

**PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP AKHLAK
MADZMUMMAH REMAJA DI DESA WONOTUNGGAL
KECAMATAN WONOTUNGGAL
KABUPATEN BATANG**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)



Oleh :

ATIKAH ZAIN
NIM. 2021116114

**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PEKALONGAN
2021**

**PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP AKHLAK
MADZMUMMAH REMAJA DI DESA WONOTUNGGAL
KECAMATAN WONOTUNGGAL
KABUPATEN BATANG**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)



Oleh :

ATIKAH ZAIN
NIM. 2021116114

**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PEKALONGAN
2021**

SURAT PERNYATAAN
KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Atikah Zain**

NIM : **2021116114**

Jurusan : **Pendidikan Agama Islam**

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP AKHLAK *MADZMUMMAH* REMAJA DI DESA WONOTUNGGAL KECAMATAN WONOTUNGGAL KABUPATEN BATANG”** ini merupakan hasil karya sendiri kecuali dalam bentuk kutipan yang telah penulis sebutkan sumbernya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya. Apabila skripsi ini terbukti merupakan hasil duplikasi atau plagiasi, penulis bersedia menerima sanksi akademik dengan di cabut gelarnya.

Pekalongan, Oktober 2021

Yang menyatakan



ATIKAH ZAIN
NIM. 202111611

Triana Indrawati, M.A
Perum Klaster Satria Medono
Blok K No 9 Pekalongan

NOTA PEMBIMBING

Lampiran : 4 (Empat) eksemplar
Perihal : Naskah Skripsi
 : Sdri. Atikah Zain

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan IlmuKeguruan
c/q. Ketua Jurusan PAI
di Pekalongan

Assalamu'alaikum wr.wb

Setelah diadakan penelitian dan mengadakan perbaikan seperlunya, maka bersama ini kami kirimkan naskah skripsi kepada saudara:

Nama : ATIKAH ZAIN
NIM : 2021116114
Jurusan : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
Judul : PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP AKHLAK
MADZMUMMAH REMAJA DI DESA WONOTUNGGAL
KECAMATAN WONOTUNGGAL KABUPATEN
BATANG

Dengan ini mohon agar skripsi saudara tersebut dapat segera dimunaqosahkan.

Demikian nota pembimbing ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya, atas perhatiannya, saya ucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum wr.wb

Pekalongan, Oktober 2021
Pembimbing



Triana Indrawati, M.A
NIP 19870714 201503 2 004



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PEKALONGAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jl. Pahlawan Km. 52 Rowolaku, Kajen, Kabupaten Pekalongan 51161
Website: www.ftik.iainpekalongan.ac.id, Email: ftik@iainpekalongan.ac.id

PENGESAHAN

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Pekalongan
mengesahkan skripsi Saudari :

Nama : **ATIKAH ZAIN**
NIM : **20211161114**
Judul : **PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP AKHLAK
MADZMUMMAH REMAJA DI DESA WONOTUNGGAL
KECAMATAN WONOTUNGGAL KABUPATEN
BATANG**

Telah diujikan pada hari Senin tanggal 25 Oktober 2021 dan dinyatakan
LULUS serta diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd.)

Penguji I

Dewan Penguji

Penguji II

Dr. H. Saifudin, M.Si.
NIP. 19650825 199903 1 001

Mohammad Syaifuddin, M.Pd.
NIP. 19870306 201903 1 004

Pekalongan, 1 November 2021

Disahkan oleh



Dr. H. M. Sugeng Sholehuddin, M.Ag.
NIP. 19730112 200003 1 001

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Pedoman transliterasi yang digunakan dalam penulisan buku ini adalah hasil Putusan Bersama Menteri Agama Republik Indonesia No. 158 tahun 1987 dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 0543b/U/1987. Transliterasi tersebut digunakan untuk menulis kata-kata Arab yang dipandang belum diserap ke dalam bahasa Indonesia. Kata-kata Arab yang sudah diserap ke dalam bahasa Indonesia sebagaimana terlihat dalam Kamus Linguistik atau Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Secara garis besar pedoman transliterasi itu adalah sebagai berikut.

1. Konsonan

Fenom-fenom konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf. Dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf, sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus.

Di bawah ini daftar huruf Arab dan transliterasi dengan huruf latin.

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ا	Alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Sa	ṡ	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Zal	Ẓ	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	Sad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	Dad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ta	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Za	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	’	koma terbalik (di atas)
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi

ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	`	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

2. Vokal

Vokal tunggal	Vokal rangkap	Vokal panjang
أ = a		آ = ā
إ = i	أَي = ai	إِي = ī
أ = u	أَو = au	أُو = ū

3. Ta Marbutah

Ta Marbutah hidup dilambangkan dengan /t/

Contoh:

مرأة جميلة ditulis *mar'atun jamīlah*

Ta Marbutah mati dilambangkan dengan /h/

Contoh:

فاطمة ditulis *fātima*

4. Syaddad (tasydid, geminasi)

Tanda geminasi dilambangkan dengan huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda *syaddad* tersebut.

