

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Singkat Lokasi Penelitian

1. Latar Belakang Berdirinya Mts Darul Amanah Kecamatan Bati-bati Kabupaten Tanah Laut

Berawal dari pindahnya seorang yang bernama Bakery Sakeran Kepala KUA Kecamatan Kurau ke Madrasah Darul Amanah Desa Pandahan Kecamatan Bati-Bati yaitu pada bulan Juli 1985, beliau menyampaikan gagasan untuk mendirikan Madrasah Tsanawiyah di Desa Pandahan Kecamatan Bati – Bati Kabupaten Tanah Laut. Dengan latar belakang pemikiran bahwa putera-puteri desa Pandahan yang menuntut ilmu ke MTs nantinya lebih 50 orang. Sebab ada dua 2 SD dan 1 MI yang ditampung ke MTs. Ditambah 1 SD dari desa tetangga yaitu Liang Anggang dipastikan akan meneruskan ke MTs nantinya apabila dibangun.

Oleh Bakeri Sakeran bersama Kepala MIS Darul Amanah, Habib Hasan Al-Bahasyim, guru Ermansyah, Maimunah, Maspandi, Abdul Ghani, dkk. Kemudian musyawarah untuk membentuk panitia Pembangunan MTs.S Darul Amanah, sebagai berikut:

- Penasihat/Pelindung : 1. Kepala Desa Pandahan
2. Habib Hasan Al-Bahasyim
- Ketua : Bakeri Sakeran
- Sekretaris : Dra. Syarifah Ne'mah
- Anggota : 1. Parkasit 6. Tursani
2. Johansyah 7. Ermansyah
3. Ny. Maimunah 8. Alimansyah
4. H. Jumadil 9. Asnan
5. Marhusin

Dimulai bulan Januari tahun 1986 panitia dengan gigih mencari dana untuk pembangunan MTs. tersebut. Adapun tanah yang disiapkan oleh Kepala Desa, yaitu tanah bekas pasar jum'at dengan luas 1550m^2 yang terletak di Jln. A. Yani Km. 29 Desa Pandahan Kec. Bati-Bati Kabupaten Tanah Laut berbatasan dengan:

- Sebelah Utara dengan MI Darul Aman
- Sebelah Timur dengan kebun karet masyarakat
- Sebelah Selatan dengan perumahan masyarakat
- Sebelah Barat dengan jalan raya Banjarmasin – Pelaihari

Adapun perencanaan bangunan dirancang oleh panitia dengan dibantu oleh para tukang yang ahlinya. Pembangunan MTs.S Darul Amanah dirancang berlantai dua, lantai satu tiga lokal dan lantai dua tiga lokal. Selama dua tahun selesailah bangunan MTs. Darul Amanah. Pada bulan Juli tahun 1988 dimulailah Penerimaan Siswa Baru untuk Tahun Ajaran 1988/1989 dengan Kepala MTs. Darul Amanah Bakeri Sakeran sudah berjalan selama 3 tahun dan akan menghadapi EBANAS maka oleh kepala Kantor Wilayah Departemen Agama Provinsi Kalimantan Selatan akhirnya memberikan piagam terdaftar, yaitu No. W. 0/6/165/III.b-P/91 tanggal 18 Juni 1991 kepada MTs. Darul Amanah dengan NSM : 121263010003.

Agar lebih maju lagi dengan hasil musyawarah akhirnya dibentuklah sebuah Yayasan Darul Amanah dengan Notaris Noor Alamsyah, SH., Akta No.59 Tanggal 20 April 1994 dengan ketua Bakeri Sakeran. Dalam perjalanannya MTs. Darul Amanah baik pengurus atau Kepala Sekolah selalu berganti-berganti, sebagaimana tersebut dibawah ini.

Susunan Ketua/Kepanitiaan yayasan :

1. 1988 s.d 1998 : Bakeri Sakeran
2. 1998 s.d 2003 : Usman
3. 2003 s.d 2014 : Abdul Ghani
4. 2015 s.d sekarang : Sayyid Abdurrahman

Susunan Kepala Sekolah berdasarkan periode:

1. 1988 s.d 2002 : Bakeri Sakeran
2. 2002 s.d 2005 : Dra. Syarifah Ne'mah
3. 2005 s.d 2015 : H. Usman, S.Pd.I
4. 2016 s.d sekarang : Rawanandi, M.Pd.I

Visi dan Misi Mts Darul Amanah

Visi Mts Darul Amanah :

Menjadikan anak-anak berimtaq dan berimtek serta berprestasi dengan mengedepankan pendidikan akhlakulkarimah.

Misi Mts Darul Amanah :

1. Memberikan pelayanan yang terbaik terhadap penggalian ilmu umum dan pengembangan ilmu pengetahuan agama.
2. Mengembangkan ilmu pendidikan islam, teknologi dan kesenian, melalui pengkajian, penelitian, serta pengabdian kepada masyarakat.
3. Memberikan keteladanan dalam kehidupan atas dasar nilai islam dan budaya bangsa.

Adapun tujuan dari sekolah Mts Darul Amanah yang ingin dicapai, yaitu :

1. Meningkatkan kemampuan dalam beriman, bertaqwa, serta berilmu teknologi.
2. Meningkatkan pencapaian nilai ujian nasional dan ujian sekolah.
3. Meningkatkan dan menumbuhkembangkan sikap percaya diri terhadap anak didik
4. Memiliki akhlakulkarimah dan budi pekerti yang luhur dalam bermasyarakat, b/v,glkoc/[pjlmeragama, berbangsa dan bernegara.

