu bermain, hal-hal yang ketika dilakukan ketika sedang bermain, dan menjadikan para gamers menjadi baik atau buruk ketika bermain *game online*.

Indikator game online adalah:

1. Lama bermain

Mengukur seberapa lamanya gamers bermain dengan menunjukkan tingkat bermainnya game online.

2. Perhatian bermain

Mengukur perhatian dengan keseriusan remaja dalam bermain game online.

3. Seringnya bermain

Mengukur seberapa seringnya para gamers bermain game online.

b. Variabel Dependen

Variabel dependen atau variabel terikat adalah variabel yang menjadi pusat perhatian peneliti. Variabel ini dipengaruhi atau yang menjadi akibat dari adanya variabel independen, yaitu akhlak remaja di Desa Rajek Kec. Godong Kab. Grobogan (Y).

Kemampuan remaja dalam bersikap maupun tindakan akhlak yang dilakukan remaja tersebut, antara lain: rajin sekolah atau bekerja, tolong menolong, jujur dan adil, amanah, dan berbakti sama orang tua.

Akhlak remaja yang ada di Desa rajek adalah suatu cerminan hidup bagi remaja-remja di sana. Jadi ada beberapa indikator tentang akhlak remaja di Desa Rajek Kec. Godong Kab.Grobogan antara lain:

a) Akhlak dengan Allah SWT

Akhlak manusia dengan Allah dapat diartikan sebagai sikap atau perbuatan yang seharusnya dilakukan oleh manusia sebagai makhluk kepada Tuhan yang Khalik (Abdullah Y) 2007: 200

1. Rajin sholat
2. Yakin kepada rosul dan kitab
3. Membaca Al-Qur'an
4. Percaya kepada allah
5. Menjalankan puasa

b) Akhlak kepada manusia

Akhlak terhadap sesama manusia merupakan sikap yang seharusnya dilakukan seseorang terhadap orang lain. (Abdullah Y, 2007: 212)

1. Suka menolong
2. Menepati janji
3. Berbakti kepada orang tua
4. Bersedekah
5. Tidak sombong

c) Akhlak kepada Alam sekitarnya

Alam ialah segala sesuatu yang ada dilangit dan di bumi beserta isinya, selain Allah. Allah melalui Al-Qur'an mewajibkan kepada manusia untuk mengenal alam semesta beserta seluruh isinya. (Zaini,1996: 201)

1. Merawat tanaman
2. Membuang sampah pada tempatnya
3. Menggunakan air secukupnya
4. Menjaga lingkungan

D. Sumber dan Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam p enelitian ini adalah data primer dan data sekunder, yaitu:

1. Data Primer

Untuk pengambilan data secara primer, penulis akan melakukan penyebaran kuesioner dan wawancara terhadap subjek penelitian, yaitu; remaja (12-25 tahun) yang aktif, mahir dalam bermain dan paham mengenai *game online*. Teknik-teknik pengumpulan data yang digunakan adalah :

- 1) Kuesioner tertutup

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara menyun pertanyaan-pertanyaan yang terdiri dari antara lain seputar data diri responden dimana dalam hal ini menggunakan skala nominal (*nominal scale*) yang menghasilkan jawaban berupa nama atau tanda dari sesuatu. Teknik yang digunakan untuk mengukur data nominal pada kuesioner adalah dengan menggunakan *multiple choice* atau pilihan ganda yang dapat menghasilkan pengukuran berupa nama atau nominal tertentu yang ingin diketahui oleh peneliti yaitu dengan pemberian abjad a,b,c, dan seterusnya untuk mewakili nama atau tanda dari jawaban yang diperoleh.

2) Wawancara

Dalam penelitian ini penulis akan melakukan wawancara mendalam (*indepth interview*) dengan para gamers menggunakan pedoman untuk lebih fokus pada pokok penelitian. Dengan adanya pedoman wawancara maka peneliti mudah mempersiapkan rancangan data dari awal hingga akhir penelitian, tapi tidak menutup kemungkinan mengalami perubahan sesuai dengan situasi dan kondisi di lapangan.

3) Observasi/Pengamatan

Dalam penelitian ini peneliti melakukan pengamatan langsung terhadap para gamers-gamers dilapangan. Dengan demikian peneliti lebih mengenal dan dekat dengan para gamers-gamers tersebut, sehingga dalam penelitian ini lebih menjadi mudah.

2. Data Sekunder

Untuk data sekunder dilakukan teknik pengumpulan data melalui studi pustaka. Data dikumpulkan dari berbagai literatur/referensi berupa buku-buku, dokumen dan artikel dari internet sebagai tambahan data untuk penelitian ini.

E. Populasi dan Sampel

Populasi adalah seluruh subyek penelitian. Sedangkan sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang akan diteliti. Menurut Arikunto aturan penentuan jumlah sampel dalam penelitian adalah apabila populasi kurang dari 100, lebih baik diambil semua hingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Jika jumlah subjeknya lebih dari 100 dapat diambil sampel antar 10-15 % atau 20-25 % dari jumlah populasi (Arikunto, 2002: 112). Populasi dalam penelitian ini adalah remaja di Desa Rajek dengan usia 12

hingga 25 tahun yang bermain *game online* yaitu sebanyak 120 remaja. (sumber dari data Kelurahan Desa Rajek)

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik *purposive sampling*. Penulis menggunakan teknik ini karena peneliti bisa menentukan subjek atau orang-orang terpilih harus sesuai dengan ciri-ciri khusus yang dimiliki oleh sampel itu agar sampel yang diambil nantinya sesuai dengan tujuan penelitian dapat memecahkan permasalahan penelitian serta dapat memberikan nilai yang lebih representatif. Sehingga teknik yang diambil dapat memenuhi tujuan sebenarnya dilakukannya peneliti dalam Silalahi, (2009:272). Menurut data yang telah didapat di Desa Rajek ada sekitar 120 remaja usia 12-25 tahun yang bermain game online, maka dari itu akan diambil 25% untuk dijadikan sampel yaitu sebanyak 30 orang.

Tabel 1

Data responden

No	Nama	Usia	Jenis kelamin
1	David	25 tahun	L
2	Prasetya	18 tahun	L
3	Amin	15 tahun	L

4	Ayu	22 tahun	P
5	Annas	18 tahun	L
6	Arifin	23 tahun	L
7	Agus	16 tahun	L
8	Rika	20 tahun	P
9	Yusuf	20 tahun	L
10	Rokhman	23 tahun	L
11	Ali Imron	23 tahun	L
12	Reza	15 tahun	L
13	Fharis	12 tahun	L
14	Umam	22 tahun	L
15	Toni	22 tahun	L
16	Yeni	20 tahun	P
17	Safroji	23 tahun	L
18	Samsul	24 tahun	L
19	Andrean	15 tahun	L
20	Hidayah	19 tahun	P
21	faizardani	16 tahun	L
22	Mirul	22 tahun	L
23	Sholeh	22 tahun	L
24	Shofiani	20 tahun	P
25	Imam	18 tahun	L

26	Dedek	24 Tahun	L
27	Hamid	23 tahun	L
28	Inayah	15 tahun	P
29	Miftahul	18 tahun	L
30	Shanty	15 Tahun	P

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah teknik yang digunakan untuk me njaring data yang diperlukan sesuai dengan sampel yang telah ditentukan. Macam-macam teknik sebagai berikut:

- a. *Interview*. Dalam penelitian ini penulis akan melakukan wawancara mendalam (*indepth interview*) dengan para gamers menggunakan pedoman untuk lebih fokus pada pokok penelitian. Dengan adanya pedoman wawancara maka peneliti mudah mempersiapkan rancangan data dari awal hingga akhir penelitian, tapi tidak menutup kemungkinan mengalami perubahan sesuai dengan situasi dan kondisi di lapangan.
- b. *Observasi*. Dalam penelitian ini peneliti melakukan pengamatan langsung terhadap para gamers-gamers dilapangan. Dengan demikian peneliti lebih mengenal

dan dekat dengan para gamers-gamers tersebut, sehingga dalam penelitian ini lebih menjadi mudah.

- c. *Dokumentasi* yaitu teknik mengambil data dengan memeriksa dokumen-dokumen yang telah ada sebelum penelitian berlangsung.
- d. *Qoessioner*. Sama dengan interview atau observasi, angket juga dibuat dengan kisi-kisi yang ditentukan oleh indikator-indikator atau diskriptor-diskriptor. Ingatlah bagaimana menyusun indikator (Nana Sujana, 1990:14).

Tabel 2

KISI- KISI ANGKET

No	Indikator	<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	Jumlah
1	1. Lama bermain <i>game online</i>	1,3,5,6	2,7,4	25
	2. Seberapa perhatiannya pada <i>game online</i>	8,9,11,12,15,16,17,18,19	10,13,14,20	
	3. Seringnya bermain game online	21,22,25	23,24	

2	<p>Akhlak manusia kepada Allah, diukur dengan:</p> <p>a. Percaya kepada Allah</p> <p>b. Yakin kepada rasul dan kitab</p> <p>c. membaca Al-Qur'an</p> <p>d. Menjalankan puasa</p> <p>e. Menjalankan sholat</p>	1,3,4,5,6,7,	2,8,9	25
3	<p>Akhlak manusia kepada manusia, diukur dengan:</p> <p>a. Menolong</p> <p>b. Bersedekah</p> <p>c. Memenuhi janji</p> <p>d. Menyayangi sesama</p> <p>e. Menghormati orang lain</p>	10,12,14,16, 17	11,13,15,18	

	f. Berbakti kepada orang tua			
4	Akhlak manusia terhadap alam sekitar, diukur dengan: a. Merawat tanaman b. Menjaga lingkungan c. Menanam pohon d. Menghemat air	19,20,21,22, 23	24,25	

G. Validitas dan Reliabilitas Data

Validitas menurut Arikunto (2013: 211) adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrument. Suatu instrument yang valid atau sah mempunyai validitas tinggi. Sebaliknya yang kurang valid berarti mempunyai validitas yang rendah. Sebuah instrument dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan serta dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat. Tinggi rendahnya validitas instrument menunjukkan sejauh mana data terkumpul tidak menyimpang dari gambaran tentang validitas yang dimaksud. Dalam penelitian ini penulis

menggunakan analisis korelasi *product moment* untuk menguji validitas data dengan perhitungan menggunakan SPSS versi 16.0.

Reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan konsistensi suatu alat ukur (Juliansyah, 2011). Konsisten alat ukur menunjukkan hasil yang sama walaupun telah berulang kali melakukan pengukuran. Peneliti ini menggunakan analisis alpha dari Cronbach dengan bantuan SPSS, untuk menentukan koefisien reliabilitas. Peneliti menggunakan metode ini karena alat ukur dalam penelitian ini memiliki jawaban berskala dan memiliki tingkat ketepatan pilihan jawaban. (Azwar, 2011: 70)

H. Teknik Analisis Data

Dalam teknik analisis data penulis memasukan data-data yang terkumpul ke dalam table frekuensi. Langkah selanjutnya adalah menganalisis data yang ada dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Analisis pendahuluan

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh intensitas bermain game online terhadap akhlak remaja . data diperoleh melalui penyebaran angket dengan bentuk skala Likert. Skala Likert

digunakan untuk mengukur sikap seseorang atau kelompok tentang fenomena social (Sugiyono, 2011: 93). Untuk mempermudah data statistiknya nilai angket setiap item diberi skor sebagai berikut:

Tabel 3
Skor Item

No	Jawaban	Skor	
		Favorable	Unfavorable
1	Sangat setuju	4	1
2	Setuju	3	2
3	Tidak setuju	2	3
4	Sangat tidak setuju	1	4

2. Uji prasyarat analisis data
 - a. Uji normalitas data

Uji normalitas data adalah pengujian data observasi untuk menentukan berdistribusi normal atau tidak. Hipotesis yang telah dirumuskan akan diuji statistic parametris (Sugiyono, 2011: 171). Analisis ini dimaksudkan untuk menguji data variabel intensitas bermain game online dan akhlak remaja memiliki distribusi data yang normal atau

tidak. Data yang telah di ketahui normal dapat di analisis ke tahap uji hipotesis untuk pengambilan keputusan penelitian.

b. Uji homogenitas

Digunakan untuk mengetahui varians dari beberapa populasi sama atau tidak. Dasar pengambilan keputusan ialah jika nilai signifikansi $<0,05$, maka dikatakan bahwa varian dari dua tau lebih kelompok tidak sama. Jika nilai signifikansi $>0,05$ maka dikatakan bahwa varian dari dua atau lebih kelompok populasi data adalah ssama (Priyatno, 2009: 86).

c. Uji linieritas

Uji linieritas adalah suatu prosedur yang digunakan untuk mengetahui status linier tidaknya suatu distribusi data penelitian. Uji lineritas digunakan untuk melihat adanya pengaruh signifikan yang mana diketahui bahwa semakin remaja bermain game online maka semakin meningkat akhlak mereka yang ada di Desa Rajek Kec. Godong Kab. Grobogan. Maka penulis akan menggunakan rumus *analisis regresi linier*

sederhana dengan bantuan aplikasi SPSS versi 17.0.

3. Uji hipotesis

Analisis uji hipotesis ini digunakan untuk menguji kebenaran hipotesis yang diajukan. Jalan analisisnya melalui pengolahan data yang akan mencari pengaruh antara variabel x dan variabel y dengan dicari melalui analisis regresi. Analisis regresi digunakan untuk memprediksi seberapa jauh perubahan nilai variabel dependen terhadap variabel independen. Sedangkan regresi sederhanadidasarkan pada hubungan fungsional ataupun kausal satu variabel independen dengan satu variabel dependen. Rumus regresi linier sederhana sebagai berikut (Sujarweni, dkk, 2012: 83):

$$Y = a + bX$$

Keterangan

Y = subyek dalam variabel dependen yang diprediksikan.

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.

X = subyek pada variabel independen yang mempunyai nilai tertentu.

BAB IV

GAMBARAN UMUM OBJEK PENELITIAN

A. Keadaan Geografis Desa Rajek Kec. Godong Kab. Grobogan

Desa Rajek adalah [desa](#) di [kecamatan Godong, Grobogan, Jawa Tengah, Indonesia](#). Desa Rajek terletak 4 km dari kota Godong arah [Semarang](#), 40 km dari Semarang arah Purwodadi, desa Rajek adalah desa swasembada pangan, 50% penduduk adalah petani, 10% pengusaha, 15% lainnya, desa Rajek termasuk salah satu desa percontohan dalam segala bidang di kabupaten [Grobogan](#).

Desa Rajek dipimpin oleh Bapak Dul sebagai lurah. Desa Rajek terdiri dari 3 RW dan 17 RT, luas wilayah Desa Rajek 301,650 H.

Adapun batas-batas wilayah Desa Rajek Kecamatan Godong Kota Purwodadi adalah sebagai berikut:

Sebelah Utara : Kelurahan Dorolegi

Sebelah Selatan : Kelurahan Bugel

Sebelah Barat : Kelurahan Weru

Sebelah Timur : Kelurahan Kopek

Orbitrasi (Jarak dari pusat Pemerintahan) adalah sebagai berikut:

Jarak dari Pusat Pemerintahan Kecamatan : 3
km

Jarak dari Pusat Pemerintahan Kota : 10
km

Jarak dari Kota / Kabupaten : 12
km

Jarak dari Ibukota Provinsi :
120 km

B. Kondisi Monografis Desa Rajek Kec. Godong Kab. Grobogan

Secara keseluruhan jumlah penduduk di Desa Rajek adalah 2.903 orang, yang kesemuanya adalah Warga Negara Indonesia (WNI). Dilihat dari jenis kelaminnya,

jumlah untuk laki-laki dan perempuan hamper seimbang, yakni laki-laki berjumlah 1.463 jiwa dan untuk perempuan berjumlah 1.440 jiwa. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari table berikut:

Tabel 4
Jumlah penduduk berdasarkan jenis kelamin

No	Jenis kelamin	Jumlah orang	Presentasi
1	Laki-laki	1.463	14,63%
2	Perempuan	1.440	14,4%
Jumlah		2.903	100%

Sumber: Monografi Kelurahan Desa Rajek, 2019

Secara terperinci untuk penggolongan penduduk berdasarkan usia dapat dilihat dari table berikut:

Tabel 5
Jumlah penduduk menurut mata pencaharian

No	Pekerjaan	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1	Belum/ tidak bekerja	391	302	693
2	Pelajar/ Mahasiswa	244	210	454
3	PNS	9	3	12

4	TNI	3		3
5	Kepolisian RI	2	1	3
6	Perdagangan	10	13	23
7	Petani	321	82	403
8	Industri	2		2
9	Kontuksi	1		1
10	Buruh harian lepas	2		2
12	Buruh tani	2	1	3
13	Tukang listrik	1		1
14	Tukang kayu	3		3
15	Karyawan swasta	83	43	126

Sumber: data administratif Kelurahan Desa Rajek, 2019-08-

09

Dari data tersebut dapat diketahui bahwa sebagian besar penduduk Desa Rajek adalah petani.

C. Kondisi sosial keagamaan penduduk Desa Rajek Kec. Godong Kab. Grobogan

Indonesia adalah Negara yang menganut 5 agama dan Negara yang di akui di Indonesia diantaranya Islam, Khatolik, Protestan, Hindu, dan Budha. Namun paling banyak penduduk di Desa Rajek mengaut agama Islam. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada table berikut ini:

Tabel 6

Kondisi keagamaan penduduk

No	Agama	Jumlah
----	-------	--------

1	Islam	2.903
2	Kristen	4

Tempat ibadah adalah sarana untuk melaksanakan kegiatan keagamaan penduduk. Di Desa Rajek hanya ada tempat ibadah untuk agama Islam karena memang mayoritas penduduknya Islam. Adapun rinciannya dapat dilihat berdasarkan table tersebut:

Tabel 7
Tempat ibadah di Desa Rajek

No	Tempat ibadah	Jumlah
1	Masjid	2
2	Mushola	20

D. Kondisi keagamaan Desa Rajek Kec. Godong Kab. Grobogan

Sebagai muslim yang baik maka kita dituntut untuk meningkatkan kualitas keimanan dengan kegiatan keagamaan. Dari hasil pengamat lapangan, di Desa Rajek terdapat beberapa kegiatan keagamaan antara lain sebagai berikut:

Sholat berjamaah di Desa Rajek dilakukan setiap sholat fardhu tiba, yaitu subuh, dzuhur, ashar, maghrib, dan isya'. Waktu yang paling banyak diikuti oleh jamaah sholat ialah maghrib. Maghrib menjadi waktu yang paling banyak jamaahnya.

Di Desa Rajek juga terbentuk suatu organisasi keagamaan para remaja dan bapak-bapak. Organisasi ini berguna untuk sebagai wadah pembinaan keorganisasian dan keagamaan masyarakat. Adapun organisasi ini diikuti para remaja dan bapak-bapak setempat. Dan untuk kegiatan keagamaannya ialah setiap sebulan sekali mengadakan pengajian rutin.

Di Desa Rajek hanya ada satu TPQ, yakni TPQ Nurul Iman. Lembaga ini adalah tempat belajar dan pengembangan membaca Al- Qur'an bagi anak-anak. Selain di TPQ para orang tua juga mempercayakan anaknya belajar langsung ditempat ustadz/ ustadzah meskipun tidak semuanya.

Selain kegiatan-kegiatan yang telah disebutkan, Desa Rajek sering mengadakan kegiatan musiman. Yaitu kegiatan keagamaan yang dilaksanakan setiap ada momen atau hari besar islam. Kegiatan ini yang bisa diikuti oleh semua kalangan masyarakat. Kegiatan

tersebut adalah mauled nabi, peringatan isra' mi'raj, halal bi halal, dll.

E. Gambaran kondisi remaja di Desa Rajek

Remaja di Desa Rajek setiap paginya melakukan kegiatan rutin yaitu sekolah formal di sekolah mereka masing-masing hingga siang hari. Namun tak sedikit pula remaja Desa Rajek yang memilih untuk merantau ke luar kota, baik untuk bekerja, sekolah/ kuliah dan mondok di pesantren.

Karang taruna merupakan wadah pembinaan generasi muda yang berada di desa dalam bidang usaha kesejahteraan sosial. Karang taruna Desa Rajek dikenal dengan nama KARTAMARA (Karang taruna Margorejo Rajek). Adapun latar belakang didirikannya karang taruna di Desa Rajek karena selama ini remaja yang memiliki waktu luang di sela-sela waktu belajar dan bekerja digunakan untuk kegiatan-kegiatan yang belum tentu ada manfaatnya, baik bagi diri sendiri maupun yang ada disekitar. Selain itu, tumbuhnya kesadaran dalam diri remaja bahwa merupakan aset terpenting dalam memajukan desa, sehingga terbentuklah karang taruna Desa Rajek ini. Tidak hanya itu, Remaja di Desa Rajek biasanya melakukan kegiatan Karang taruna

seperti gotong royong membersihkan lingkungan desa, olahraga voli setiap sore di lapangan, melaksanakan pengajian rutin setiap sebulan sekali, agenda rapat dengan anggota Rt/Rw setempat.