Contoh:

ربنا ditulis *rabbānā*

البر ditulis *al-birr*

5. Kata sandang (artikel)

Kata sandang yang diikuti oleh “huruf syamsiyah” ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu bunyi /I/ diganti dengan huruf yang sama dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.

Contoh:

الشمس	ditulis	<i>asy-syamsu</i>
الرجل	ditulis	<i>ar-rajulu</i>
السيدة	ditulis	<i>as-sayyidah</i>

Kata sandang yang diikuti oleh “huruf qamariyah” ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu bunyi /I/ diikuti terpisah dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan tanda sempang.

Contoh:

القمر	ditulis	<i>al-qamar</i>
البدیع	ditulis	<i>al-badī'</i>
الجلال	ditulis	<i>al-jalāl</i>

6. Huruf Hamzah

Hamzah yang berada di awal kata tidak ditransliterasikan. Akan tetapi, jika hamzah tersebut berada di tengah kata atau akhir kata, huruf hamzah itu ditransliterasikan dengan apostrof / ` /.

Contoh:

أمرت	ditulis	<i>umirtu</i>
شيء	ditulis	<i>syai'un.</i>

PERSEMBAHAN

Dengan segenap hati, saya persembahkan skripsi ini untuk orang-orang yang senantiasa mendo'akan kesuksesan dan memberikan semangat dalam kehidupan saya khususnya untuk:

Dengan setulus hati, Skripsi ini kupersembahkan untuk:

1. Kedua orang tua, Bapak Amat Teguh dan Ibu Muslekha tercinta, yang senantiasa memberikan dorongan dan motivasi kepadaku dan selalu bekerja keras untuk pendidikanku, terima kasih telah memberikan doa restu dan memberikan yang terbaik untuk masa depanku.
2. Segenap keluarga, kakaku Ahmad Zulfikar dan adikku Ahmad Yasbakhun yang selalu memberi motivasi kepadaku untuk terus berusaha.
3. Sahabat-sahabatku beserta teman-teman kampus IAIN Pekalongan angkatan 2016 seperjuangan, terima kasih atas motivasi, dukungan dan semangat yang selalu kalian berikan.
4. Seluruh pihak perangkat Desa Wonotunggal, terima kasih atas bantuan dan dukungannya.
5. Segenap dosen-dosen serta staf karyawan IAIN Pekalongan, terima kasih atas ilmunya, semoga Allah SWT. membalas dengan kebaikan dan rahmat-Nya.
6. Almamater tercinta IAIN Pekalongan yang memberiku ilmu dan pengalaman serta bekal untuk menggapai cita-cita.
7. Semua pihak yang telah mendukung dan membantu terselesainya skripsi ini..

MOTTO

أَكْمَلُ الْمُؤْمِنِينَ إِيمَانًا أَحْسَنُهُمْ خُلُقًا (رَوَاهُ التِّرْمِذِيُّ)

"Mukmin yang paling sempurna imannya adalah yang paling baik akhlaknya."

(HR. al-Tirmidzî)

ABSTRAK

Atikah, Zain. 2021. *Pengaruh Game Online Terhadap Akhlak Madzmummah Remaja Di Desa Wonotunggal Kecamatan Wonotunggal Kabupaten Batang. Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Pekalongan. Pembimbing: Triana Indrawati, M.A*

Kata Kunci : *Game Online* Dan Akhlak Madzmummah

Game online merupakan jenis jejaring sosial yang banyak diminati mulai dari anak-anak, remaja bahkan sampai orang dewasa. *game online* bisa membuat para pemainnya lupa waktu. Permainan game online sekarang ini tidak hanya bisa dinikmati oleh masyarakat perkotaan saja, tetapi masyarakat di pedesaan bisa mengakses game online ini karena permainan ini bisa dimainkan menggunakan handphone. Remaja menjadi kelompok usia terbanyak yang mengalami permasalahan dengan penggunaan teknologi, khususnya terkait dengan penggunaan game online telah mendapat banyak perhatian dari masyarakat luas. Masalah yang timbul dari aktivitas bermain game online yang berlebihan, diantaranya kurang peduli terhadap kegiatan sosial, kehilangan kontrol atas waktu, menurunnya prestasi akademik, relasi sosial, finansial, kesehatan, dan fungsi kehidupan lain yang penting.