2. Sarana dan Prasarana Mts Darul Amanah Kecamatan Bati-bati Kabupaten Tanah Laut

Sarana dan Prasarana Sekolah / Madrasah

Data MTs S Darul Amanah Pandahan Tahun Pelajaran 2015 / 2016

Tabel 4.1 Sarana Prasarana MTS Darul Amanah

Tabel Ruangan

No.	Jenis Ruangan	Jumlah Ruangan	Kondisi		
			Baik	Rusak Ringan	Rusak Berat
1	Ruang Kelas	6	2	4	-

No.	Jenis Ruangan	Jumlah Ruangan	Kondisi		
			Baik	Rusak Ringan	Rusak Berat
3	Ruang Tata Usaha	-	-	-	-
4	Ruang Kepala Sekolah	-	-	-	-
5	Ruang Guru	1	-	1	-
6	Ruang Lab. Bahasa	-	-	-	-
7	Ruang Lab. IPA	-	-	-	-
8	Ruang Aula	-	-	-	-
9	Ruang UKS	-	-	-	-
10	Ruang Moshalla	-	-	-	-
11	Ruang lain-lain	-	-	-	-

Tabel Infra Struktur

No.	Infra Struktur	Jumlah	Kondisi		
			Baik	Rusak Ringan	Rusak Berat
1	Pagar depan	29 Meter	-	-	-
2	Pagar Samping	49 Meter	-	-	-
3	Pagar belakang	-	-	-	-

No.	Infra Struktur	Jumlah	Kondisi		
			Baik	Rusak Ringan	Rusak Berat
4	Tiang Bendera	1	1	-	-
5	Reservoir /Manara Air	-	-	-	-
6	Bak sampah	6	-	6	-
7	Tempat cuci tangan	-	-	-	-
8	Parkir Siswa/Guru	2	1	1	-

Tabel Prabot

No.	Perabot	Jumlah	Kondisi		
			Baik	Rusak Ringan	Rusak Berat
1	Ruang Kelas				
	-Meja siswa	190	91	99	-
	-Kursi siswa	190	91	99	-
	-Lemari / rak	6	-	-	6
	-Papan tulis	6	3	3	-
	-Meja / kursi guru	6	6	-	-

No.	Perabot	Jumlah	Kondisi		
			Baik	Rusak Ringan	Rusak Berat
2	Ruang Perpustakaan				
	-Meja baca	3	2	1	-
	-Meja & Kursi Guru	-	-	-	-
	-Meja & Kursi Siswa	-	-	-	-
	-Lemari / rak buku	5	3	1	1
	-Lain-lain	-	-	-	-
3	Ruang Tata Usaha				-
	-Meja Kerja	1	1	-	-
	-Kursi kerja	3	3	-	-
	-Lemari /rak	2	2	-	-
	-Papan Data	4	3	1	-
	-Komputer	2	1	1	-
	-Leptop	2	2	-	-
	-Prenter	2	2	-	-
	-Lain-lain				

No.	Perabot	Jumlah	Kondisi		
			Baik	Rusak Ringan	Rusak Berat
4	Ruang Kepala Sekolah				
	-Meja & Kursi Kerja	1	1	-	-
	-Meja & kursi tamu	1	-	1	-
	-Lemari rak	2	2	-	-
	-Papan Data	1	1	-	-
	-Lain-lain				
5	Ruang Guru				
	-Meja & kursi kerja	12	12	-	-
	-Lemari / rak	2	2	-	-
	-Lain-lain				
6	Ruang Laboratorium	-	-	-	-
	-Meja demonstrasi	-	-	-	-
	-Meja Praktek	-	-	-	-
	-Meja & kursi Guru	-	-	-	-

No.	Perabot	Jumlah	Kondisi		
			Baik	Rusak Ringan	Rusak Berat
6.	-meja & kursi Siswa	-	-	-	-
	-lain-lain	-	-	-	-
7	Ruang Keterampilan				
	-Meja Praktek	-	-	-	-
	-Meja & Kursi Guru	-	-	-	-
	-Meja 7 Kursi Siswa	-	-	-	-
	-Lemari / rak	-	-	-	-
	-Meja & kursi Siswa	-	-	-	-
	-Peratan Keterampilan	-	-	-	-
8	Ruang Aula				
	-Meja & Kursi	-	-	-	-
	-Lampu	-	-	-	-

No.	Perabot	Jumlah	Kondisi		
			Baik	Rusak Ringan	Rusak Berat
8.	-Lampu Pijar	-	-	-	-
	-Kipas Angin	-	-	-	-
	-Lain-lain	-	-	-	-
9	Ruang UKS				
	-Meja & kursi Kerja	-	-	-	-
	-Lemari Obat	-	-	-	-
	-Peralatan P3K	-	-	-	-
	-Obat-obatan	-	-	-	-
	-Lain-lain	-	-	-	-
10	Ruang Mushalla				
	-Alas untuk Shalat	-	-	-	-
	-Mukena	-	-	-	-
	-Kitab Al-Qur'an	148	148	-	
	-Tikar Karpas	2	2	-	-
11	Lain-lain				
	-Alat Olah Raga	3	2	1	-
	-Alat Pramuka	1	1	-	-

No.	Perabot	Jumlah	Kondisi		
			Baik	Rusak Ringan	Rusak Berat
Z	-Alat Kebersihan	6	6	-	-
	-Televisi	2	-	1	1
	-Digital /Parabola	-	-	-	-

Tabel Sanitasi dan Air Bersih

No.	Ruang /Fasilitas	Jumlah	Kondisi		
			Baik	Rusak Ringan	Rusak Berat
1	KM / WC Siswa Putra	-	-	-	-
2	KM / WC Siswa Putri	2	1	1	-
3	KM / WC Guru	1	1	-	-
4	KM / WC Kepala Sekolah/Tamu	-	-	-	-

1

¹ Sumber Data Sekolah Mts Darul Amanah

B. Penyajian Data

Setelah diuraikan mengenai gambaran singkat lokasi penelitian, berikut ini penulis akan menyajikan data-data yang diperoleh melalui angket/kuesioner, observasi dan dokumentasi. Data yang disajikan adalah mengenai intensitas bermain *game online* dan kualitas akhlak siswa di Mts Darul Amanah Kecamatan Bati-bati Kabupaten Tanah Laut, serta adakah pengaruh *game online* terhadap akhlak siswa di sekolah tersebut.

1. Pengaruh *Game Online*

Data yang penulis peroleh dua hal, karena dalam penelitian ini ingin mengetahui pengaruh antara dua variable yaitu *game online* (variable X) dan akhlak siswa (variable Y). Setelah data dikumpulkan melalui instrument yang menggunakan angket/kuesioner yang telah dibagikan kepada 96 orang siswa Mts Darul Amanah yang terbagi empat kelas yaitu VIII A, VIII B, IX A dan IX B.