Ikatan remaja masjid dan mushola pun ikut dalam kegiatan karang taruna, meskipun demikian para remaja ini biasanya mengadakan kegiatan rutin seperti maulid dan tahlil yang diselenggarakan setiap malam jum'ah khusus buat remaja-remaja di Desa Rajek

a. Pendapat Tokoh Masyarakat Terhadap Akhlak Remaja di Dsa Rajek

Persepsi tokoh masyarakat yang di maksud disini adalah tanggapan atau pendapat masyarakat yang lebih lama (penduduk asli) yang paham, mengenal dan yang di anggap menguasai tentang situasi masyarakat Desa Rajek khususnya kepada anak remaja yaitu mengenai akhlak remaja di Desa Rajek ini. Disini peneliti hanya mewawancarai salah satu tokoh masyarakat yang paling lama dan menetap di desa Rajek ini. “ peneliti mewawancarai salah satu tokoh masyarakat yang masih ada di desa ini yaitu bapak Mugiyanto yang sering di panggil dengan sebutan mbah mug. “ menurut saya

akhlak remaja disini zaman saya masih muda dulu masih baik-baik saja mungkin karena tidak adanya pengaruh zaman modern seperti sekarang ini. Tetapi kalau dilihat dari pendidikan orang tua mereka banyak yang lulusan SD/SMP/SMA sangat berpengaruh dalam mendidik anak mereka dirumah dan berpengaruh kepada masyarakat, sejauh ini yang saya lihat masih bisa terkontrol untuk sikap, cara mereka berbicara kepada yang lebih tua, cara berpakaian, tingkah laku, tolong menolong sesama tetangga setempat dan lain sebagainya masih cukup baik. Tetapi untuk beberapa tahun terakhir ini yang saya perhatikan banyak orang tua mereka yang menyekolahkan anaknya di sekolah-sekolah yang berbasis agama seperti Mi, Mts atau Aliyah mungkin orang tua mereka ingin anaknya berperilaku yang baik karena didikan orang tua juga tidak cukup untuk membentuk akhlak mereka , perilaku atau kepribadian anak itu menjadi lebih baik lingkungan sekolahpun salah satu faktor pendukung untuk pembentukan akhlak anak remaja karena remaja ini masa menuju dewasa sifatnya masih suka berubah-ubah. Kekurangannya di desa ini kurangnya kegiatan keagamaan seperti TPQ tidak ada.

Berdasarkan pendapat di atas dari hasil wawancara kepada salah satu tokoh masyarakat yang ada di desa Rajek bahwa dapat di simpulkan akhlak remaja yang ada di desa Rajek ini masih cukup baik walaupun dizaman modern ini, tetapi kekurangannya adalah kurangnya kegiatan keagamaan untuk anak remaja sehingga remaja disini banyak melakukan kegiatan yang tidak bermanfaat.

b. Pendapat Masyarakat (Tokoh Agama) Terhadap Akhlak Remaja di Desa Rajek

Persepsi tokoh agama yang di maksud disini adalah tanggapan atau pendapat tokoh agama yang tinggal di desa Rajek yang di anggap menguasai tentang situasi akhlak remaja dan kegiatan keagamaan remaja yaitu mengenai akhlak remaja di Desa Rajek.

Wawancara yang pertama yaitu kepada tokoh agama. “Menurut bapak Harun Sya’ari akhlak remaja di desa ini masih kurang baik. Alasan saya berpendapat tidak baik karena bagi saya anak remaja disini susah untuk di ajak ke hal-hal yang baik contohnya kegiatan keagamaan di desa ini, untuk perilaku yang saya pahami remaja disini semua tergantung dari didikan orang tua masing-masing. Dari segi sopan santun, tata krama, cara

mereka menghormati masyarakat disini untuk hal itu masih terlihat baik-baik saja. Wawancara yang kedua yaitu kepada tokoh agama “ Menurut bapak Muslih akhlak remaja disini dari hal yang negatif mereka suka melakukan kegiatan yang tidak bermanfaat yaitu sering nongkrong-nongkrong di warung hanya sekedar bermain game bersama terkadang sampai larut malam, dari segi positif akhlak remaja disini mereka masih sering saling menghargai sesama teman sebaya, cara mereka berbicara masih menunjukkan sikap sopan santun kepada masyarakat yang lebih tua. Untuk cara berpakaian bagi yang remaja putri disini sekarang mayoritas berbusana muslim sehingga tidak mengundang ke hal-hal yang negatif. ” Wawancara yang ketiga yaitu kepada tokoh agama “ menurut salah satu tokoh agama yang peneliti wawancara yaitu bapak Martono berpendapat bahwa selama saya tinggal disini yang saya lihat dari sebagian remaja yang ada di dusun ini akhlak remaja nya cukup baik, tetapi masih ada juga kekurangan misalkan mereka suka membawa teman-temannya dari desa lain untuk berkumpul dan melakukan kegiatan yang tidak bermanfaat bahkan terkadang mengganggu istirahat masyarakat yang ada di sekitar.

Berdasarkan pendapat di atas dari hasil wawancara kepada tokoh agama dari masing masing tokoh yang ada di desa Rajek bahwa dapat di simpulkan akhlak remaja disini masih kurang baik dari segi pergaulan. Tetapi untuk sikap dan perilaku sopan santun dan tata krama masih terlihat baik contohnya cara mereka menghormati masyarakat yang lebih tua di desa tersebut, segi busana atau tata cara berpakaian masih baik terutama remaja putri disini sudah banyak menggunakan hijab.

BAB V

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi data

Sebelum instrument disebar kepada responden dilakukan uji coba dengan tujuan untuk mengetahui kualitas instrumen tersebut yaitu dengan dilakukan uji coba kepada 30 remaja usia 12-25 tahun. Langkah-langkah yang digunakan untuk menguji kualitas instrument dengan cara mengetahui validitas dan realibilitas instrument. Setelah dilakukan uji coba pada instrument tersebut akan didapatkan mana angket yang baik dan angket yang dibuang. Instrument yang diuji , memiliki 50 item soal terdiri dari 25 item soal tentang game online dan 25 tentang akhlak. Perhitungan uji validitas dan reliabilitas akan menggunakan SPSS versi

17.0. Dalam skala skor ini memiliki empat jawaban yaitu sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Untuk penilaian skor item berkisar antara 1 sampai 4 dengan kriteria item *favorable* yaitu "Sangat setuju" (SS) mendapat nilai 4. "Setuju" (S) mendapat nilai 3. "Tidak setuju" (ST) mendapat nilai 2. "Sangat tidak setuju" (STS) mendapat nilai 1. Sedangkan penilaian skor untuk kriteria item *unfavorable* yaitu "Sangat setuju" (SS) mendapat nilai 1. "Setuju" (S) mendapat nilai 2. "Tidak setuju" (TS) mendapat nilai 3. "Sangat tidak setuju" (STS) mendapat nilai 4.

Kemudian dilakukan uji validitas dan reliabilitas untuk mengukur kelayakan instrument dalam pengujian penelitian. Hasil uji data instrument tersebut akan didapatkan perbedaan data yang layak dan yang tidak layak untuk diuji lebih lanjut. Data instrument dalam penelitian ini memiliki 50 item pernyataan yang disetiap variabelnya memiliki 25 dan 25 pernyataan masing-masing. Pada pernyataan intensitas bermain game online terdapat 25 item dan 25 item pula untuk pernyataan variabel akhlak remaja di Desa Rajek Kec. Godong Kab. Grobogan.

2. Analisis uji validitas dan Realibilitas

Uji validitas digunakan untuk mengetahui valid atau tidak item-item soal dalam angket. Item soal yang tidak valid dibuang sedangkan item soal yang valid akan digunakan dalam instrumen untuk memperoleh data dari responden. Uji validitas menggunakan korelasi *product moment* dan penghitungannya menggunakan bantuan SPSS versi 17.0. Dari uji validitas dengan N= 30 orang ditentukan r table sebesar 0.361 dengan taraf signifikansi 5%. Maka instrument dinyatakan valid apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$, sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ instrumen yang digunakan dinyatakan tidak valid (Masrukhin, 2015: 100).

Uji Reliabilitas digunakan untuk mengukur apakah instrumen bisa digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama, akan menghasilkan data yang sama (Sugiyono, 2011: 121). Uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan teknik *cronbach alfa* dan penghitungannya dengan menggunakan SPSS versi 17.0. uji reliabilitas dapat dilakukan bersama-sama terhadap seluruh item pernyataan. Instrumen dikatakan reliable jika nilai Alfa > 0,60.

a) Uji validitas X (intensitas bermain game online)

Tabel 8

Hasil uji validitas intensitas bermain game online

Butir soal	Rhitung	Rtabel	Keterangan
1	0.256	0.361	Tidak Valid
2	0.192	0.361	Tidak Valid
3	0.178	0.361	Tidak Valid
4	0.517	0.361	Valid
5	0.509	0.361	Valid
6	0.170	0.361	Tidak Valid
7	0.174	0.361	Tidak Valid
8	0.194	0.361	Tidak Valid
9	0.380	0.361	Valid
10	0.350	0.361	Tidak Valid
11	0.423	0.361	Valid
12	0.384	0.361	Valid
13	-0.225	0.361	Tidak Valid
14	0.403	0.361	Valid
15	-0.006	0.361	Tidak Valid
16	0.360	0.361	Valid
17	0.239	0.361	Tidak Valid
18	0.110	0.361	Tidak Valid
19	0.362	0.361	Valid
20	0.455	0.361	Valid
21	0.603	0.361	Valid
22	0.365	0.361	Valid
23	0.643	0.361	Valid
24	0.189	0.361	Tidak Valid
25	0.288	0.361	Tidak Valid

Dari uji validitas instrument yang telah dilakukan diperoleh hasil item soal yang tidak valid yaitu item no (1,2,3,6,7,8,10,13,15,17,18,24,25) dari instrumen intensitas bermain game online. Selanjutnya untuk item yang tidak valid akan dihilangkan, sehingga yang valid menjadi 12 item. 12 item yang valid kemudian akan dibagikan kepada responden.

b) Uji Reabilitas variabel X

Dari data di atas menggunakan item yang valid, yaitu sebanyak 12 item instrumen sehingga hasilnya adalah sebagai berikut:

Tabel 9
Hasil uji reliabilitas variabel X

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.587	12

Instrumen akan dikatakan reliabel jika nilai koefisien $> 0,06$ dan dikatakan tidak reliabel jika nilai koefisien $< 0,06$. Dari hasil perhitungan reliabilitas variabel intensitas bermain game online (X) menghasilkan koefisien reabilitas intensitas bermain game online 0,587. Hasil tersebut

dinyatakan reliabel karena nilai koefisien variabel X $0,587 > 0,06$.