Penelitian ini menggunakan tipe penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif dengan jumlah sampel 82 anak remaja Desa Wonotunggal, teknik pengambilan sampel menggunakan *simple random sampling*. Analisis yang digunakan dalam penelitian ini meliputi uji validitas, uji reliabilitas, uji asumsi klasik seperti uji normalitas, uji linearitas, serta uji regresi linear berganda, untuk uji hipotesis dalam penelitian ini meliputi uji t, dan koefisien determinasi (R^2).

Berdasarkan hasil dari uji t intensitas *game online* berpengaruh secara signifikan terhadap akhlak madzmummah remaja hal ini ditunjukkan dengan nilai t hitung sebesar 4,867 lebih besar dari t tabel yaitu 1,9900 dan nilai signifikansinya sebesar 0,000 kurang dari 0,05. untuk nilai koefisien determinasi sebesar 0,219 atau 21,9 %.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji syukur Alhamdulillah penulis haturkan kepada Allah SWT karena berkat rahmat, taufiq serta hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Selanjutnya shalawat dan salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan Nabi Muhammad SAW yang telah menghantarkan dari zaman kegelapan menuju zaman terang benderang, semoga kita mendapatkan syafaatnya kelak di hari akhir.

Skripsi ini di susun dalam rangka memenuhi tugas dan melengkapi syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Strata Satu (S1) Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (IAIN) Pekalongan.

Selanjutnya dalam kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Bapak Dr. H. Zaenal Mustakim, M.Ag, selaku Rektor IAIN Pekalongan yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk dapat menuntut ilmu di IAIN Pekalongan.
2. Bapak Dr. H. M. Sugeng Solehudin, M.Ag selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah memberikan motivasi dan dorongan untuk menyelesaikan penelitian ini.
3. Bapak Dr. H. Salafudin, M.Si, M.Pd, selaku Ketua Jurusan PAI IAIN Pekalongan yang telah memberikan dorongan dan semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Umum Budi Karyanto, M.Hum, selaku Dosen Wali yang telah memberikan motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.
5. Ibu Triana Indrawati, M.A, selaku pembimbing skripsi yang telah bersedia mengarahkan peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

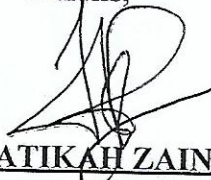
6. Segenap Civitas Akademika IAIN Pekalongan yang telah ikut serta membantu dalam penyusunan skripsi ini.
7. Segenap perangkat Desa Wonotunggal yang telah bersedia membantu peneliti menyediakan data untuk menyelesaikan skripsi ini.
8. Dan semua pihak yang membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan rahmat dan anugerah-Nya kepada kita semua atas kebaikan dan bantuan berbagai pihak yang selama ini membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini baik secara langsung maupun tidak langsung. Dengan segala kerendahan hati, peneliti mengharapkan kritik dan saran dari berbagai pihak demi meningkatkan kualitas skripsi ini, dan penelitti berharap semoga skripsi yang peneliti sajikan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. Aamiin.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pekalongan, Oktober 2021

Penulis,



ATIKAH ZAIN

NIM. 2021116114

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	ii
NOTA PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN	iv
TRANSLITERASI	v
PERSEMBAHAN	viii
MOTTO	ix
ABSTRAK	x
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR BAGAN	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Kegunaan Penelitian	6
E. Sistematika Penulisan	8
BAB II LANDASAN TEORI	10
A. Deskripsi Teori	10
1. <i>Game Online</i>	10
a. Pengertian <i>Game Online</i>	10
b. Indikator Intensitas <i>Game Online</i>	12
c. Faktor-Faktor Bermain <i>Game Online</i>	13
2. <i>Akhlak Madzmummah</i>	14
a. Pengertian <i>Akhlak Madzmummah</i>	14
b. Indikator <i>Akhlak Madzmummah</i>	17
c. Faktor-Faktor Pembentukan <i>Akhlak</i>	19
B. Penelitian yang Relevan	20
C. Kerangka Berpikir	25
D. Hipotesis	26
BAB III METODE PENELITIAN	27
A. Jenis dan Pendekatan	27
B. Tempat dan Waktu	28
C. Variabel	29
D. Populasi, Sampel, dan Teknik Pengambilan Sampel	30
E. Teknik Pengumpulan Data	32
F. Uji Instrumen	34
G. Teknik Analisis Data	36