Maka selanjutnya, data akan dideskripsikan dengan penyajian variable berdasarkan indikatornya:

Penyajian Data Penelitian

a. Waktu bermain *game online*

Tabel 4.2 Menghabiskan waktu sehari-harian bermain *game online*

No.	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persen
1.	Tidak pernah	4	4.2%
2.	Kadang-kadang	11	11.5%
3.	Sering	31	32.3%
4.	Sering Sekali	50	52.1%
Total		96	100%

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa siswa pernah menghabiskan waktu sehari-harian bermain *game online* ($X_{1.1}$) dari seluruh responden terdapat 50 siswa atau 52,1% yang sering sekali menghabiskan waktu sehari-harian bermain *game online*, terdapat 31 siswa atau 32,3% yang menyatakan sering menghabiskan waktu sehari-harian bermain *game online*, terdapat 11 orang siswa atau 11,5% yang kadang-kadang menghabiskan waktu sehari-harian bermain *game online* dan terdapat 4 orang siswa atau 4,2% yang tidak pernah menghabiskan waktu sehari-harian bermain *game online*. Hasil tersebut menyatakan bahwa lebih banyak siswa yang menghabiskan waktu sehari-harian

bermain *game online*, hal ini dibuktikan banyaknya siswa yang memilih jawaban sering sekali dengan persentase 52,1%.

Tabel 4.3 Bermain *game* dalam sehari 3-5 jam

No	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persen
1.	Tidak Pernah	13	13.5%
2.	Kadang-kadang	20	20.8%
3.	Sering	23	24.0%
4.	Sering Sekali	40	41.7%
Total		96	100%

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa siswa pernah bermain *game* dalam sehari 3-5 jam ($X_{1.2}$), dari seluruh responden terdapat 40 siswa atau 41,7% yang memilih sering sekali terdapat 23 siswa atau 24,0% yang menyatakan sering bermain *game* dalam sehari 3-5 jam, terdapat 20 orang siswa atau 20,8% yang kadang-kadang bermain *game* dalam sehari 3-5 jam dan terdapat 13 orang siswa atau 13,5% yang tidak pernah bermain *game* dalam sehari 3-5 jam. Hasil tersebut menyatakan bahwa lebih banyak siswa yang bermain *game* dalam sehari 3-5 jam, hal ini dibuktikan banyaknya siswa yang memilih jawaban sering sekali dengan persentase 41,7%.

Tabel 4.4 Bermain *game* dalam seminggu lebih dari 5 kali

No.	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persen
1.	Tidak Pernah	7	7.3%
2.	Kadang-kadang	22	22.9%
3.	Sering	31	32.3%
4.	Sering Sekali	36	37.5%
	Total	96	100%

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa siswa pernah bermain *game* dalam seminggu lebih dari 5 kali ($X_{1.3}$), dari seluruh responden terdapat 36 siswa atau 37,5% yang memilih sering sekali, terdapat 31 siswa atau 32,3% yang menyatakan sering bermain *game* dalam seminggu lebih dari 5 kali, terdapat 22 orang siswa atau 22,9% yang kadang-kadang bermain *game* dalam seminggu lebih dari 5 kali dan terdapat 7 orang siswa atau 7,3% yang tidak pernah bermain *game* dalam seminggu lebih dari 5 kali. Hasil tersebut menyatakan bahwa lebih banyak siswa yang bermain *game* dalam seminggu lebih dari 5 kali, hal ini dibuktikan banyaknya siswa yang memilih jawaban sering sekali dengan persentase 37,5%.

Tabel 4.5 Sering bermain *game online*

No	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persen
1	Tidak Pernah	8	8.3%
2	Kadang-kadang	26	27.1%
3	Sering	33	34.4%
4	Sering Sekali	29	30.2%
Total		96	100%

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa siswa pernah sering bermain *game online* ($X_{1.5}$) dari seluruh responden terdapat 29 siswa atau 30,2% yang memilih sering sekali, terdapat 33 siswa atau 34,4% yang menyatakan sering bermain *game online*, terdapat 26 orang siswa atau 27,1% yang menyatakan kadang-kadang sering bermain *game online* dan terdapat 8 orang siswa atau 8,3% yang menyatakan tidak pernah sering bermain *game online*. Hasil tersebut menyatakan bahwa lebih banyak siswa yang menyatakan sering bermain *game online*, hal ini dibuktikan banyaknya siswa yang memilih jawaban sering dengan persentase 34,4%.

b. Perubahan segi sosial

Tabel 4.6 Mengabaikan teman saat bermain *game online*

No.	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persen
1.	Tidak Pernah	13	13.5%
2.	Kadang-kadang	20	20.8%
3.	Sering	40	41.7%
4.	Sering Sekali	23	24.0%
Total		96	100%

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa siswa pernah mengabaikan teman saat bermain *game online* ($X_{2,1}$) dari seluruh responden terdapat 23 siswa atau 24.0% yang memilih sering sekali, terdapat 40 siswa atau 41,7% yang menyatakan sering mengabaikan teman saat bermain *game online*, terdapat 20 orang siswa atau 20,8% yang menyatakan kadang-kadang mengabaikan teman saat bermain *game online* dan terdapat 13 orang siswa atau 13,5% yang menyatakan tidak pernah mengabaikan teman saat bermain *game online*. Hasil tersebut menyatakan bahwa lebih banyak siswa yang menyatakan sering mengabaikan teman saat bermain *game online*, hal ini dibuktikan banyaknya siswa yang memilih jawaban sering dengan persentase 41,7%.

