

**PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP AKHLAK
SISWA DI MTS DARUL AMANAH KECAMATAN
BATI-BATI KABUPATEN
TANAH LAUT**

OLEH

RUSDAH

1501210333



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI BANJARMASIN
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
2019**

**PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP AKHLAK
SISWA DI MTS DARUL AMANAH KECAMATAN
BATI-BATI KABUPATEN
TANAH LAUT**

**Skripsi
Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat
Guna Mencapai Gelar Sarjana
Pendidikan Agama islam**

**Oleh
Rusdah
1501210333**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
BANJARMASIN
2019**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Rusdah
NIM : 1501210333
Tempat/Tgl Lahir : Desa Pandahan / 29 Agustus 1997
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri. Jika di kemudian hari terbukti ia merupakan duplikat, tiruan, plagiat atau dibuat oleh orang lain secara keseluruhan atau sebagian besar, maka skripsi/makalah dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Banjarmasin, 25 Mei 2019

Yang membuat Pernyataan,

Tanda tangan



1501210333

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul : Pengaruh *Game Online* Terhadap Akhlak Siswa Di Mts Darul Amanah Kecamatan Bati-bati Kabupaten Tanah Laut

Ditulis oleh : Rusdah

NIM : 1501210333

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Program : Strata Satu (S1)

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Tahun Akademik : 2018/2019

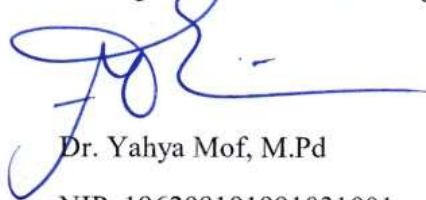
Tempat Tanggal Lahir : Desa Pandahan, 29 Agustus 1997

Alamat : Jl. A. Yani Km 29 Desa Pandahan Kecamatan Bati-bati Kabupaten Tanah Laut

Setelah diteliti dan diadakan perbaikan seperlunya, kami dapat menyetujuinya untuk dipertahankan di depan Sidang Tim Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin.

Banjarmasin, 30 April 2019

Pembimbing
Bidang Konten dan Metodologi,



Dr. Yahya Mof, M.Pd

NIP. 196209191991031001

Pembimbing
Bidang Bahasa dan Teknik Penulisan,



Dr. M. Daud Yahya, S.Ag, M.Ag

NIP. 197312102003121001

Mengetahui
Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Antasari Banjarmasin,



H. Surawardi M. Ag

NIP. 196801021998031002

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul : Pengaruh *Game Online* Terhadap Akhlak Siswa Di MTS Darul Amanah Kecamatan Bati-bati Kabupaten Tanah Laut, Nama Rusdah, Nim 1501210333, telah diujikan dalam Sidang Tim Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin Pada:

Hari : Rabu

Tanggal : 29 Mei 2019

Dinyatakan : Lulus

Nilai : 78,6




Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

UIN Antasari Banjarmasin,

Prof. Dr. H. Juairiah, M.Pd.

NIP. 196001061986032004

TIM PENGUJI :

Nama	Tanda Tangan
1. DR. H. YAHYA MOF, M.Pd (Ketua)	
2. DRS. H. HADERANI, M.Pd.I (Anggota)	
3. DR. M. DAUD YAHYA, S.Ag, M.Ag (Anggota)	

ABSTRAK

Rusdah, 2019. Pengaruh *Game Online* Akhlak Siswa di Mts Darul Amanah Kecamatan Bati-bati Kabupaten Tanah Laut. Skripsi. Jurusan Pendidikan Agama Islam. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Pembimbing (I) Dr. H. Yahya MOF, M.Pd (II) Dr. M. Daud Yahya, S.Ag., M.Ag.

Kata kunci : *Game online*, Akhlak.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui intensitas siswa dalam penggunaan *game online* dan untuk mengetahui akhlak siswa di mts darul amanah yang menggunakan *game online*.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII dan IX di Mts Darul Amanah yang berjumlah 96 orang siswa dengan rincian 25 siswa kelas VIII A, 24 siswa kelas VIII B, 23 siswa kelas IX A dan 24 siswa kelas IX B. Teknik pengambilan *sampel* dalam penelitian ini adalah *total sampling* yaitu dimana jumlah sampel sama dengan jumlah populasi, karena sampel kurang dari 100.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian lapangan (*field Research*) dengan pendekatan kuantitatif. Metode yang digunakan adalah penelitian deskriptif. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket, observasi dan dokumentasi. Teknik pengujian data terdiri dari uji validitas dan uji reliabilitasnya yang banyak digunakan pada penelitian yaitu menggunakan metode Cronbach Alpha, kriteria yang dipersyaratkan adalah sama atau lebih besar dari 0,60 dengan bantuan program SPSS 22.0. diketahui pada penelitian ini menunjukkan reliabilitas X adalah 0,854 dan Y adalah 0,617. Hasil analisis data yang telah dilakukan terhadap penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara *game online* secara negatif terhadap akhlak siswa kelas VIII dan IX di MTS Darul Amanah dimana semakin tinggi intensitas bermain *game online* semakin rendah akhlak siswa. Saran bagi peneliti selanjutnya yaitu dapat melakukan penelitian lanjutan di wilayah dan di tempat yang sama atau di wilayah lain. Peneliti dapat menggunakan variabel lain yang mengarah kepada faktor yang mempengaruhi munculnya perilaku akhlak yang lainnya.