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	38
A. Data Hasil Penelitian	38
1. Gambaran Umum Desa Wonotunggal	38
a. Keadaan Geografis Desa Wonotunggal	38
b. Kondisi Monografis Desa Wonotunggal	39
2. Keadaan Remaja di Desa Wonotunggal	40
3. Laporan Hasil Data Responden	41
B. Analisis Data	44
1. Uji Instrumen	44
a. Uji Validitas.....	44
b. Uji Reliabilitas	47
2. Uji Asumsi Klasik	48
a. Uji Normalitas.....	48
b. Uji Linieritas	49
3. Uji Hipotesis	50
a. Uji Regresi Linier Sederhana.....	50
b. Uji T	52
c. Uji Koefisien Determinasi	53
4. Pembahasan	54
BAB V PENUTUP	58
A. Kesimpulan	58
B. Saran	58

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Pilihan Jawaban Angket dan Skor	33
Tabel 4.1 Data Penduduk Desa Wonotunggal Berdasar Jenis Kelamin	39
Tabel 4.2 Data Penduduk Desa Wonotunggal Berdasarkan Usia	40
Tabel 4.3 Data Responden Berdasar Jenis Kelamin	42
Tabel 4.4 Data Responden Berdasarkan Usia	43
Tabel 4.5 Hasil Uji Validitas Variabel <i>Game Online</i>	44
Tabel 4.6 Hasil Uji Validitas Variabel Akhlak <i>Madzmumamah</i>	46
Tabel 4.7 Hasil Uji Reliabilitas	47
Tabel 4.8 Hasil Uji Normalitas	48
Tabel 4.9 Hasil Uji Linieritas	49
Tabel 4.10 Hasil Uji Regresi Linier Sederhana	50
Tabel 4.11 Hasil Uji T	52
Tabel 4.12 Hasil Uji Koefisien Determinasi	53

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir	26
-----------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Dokumentasi Penelitian
- Lampiran 2 Kuesioner Penelitian
- Lampiran 3 Daftar Responden dan tabulasi
- Lampiran 4 Hasil SPSS
- Lampiran 5 Surat Penunjukan Pembimbing
- Lampiran 6 Permohonan Izin Penelitian
- Lampiran 7 Surat Keterangan Penelitian
- Lampiran 8 Daftar Riwayat Hidup

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di era globalisasi ini, perkembangan teknologi yang semakin pesat membuat banyak perubahan yang terjadi pada masyarakat terutama teknologi komunikasi internet. Teknologi internet memudahkan segala hal yang diinginkan dapat selesai dalam waktu yang singkat. Dengan bantuan internet, masyarakat dapat memanfaatkan sebagai sarana informasi dan hiburan. Perkembangan internet menyuguhkan banyak penawaran yang menarik alih-alih menggunakan internet untuk menyelesaikan tugas sekolah atau pekerjaan, kenyataannya banyak yang menggunakan internet hanya untuk bermain *game online*.¹

Dalam dunia yang modern, manusia tidak bisa dipisahkan lagi dengan alat komunikasi yang modern. Dalam kebudayaan, alat dipakai untuk mempermudah dan membantu kehidupan manusia yang biasa digunakan istilahnya teknologi. Namun, istilah teknologi identik alat-alat yang mengarah pada peralatan suatu budaya. Para ahli yang mengacu pada definisi teknologi rentan terjatuh kepada definisi yang hanya mencangkup alat-alat pendukung dalam kehidupan manusia.²

¹ Rika Agustina Amanda, "Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja di Samarinda", (Samarinda: *Jurnal Ilmu Komunikasi*, No.3, IV, Agustus, 2016), hlm. 291.

² Syahrul Perdana Kusumawardani, "Game Online Sebagai Pola Perilaku Studi Deskriptif Tentang Interaksi Sosial Gamers Clash Of Clans Pada Clan Indo Spirit", (Surabaya: *Jurnal Antropologi Universitas Airlangga*, No.2, IV, Juli 2015), hlm. 158.

Handphone merupakan salah satu dari hasil perkembangan teknologi. Teknologi *handphone* awalnya hanya sebuah alat komunikasi nirkabel, kemudian berkembang menjadi sebuah alat yang canggih. Kecanggihan teknologi *handphone* tidak hanya sebagai alat komunikasi, tetapi manusia dapat mengambil foto atau merekam video, bermain *game*, mendengarkan musik, dan mengakses internet dalam hitungan detik.³

Handphone yang di dalamnya terdapat berbagai *game* muncul di pasaran. Fenomena ini menunjukkan betapa teknologi *game* sudah meluas ke berbagai sektor kehidupan. *game* dapat diperoleh dengan mudah melalui aplikasi dalam *handphone* dan media internet. Pertumbuhan *game* masih akan sangat fenomenal di masa mendatang berbagai gadget baru dengan aplikasi *game* canggih pun bermunculan.⁴

Selama 10 tahun terakhir ini jejaring sosial yang banyak penggunanya yaitu *game online*. Perkembangan *game online* ini cukup pesat baik di kota-kota besar maupun di kota-kota kecil atau pedesaan. *Game Online* merupakan jenis *game* yang cara mengaksesnya menggunakan jaringan Internet dan melibatkan banyak pemain sekaligus berinteraksi antara pemain satu dengan yang lainnya dalam waktu yang bersamaan.⁵

³ Kholifah Istiqomah, "*Dampak Game Pada Kepribadian Sosial Anak (Studi Kasus Kelas V SD Al Madina Semarang)*", Skripsi (Semarang: UIN Walisongo Semarang, 2016), hlm. 5.