- c) Uji validitas variabel Y (Akhlak remaja di Desa Rajek Kec. Godong Kab. Grobogan)

Tabel 10
 Hasil uji validitas Akhlak remaja di Desa Rajek
 Kec. Godong Kab. Grobogan

Butir soal	R _{hitung}	r _{tabel}	Keterangan
1	0.100	0.361	Tidak Valid
2	0.144	0.361	Tidak Valid
3	0.475	0.361	Valid
4	0.390	0.361	Valid
5	0.012	0.361	Tidak Valid
6	0.000	0.361	Tidak Valid
7	0.004	0.361	Tidak Valid
8	0.690	0.361	Valid
9	0.279	0.361	Tidak Valid
10	0.167	0.361	Tidak Valid
11	0.226	0.361	Tidak Valid
12	0.315	0.361	Tidak Valid
13	0.403	0.361	Valid
14	0.323	0.361	Tidak Valid
15	0.278	0.361	Tidak Valid

16	0.359	0.361	Tidak Valid
17	0.426	0.361	Valid
18	0.337	0.361	Tidak Valid
19	0.120	0.361	Tidak Valid
20	0.284	0.361	Tidak Valid
21	0.209	0.361	Tidak Valid
22	0.397	0.361	Valid
23	0.226	0.361	Tidak Valid
24	0.026	0.361	Tidak Valid
25	-0.128	0.361	Tidak Valid

Dari uji validitas instrumen yang telah dilakukan diperoleh hasil item soal yang tidak valid yaitu no (1,2,5,6,7,9,10,11,12,14,15,16,18,19,20,21,23,24,25) dari instrumen Akhlak remaja di Desa Rajek Kec. Godong Kab. Grobogan. Selanjutnya item soal yang tidak valid tidak digunakan dan akan dihilangkan, sehingga yang valid menjadi 6 item. 6 item yang valid kemudian akan dibagikan kepada responden.

d) Uji reliabilitas Y

Dari data diatas menggunakan item yang valid, yaitu sebanyak 6 item instrumen sehingga hasilnya adalah sebagai berikut:

Tabel 11
Hasil uji reliabilitas variabel Y

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
------------------	------------

.115	6
------	---

Instrumen akan dikatakan reliabel jika nilai koefisien $> 0,06$ dan dikatakan tidak reliabel jika nilai koefisien $< 0,06$. Dari hasil perhitungan reliabelitas variabel Akhlak remaja di Desa Rajek Kec. Godong Kab. Grobogan (Y) menghasilkan koefisien reabilitas Akhlak remaja di Desa Rajek Kec. Godong Kab. Grobogan 0,115. Hasil tersebut dinyatakan reliabel karena nilai koefisien variabel X $0,115 > 0,06$.

3. Uji Normalitas dan Linearitas

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan dengan bantuan program SPSS17.0 dan rumus yang digunakan untuk menguji nnormalitas residual adalah uji statistik Kolmogorov-Smirnov (K-S)

Tabel 12

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual	Intensitas bermain game online	akhlak remaja di Desa Rajek Kec. Godong Kab. Grobogan
N		30	30	30
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000	73.77	70.73

	Std. Deviation	2.93002556	5.380	2.959
Most Extreme Differences	Absolute	.149	.107	.235
	Positive	.107	.107	.134
	Negative	-.149	-.104	-.235
Test Statistic		.149	.107	.235
Asymp. Sig. (2-tailed)		.085 ^c	.200 ^{c,d}	.000 ^c

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.

Berdasarkan hasil output perhitungan uji normalitas dengan *Kolmogorov-Smirnov*, pada variabel X yakni intensitas bermain game online diperoleh signifikansi sebesar 0.200. Jumlah tersebut lebih besar dari taraf signifikansi yakni 0,05 maka kesimpulannya data variabel X (intensitas bermain game online) berdistribusi normal. Kemudian pada table Y yaitu akhlak remaja di Desa Rajek Kec. Godong Kab. Grobogan diperoleh hasil signifikansi sebesar 0.000 yang mana jumlah tersebut kurang

besar dari taraf signifikan 0,05 maka dapat disimpulkan data variabel Y (yaitu akhlak remaja di Desa Rajek Kec. Godong Kab. Grobogan) tidak berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui varians dari beberapa populasi sama atau tidak. Dasar pengambilan keputusan ialah jika nilai signifikansi $<0,05$, maka dikatakan bahwa varian dari dua atau lebih kelompok tidak sama. Jika nilai signifikansi $>0,05$ maka dikatakan bahwa varian dari dua atau lebih kelompok populasi data adalah sama (Priyatno, 2009:86)

Tabel 13

Test of Homogeneity of Variances

Y	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
	1.163	6	13	.382

Berdasarkan hasil output melalui SPSS versi 17.0 maka diketahui bahwa nilai signifikansi variabel Y berdasarkan variabel X adalah $0,382 > 0,05$, artinya data variabel X mempunyai varian yang sama.

c. Uji Linieritas

Uji linieritas ini bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel mempunyai hubungan yang linear atau tidak. Yang menjadi perhatian adalah nilai Sig. pada baris *Deviation from Linearity*, apabila nilai tersebut kurang dari 0,05 maka tidak terdapat linearitas antara kedua variabel dan sebaliknya, apabila nilai Sig. pada *Deviation from Linearity* lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan antara kedua variabel berhubungan secara linear. Berikut table yang menunjukkan hasil uji linearitas:

Tabel 14

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Akhlak remaja di Desa Rajek Kec. Godong Kab. Grobogan *	Between Groups	(Combined)	144.117	16	9.007	1.067	.459
		Linearity	4.900	1	4.900	.580	.460
		Deviation from Linearity	139.216	15	9.281	1.099	.436
Intensitas							

bermain game online	Within Groups	109.75 0	13	8.442		
	Total	253.86 7	29			

Berdasarkan hasil output perhitungan uji linearitas menggunakan SPSS versi 17.0 dapat diketahui bahwa nilai signifikansi pada Sig. pada baris *Deviation from Linearity* adalah sebesar 0,436 yang mana lebih besar dari pada taraf signifikansi yang telah ditentukan yakni 0,05. Hasil tersebut dapat diartikan bahwa diantara variabel independen (intensitas bermain game online) dan variabel dependen (akhlak remaja di Desa Rajek Kec. Godong Kab. Grobogan) terdapat hubungan yang linear.

4. Uji Hipotesis

Setelah dilakukan analisis dengan teknik analisis regresi sederhana, penelitian ini menghasilkan data sebagai berikut:

- a) Mencari koefisien korelasi

Tabel 15
Hasil koefisien
Correlations

	X	Y
Pearson Correlation	1	.139
Sig. (1-tailed)		.232
N	30	30
Pearson Correlation	.139	1
Sig. (1-tailed)	.232	
N	30	30

Hasil analisis data dari table Correlations tersebut, dapat diketahui bahwa nilai r hitung adalah 0,139. Angka ini menunjukkan adanya korelasi antara variabel X dan variabel Y.

b) Uji signifikansi

Untuk menguji apakah ada pengaruh yang signifikan atau tidak langkah yang dilakukan adalah merumuskan hipotesis. Jika nilai probabilitas lebih kecil atau sama dengan nilai probabilitas Sig ($0,05 \leq \text{Sig.}$) H_0 diterima dan H_a ditolak artinya tidak signifikan. Jika nilai probabilitas lebih besar atau sama dengan nilai probabilitas Sig. ($0,05 \geq \text{Sig.}$) H_0 ditolak dan H_a diterima artinya signifikan jika nilai probabilitas Sig.

Tabel 16

**Hasil uji signifikansi
ANOVA^a**

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	4.900	1	4.900	.551	.464 ^b
	Residual	248.966	28	8.892		
	Total	253.867	29			

a. Dependent Variable: Y

b. Predictors: (Constant), X

Hasil analisis dari table Anova uji regresi digunakan untuk menentukan taraf signifikansi. Berdasarkan hasil yang diperoleh dalam tabel ini menunjukkan nilai Sig. 0,464 yang berarti $> 0,05$ dengan demikian model persamaan regresi berdasarkan data penelitian ini tidak signifikansi. Jadi dapat disimpulkan bahwa tidak ada pengaruh yang signifikan antara bermain game online terhadap akhlak remaja di Desa Rajek Kec. Godong Kab. Grobogan. Artinya dengan sering bermain game online tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap akhlak remaja di Desa Rajek Kec. Godong Kab. Grobogan.

c. Mencari koefisien regresi

Koefisien regresi menunjukkan besarnya sumbangan variabel X dalam mempengaruhi variabel Y. hal ini ditunjukkan dengan nilai Rsquare x 100%.

Tabel 17

Hasil koefisien regresi

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.139 ^a	.019	-.016	2.982

a. Predictors: (Constant), X

Nilai R square sebesar 0,019 x 100% menunjukkan besarnya pengaruh intensitas bermain game online terhadap akhlak remaja di Desa Rajek Kec. Godong Kab. Grobogan, sebesar 0,19%. Sedangkan sisanya 81% dijelaskan oleh faktor lain baik dari dalam diri remaja atau dari luar (eksogen).

1. Analisis lanjut

Analisis lanjut digunakan untuk pengambilan keputusan dalam uji regresi sederhana. Pengambilan keputusan ini dilakukan berdasarkan nilai signifikansi dan nilai t. adapun kriteria signifikan berdasarkan nilai signifikansi adalah jika hasil nilai signifikansi < taraf signifikansi yakni 0,05 maka hipotesis diterima, sedangkan kriteria signifikansi nilai t adalah jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan taraf signifikansi 5% maka hipotesis diterima. Pada tahap ini juga akan diketahui model persamaan regresi dengan rumus (Sujarweni, dkk, 2012:83):

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

Y = subyek dalam variabel dependen yang diprediksikan.

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.

X = subyek pada variabel independen yang mempunyai nilai tertentu.

Analisis lanjut ini menentukan model persamaan regresi sederhana dengan bantuan SPSS versi 17.0. Berdasarkan output dapat dilihat pada tabel seperti berikut ini:

Tabel 18

**Hasil persamaan regresi
Coefficients^a**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	65.097	7.612		8.552	.000
X	.076	.103	.139	.742	.000

a. Dependent Variable: Y

Output (*Coefficients*) : Melalui tabel diatas dapat diketahui Constant (a) sebesar sebesar 65,097 sedang nilai akhlak (b/koefisien regresi) sebesar 0,076 sehingga persamaan regresi dapat ditulis :

$$Y = a + bX$$

$$Y = 65,097 + 0,076X$$

Persamaan tersebut dapat dijelaskan bahwa nilai konstan (a) sebesar 65,097, artinya bahwa nilai konsistensi variabel akhlak remaja sebesar 65,097. Nilai koefisien regresi (b) sebesar 0,076, artinya bahwa setiap penambahan 1 % nilai bermain game online maka nilai

akhlak bertambah sebesar (0,076). Dengan kata lain jika terjadi peningkatan akhlak remaja maka peningkatannya sebesar (0,076). Koefisien regresi tersebut bernilai positif, sehingga dapat dikatakan bahwa arah pengaruh variabel X terhadap variabel Y adalah positif.