Tabel 4.7 Adanya simpatik terhadap lingkungan sekitar

No.	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persen
1.	Tidak Pernah	6	6.3%
2.	Kadang-kadang	24	25.0%
3.	Sering	30	31.3%
4.	Sering Sekali	36	37.5%
Total		96	100%

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa siswa pernah adanya simpatik terhadap lingkungan ($X_{2.2}$) dari seluruh responden terdapat 36 siswa atau 37,5% yang memilih sering sekali, terdapat 30 siswa atau 31,3% yang menyatakan sering adanya simpatik terhadap lingkungan, terdapat 24 orang siswa atau 25% yang menyatakan kadang-kadang adanya simpatik terhadap lingkungan dan terdapat 6 orang siswa atau 6,3% yang menyatakan tidak pernah adanya simpatik terhadap lingkungan. Hasil tersebut menyatakan bahwa lebih banyak siswa yang menyatakan sering sekali terhadap adanya simpatik terhadap lingkungan sekitar, hal ini dibuktikan banyaknya siswa yang memilih jawaban sering sekali dengan persentase 37,5%.

4.8 Suka mengucapkan kata-kata kasar semenjak bermain *game online*

No.	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persen
1.	Tidak Pernah	7	7.3%
2.	Kadang-kadang	31	32.3%
3.	Sering	21	21.9%
4.	Sering Sekali	37	38.5%
Total		96	100%

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa siswa suka mengucapkan kata-kata kasar semenjak bermain *game online* ($X_{2.3}$) dari seluruh responden terdapat 37 siswa atau 38,5% yang memilih sering sekali, terdapat 21 siswa atau 21,9% yang menyatakan sering suka mengucapkan kata-kata kasar semenjak bermain *game online*, terdapat 31 orang siswa atau 32,3% yang menyatakan kadang-kadang suka mengucapkan kata-kata kasar semenjak bermain *game online* dan terdapat 7 orang siswa atau 7,3% yang menyatakan tidak pernah suka mengucapkan kata-kata kasar semenjak bermain *game online*. Hasil tersebut menyatakan bahwa lebih banyak siswa yang menyatakan sering sekali terhadap suka mengucapkan kata-kata kasar semenjak bermain *game online*, hal ini dibuktikan banyaknya siswa yang memilih jawaban sering sekali dengan persentase 38,5%.

Tabel 4.9 Suka berbaur dengan sesama *gamers*

No.	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persen
1.	Tidak Pernah	5	5.2%
2.	Kadang-kadang	21	21.9%
3.	Sering	38	39.6%
4.	Sering Sekali	32	33.3%
Total		96	100%

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa siswa suka berbaur dengan sesama *gamers* ($X_{2.4}$) dari seluruh responden terdapat 32 siswa atau 33,3% yang memilih sering sekali, terdapat 38 siswa atau 39,6% yang menyatakan sering suka berbaur dengan sesama *gamers*, terdapat 21 orang siswa atau 21,9% yang menyatakan kadang-kadang suka berbaur dengan sesama *gamers* dan terdapat 5 orang siswa atau 5,2% yang menyatakan tidak pernah suka berbaur dengan sesama *gamers*. Hasil tersebut menyatakan bahwa lebih banyak siswa yang menyatakan sering terhadap suka berbaur dengan sesama *gamers*, hal ini dibuktikan banyaknya siswa yang memilih jawaban sering dengan persentase 39,6%.

Tabel 4.10 Lebih percaya diri saat bermain *game online*

No.	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persen
1.	Tidak Pernah	13	13.5%
2.	Kadang-kadang	23	24.0%
3.	Sering	20	20.8%
4.	Sering Sekali	40	41.7%
Total		96	100%

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa siswa lebih percaya diri semenjak bermain *game online* ($X_{2,5}$) dari seluruh responden terdapat 40 siswa atau 41,7% yang memilih sering sekali, terdapat 20 siswa atau 20,8% yang menyatakan sering lebih percaya diri semenjak bermain *game online*, terdapat 23 orang siswa atau 24% yang menyatakan kadang-kadang lebih percaya diri semenjak bermain *game online* dan terdapat 13 orang siswa atau 13,5% yang menyatakan tidak pernah lebih percaya diri semenjak bermain *game online*. Hasil tersebut menyatakan bahwa lebih banyak siswa yang menyatakan sering sekali lebih percaya diri semenjak bermain *game online*, hal ini dibuktikan banyaknya siswa yang memilih jawaban sering dengan persentase 41,7%.

c. Pengaruh segi psikologis

Tabel 4.11 Stress saat kalah bermain *game online*

No.	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persen
1.	Tidak Pernah	10	10.4%
2.	Kadang-kadang	21	21.9%
3.	Sering	22	22.9%
4.	Sering Sekali	43	44.8%
Total		96	100%

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa siswa pernah merasa stress saat kalah bermain *game online* ($X_{3.1}$) dari seluruh responden terdapat 42 siswa atau 44,8% yang memilih sering sekali, terdapat 22 siswa atau 22,9% yang menyatakan sering stress saat kalah bermain *game online*, terdapat 21 orang siswa atau 21,9% yang menyatakan kadang-kadang stress saat kalah bermain *game online* dan terdapat 10 orang siswa atau 10,4% yang menyatakan tidak pernah stress saat kalah bermain *game online*. Hasil tersebut menyatakan bahwa lebih banyak siswa yang menyatakan sering sekali stress saat kalah bermain *game online*, hal ini dibuktikan banyaknya siswa yang memilih jawaban sering sekali dengan persentase 44,8%.

Tabel 4.12 Merasa gelisah ketika tidak bermain *game online*

No.	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persen
1.	Tidak Pernah	4	4.2%
2.	Kadang-kadang	18	18.8%
3.	Sering	41	42.7%
4.	Sering Sekali	33	34.4%
Total		96	100%

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa siswa pernah merasa gelisah ketika tidak bermain *game online* ($X_{3.2}$) dari seluruh responden terdapat 33 siswa atau 34,4% yang memilih sering sekali, terdapat 41 siswa atau 42,7% yang menyatakan sering merasa gelisah ketika tidak bermain *game online*, terdapat 18 orang siswa atau 18,8% yang menyatakan kadang-kadang merasa gelisah ketika tidak bermain *game online* dan terdapat 4 orang siswa atau 4,2% yang menyatakan tidak pernah merasa gelisah ketika tidak bermain *game online*. Hasil tersebut menyatakan bahwa lebih banyak siswa yang menyatakan sering merasa gelisah ketika tidak bermain *game online*, hal ini dibuktikan banyaknya siswa yang memilih jawaban sering dengan persentase 42,7%.