KATA PERSEMBAHAN

Ribuan syukur terucap dari bibir ini kepada Allah Swt. atas nikmat yang diberikan dan atas izin- Nya sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Tulisan yang akan di persembahkan kepada :

Kepada kedua orang tua (Muhaimin (Alm) dan Juhriah(Almh)) yang selalu memperjuangkan tanpa henti yang tak pernah terdengar keluh kesahnya dan untaian doa yang selalu dipanjatkan dengan keridhaan serta kasih sayangnya.

Teruntuk mama yang sudah jauh disana terimakasih sudah memperjuangkan sampai dunia pendidikan yang tinggi, saya seperti ini karena doa-doa mu yang tak pernah putus dan untuk abah yang baru saja menyusul kepergian mama terimakasih atas doa yang kau panjatkan selama ini, serta menjadi penyemangat dalam hidup ku.

Terimakasih saya ucapkan kepada Tuti (kaka) dan suami atas dukungan, doa-doa dan perjuangan kalian selama ini.

Kepada dosen akademik sekaligus dosen pembimbing bidang bahasa & teknik penulisan bapak Dr. M. Daud Yahya, S.Ag, M.Ag dan kepada dosen pembimbing bidang & metodologi penelitian bapak Dr. Yahya Mof, M.Pd terimakasih atas bimbingannya selama ini, karena bimbingan kalian tulisan skripsi ini dapat selesai.

Terimakasih kepada saudara Zahir Anwari (Ketua PAI G 2015) atas inspirasinya dalam pemilihan judul skripsi ini.

Terimakasih kepada Ka Rizky Ariadi Fauzin S.Pd, Noorliani S.Pd atas inspirasinya pada tahapan awal dalam skripsi ini.

Untuk sahabat-sahabat ku Al-Humaira, Bidadari Surga dan teman-temanku sekalian terimakasih atas semangat dan doanya dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Allah selalu memberikan kemudahan dalam urusan kita.

AAamiin yaa Rabbal' alamin

MOTTO

“Sesungguhnya yang terbaik diantara kalian adalah yang terbaik akhlaknya.” (HR.Ahmad)

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ، أَشْهَدُ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ وَأَشْهَدُ أَنَّ مُحَمَّدًا رَسُولُ اللَّهِ، وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ
وَ الْمُرْسَلِينَ سَيِّدِنَا وَمَوْلَانَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ، أَمَّا بَعْدُ.

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah Swt. yang telah melimpahkan rahmat dan pertolongan-Nya. Shalawat dan salam semoga tetap terlimpahkan kepada Nabi Muhammad Saw., beserta para sahabat, kerabat serta orang-orang yang istiqamah mengikuti petunjuknya hingga akhir zaman.

Penyusunan skripsi ini merupakan kajian singkat tentang Pengaruh *Game Online* Terhadap Akhlak Siswa Di Mts Darul Amanah Kecamatan Bati-bati Kabupaten Tanah Laut. Penyusun menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati pada kesempatan ini penyusun mengucapkan rasa terima kasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. H. Juairiah, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari
2. Bapak H. Surawardi, M.Ag dan Bapak Adli Nurul Ihsan, M.Pd., selaku Ketua dan Sekretaris Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari
3. Bapak Dr. Yahya Mof, M.Pd., selaku pembimbing skripsi bidang konten dan metode penelitian dan Bapak Dr. M. Daud Yahya, S.Ag, M.Ag., selaku pembimbing skripsi bidang bahasa dan teknik penulisan.

4. Kepala perpustakaan dan seluruh staf Perpustakaan Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin
5. Segenap Dosen dan Karyawan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Antasari.
6. Bapak Kepala beserta seluruh pegawai dan pengajar MTS Darul Amanah Kecamatan Bati-bati Kabupaten Tanah Laut.
7. Semua pihak yang telah ikut berjasa dalam penyusunan skripsi ini yang tidak mungkin disebutkan satu persatu.

Semoga amal baik yang telah diberikan dapat diterima di sisi Allah Swt. dan mendapat limpahan rahmat dari-Nya, Aamiin.