⁴ Samuel Henry, *Cerdas dengan Game: Panduan Praktis bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2010), hlm 5-6

⁵ Alif Harsan, *Jago Bikin Game Online*, (Jakarta: Trans Media, 2011), hlm. 1.

Game Online merupakan jenis jejaring sosial yang banyak diminati mulai dari anak-anak, remaja bahkan sampai orang dewasa. *Game Online* bisa membuat para pemainnya lupa waktu, hal itu terjadi disebabkan rata-rata.pemainnya melakukan aktivitasnya secara berlebihan karena para pemain game (*gamers*) menyatakan bahwa *game online* permainannya sangat menyenangkan dan bisa menghilangkan kejenuhan. Permainan *game online* sekarang ini tidak hanya bisa dinikmati oleh masyarakat perkotaan saja, tetapi masyarakat di pedesaan bisa mengakses *game online* ini karena permainan ini bisa dimainkan menggunakan handphone.⁶

Remaja berada pada rentang usia 12-18 tahun. Masa remaja merupakan masa peralihan dari anak-anak menuju dewasa. Pada masa ini remaja akan sangat mengalami berbagai perubahan pada dirinya, baik itu dari fisik maupun psikis, secara individual ataupun dalam peran sosialnya di keluarga, sekolah serta masyarakat. Remaja yang tumbuh dan berkembang pada era milenium saat ini akan bersinggungan dengan banyaknya kecanggihan teknologi yang memudahkan untuk memperoleh berbagai informasi yang dibutuhkannya remaja saat ini dapat disebut generasi post-millennials. Salah satu cirinya yaitu tumbuh dengan teknologi yang sangat mudah untuk diaksesnya, sehingga hal tersebut membuat remaja saat ini dapat juga dikatakan sebagai generasi yang paling memahami teknologi.⁷

⁶ Alif Harsan, *Jago Bikin Game Online...* hlm. 2.

⁷Eryzal Novrialdy, "Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya", (Yogyakarta: *Jurnal Psikologi UGM*, No. 02, II, 2019), hlm.148-149.

Remaja menjadi kelompok usia terbanyak yang mengalami permasalahan dengan penggunaan teknologi, khususnya terkait dengan penggunaan game online telah mendapat banyak perhatian dari masyarakat luas. Masalah yang timbul dari aktivitas bermain game online yang berlebihan, diantaranya kurang peduli terhadap kegiatan sosial, kehilangan kontrol atas waktu, menurunnya prestasi akademik, relasi sosial, finansial, kesehatan, dan fungsi kehidupan lain yang penting. Bahaya utama yang ditimbulkan akibat bermain game online berlebihan adalah investasi waktu ekstrem dalam bermain. Penggunaan waktu yang berlebihan untuk bermain game online membuat terganggunya kehidupan sehari-hari. Gangguan ini secara nyata mengubah prioritas remaja, yang menghasilkan minat sangat rendah terhadap sesuatu yang tidak terkait *game online*. Remaja yang berlebihan dalam memainkan game online semakin tidak mampu untuk mengatur waktu bermain. Akibatnya, remaja mengabaikan dunia nyata dan peran di dalamnya.⁸

Masa remaja (remaja awal dan remaja akhir) adalah masa yang penuh emosi secara psikologis, Masa ini ditandai dengan kondisi jiwa yang labil, tidak menentu dan biasanya susah mengendalikan diri sehingga pengaruh-pengaruh negatif seperti perilaku-perilaku menyimpang akibat dari pergeseran nilai mudah mempengaruhi jiwa remaja dan menimbulkan gejala baru berupa krisis akhlak di kalangan generasi remaja. Perkembangan global dan kemajuan

⁸ Eryzal Novrialdy, *Kecanduan Game Online pada Remaja...* hlm.150-151.