Tabel 4.13 Merasa kecanduan saat bermain *game online*

No.	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persen
1.	Tidak Pernah	12	12.5%
2.	Kadang-kadang	28	29.2%
3.	Sering	32	33.3%
4.	Sering Sekali	24	25.0%
Total		96	100%

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa siswa pernah merasa kecanduan saat bermain *game online* ($X_{3.3}$) dari seluruh responden terdapat 24 siswa atau 25% yang memilih sering sekali, terdapat 32 siswa atau 33,3% yang menyatakan sering merasa kecanduan saat bermain *game online*, terdapat 28 orang siswa atau 29,2% yang menyatakan kadang-kadang merasa kecanduan saat bermain *game online* dan terdapat 12 orang siswa atau 12,5% yang menyatakan tidak pernah merasa kecanduan saat bermain *game online*. Hasil tersebut menyatakan bahwa lebih banyak siswa yang menyatakan sering merasa kecanduan saat bermain *game online*, hal ini dibuktikan banyaknya siswa yang memilih jawaban sering dengan persentase 33,3%.

Tabel 4.14 Merasa senang saat bermain *game online*

No.	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persen
1.	Tidak Pernah	4	4.2%
2.	Kadang-kadang	22	22.9%
3.	Sering	19	19.8%
4.	Sering Sekali	51	53.1%
Total		96	100%

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa siswa merasa senang saat bermain *game online* ($X_{3,4}$) pernah dari seluruh responden terdapat 51 siswa atau 53,1% yang memilih sering sekali, terdapat 19 siswa atau 19,8% yang menyatakan sering merasa senang saat bermain *game online*, terdapat 22 orang siswa atau 22,9% yang menyatakan kadang-kadang merasa senang saat bermain *game online* dan terdapat 4 orang siswa atau 4,2% yang menyatakan tidak pernah merasa senang saat bermain *game online*. Hasil tersebut menyatakan bahwa lebih banyak siswa yang menyatakan sering sekali merasa senang saat bermain *game online*, hal ini dibuktikan banyaknya siswa yang memilih jawaban sering sekali dengan persentase 53,1%.

Tabel 4.15 Kurangnya konsentrasi saat belajar setelah bermain *game online*

No.	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persen
1.	Tidak Pernah	14	14.6%
2.	Kadang-kadang	34	35.4%
3.	Sering	23	24.0%
4.	Sering Sekali	25	26.0%
Total		96	100%

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa siswa pernah kurangnya konsentrasi saat belajar setelah bermain *game online* ($X_{3.5}$) dari seluruh responden terdapat 25 siswa atau 26,0% yang memilih sering sekali, terdapat 23 siswa atau 24,0% yang menyatakan sering kurangnya konsentrasi saat belajar setelah bermain *game online*, terdapat 34 orang siswa atau 35,4% yang menyatakan kadang-kadang merasa kurangnya konsentrasi saat belajar setelah bermain *game online* dan terdapat 14 orang siswa atau 14,6% yang menyatakan tidak pernah kurangnya konsentrasi saat belajar setelah bermain *game online*. Hasil tersebut menyatakan bahwa lebih banyak siswa yang menyatakan kadang-kadang kurangnya konsentrasi saat belajar setelah bermain *game online*, hal ini dibuktikan banyaknya siswa yang memilih jawaban kadang-kadang dengan persentase 35,4%.

2. Akhlak Siswa

a. Ketakwaan kepada Allah dan Keteladanan kepada Nabi

Tabel 4.16 Bersegera mengambil air wudhu untuk shalat ketika adzan tiba dan berhenti bermain *game online*

No	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persen
1.	Tidak pernah	30	31.3%
2.	Kadang-kadang	54	56.3%
3.	Sering	12	12.5%
4.	Sering Sekali	0	0%
Total		96	100%

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa siswa pernah bersegera mengambil air wudhu untuk shalat ketika adzan tiba dan berhenti bermain *game online* ($Y_{1.1}$) dari seluruh responden terdapat 0 siswa atau 0% yang memilih sering sekali, terdapat 12 siswa atau 12,5% yang menyatakan sering bersegera mengambil air wudhu untuk shalat ketika adzan tiba dan berhenti bermain *game online*, terdapat 54 orang siswa atau 56,3% yang menyatakan kadang-kadang bersegera mengambil air wudhu untuk shalat ketika adzan tiba dan berhenti bermain *game online* dan terdapat 30 orang siswa atau 31,3% yang menyatakan tidak pernah bersegera mengambil air wudhu untuk shalat ketika adzan tiba dan berhenti bermain *game online*. Hasil tersebut menyatakan bahwa lebih banyak siswa yang menyatakan kadang-kadang

bersegera mengambil air wudhu untuk shalat ketika adzan tiba dan berhenti bermain *game online*, hal ini dibuktikan banyaknya siswa yang memilih jawaban kadang-kadang dengan persentase 56.3%.

Tabel 4.17 *Game online* menimbulkan terbengkalainya kegiatan ibadah seperti shalat

No.	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persen
1.	Tidak pernah	7	7.3%
2.	Kadang-kadang	22	22.9%
3.	Sering	31	32.3%
4.	Sering Sekali	36	37.5%
Total		96	100%

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa siswa pernah *game online* menimbulkan terbengkalainya kegiatan ibadah seperti shalat (Y_{1.3}) dari seluruh responden terdapat 36 siswa atau 37.5% yang memilih sering sekali, terdapat 31 siswa atau 32,3% yang menyatakan sering *game online* menimbulkan terbengkalainya kegiatan ibadah seperti shalat terdapat 22 orang siswa atau 22.9 yang menyatakan kadang-kadang mendengarkan *game online* menimbulkan terbengkalainya kegiatan ibadah seperti shalat dan terdapat 7 orang siswa atau 7.3% yang menyatakan tidak pernah *game online* menimbulkan terbengkalainya kegiatan ibadah seperti shalat. Hasil tersebut menyatakan bahwa lebih banyak siswa yang

menyatakan sering sekali *game* online menimbulkan terbengkalainya kegiatan ibadah seperti shalat, hal ini dibuktikan banyaknya siswa yang memilih jawaban sering sekali dengan persentase 37.5%.