Berdasarkan tabel *coefficient* di atas juga diperoleh nilai signifikan sebesar 0,000, artinya $0,000 < 0,05$, hal ini menunjukkan bahwa ada pengaruh variabel X terhadap Y. Pada kolom t dalam tabel *coefficient* diperoleh nilai t hitung sebesar 0.742 . hal ini menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$. Yakni $0,742 > 0,683$. Dengan demikian, dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap akhlak remaja di Desa Rajek Kec. Godong Kab. Grobogan.

2. Pembahasan hasil penelitian

Berdasarkan hasil analisis uji hipotesis menunjukkan bahwa hipotesis diterima, dengan demikian terdapat pengaruh intensitas bermain game online terhadap akhlak remaja di Desa Rajek Kec. Godong Kab. Grobogan menunjukkan seberapa besar sumbangan variabel X (intensitas bermain game online) terhadap variabel Y (akhlak remaja di Desa Rajek Kec. Godong

Kab. Grobogan) dengan R square sebesar 0,019 yang menunjukkan besarnya pengaruh intensitas bermain game online terhadap akhlak remaja sebesar 0,19% kecil sekali, sedangkan sisanya 81% dijelaskan oleh faktor lain. Koefisien korelasi (r_{hitung}) menunjukkan korelasi yang signifikan antara variabel X terhadap variabel Y yaitu sebesar 0,742.

Beberapa faktor diluar intensitas bermain game online yang mempengaruhi akhlak remaja di Desa Rajek Kec. Godong Kab. Grobogan dapat dikategorikan dalam dua faktor, yakni faktor eksternal dan faktor internal. Faktor eksternal diantaranya peran orang tua dan lingkungan yakni berupa lingkungan pertemanan maupun sekolah. Faktor internal mencakup faktor psikologis, diantaranya adalah faktor kebiasaan dan kebutuhan. Semakin biasa bermain game online maka semakin sering bermain game online. Begitupun dengan faktor kebutuhan, karena kebutuhan terkadang akah maksa terdorong untuk bermain game online

B. Data Hasil Skala Intensitas Bermain Game Online dan Akhlak Remaja Di Desa Rajek

1. Diskripsi data skala penelitian

Hasil perolehan data skala intensitas bermain game online dan akhlak remaja di Desa Rajek, merupakan hasil skala yang diberikan kepada responden di Desa Rajek dengan jumlah sebanyak 30 responden. Penulis akan mengelompokkan data responden berdasarkan umur dan jenis kelamin. Data sebagai berikut:

Tabel 19

Data Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

No	Jenis Kelamin	Frekuensi	Persen
1	Laki-laki	23	76,7%
2	Perempuan	7	23,3%
Total	30		100%

Berdasarkan tabel diketahui bahwa yang menjadi responden dalam penelitian ini adalah para remaja yang ada di Desa Rajek, yakni sebanyak 23 responden atau 76,7% laki-laki dan responden perempuan sebanyak 7 responden atau 23,3%.

Tabel 20
Data Responden Berdasarkan Usia

No	Usia	Frekuensi	Persen
1	12-15 tahun	4	11%
2	16-20 tahun	11	14%
3	21-25 tahun	15	75%
Total	30		100%

Berdasarkan tabel diketahui bahwa responden terdiri dari 4 kategori usia yang berbeda yakni sebanyak 4 responden atau 11% yang berusia 12-15 tahun, 11 responden atau 14% yang berusia 16-20 tahun, 15 responden atau 75% yang berusia 21-25 tahun.

Selanjutnya akan dijelaskan data dalam penelitian ini yang menggambarkan jawaban responden terhadap variabelintensitas bermain game online. Data hasil penelitian dengan jumlah responden 30 orang kemudian diklasifikasi menggunakan prosedur klasifikasi perhitungan yang terdapat pada lampiran. Menjadi tiga kategori yaitu rendah, sedang dan tinggi.

1. Intensitas bermain game online

Variabel yang pertama adalah intensitas bermain game online. Terdapat beberapa indikator yang mendukung variabel ini yaitu lama bermain game online, perhatiannya pada game online, dan seringnya bermain game online. Setelah dilakukan pengolahan data, maka diperoleh data sebagai berikut:

a) lama bermain game online

Terdapat pernyataan, dengan skor tertinggi 40, skor terendah 19, *mean (M)* 25.88, *median* 26.00 dan *Standar Deviation (SD)* 2.633. hasil perhitungan tersebut dibantu dengan SPSS 16.0 yang dapat dilihat pada lampiran. Selanjutnya indicator lama bermain game online dikategorikan sebagai berikut :

Tabel 21

Lama bermain game online

Lama	Frekuensi	Presentase
Tinggi	8	13%
Sedang	17	77%
Rendah	5	10%
Jumlah	30	100%

Berdasarkan tabel diatas maka didapatkan hasil pada indikator lama bermain game online dari 30 responden yang diteliti terdapat paling banyak pada kategori lama bermain game online sedang yaitu 17 responden atau 77%, sedangkan responden pada kategori rendah sebanyak 5 responden atau 10% dan untuk kategori tinggi sebanyak 8 responden atau 13%.

b) Seberapa perhatiannya pada game online

Perhatian atau daya konsentrasi dalam bermain merupakan ketertarikan terhadap objek tertentu yang menjadi target perilaku. Dalam bermain game online menjadi tersiratnya perhatian dan waktu yang nantinya akan berpengaruh pada perilaku pemain.

Terdapat pernyataan, dengan skor tertinggi 33, skor terendah 22, *mean (M)* 27.67, *median* 28.00 dan *Standar Deviation (SD)* 2.350. Hasil perhitungan tersebut dibantu dengan SPSS 16.0 yang dapat dilihat pada lampiran. Selanjutnya indikator perhatian dikategorikan sebagai berikut :

Tabel 22

Seberapa perhatiannya pada game online

Perhatian	Frekuensi	Presentase
Tinggi	10	40%

Sedang	20	45%
Rendah	5	25%
Jumlah	30	100%

Berdasarkan tabel diatas maka didapatkan hasil pada indicator seberapa perhatiannya pada game online dari 30 responden yang diteliti terdapat paling banyak pada kategori perhatian sedang yaitu 20 responden atau 45%, sedangkan responden pada kategori rendah sebanyak 5 responden atau 25% dan untuk kategori tinggi sebanyak 10 responden atau 40%.

c) Seringnya bermain game online

Terdapat pernyataan, dengan skor tertinggi 30, skor terendah 17, *mean (M)* 25.20, *median* 25.00 dan *Standar Deviation (SD)* 2.145. Hasil perhitungan tersebut dibantu dengan SPSS 16.0 yang dapat dilihat pada lampiran. Selanjutnya indikator mengulang-ulang dikategorikan sebagai berikut :

Tabel 23
Seringnya bermain game online

Intensitas	Frekuensi	Presentase
Tinggi	8	24%
Sedang	16	55%
Rendah	6	21%
Jumlah	30	100%

Berdasarkan tabel diatas maka didapatkan hasil pada indicator Seringnya bermain game online dari 30 responden yang diteliti terdapat paling banyak pada kategori ini sedang yaitu 16 responden atau 55%, sedangkan responden pada kategori rendah sebanyak 6 responden atau 21% dan untuk kategori tinggi sebanyak 8 responden atau 24%.

2. Akhlak remaja di Desa Rajek

Variabel yang kedua yaitu variabel akhlak remaja di Desa Rajek. Terdapat beberapa indikator dalam variabel ini yaitu akhlak kepada Allah, akhlak kepada sesama manusia, dan akhlak kepada alam sekitarnya. Setelah dilakukan pengolahan data, maka diperoleh data sebagai berikut :

a. Akhlak manusia kepada Allah

Terdapat pernyataan, hasil skor tertinggi adalah 32, skor terendah 22, *mean* (M) 26.50, dan *Standar Deviation* (SD) 2.253. Hasil perhitungan tersebut dibantu dengan SPSS 16.0 yang dapat dilihat dilampiran. Selanjutnya indikator akhlak kepada Allah dikategorikan menjadi tinggi, sedang, rendah yaitu sebagai berikut:

Tabel 24
Akhlak kepada Allah

Akhlak kepada Allah	Frekuensi	Presentase
Tinggi	13	13%
Sedang	20	82%
Rendah	7	7%
Jumlah	30	100%

Berdasarkan pada tabel di atas maka didapatkan hasil pada indikator akhlak *kepada* Allah dalam

(akhlak) dari 30 responden yang diteliti terdapat paling banyak pada kategori sedang yaitu 20 responden atau 82%, sedangkan responden pada kategori tinggi sebanyak 13 responden atau 13% dan untuk kategori rendah sebanyak 7 responden atau 7%.

b. Akhlak manusia kepada sesama manusia

Terdapat pernyataan, hasil skor tertinggi adalah 32, skor terendah 22, *mean* (M) 26.09, dan *Standar Deviation* (SD) 2.041. Hasil perhitungan tersebut dibantu dengan *SPSS* 16.0 yang dapat dilihat dilampiran. Selanjutnya indikator perilaku keagamaan kepada sesama manusia dikategorikan menjadi tinggi, sedang, rendah yaitu sebagai berikut:

Tabel 25

Ahlak manusia kepada maunusia

Ahlak kepada manusia	Frekuensi	Presentase
Tinggi	9	25%
Sedang	14	66%
Rendah	7	9%
Jumlah	30	100%

Berdasarkan pada tabel di atas maka didapatkan hasil pada indikator perilaku keagamaan (akhlak)

kepada sesama manusia dari 30 responden yang diteliti terdapat paling banyak pada kategori sedang yaitu 14 responden atau 66%, sedangkan responden pada kategori tinggi sebanyak 9 responden atau 25% dan untuk kategori rendah sebanyak 7 responden atau 9%.

c. Akhlak manusia kepada Alam sekitarnya

Terdapat pernyataan, hasil skor tertinggi adalah 32, skor terendah 20, *mean* (M) 25.07, dan *Standar Deviation* (SD) 2.299. Hasil perhitungan tersebut dibantu dengan SPSS 16.0 yang dapat dilihat dilampiran. Selanjutnya indikator akhlak kepada alam sekitar dikategorikan menjadi tinggi, sedang, rendah yaitu sebagai berikut:

Tebel 26
Akhlak kepada alam

Akhlak kepada alam	Frekuensi	Presentase
Tinggi	10	24%
Sedang	16	65%
Rendah	4	11%
Jumlah	30	100%

Berdasarkan pada tabel di atas maka didapatkan hasil pada indikator akhlak kepada alam sekitar dalam akhlak dari 30 responden yang diteliti terdapat paling banyak pada kategori sedang yaitu 16 responden atau 65%, sedangkan responden pada kategori tinggi sebanyak 10 responden atau 24% dan untuk kategori rendah sebanyak 6 responden atau 11%.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian skripsi yang telah dilakukan dengan judul Pengaruh intenistas bermain *game online* terhadap akhlak remaja di Desa Rajek Kec. Godong Kab. Grobogan ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh antara variabel X terhadap variabel Y. hal ini ditunjukkan dengan nilai koefisien korelasi sebesar 0,019. Hasil tersebut menunjukkan besarnya pengaruh intensitas bermain

game online dalam menjelaskan variabel terhadap akhlak remaja di Desa Rajek Kec. Godong Kab. Grobogan 19% sedangkan sisanya sebesar 81% dijelaskan oleh faktor lain diluar intensitas bermain game online dengan taraf signifikan $0,000 < 0,05$ serta nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $0,742 > 0,681$. Yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap akhlak remaja di Desa Rajek. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa semakin besar intensitas bermain game online, maka semakin besar pula akhlak remaja di Desa Rajek Kec. Godong Kab. Grobogan.