IPTEK yang tidak diimbangi dengan kemajuan moral akhlak menjadi salah satu faktor pesatnya kemerosotan akhlak yang dialami para remaja. Indikator ini dapat dilihat diantaranya sikap dan perilaku remaja yang cenderung lekas marah, kurang hormat terhadap orang tua, bersikap kasar, dan kurang disiplin dalam beribadah. Kemerosotan/krisis akhlak ini menjadi pekerjaan rumah bagi semua kalangan. Baik dan buruknya remaja dimasa yang akan datang akan sangat ditentukan oleh generasi saat ini yang menjadi pembimbing dan pendidik mereka. Sebagaimana dikatakan dalam teori yang menjelaskan pada dasarnya seorang anak dilahir ke dunia itu suci bagaikan kertas putih yang belum tertulis tinta, dan akan menjadi apakah bayi itu dikemudian hari, tergantung kepada apa dan siapa yang akan menuliskannya.⁹

Akhlak yang senantiasa melekat pada perilaku seseorang menurut norma-norma atau penilaian yang diberikan sesuai perbuatan yang dilakukan tersebut. Perbuatan itu ditentukan pula dengan kriteria-kriteria yang jelas apakah baik atau buruk. Akhlak secara umum merupakan segala bentuk perbuatan yang memiliki ciri-ciri sebagaimana disebutkan di atas, yaitu perbuatan yang dilakukan atas kehendak dan kemauan. Kehendak dan kemauan yang dilakukan seseorang bila bertentangan dengan asas-asas ajaran Islam, yakni al-Quran dan Hadis Rasulullah SAW, maka tentu perilaku tersebut tergolong pada akhlak yang buruk. Perilaku yang buruk yang dilakukan oleh seseorang sebenarnya adalah karena ketidaksanggupan dirinya mengontrol nafsunya, karena nafsunya sudah

⁹ Partono, "Pendidikan Akhlak Remaja Dalam Keluarga Muslim Di Era Industri 4.0", (Kudus: *Jurnal Teladan*, No. 5, V, Mei 2020), hlm. 56-57.

menguasai dirinya, disamping pemahaman dan pengertian baik baginya tidak jelas, sehingga perbuatan buruklah yang dianggapnya baik. Padahal perilaku buruk sebenarnya sangat membahayakan bagi dirinya dan juga masyarakat. Lemahnya kesadaran bagi seseorang yang melakukan perbuatan keji tentu akan memberikan dampak yang lebih buruk lagi. Semakin lama manusia itu membiarkan dirinya dikuasai syaitan, maka semakin jauhlah ia dengan Allah SWT, maka semakin tebal pula hijab-hijab nafsu dihatinya, seterusnya menghilangkan harapan manusia itu untuk mema'rifatkan dirinya dengan Allah SWT.¹⁰

B. Rumusan Masalah

Peneliti merumuskan masalah dalam penelitian ini dengan dasar latar belakang yang telah dipaparkan, yaitu :

1. Apakah *game online* berpengaruh secara signifikan terhadap akhlak *madzmumah* remaja Desa Wonotunggal Kecamatan Wonotunggal Kabupaten Batang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditentukan, jadi tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh *game online* terhadap akhlak *madzmumah* remaja Desa Wonotunggal Kecamatan Wonotunggal Kabupaten Batang?

¹⁰ Ahmad Zuhdi, "Akhlak Yang Buruk Dalam Perspektif Pendidikan Islam Serta Upaya Penanggulanganya", (Kerinci: *Jurnal Tarbawi : Jurnal Ilmu-ilmu Pendidikan*, No. 01, IV, Juli 2018). hlm. 58

D. Kegunaan Penelitian

Mengenai kegunaan yang dapat dipetik dari penelitian ini yaitu:

1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan akan memperbanyak ilmu terkait dengan pengaruh *game online* terhadap akhlak *mazmummah* remaja, memperkaya hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, juga sebagai tambahan pustaka dan referensi rujukan pada perpustakaan IAIN Pekalongan.

2. Kegunaan Praktis

a. Untuk Pemerintah Desa

Memperoleh informasi secara kongkrit tentang kondisi objektif Desa Wonotunggal mengenai pengaruh *game online* terhadap akhlak *madzmummah* remaja.

b. Untuk Mahasiswa

Mahasiswa dapat menjadikan penelitian ini sebagai referensi dan sumber informasi tentang pengaruh *game online* terhadap akhlak *madzmummah* serta dapat digunakan untuk evaluasi diri.

c. Bagi Peneliti

Dapat dijadikan sebagai pengembangan teknik-teknik yang baik dan latihan khususnya dalam membuat karya tulis ilmiah, sehingga menambah pengetahuan yang lebih matang dalam bidang penelitian sebagai kontribusi nyata bagi dunia pendidikan.

d. Bagi Penelitian Selanjutnya

Kesimpulan dari penelitian ini bisa dijadikan referensi dan penunjang untuk mengembangkan penelitian berikutnya yang serupa.