Tabel 4.18 Menonton video yang berisi dakwah atau ajakan cinta kepada Nabi dengan waktu yang lebih lama dari bermain *game online*

No.	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persen
1.	Tidak pernah	21	21.9%
2.	Kadang-kadang	51	53.1%
3.	Sering	20	20.8%
4.	Sering Sekali	4	4.2%
Total		96	100%

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa siswa pernah menonton video yang berisi dakwah atau ajakan cinta kepada Nabi dengan waktu yang lebih lama dari bermain *game online* ($Y_{1.4}$) dari seluruh responden terdapat 4 siswa atau 4.2% yang memilih sering sekali, terdapat 20 siswa atau 20.8% yang menyatakan sering menonton video yang berisi dakwah atau ajakan cinta kepada Nabi dengan waktu yang lebih lama dari bermain *game online* terdapat 51 orang siswa atau 53.1% yang menyatakan kadang-kadang menonton video yang berisi dakwah atau ajakan cinta

kepada Nabi dengan waktu yang lebih lama dari bermain *game online* dan terdapat 21 orang siswa atau 21.9% yang menyatakan tidak pernah menonton video yang berisi dakwah atau ajakan cinta kepada Nabi dengan waktu yang lebih lama dari bermain *game online*. Hasil tersebut menyatakan bahwa lebih banyak siswa yang menyatakan kadang-kadang menonton video yang berisi dakwah atau ajakan cinta kepada Nabi dengan waktu yang lebih lama dari bermain *game online*, hal ini dibuktikan banyaknya siswa yang memilih jawaban tidak kadang-kadang dengan persentase 53.1%.

b. Berlaku sabar dan syukur

4.19 Tidak sabaran dalam melakukan pekerjaan

No.	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persen
1.	Tidak pernah	17	17.7%
2.	Kadang-kadang	45	46.9%
3.	Sering	27	28.1%
4.	Sering Sekali	7	7.3%
Total		96	100%

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa siswa pernah tidak sabaran dalam melakukan pekerjaan ($Y_{2.1}$) dari seluruh responden terdapat 7 siswa atau 7.3% yang memilih sering sekali, terdapat 27 siswa atau 28.1% yang menyatakan sering tidak

sabaran dalam melakukan pekerjaan terdapat 45 orang siswa atau 46.9% yang menyatakan kadang-kadang tidak sabaran dalam melakukan pekerjaan dan terdapat 17 orang siswa atau 17.7% yang menyatakan tidak pernah tidak sabaran dalam melakukan pekerjaan. Hasil tersebut menyatakan bahwa lebih banyak siswa yang menyatakan kadang-kadang tidak sabaran dalam melakukan pekerjaan, hal ini dibuktikan banyaknya siswa yang memilih jawaban kadang-kadang dengan persentase 46.9%.

Tabel 4.20 Sering mengucap rasa syukur ketika mendapatkan suatu nikmat dari Allah

No.	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persen
1.	Tidak pernah	13	13.5%
2.	Kadang-kadang	20	20.8%
3.	Sering	40	41.7%
4.	Sering Sekali	23	24%
Total		96	100%

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa siswa pernah sering mengucap rasa syukur ketika mendapatkan suatu nikmat dari Allah ($Y_{2.3}$) dari seluruh responden terdapat 23 siswa atau 23% yang memilih sering sekali, terdapat 40 siswa atau 41,7% yang menyatakan sering mengucap rasa syukur ketika mendapatkan suatu nikmat dari Allah, terdapat 20 orang siswa atau 20.8% yang menyatakan kadang-kadang sering

mengucap rasa syukur ketika mendapatkan suatu nikmat dari Allah dan terdapat 13 orang siswa atau 13.5% yang menyatakan tidak pernah sering mengucap rasa syukur ketika mendapatkan suatu nikmat dari Allah. Hasil tersebut menyatakan bahwa lebih banyak siswa yang menyatakan sering mengucap rasa syukur ketika mendapatkan suatu nikmat dari Allah, hal ini dibuktikan banyaknya siswa yang memilih jawaban sering dengan persentase 41.7%.

Tabel 4.21 Sering mengeluh ketika mendapatkan ujian dari Allah

No.	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persen
1.	Tidak pernah	7	7.3%
2.	Kadang-kadang	22	22.9%
3.	Sering	31	32.3%
4.	Sering Sekali	36	37.5%
Total		96	100%

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa siswa pernah sering mengeluh ketika mendapatkan ujian dari Allah ($Y_{2.4}$) dari seluruh responden terdapat 36 siswa atau 37.5% yang memilih sering sekali, terdapat 31 siswa atau 32.3% yang menyatakan sering terhadap sering mengeluh ketika mendapatkan ujian dari Allah, terdapat 22 orang siswa atau 22.9% yang menyatakan kadang-kadang sering mengeluh ketika mendapatkan ujian dari Allah dan terdapat 7 orang siswa atau 7,3% yang menyatakan tidak pernah sering mengeluh ketika mendapatkan ujian dari

Allah. Hasil tersebut menyatakan bahwa lebih banyak siswa yang menyatakan sering sekali terhadap sering mengeluh ketika mendapatkan ujian dari Allah, hal ini dibuktikan banyaknya siswa yang memilih jawaban sering sekali dengan persentase 37,5%.

c. Berbakti kepada orangtua

Tabel 4.22 Membangkang dengan perintah orangtua

No.	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persen
1.	Tidak pernah	27	28.1%
2.	Kadang-kadang	57	59.4%
3.	Sering	12	12.5%
4.	Sering Sekali	0	0%
Total		96	100%

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa siswa pernah membangkang dengan perintah orangtua (Y_{3.1}) dari seluruh responden terdapat 0 siswa atau 0% yang memilih sering sekali, terdapat 12 siswa atau 12.5% yang menyatakan sering membangkang dengan perintah orangtua, terdapat 57 orang siswa atau 59.4% yang menyatakan kadang-kadang membangkang dengan perintah orangtua dan terdapat 27 orang siswa atau 28.1% yang menyatakan tidak pernah membangkang dengan perintah orangtua. Hasil tersebut menyatakan bahwa lebih banyak siswa yang

menyatakan kadang-kadang terhadap membangkang dengan perintah orangtua, hal ini dibuktikan banyaknya siswa yang memilih sering sekali dengan persentase 59.4%.