B. Saran

Adapun beberapa saran yang akan penulis sampaikan antara lain sebagai berikut:

1. Bagi orang tua yang memiliki anak khususnya usia 12-25 tahun di Desa Rajek Kec. Godong Kab. Grobogan

Dalam kondisi seperti inilah peran orang tua sangat diharapkan untuk mengarahkan dan mendampingi anaknya saat bermain game-game online . serta member bimbingan keagamaan kepada anak-anaknya supaya

menjadi anak yang mempunyai akhlak yang baik terhadap sesama, serta menjadi penyaring dari pengaruh lingkungan sekitar yang bersifat negatif.

2. Sebagai pengetahuan tambahan orang tua untuk melakukan pengawasan dalam bermain game online pada anaknya, sehingga kedepan orang tua memiliki strategi dalam memahami dan menghadapi permasalahan yang muncul karena anak sering bermain game online.
3. Untuk anak juga seharusnya mengisi waktu luang dengan hal-hal yang lebih positif dan bermanfaat, misal ikut kegiatan sekolah atau karang taruna di desanya.

C. Penutup

Alhamdulillah atas segala rahmat dan hidayah dari Allah SWT. Puji syukur kepada Allah SWT dengan limpahan rahmat dan hidayah-Nya, maka penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam pembahasan skripsi ini, masih banyak kekurangan, baik dari segi bahasa, penulisan, penyajian, sistematika pembahasan maupun dalam menganalisis. Akhirnya dengan memanjatkan do'a, mudah-mudahan

skripsi ini membaawa manfaat bagi pembaca dan diri penulis, selain itu juga mampu memberikan khasanah ilmu pengetahuan yang positif bagi keilmuan dakwah.

DAFTAR PUSTAKA

- Adz Dzaky, M. Hamdani Bakran, *Konseling dan Psikoterapi Islam (Penerapan Metode Sufistik)*, Yogyakarta: Fajar Pustaka Baru, 2002
- Abdullah, M. Yatimin. 2007. *Studi Akhlak dalam Perspektif Al-Qur'an*. Jakarta: AmZah.
- Abubakar, H. (1996). *Pola Kearsipan Modern Sistem Kartu Kendali*. Jakarta: Djambatan
- Abdullah, Ridwan. (2013). *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Alwi, Hasan, dkk, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Balai Pustaka, 2005), hlm. 849
- Adam, E.Rolling, A. (2012). *Fundamental of Game Design*. Barkeleys, CA: New Riders
- Ashari M. Hafi, *Kamus Psychology* (Surabaya : Usaha Nasional, 1996). Hal 297
- Asmaran As, *Pengantar Studi Akhlak*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2002:1)
- Asy'ari, Safari Imam. 1983. *Metodologi Penelitian Sosial*. Surabaya: Usaha Nasional
- Azwar, Syai fudin. 2003. *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

- Andersen, 2004. *Psikologi Remaja*, Jakarta : PT. Bumi Aksara.
Hal: 107
- Bambang, Lina Miftahul, 2005, *Metode Penelitian Kuantitatif*,
Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Burgin, Burhan2005. *Pornomedia : Sosiologi Media, Konstruksi
Sosial Teknologi Telematika dan Perayaan Seks di Media
Massa*, Jakarta, Kencana, hal . xxi
- Bungin, Burhan. (2006). *Sosiologi Komunikasi: Teori,
Paradigma, dan Diskursus Teknologi Komunikasi di
Masyarakat*. Jakarta: Kencana Perdana Media Group
- Chaplin, J.P. 1999. *Kamus Lengkap Psikologi*. Jakarta: Raja
Grafindo Persada
- Daryanto, Haji. 2007. *Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: PT. Rineka
Cipta
- Djatmiko. *Ekposisi Kompisisi Lanjutan II*. (Jakarta:
Gramedia,1996: 173)
- Dwiastuti, 2005. *hubungan antara traits kepribadian dengan
addiction level pada permainan online game*. Skripsi
fakultas psikologi unpad bandung
- Dwi Astuti Retno 2005, *Pengaruh pola asuh orang tua terhadap
kemandirian siswa dalam belajar pada siswa kelas XI sma
negeri sumpiuh kabupaten banyumas*, Universitas Negeri
Semarang
- Effendy, Onong Uchjana, 1991. *Komunikasi Teori dan Praktek*.
Bandung: Remaja Pengantar Ilmu Komunikasi, Jakarta:
Grasindo. Rosda karya

- Fatimah, Enung. (2006). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Pustaka Setia
- Hurlock, E.B. 1999. *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Alih bahasa: Istiwidayati & Soedjarwo. Edisi Kelima. Jakarta: Erlangga
- Horrigan, J.B. 2002. New Internet Users: What They Do Online, What They Don't,
- Kartono dan Gulo (1987). *Kamus Psikologi*. Bandung: Pionir Jaya
- Kriyantono, Rachmat. (2012). *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana
- Kholiq, Mohammad, *Aqidah Akhlak*, (Gresik: CV. Putra Kembar Jaya, 2008), 60-61.
- Purwanto. 2007. *Instrumen Penelitian Sosial dan Pendidikan*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Poerbakawajta S. *Ensiklopedi pendidikan*. (University of California. Gunung Agung, 1976:9)
- Gottschalk, Louis, *Mengerti Sejarah*,(Depok: Yayasan Penerbit Universitas Indonesia, 2000), hlm. 171
- Noor, Juliansyah. (2011). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Kencana Prenada Media
- Pratama, 2009. *Penelitian Eksploratif Perilaku Gamers Di Kalangan Mahasiswa*. Skripsi Departemen Sains Komunikasi Dan Pengembangan Masyarakat Fakultas Ekologi Manusia Institut Pertanian Bogor

- Salim, Peter dan Salim, Yenny, 1991, *Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer*, Modern English Press, Jakarta
- Sujarweni, V. Wiratna. 2012. *Statistika untuk Penelitian*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Santrock, John, W, *Perkembangan Anak Jilid 1*, (Jakarta: Erlangga 2007)
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Silalahi, Ulber. (2009). *Metode Penelitian Sosial*. Bandung: Refika Aditama
- Suharsaputra, Uhar. (2012). *Metode Penelitian*. Bandung: Refika Aditama
- Surip, Muhammad. (2011). *Teori Komunikasi : Perspektif Teoritis Teori Komunikasi*. Medan
- Slameto, 2003. *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Sugiyono, 2006, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: CV Alfabeta
- Syah, Muhibbin, 2010. *Psikologi Belajar*. Jakarta : RajaGrafindo Persada
- Noor, Juliansyah. (2011). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Kencana Prenada Media
- Soetjiningsih. (2004). *Tumbuh Kembang Remaja dan Permasalahannya*. Jakarta : CV Sagung Seto

- Silalahi, Ulber. (2009). *Metode Penelitian Sosial*. Bandung: Refika Aditama
- Suharsaputra, Uhar. (2012). *Metode Penelitian*. Bandung: Refika Aditama
- Surip, Muhammad. (2011). *Teori Komunikasi : Perspektif Teoritis Teori Komunikasi*. Medan: Unimed
- Ya'qub, Hamzah. *Etika Islam: pembinaan akhlakulqarimah: suatu pengantar*. (Bandung: Diponegoro, 1993: 12)
- Zaini M. *Pengantar Ilmu sosial*. (Jakarta : Proyek Pendidikan Tenaga Akademik, 1996: 201)
- <https://simpledukasi.blogspot.co.id/2016/03/pengertian-game-online-dan-contohnya.html>
- <https://fharyhadiyan.wordpress.com/2013/01/16/pengaruh-positif-dan-negatif-game-online/>
- <http://wawasanpengajaran.blogspot.co.id/2018/02/faktor-faktor-yang-mempengaruhi-akhlak.html>
- <http://www.bacaanmadani.com/2017/10/perilaku-remaja-yang-tidak-sesuai.html>
- <http://hannaharyanti.blogspot.co.id/2017/01/makalah-akhlak-remaja.html>

Lampran 1

ANGKET

I. PETUNJUK PENGISIAN

1. Mohon dijawab dengan memberitahu hasil yang telah disediakan yang cocok menurut Saudara, dengan kriteria jawaban sebagai berikut:
 - a. SS : Sangat setuju
 - b. S : Setuju
 - c. TS : Tidak setuju
 - d. STS : Sangat tidak setuju
2. Kesungguhan dan keobjektifan dalam memberikan jawaban sangat kami harapkan
3. Bila Anda berkenan menjawab pertanyaan ini merupakan sumbangan besar bagi kami. Untuk itu sebelumnya kami ucapkan terima kasih

II. IDENTITAS RESPONDEN

1. Nama : (tidak wajib ditulis).....
2. Alamat :
3. Jenis Kelamin :
4. Pekerjaan :

A. Pengaruh *Intensitas Bermain Game Online*

No	Butir Pertanyaan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
	Lama bermain <i>game online</i>				
1	Saya lama bermain <i>game online</i>				
2	Satu hari <i>full</i> bermain <i>game online</i>				
3	Dalam sekali saya bermain <i>game online</i> saya menghabiskan waktu 1-3 jam				
4	Saya merasa kurang puas jika bermain <i>game online</i> kurang dari satu jam				
5	Saya bermain <i>game online</i> satu jam dalam sehari				
6	Saya bermain <i>game online</i> lebih lama dari waktu yang telah direncanakan				
7	Dengan bermain <i>game online</i> sehari-hari, saya lupa makan				
No	Seberapa perhatiannya pada <i>game online</i>				
8	Setelah bermain <i>game online</i> , saya semakin tertarik untuk memainkannya terus				
9	Saat saya bermain <i>game online</i> ,				

	sayamerasapuas				
10	Bermaingame <i>online</i> menghabiskanuangbanyak				
11	<i>Game online</i> adalahsuatupermainan yang wajib di mainkan				
12	Sayamengalihkan rasa stresdenganbermaingame <i>online</i>				
13	Sayamerasakesaljikaadaseseorang yang menggangguSayaketikasedangbermaingame <i>online</i>				
14	Setiapharisayabermaingame <i>online</i> trustanpahenti				
15	Gara –garaseringbermaingame online, sayadapatmembedakanantaragame <i>online</i> dengan game offline				
16	Bermaingame <i>online</i> membuatsayabisasedikitbahasainggris				
17	Bermaingame <i>online</i> membuatsayalebihterampil mengerjakan tugas PR				
18	Denganbermaingame <i>online</i> sayamempunyaitemanbaru yang sesama gamers				