E. Sistem Penulisan Skripsi

Sistematika penulisan dari skripsi ini, peneliti membagi 5 bab antara lain:.

Bab I Pendahuluan

Pada bab ini berisi tentang Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Kegunaan Penelitian serta Sistematikan Penelitian.

Bab II Landasan Teori

Pada bab ini penulis mengemukakan Dasar Teori untuk memecahkan sebuah permasalahan dalam penelitian skripsi ini, yang membahas tentang pengertian dari *Game Online* Serta Akhlak *Madzmumamah* Remaja, pada bab ini selain landasan teori juga ada Tinjauan Pustaka, Kerangka Pikir serta Hipotesis.

Bab III Metode Penelitian

Pada bab ini penulis menjelaskan berkaitan dengan metode penelitian yang dapat diidentifikasi sebagai berikut, jenis dan pendekatan penelitian, setting penelitian yang meliputi lokasi dan waktu penelitian, variabel penelitian, teknik pengambilan sampel, teknik pengumpulan data, dan metode analisis data.

Bab IV Analisis Data dan Pembahasan

Pada bab ini penulis mendeskripsikan data yang diperoleh lapangan, menganalisis betkaitan dengan hasil penelitian serta mengkaitkan hasil analisis data dengan penelitian terdahulu serta teori-teori yang dipakai penulis di bagian pembahasan.

BAB V Penutup

Pada bab ini penulis mengemukakan simpulan dan saran, daftar pustaka atau rujukan yang dipakai dalam menyelesaikan penelitian skripsi, serta lampiran-lampiran yang mendukung penelitian ini.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil pengolahan data dengan menggunakan program SPSS dan pembahasan dari hasil penelitian maka dapat ditarik kesimpulan semakin tinggi intensitas remaja bermain *game online* maka semakin meningkat pula akhlak *madzmumah* remaja desa Desa Wonotunggal Kecamatan Wonotunggal Kabupaten Wonotunggal. Nilai signifikansi dari variabel *intensitas game online* dilihat dari Uji T sebesar $0.000 < 0.05$ serta untuk hasil t hitung diperoleh $4,867 > 1,9900$, dapat disimpulkan untuk H_0 ditolak H_a diterima. Sehingga dapat dipahami *Game Online* berpengaruh secara signifikan terhadap akhlak *madzmumah* remaja Desa Wonotunggal Kecamatan Wonotunggal Kabupaten Batang, serta untuk hasil Koefisien Determinasi sejumlah 21,9% yang memiliki arti variabel intensitas *game online* mempunyai pengaruh sebesar 21,9% terhadap akhlak *madzmumah* remaja.

B. Saran

- a. Remaja Desa Wonotunggal diharapkan bisa mengurangi bermain *Game Online*, karena jika bermain *game online* secara berlebihan akan berpengaruh terhadap akhlak *madzmumah* remaja
- b. Remaja Desa Wonotunggal diharapkan bisa mengatur waktu dalam aktivitasnya, seperti melakukan kewajiban beribadah, belajar, ataupun membantu orang tua.

- c. Remaja Desa Wonotunggal diharapkan bisa hemat biaya pengeluaran, karena bermain *Game Online* menggunakan kuota internet, jika tidak bisa mengendalikan atau terus menerus bermain *Game Online* setiap harinya maka kuota internet akan cepat habis dan terbuang sia-sia untuk hal yang tidak bermanfaat.

DAFTAR PUSTAKA

- A.Zainuddin, M.Jamبارi. 1999. *Al-Islam 2 Muamalah dan Akhlak*. Bandung:Pustaka Setia.
- Abdullah, Yatimin. 2007. *Studi Akhlak Dalam Perspektif Al-Qur'an*. Jakarta: Amzah.
- Amanda, Rika Agustina. 2016. "Pengaruh *Game Online* Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja di Samarinda", (Samarinda: *Journal Ilmu Komunikasi*, No.3.
- Anwar, Rosihon. 2008. *Aqidah Akhlak*. Bandung: Pustaka Setia.
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Dasar – Dasar Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____. 2007. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- AS, Asmaran. 1992. *Pengantar Studi Akhlak*. Jakarta: Rajawali Press.
- Azwar, Saifudin. 2011. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ghazali, Imam. 2019. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 19*. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Haqiqi, Akhmad Nur dan Muhith, Abd. 2020. "Efek Negatif Bermain *Game Online* Free Fire Battlegrounds terhadap Akhlak Remaja di Desa Ambulu Kabupaten Jember". Jember: *Solidarity: Journal of social Studies*, No. 1.
- Harsan, Alif. 2011. *Jago Bikin Game Online*. Jakarta: Trans Media.
- Henry, Samuel. 2010. *Cerdas dengan Game: Panduan Praktis bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Hidayati, Normala. 2020. "Pengaruh Kesenangan *Game Online* Terhadap Akhlak Madzmumah Siswa Di MTs Sunan Kalijogo Kota Malang", *Skripsi Sarjana Pendidikan Agama Islam*. Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim.
- Istiqomah, Kholifah. 2016. "Dampak Game Pada Kepribadian Sosial Anak(Studi Kasus Kelas V SD Al Madina Semarang)". *Skripsi*. Semarang: UIN Walisongo Semarang
- K, Andri Arif, dan Widya, Andy. 2019. *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*. Magetan : CV. AE Media Grafika.