Tabel 4.23 Berbohong kepada orangtua

No.	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persen
1.	Tidak pernah	7	7.3%
2.	Kadang-kadang	22	22.9%
3.	Sering	31	32.3%
4.	Sering Sekali	36	37.5%
Total		96	100%

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa siswa pernah berbohong kepada orangtua ($Y_{3.2}$) dari seluruh responden terdapat 36 siswa atau 37.5% yang memilih sering sekali, terdapat 31 siswa atau 32.3% yang menyatakan sering berbohong kepada orangtua, terdapat 22 orang siswa atau 22.9% yang menyatakan kadang-kadang berbohong kepada orangtua dan terdapat 7 orang siswa atau 7.3% yang menyatakan tidak pernah berbohong kepada orangtua. Hasil tersebut menyatakan bahwa lebih banyak siswa yang menyatakan sering sekali mengenai berbohong kepada orangtua, hal ini dibuktikan banyaknya siswa yang memilih jawaban sering sekali dengan persentase 37,5%.

d. Berbuat baik kepada tetangga dan menjaga lingkungan

Tabel 4.24 Bertegur sapa dengan tetangga

No.	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persen
1.	Tidak pernah	33	34.4%
2.	Kadang-kadang	55	57.3%
3.	Sering	8	8.3%
4.	Sering Sekali	0	0%
Total		96	100%

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa siswa pernah bertegur sapa dengan tetangga ($Y_{4.1}$) dari seluruh responden terdapat 0 siswa atau 0% yang memilih sering sekali, terdapat 8 siswa atau 8.3% yang menyatakan sering bertegur sapa dengan tetangga, terdapat 55 orang siswa atau 57.3% yang menyatakan kadang-kadang bertegur sapa dengan tetangga dan terdapat 33 orang siswa atau 34.4% yang menyatakan tidak pernah bertegur sapa dengan tetangga. Hasil tersebut menyatakan bahwa lebih banyak siswa yang menyatakan kadang-kadang bertegur sapa dengan tetangga, hal ini dibuktikan banyaknya siswa yang memilih jawaban kadang-kadang dengan persentase 57.3%.

Tabel 4.25 Membuang sampah sembarangan

No.	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persen
1.	Tidak pernah	16	16.7%
2.	Kadang-kadang	60	62.5%
3.	Sering	16	16.7%
4.	Sering Sekali	4	4.2%
Total		96	100%

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa siswa pernah membuang sampah sembarangan ($Y_{4.2}$) dari seluruh responden terdapat 4 siswa atau 4.2% yang memilih sering sekali, terdapat 16 siswa atau 16.7% yang menyatakan sering membuang sampah sembarangan, terdapat 60 orang siswa atau 62.5% yang menyatakan kadang-kadang membuang sampah sembarangan dan terdapat 16 orang siswa atau 16.7% yang menyatakan tidak pernah membuang sampah sembarangan. Hasil tersebut menyatakan bahwa lebih banyak siswa yang menyatakan kadang-kadang mengenai membuang sampah sembarangan, hal ini dibuktikan banyaknya siswa yang memilih jawaban kadang-kadang dengan persentase 62.5%.²

² Sumber Data Hasil Penelitian Diolah Februari 2019

C. Hasil Analisis Data

1. Uji Validitas dan Reabilitas

a. Uji Validitas

Valid tidaknya butir-butir pertanyaan dapat dilihat dengan mengkonsultasikan nilai rhitung > dari rtabel. Dari tabel r dapat dilihat $df = n - 2$, atau dalam penelitian ini $df = 96 - 2 = 94$ dengan signifikannya sebesar 5%, apabila rhitung positif dan rhitung bernilai > dari rtabel maka item pertanyaan atau pernyataan dikatakan valid. Sebaliknya jika rhitung bernilai < dari r tabel maka item pertanyaan atau pernyataan dikatakan tidak valid. Rekapitulasi hasil uji validitas ditunjukkan sebagai berikut:

Uji validitas yang telah dilakukan kepada 26 orang didapatkan hasil bahwa dari 15 item pernyataan untuk variabel intensitas bermain game online terdapat 1 item yang gugur.

Tabel 4.26 Hasil Uji Validitas Variabel X

No.	Variabel	Indikator	Item		Total
			Valid	Gugur	
1.	Pengaruh <i>Game Online</i>	Waktu bermain <i>game online</i>	1,2,3,5	4	5
		Perubaaan segi sosial	6,7,8,9,10		5
		Pengaruh segi psikologis	11,12,13,14,15		5
Jumlah					15

Diketahui dari 15 item pada variable X, ditemukan 1 butir item yang gugur dari 15 item, yaitu item 4 yang mencapai angka 0,094. Pada table lampiran

Tabel 4.27 Hasil Uji Validitas Variabel Y

No.	Variabel	Indikator	Item		Total
			Valid	Gugur	
2.	Akhlak	Ketakwaan kepada Allah dan Keteladanan kepada Rasul	16,18,19	17	4
		Berlaku sabar dan syukur	20,22,23	21,24	5
		Berbakti kepada orangtua	25,26	27	3
		Indikator Berbuat baik kepada tetangga dan menjaga lingkungan	28,29	30	3
Jumlah			15		

Pada variabel Y ini, ditemukan 5 butir item yang gugur dari 10 item, yaitu item 17,21,24,27 dan 30 yang masing-masing mencapai angka -0.050, 0.09, 0.094, 0.021 dan 0.056. Tabel pada lampiran

b. Uji Reabilitas

Uji reliabilitas yang banyak digunakan pada penelitian yaitu menggunakan metode Cronbach Alpha.2 Kriteria yang dipersyaratkan adalah sama atau lebih besar dari 0,60 dengan bantuan program SPSS 22.0