19	Saya bermain <i>game online</i> untuk menghindari masalah di kehidupannya				
20	Ketika bermain <i>game online</i> saya jadi lupa waktu				
No	Seringnya bermain <i>game online</i>				
21	Saya memainkan <i>game online</i> sebanyak 1-3 macam dalam sehari				
22	Saya tidak bisa meninggalkan <i>game online</i> walaupun sehari				
23	<i>Game online</i> bisa membuat saya dapat uang banyak				
24	Saat saya bermain <i>game online</i> , saya merasa bodoh				
25	Sering lamanya bermain <i>game online</i> saya di marahi orang tua				

B. Akhlak Remaja

No	Butir Pertanyaan	Jawaban			
		SS	S	TS	ST S
	Akhlak manusia kepada Allah				
1	Saya percaya Allah SWT dapat menciptakan segala sesuatu				

2	Nasib sayasangat tergantung dari usaha yang sayalakukan, bukan karena takdir Allah				
3	Setiap bulan ramadhan saya menjalankan puasa				
4	Saya tidak melaksanakan sholat wajib sebagaimana estinya				
5	Saya akan pergi haji, jika memiliki banyak rezeki				
6	Saya sering meluangkan waktu untuk membaca Al-Quran				
7	Saya percaya bahwa sholat menjauhkan dari perbuatan keji dan munkar				
8	Saya tidak akan melaksanakan ibadah puasa, karena saya menghilangkan lapar dan dahaga				
9	Saya tidak bisabersabar ketika mendapatkan ujian dari Allah				
No	Ahlak kepada manusia				
10	Ajaran islam mengajarkan kepada saya, bahwa mencuri, menipu dan berjudi adalah perilaku tercela				
11	Saya belum sadarkan pentingnya sedekah				
12	Saya selalu berusaha untuk memenuhi janji				
13	Saya tidak pernah menjerumuskan saudara atau tetan				

	gga yang sakit				
14	Sayaselaluberterimakasihkepadaseseorang yang telahmembantusaya				
15	Ketikasayamendapatkanrezekilebih, sayagunakanuntukbelanja				
16	Sayaselalumemintamaafjikaberbuatkesalahan				
17	Setiapharisayamembantupekerjaan orang tuasaya				
18	Sayatidakakanmenghormati orang yang lebihtua				
No	Akhlakterhadapalamsekitar				
19	Sayapercayabahwaalamdanseisinyaadalahciptaan Allah				
20	Sayasadarpentingnyamenjagakeamanandank ebersihanlingkungan				
21	Syamandidanwudhudengan air secukupnya				
22	Sayaakanmelarang orang menebangpohonsecara liar				
23	Sayaselalumembuangsampahpadatempatnya				
24	Sayaakanmembiarkansampah dibuangdisungai				

25	Sayatidaksetujudenganadanyasuaka marga satwadancagaralam				
----	---	--	--	--	--

T Pearson	.25	.19	-	.51	.50	.17	.17	.19	.38	.35	.42	.38	-	.40	-	.36	.23	.11	.36	.45	.60
ot n	6	2	.17	7**	9**	0	4	4	0*	0	3*	4*	.22	3*	.00	0	9	0	2*	5*	3**
al Correlat			8										5	6							
ion																					
Sig. (2-	.17	.30	.34	.00	.00	.36	.35	.30	.03	.05	.02	.03	.23	.02	.97	.05	.20	.56	.04	.01	.00
tailed)	2	9	8	3	4	9	7	5	8	8	0	6	2	7	7	1	4	3	9	2	0
N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30

Correlations

		X22	X23	X24	X25	Total
X01	Pearson Correlation	-.065	.153	.157	-.269	.256
	Sig. (2-tailed)	.734	.419	.407	.151	.172
	N	30	30	30	30	30

X02	Pearson Correlation	.230	-.007	.382 [*]	-.157	.192
	Sig. (2-tailed)	.220	.971	.037	.408	.309
	N	30	30	30	30	30
X03	Pearson Correlation	.310	-.210	.107	-.046	-.178
	Sig. (2-tailed)	.096	.266	.574	.809	.348
	N	30	30	30	30	30
X04	Pearson Correlation	.046	.094	-.033	.023	.517 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.808	.621	.863	.902	.003
	N	30	30	30	30	30
X05	Pearson Correlation	.194	.285	-.166	.354	.509 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.303	.127	.380	.055	.004

	N	30	30	30	30	30
X06	Pearson Correlation	-.146	.039	-.346	-.098	.170
	Sig. (2-tailed)	.443	.836	.061	.606	.369
	N	30	30	30	30	30
X07	Pearson Correlation	-.100	-.052	.183	.077	.174
	Sig. (2-tailed)	.598	.784	.333	.686	.357
	N	30	30	30	30	30
X08	Pearson Correlation	-.027	-.155	-.039	.110	.194
	Sig. (2-tailed)	.887	.415	.839	.564	.305
	N	30	30	30	30	30
X09	Pearson Correlation	-.044	.083	.089	-.279	.380 [*]

	Sig. (2-tailed)	.816	.662	.641	.136	.038
	N	30	30	30	30	30
X10	Pearson Correlation	.062	.273	.058	.188	.350
	Sig. (2-tailed)	.747	.144	.762	.319	.058
	N	30	30	30	30	30
X11	Pearson Correlation	.200	.623**	.084	.119	.423*
	Sig. (2-tailed)	.289	.000	.659	.531	.020
	N	30	30	30	30	30
X12	Pearson Correlation	-.199	.091	-.062	-.028	.384*
	Sig. (2-tailed)	.293	.634	.743	.883	.036
	N	30	30	30	30	30

X13	Pearson Correlation	-.159	-.115	.219	.047	-.225
	Sig. (2-tailed)	.401	.543	.246	.806	.232
	N	30	30	30	30	30
X14	Pearson Correlation	.180	.015	-.148	.269	.403 [*]
	Sig. (2-tailed)	.341	.939	.436	.151	.027
	N	30	30	30	30	30
X15	Pearson Correlation	.043	-.316	-.430 [*]	-.174	-.006
	Sig. (2-tailed)	.821	.089	.018	.357	.977
	N	30	30	30	30	30
X16	Pearson Correlation	.187	.442 [*]	-.155	.199	.360
	Sig. (2-tailed)	.322	.015	.414	.291	.051

	N	30	30	30	30	30
X17	Pearson Correlation	-.138	.090	.079	.042	.239
	Sig. (2-tailed)	.467	.636	.679	.826	.204
	N	30	30	30	30	30
X18	Pearson Correlation	-.133	.176	-.149	.377 [*]	.110
	Sig. (2-tailed)	.483	.353	.433	.040	.563
	N	30	30	30	30	30
X19	Pearson Correlation	.253	.349	.278	-.079	.362 [*]
	Sig. (2-tailed)	.177	.059	.137	.679	.049
	N	30	30	30	30	30
X20	Pearson Correlation	.282	.329	.055	-.059	.455 [*]

	Sig. (2-tailed)	.131	.076	.774	.755	.012
	N	30	30	30	30	30
X21	Pearson Correlation	.246	.406 [*]	.230	.043	.603 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.190	.026	.221	.823	.000
	N	30	30	30	30	30
X22	Pearson Correlation	1	.297	.117	.024	.365 [*]
	Sig. (2-tailed)		.111	.537	.901	.047
	N	30	30	30	30	30
X23	Pearson Correlation	.297	1	.145	.321	.642 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.111		.445	.083	.000
	N	30	30	30	30	30

X24	Pearson Correlation	.117	.145	1	-.109	.189
	Sig. (2-tailed)	.537	.445		.568	.318
	N	30	30	30	30	30
X25	Pearson Correlation	.024	.321	-.109	1	.286
	Sig. (2-tailed)	.901	.083	.568		.125
	N	30	30	30	30	30
Total	Pearson Correlation	.365 [*]	.642 ^{**}	.189	.286	1
	Sig. (2-tailed)	.047	.000	.318	.125	
	N	30	30	30	30	30

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

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

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X01	70.3000	27.803	.165	.579
X02	70.8333	27.937	.047	.595
X03	70.3333	30.161	-.266	.615
X04	70.4333	25.495	.410	.547
X05	70.5667	25.357	.392	.547
X06	70.2667	28.271	.077	.587

X07	71.3000	28.079	.022	.599
X08	70.4333	28.047	.082	.587
X09	70.5000	26.466	.254	.567
X10	71.3333	26.299	.185	.577
X11	70.6000	26.248	.308	.561
X12	70.8333	26.213	.241	.568
X13	70.3333	30.644	-.322	.624
X14	71.6333	26.309	.280	.563
X15	70.2667	29.306	-.111	.605
X16	70.9333	26.409	.215	.572
X17	71.9667	27.620	.108	.585

X18	70.5333	28.602	-.016	.599
X19	71.1000	26.369	.215	.572
X20	70.5333	25.913	.337	.556
X21	70.4667	24.878	.510	.534
X22	70.9333	26.685	.245	.568
X23	71.3333	23.747	.533	.521
X24	72.1333	28.189	.099	.585
X25	70.5000	27.293	.162	.579

T Pearson	.10	.14	.47	.39	.01	.00	.00	.69	.27	.16	.22	.31	-	.32	.27	.35	.42	.33	.12	.28	.20
ot n	0	4	5**	0*	2	0	4	0**	9	7	6	5	.40	3	8	9	6*	7	0	4	9
al Correlat													3*								
ion																					
Sig. (2-	.59	.44	.00	.03	.95	1.0	.98	.00	.13	.37	.23	.09	.02	.08	.13	.05	.01	.06	.52	.12	.26
tailed)	8	8	8	3	1	00	5	0	5	8	0	0	7	2	7	1	9	9	6	9	9
N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30

Correlations

		Y22	Y23	Y24	Y25	Total
Y01	Pearson Correlation	.084	.116	.042	.042	.100
	Sig. (2-tailed)	.658	.540	.825	.825	.598
	N	30	30	30	30	30

Y02	Pearson Correlation	.187	-.096	-.299	-.075	.144
	Sig. (2-tailed)	.323	.615	.109	.695	.448
	N	30	30	30	30	30
Y03	Pearson Correlation	.166	-.183	-.066	-.066	.475**
	Sig. (2-tailed)	.381	.333	.728	.728	.008
	N	30	30	30	30	30
Y04	Pearson Correlation	.122	-.084	-.366*	.122	.390*
	Sig. (2-tailed)	.521	.658	.047	.521	.033
	N	30	30	30	30	30
Y05	Pearson Correlation	-.115	.028	.287	-.057	.012
	Sig. (2-tailed)	.546	.882	.124	.763	.951