- Kurniawan, Drajat Edy. 2017. "Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta", *Jurnal Konseling Gusjigang*, No.1. Vol. III.
- Kusumawardani, Syahrul Perdana. 2015. "Game Online Sebagai Pola Perilaku Studi Deskriptif Tentang Interaksi Sosial Gamers Clash Of Clans Pada Clan Indo Spirit". Surabaya: *Jurnal Antropologi*, No.2. Vol. IV.
- Lusiana, Novita, dkk. 2015. Buku Ajar *Metode Penelitian Kebidanan*. Yogyakarta: CV Budi Utma.
- Margono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Marsha, Herdiansyah dan Candra Dian Adi. 2016. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan *Game Online* Pada Peserta Didik Kelas 10 Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih 2015/2016, *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, No.1. Vol. III
- Miswar, dkk. 2016. *Akhlak Tasawuf Membangun Karakter Islami*. Medan: Perdana Publishing.
- Moleong, Lexy J. 2002. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Muslim.2019. "Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* terhadap Akhlak Remaja di Desa Rajek Kec. Godong Kab. Grobogan", *Skripsi Sarjana Sosial*. Semarang: UIN Walisongo.
- Novrialdy, Eryzal. 2019. "Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya". Yogyakarta: *Jurnal Psikologi UGM*, No. 02, Vol. II
- Nugroho, Desy Permata Sari. 2020. "Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Kecenderungan Agresivitas Gamers". *Skripsi Jurusan Psikologi*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Nuraminmujaidin, Ahmad. 2020. "Pengaruh Bermain *GameOnline* dan Teman Sebaya Terhadap Akhlak Mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Iain Ponorogo Angkatan 2017". *Skripsi Sarjana Pendidikan Agama Islam*. Ponorogo: IAIN Ponorogo.
- Partono 2020. "Pendidikan Akhlak Remaja Dalam Keluarga Muslim Di Era Indutri 4.0". Kudus: *Jurnal Teladan*, No. 5. Vol.V.
- Ramadhan, Iqbal, dan Nursuprianah, Indah, dan Raharjo, Hendri. 2020. "Pengaruh Bermain *Game Online* Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa". Cirebon: *Al Khawarizmi: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika*, No. 2. Vol. IV.

- Rusdah. 2019. "Pengaruh *Game Online* Terhadap Akhlak Siswa Di MTs Darul Amanah Kecamatan Bati-Bati Kabupaten Tanah Laut". *Skripsi Sarjana Pendidikan Agama Islam*. Banjarmasin: UIN Antasari.
- Rusmaini. 2013. *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Felicha.
- Salafudin dan Nalim. 2014. *Statistik Inferensial*. Pekalongan: STAIN Pekalongan Press.
- Santoso, Singgih. 2002. *Statistik Parametrik*, Cetakan Ketiga. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suplig, Maurice Andrew. 2017. "Pengaruh Kecanduan *Game Online* Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar". Makassar: *Jurnal Jaffray*, No. 2. Vol.XIV.
- Wathoni, Lalu Muhammad Nurul. 2020. *Akhlak Tasawuf*. Lombok: Forum Pemuda Aswaja.
- Werang, Basilius Redan. 2015. *Pendekatan Kuantitatif dalam Penelitian Sosial*. Yogyakarta: Calpulis.
- Wibowo, Agung Edy. 2012. *Aplikasi Praktis SPSS Dalam Penelitian Cetakan ke-1*. Yogyakarta, Gramedia.
- Widya, Andri Arif K, Andy. 2019. *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*. Magetan : CV. AE Media Grafika.
- Yee, Nicholas. 2007. "Motivations of Play in *Online Games*". *Journal of Cyber Psychology and Behaviour*. No. 6. Vol.IX.
- Young, Kimberly S. 2017. *Kecanduan Internet*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Zuhdi, Ahmad. 2018. "Akhlak Yang Buruk Dalam Perspektif Pendidikan Islam Serta Upaya Penanggulangannya". Kerinci: *Jurnal Tarbawi Jurnal Ilmu-ilmu Pendidikan*. No. 01, Vol. IV.