Banjarmasin, 5 Mei 2019

Penyusun,



Rusdah

NIM. 1501210333

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	ii
PERSETUJUAN.....	iii
PENGESAHAN.....	iv
ABSTRAK	v
KATA PERSEMBAHAN	vi
MOTTO.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Definisi Operasional	4
C. Rumusan Masalah.....	5
D. Tujuan Penelitian	6
E. Kegunaan Penelitian	6
F. Penelitian Terdahulu	7
G. Sistematika Penulisan	8
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Pengertian Pengaruh <i>Game Online</i> dan Akhlak.....	10
1. Pengertian Pengaruh	10
2. Pengertian <i>Game Online</i>	11
3. Perkembangan <i>Game Online</i>	13
4. <i>Genre Game Online</i>	14
5. Dampak Bermain <i>Game Online</i>	15
6. Pengertian Akhlak.....	16
7. Aspek-aspek yang mempengaruhi akhlak.....	17

8. Macam-macam akhlak	20
B. Model Konseptual Penelitian	22
C. Anggapan Dasar	23
D. Hipotesis Penelitian	23
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Rancangan Penelitian.....	25
1. Jenis dan Pendekatan Penelitian	25
2. Desain Penelitian	26
B. Populasi dan Sampel.....	27
1. Populasi	27
2. Sampel.....	28
C. Data dan Sumber Data	28
1.Data.....	28
2. Sumber Data.....	29
D. Teknik Pengumpulan Data.....	29
E. Desain Pengukuran	32
F. Teknik Pengolahan Data	34
G. Teknik Pengujian Data.....	34
H. Teknik Analisis Data	36
I. Prosedur Penelitian	38
BAB IV LAPORAN HASIL PENELITIAN	
A. Gambaran Singkat Lokasi Penelitian.....	40
B. Penyajian Data.....	52
C. Hasil Analisis Data	77
BAB V PENUTUP	
A. Simpulan	86
B. Saran-Saran	87
DAFTAR PUSTAKA	88
LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Populasi Penelitian	27
Tabel 3.2 Matriks data	31
Tabel 3.3 Sebaran item pertanyaan angket variable X	32
Tabel 3.4 Sebaran item pertanyaan angket variable Y	33
Tabel 4.1 Sarana Prasana Sekolah/Madrasah.....	44
Tabel 4.2 Menghabiskan waktu sehari bermain <i>game online</i>	53
Tabel 4.3 Bermain <i>game</i> dalam sehari 3-5 jam.....	54
Tabel 4.4 Bermain <i>game</i> dalam seminggu lebih dari 5 kali.....	55
Tabel 4.5 Sering bermain <i>game online</i>	56
Tabel 4.6 Mengabaikan teman saat bermain <i>game online</i>	57
Tabel 4.7 Adanya simpatik terhadap lingkungan sekitar	58
Tabel 4.8 Suka mengucapkan kata-kata kasar semenjak bermain <i>game online</i>	59
Tabel 4.9 Suka berbaur dengan sesama <i>gamers</i>	60
Tabel 4.10 Lebih percaya diri semenjak bermain <i>game online</i>	61
Tabel 4.11 Stress saat kalah bermain <i>game online</i>	62
Tabel 4.12 Merasa gelisah ketika tidak bermain <i>game online</i>	63
Tabel 4.13 Merasa kecanduan saat bermain <i>game online</i>	64

Tabel 4.14 Merasa senang saat bermain <i>game online</i>	65
Tabel 4.15 Kurangnya konsentrasi saat belajar setelah bermain <i>game online</i>	66
Tabel 4.16 Bersegera mengambil air wudhu ketika adzan tiba.....	67
Tabel 4.17 <i>Game online</i> menimbulkan terbelengkalainya kegiatan ibadah	68
Tabel 4.18 Menonton video yang berisi dakwah.....	69
Tabel 4.19 Tidak sabaran dalam melakukan pekerjaan	70
Tabel 4.20 Sering mengucap rasa syukur mendapatkan suatu nikmat	71
Tabel 4.21 Sering mengeluh ketika dapat ujian dari Allah	72
Tabel 4.22 Membangkang dengan perintah orangtua.....	73
Tabel 4.23 Berbohong kepada orangtua	74
Tabel 4.24 Bertegur sapa dengan tetangga	75
Tabel 4.25 Membuang sampah sembarangan	76
Tabel 4.26 Hasil Uji Validitas X	77
Tabel 4.27 Hasil Uji Validitas Y	78
Tabel 4.28 Hasil Uji Reliabel Kuesioner	79
Tabel 4.29 Model Summary.	81
Tabel 4.30 Coefficients	82

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar Terjemah

Lampiran 2 Nama Responden

Lampiran 3 Kuesioner Penelitian

Lampiran 4 Rekapitulasi Jawaban Kuesioner Setelah Uji Validitas dan Reliabilitas

Lampiran 5 Uji Validitas dan Reliabilitas

Lampiran 6 Uji Asumsi Klasik

Lampiran 7 Uji Linier Sederhana

Lampiran 8 Product Moment

Lampiran 9 Durbin-Watson

Lampiran 10 Dokumentasi Siswa

Lampiran 11 Surat Keterangan

Lampiran 12 SK Proposal

Lampiran 13 Catatan Konsultasi Bimbingan Skripsi

Lampiran 14 Sertifikat Komprehensif

Lampiran 15 Surat Izin Riset Dari Sekolah

Lampiran 16 Surat Izin Riset Dari Kemenag Tanah Laut