Tabel 4.28 Hasil uji reliabilitas kuesioner

Variabel	<i>Cronbach's Alpha</i>	Keterangan
X	0,854	Valid
Y	0,617	Valid

2. Uji Asumsi Klasik

a. Uji Normalitas

Berdasarkan hasil uji normalitas dengan bantuan program SPSS 22.0. diketahui bahwa data *game online* nilai signifikansi sebesar 0,200 dan data akhlak sebesar 0,200. Karena signifikansi lebih besar 0.05, jadi data *game online* dan akhlak dinyatakan berdistribusi normal. Terdapat pada lampiran

b. Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya penyimpangan asumsi klasik heteroskedastisitas yaitu adanya ketidaksamaan varian dari residual. Syarat yang harus terpenuhi dalam model regresi adalah tidak adanya gejala heteroskedastisitas, dari hasil output SPSS 22.0 nilai signifikan adalah 0.438 lebih besar dari 0.05 yang berarti terjadi homoskedastisitas atau tidak adanya penyimpangan asumsi klasik. Tabel Pada Lampiran

c. Uji Autokorelasi

Autokorelasi digunakan untuk mengetahui apakah dalam uji suatu regresi linier ada korelasi antara erornya atau kesalahan pengganggu pada periode t dengan kesalahan pada periode $t-1$ (sebelumnya), jika terjadi korelasi maka dinamakan ada problem autokorelasi.

Uji autokorelasi dilakukan dengan menggunakan uji Durbin Watson (D-W), dimana jika nilai $dU < DW < (4-dU)$ artinya tidak terjadi autokorelasi. Disini $dL = 1.6466$ $dU = 1.6887$ $dW = 2.458$ jadi $dU < DW < (4-dU)$, artinya tidak terjadi autokorelasi. Tabel Pada Lampiran

3. Hasil Analisis Regresi Linier Sederhana

Uji analisis regresi linier sederhana dilakukan untuk menguji pengaruh dari satu independen variable terhadap dependen variable. Untuk mengetahui

pengaruh *game online* terhadap akhlak siswa MTS Darul Amanah Kecamatan Bati-bati Kabupaten Tanah Laut digunakan analisis regresi linier sederhana dengan persamaan :

$$Y = a + bX$$

Dimana : Y = Akhlak siswa

a = Konstanta

b = Koefisien regresi

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian maka dapat dilakukan perhitungan dengan menggunakan regresi linier sederhana dengan menggunakan SPSS 22.0 berikut hasil perhitungan regresi linier sederhana pada tabel berikut ini :

Tabel 4.29 Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.719 ^a	.517	.512	2.575	2.458

a. Predictors: (Constant), X

b. Dependent Variable: Y

Nilai R Square menunjukkan seberapa besar nilai hubungan pengaruh variabel independen terhadap dependen. Tabel diatas diketahui bahwa nilai R Square adalah 0.517. Jadi 51.7% variabel bebas dal hal ini *game online* dapat menjelaskan akhlak siswa sedangkan sisanya 48.3% dijelaskan oleh faktor lain.

Tabel 4.30 Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	8.836	1.393		6.342	.000
	X	.332	.033	.719	10.025	.000

a. Dependent Variable: Y

Berdasarkan tabel diatas dapat disusun persamaan regresi linier sederhana antara variabel independen dengan variabel dependen dengan memasukkan koefisien regresi linier sederhana dalam bentuk persamaan regresi linier sederhana sebagai berikut :

$$Y = 8.836 + 0.0332X$$

Penjelasan persamaan tersebut adalah :

- a. Konstanta sebesar 8.836, artinya nilai konsisten variabel akhlak adalah sebesar 8.836.

- b. Koefisien regresi X sebesar 0.332 menyatakan bahwa setiap penambahan 1% nilai variabel *game online*, maka nilai variabel akhlak akan bertambah sebesar 0.332.

4. Pengujian Hipotesis

a. Uji Koefisien Regresi Secara Parsial (Uji T)

Uji ini digunakan untuk menguji pengaruh variabel bebas *game online* terhadap akhlak siswa secara individu. Tingkat kepercayaan yang digunakan adalah 95% atau dengan level of significant (α) sebesar 5.

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Ha : Terdapat pengaruh signifikan antara *game online* terhadap akhlak siswa di MTS Darul Amanah Kecamatan Bati-bati Kabupaten Tanah Laut.

Ho : Tidak terdapat pengaruh signifikan antara *game online* terhadap akhlak siswa di MTS Darul Amanah Kecamatan Bati-bati Kabupaten Tanah Laut.

Hasil uji parsial menggunakan SPSS 22.0 adalah sebagai berikut :

Kriteria Pengujian :

Dengan level of significant (α) = 0.05

Degree of freedom (df) = (n - k)

Ha diterima dan Ho ditolak, jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $sig \leq \alpha$

Ho diterima dan Ha ditolak, jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ atau $sig > \alpha$

Tabel 4.31 Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	8.836	1.393		6.342	.000
	X	.332	.033	.719	10.025	.000

a. Dependent Variable: Y

Berdasarkan tabel diatas maka dapat diperoleh nilai t hitung dari *game online* adalah 10.025 sementara t tabel sebesar 1.661 dengan signifikan sebesar 0.000 dan tingkat α sebesar 5% atau 0.05 yang menunjukkan t hitung lebih besar dari t tabel dan signifikannya lebih kecil nilainya dibandingkan nilai α , dengan demikian hipotesis Ha diterima dan Ho ditolak berarti variabel *game online* mempunyai pengaruh negative secara signifikan terhadap variabel akhlak siswa di Mts Darul Amnaha Kecamatan Bati-bati Kabupaten Tanah Laut.

b. Pembahasan

Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *game online* mempengaruhi akhlak siswa. Dimana jika semakin tinggi intensitas siswa bermain *game online* maka semakin rendah akhlak siswa akan. Misalnya semakin asik siswa bermain game online maka semakin besar kemungkinan siswa untuk menunda-nunda perintah Allah, jauh terhadap Sunnah Rasul, kurang patuh terhadap orangtua dan tidak peduli

dengan orang sekitarnya. Tetapi jika seorang siswa dapat mengontrol bermain game online maka akhlak siswa tidak akan terlalu rendah misalnya ketika bermain game online siswa tidak bermain seharian dan masih melaksanakan perintah Allah dengan baik, tidak membangkang dengan orangtua dan peduli terhadap lingkungan sekitar.