	N	30	30	30	30	30
Y06	Pearson Correlation	.335	.165	.224	-.335	.000
	Sig. (2-tailed)	.070	.382	.235	.070	1.000
	N	30	30	30	30	30
Y07	Pearson Correlation	.044	.074	.088	.088	.004
	Sig. (2-tailed)	.817	.698	.643	.643	.985
	N	30	30	30	30	30
Y08	Pearson Correlation	.000	.184	-.162	.162	.690**
	Sig. (2-tailed)	1.000	.331	.393	.393	.000
	N	30	30	30	30	30
Y09	Pearson Correlation	.151	.226	-.060	-.060	.279

	Sig. (2-tailed)	.427	.230	.752	.752	.135
	N	30	30	30	30	30
Y10	Pearson Correlation	-.149	.125	-.299	.037	.167
	Sig. (2-tailed)	.431	.510	.109	.845	.378
	N	30	30	30	30	30
Y11	Pearson Correlation	.030	-.039	.242	-.212	.226
	Sig. (2-tailed)	.874	.839	.197	.261	.230
	N	30	30	30	30	30
Y12	Pearson Correlation	.261	.096	.299	-.149	.315
	Sig. (2-tailed)	.163	.615	.109	.431	.090
	N	30	30	30	30	30

Y13	Pearson Correlation	-.431 [*]	-.379 [*]	.033	.232	-.403 [*]
	Sig. (2-tailed)	.017	.039	.862	.217	.027
	N	30	30	30	30	30
Y14	Pearson Correlation	-.114	-.180	-.228	.228	.323
	Sig. (2-tailed)	.548	.341	.225	.225	.082
	N	30	30	30	30	30
Y15	Pearson Correlation	.000	-.178	-.172	.172	.278
	Sig. (2-tailed)	1.000	.347	.364	.364	.137
	N	30	30	30	30	30
Y16	Pearson Correlation	.038	-.026	-.489 ^{**}	.188	.359
	Sig. (2-tailed)	.844	.892	.006	.320	.051

	N	30	30	30	30	30
Y17	Pearson Correlation	.155	.225	-.039	-.155	.426 [*]
	Sig. (2-tailed)	.414	.232	.839	.414	.019
	N	30	30	30	30	30
Y18	Pearson Correlation	.162	-.006	-.065	-.162	.337
	Sig. (2-tailed)	.391	.973	.733	.391	.069
	N	30	30	30	30	30
Y19	Pearson Correlation	.425 [*]	.004	-.193	-.193	.120
	Sig. (2-tailed)	.019	.984	.306	.306	.526
	N	30	30	30	30	30
Y20	Pearson Correlation	.155	-.118	.309	-.271	.284

	Sig. (2-tailed)	.414	.534	.096	.148	.129
	N	30	30	30	30	30
Y21	Pearson Correlation	.000	-.113	-.104	-.208	.209
	Sig. (2-tailed)	1.000	.554	.585	.271	.269
	N	30	30	30	30	30
Y22	Pearson Correlation	1	.123	.125	-.531**	.397*
	Sig. (2-tailed)		.516	.510	.003	.030
	N	30	30	30	30	30
Y23	Pearson Correlation	.123	1	.247	-.123	.226
	Sig. (2-tailed)	.516		.189	.516	.229
	N	30	30	30	30	30

Y24	Pearson Correlation	.125	.247	1	-.406*	.026
	Sig. (2-tailed)	.510	.189		.026	.893
	N	30	30	30	30	30
Y25	Pearson Correlation	-.531**	-.123	-.406*	1	-.128
	Sig. (2-tailed)	.003	.516	.026		.500
	N	30	30	30	30	30
Total	Pearson Correlation	.397*	.226	.026	-.128	1
	Sig. (2-tailed)	.030	.229	.893	.500	
	N	30	30	30	30	30

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

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

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Y01	67.0000	8.690	-.052	.133
Y02	69.2000	8.579	-.028	.127
Y03	67.2000	7.476	.305	.002
Y04	69.0333	7.895	.245	.043
Y05	67.4000	9.145	-.207	.205
Y06	67.2333	9.013	-.169	.172

Y07	66.9667	8.930	-.140	.155
Y08	68.0333	6.378	.531	-.150 ^a
Y09	68.6000	8.110	.069	.092
Y10	67.2000	8.510	-.005	.120
Y11	68.9667	8.309	.015	.115
Y12	67.2667	8.064	.150	.069
Y13	69.2000	10.441	-.545	.298
Y14	67.1333	8.051	.161	.066
Y15	68.6333	8.102	.057	.097
Y16	67.1667	7.937	.198	.053
Y17	67.3667	7.757	.277	.028

Y18	69.0000	7.931	.147	.064
Y19	67.1000	8.645	-.045	.132
Y20	67.3667	8.171	.122	.080
Y21	67.6333	8.378	.024	.111
Y22	67.4000	7.697	.205	.037
Y23	67.3667	8.309	.019	.113
Y24	69.0667	9.030	-.177	.186
Y25	69.0667	9.582	-.318	.235

a. The value is negative due to a negative average covariance among items. This violates reliability model assumptions. You may want to check item codings.

Lampiran 4

Rumus klasifikasi perhitungan untuk mengkategorikan tinggi, sesang, rendah suatu data berdasarkan Mean, Median dan Standar Deviasi yang telah diperoleh, yaitu:

Tinggi = $X \geq \text{Mean} + \text{Standar Deviasi}$

Sedang = $\text{Mean} - \text{Standar Deviasi} \leq X < \text{Mean} + \text{Standar Deviasi}$

Rendah = $X < \text{Mean} - \text{Standar Deviasi}$

Analisis data

Intensitas bermain game online

Statistic

	Lama bermain game online	Perhatian bermain game online	Serinya bermain game online
N	30	30	30
Valid	0	0	0
Missing	25.88	27.67	25.20
Mean	26.00	28.00	25.00
Median	2.633	2.350	2.145
Std. Deviation	19	22	17
Minimum			
Maximum	40	33	30

Hasil perhitungan untuk mengkategorikan indicator lama bermain

$$\text{Tinggi} = X \geq 24,88 + 2,633$$

$$X \geq 28,513$$

$$X \geq 29$$

$$\text{Sedang} = 25,88 - 2,633 \leq X < 25,88 + 2,633$$

$$= 23,247 \leq X < 28,513$$

$$= 23 \leq X < 29$$

$$\text{Rendah} = X < 25,88 - 2,633$$

$$= X < 23,247$$

$$= X < 23$$

Hasil perhitungan untuk mengkategorikan indicator perhatian pada game online

$$\text{Tinggi} = X \geq 27,67 + 2,350$$

$$= X \geq 30,02$$

$$= X \geq 30$$

$$\text{Sedang} = X \ 27,67 - 2,350 \leq X < 27,67 + 2,350$$

$$= X \ 25,32 \leq X < 30,02$$

$$= X \ 25 \leq X < 30$$

$$\text{Rendah} = X < 27,67 - 2,350$$

$$= X < 25,32$$

$$= X < 25$$

Hasil perhitungan untuk mengkategorikan indicator seringnya bermain game online

$$\text{Tinggi} = X \geq 25,20 + 2,415$$

$$= X \geq 27,615$$

$$= X \geq 28$$

$$\text{Sedang} = X \ 25,20 - 2,415 \leq X < 25,20 + 2,415$$

$$= X \ 22,785 \leq X < 27,615$$

$$= X \ 23 \leq X < 28$$

$$\text{Rendah} = X < 25,20 - 2,415$$

$$= X < 22,785$$

$$= X < 23$$

Lampiran 5

Rumus klasifikasi perhitungan untuk mengkategorikan tinggi, sesang, rendah suatu data berdasarkan Mean, Median dan Standar Deviasi yang telah diperoleh, yaitu:

Tinggi = $X \geq \text{Mean} + \text{Standar Deviasi}$

Sedang = $\text{Mean} - \text{Standar Deviasi} \leq X < \text{Mean} + \text{Standar Deviasi}$

Rendah = $X < \text{Mean} - \text{Standar Deviasi}$

Analisi data

Akhlak remaja

	Hubungan dengan Allah	Hubungan dengan manusia	Hubungan dengan alam
N Valid	30	30	30
Missing	0	0	0
Mean	26.50	26.09	25,07
Median	26.00	26.00	25.00
Std. Deviation	2.253	2.041	2.299
Minimum	22	22	21
Maximum	32	32	32

Hasil perhitungan keseluruhan data akhlak remaja sebagai berikut:

Hubungan manusia kepada Allah SWT

$$\text{Tinggi} = X \geq 26,50 + 2,253$$

$$= X \geq 28,753$$

$$= X \geq 29$$

$$\text{Sedang} = 26,50 - 2,253 \leq X < 26,50 + 2,253$$

$$= 24,247 \leq X < 28,753$$

$$= 24 < X \leq 29$$

$$\text{Rendah} = X < 26,50 - 2,253$$

$$= X < 24,247$$

$$= X < 24$$

Hubungan manusia kepada sesama manusia

$$\text{Tinggi} = X \geq 26,09 + 2,041$$

$$= X \geq 28,131$$

$$= X \geq 28$$

$$\text{Sedang} = 26,09 - 2,041 \leq X < 26,09 + 2,401$$

$$= 24,049 \leq X < 28,131$$

$$= X \ 24 \leq X < 28$$

$$\text{Rendah} = X < 26,09 - 2,041$$

$$= X < 24,049$$

$$= X < 24$$

Hubungan manusia kepada alam sekitar

$$\text{Tinggi} = X \geq 25,07 + 2,299$$

$$= X \geq 27,99$$

$$= X \geq 27$$

$$\text{Sedang} = 25,07 - 2,299 \leq X < 25,07 + 2,299$$

$$= 22,771 \leq X < 27,299$$

$$= 23 \leq X < 27$$

$$= X < 23$$

$$\text{Rendah} = X < 25,07 - 2,299$$

$$= X < 22,771$$

$$= X < 23$$

Lampiran 6





DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Muslim

Tempat Tanggal Lahir : Grobogan, 20 Juni 1995

Alamat : Desa Rajek, Tegalrejo Rt 03/03 Kec.
Godong Kab. Grobogan

Agama : Islam

No. Hp : 0813 2695 7914

Email : Masmuslim724@gmail.com

Jenjang Pendidikan : SDN Rajek tahun 2002-2008
MTS 1 Futuhiyyah tahun 2008-2011
MA 1 Futuhiyyah tahun 2011-2014
UIN Walisongo tahun 2014- 2019

Demikian riwayat hidup ini saya buat dengan sebenar-benarnya.