

**PENGARUH PENGGUNAAN *SOCIAL MEDIA* DAN *GAME ONLINE* TERHADAP AKHLAKUL KARIMAH REMAJA
DI DESA KERTIJAYAN KECAMATAN BUARAN
KABUPATEN PEKALONGAN**

SKRIPSI

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



Oleh:

MIKAIL AR
NIM. 2118164

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
2023**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Mikail A.R**

NIM : **2118164**

Program Studi : **PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI)**

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“PENGARUH PENGGUNAAN SOSIAL MEDIA DAN GAME ONLINE TERHADAP AKHLAKUL KARIMAH REMAJA DI DESA KERTIJAYAN KECAMATAN BUARAN KABUPATEN PEKALONGAN”** adalah benar-benar karya peneliti sendiri, kecuali dalam bentuk kutipan yang telah peneliti sebutkan sebelumnya.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya. Apabila dikemudian hari terbukti skripsi ini ternyata hasil plagiasi, penulis bersedia menerima sanksi akademik dengan dicabutnya gelar.

Pekalongan, 03 Juni 2023

Yang menyatakan



MIKAIL A.R
NIM. 2118164

Fatmawati Nur Hasanah, M.Pd
Karangsari RT 3/RW 2 Kecamatan Bojong,
Kabupaten Pekalongan, Jawa Tengah 51155

NOTA PEMBIMBING

Lamp : 4 (empat) eksemplar
Hal : Naskah Skripsi
Sdr. Mikail A.R

Kepada
Yth. Dekan FTIK
UIN K.H. Abdurrahman Wahid
Pekalongan
c/q. Ketua Program Studi PAI
di - Pekalongan.

Assalamualaikum Wr Wb.

Setelah melalui masa bimbingan yang baik, maka naskah skripsi saudara :

Nama : Mikail A.R

NIM : 2118164

Judul : PENGARUH PENGGUNAAN *SOSIAL MEDIA DAN GAME ONLINE* TERHADAP AKHLAKUL KARIMAH REMAJA DI DESA KERTIJAYAN KECAMATAN BUARAN KABUPATEN PEKALONGAN

Dengan ini mohon agar Skripsi mahasiswa tersebut dapat segera dimunaqosahkan. Demikian nota pembimbing ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya. Harap menjadi perhatian dan terimakasih

Wassalamualaikum Wr Wb.

Pekalongan, 03 Juni 2023

Dosen Pembimbing



Fatmawati Nur Hasanah, M.Pd
NIP. 19900528 201903 2 014



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jl. Pahlawan Km. 05, Rowolaku, Kec. Kajen, Kabupaten Pekalongan 51161
Website: <http://ftik.uingusdur.ac.id> Email: ftik@uingusdur.ac.id

PENGESAHAN

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri
K.H Abdurahman Wahid Pekalongan mengesahkan Skripsi saudara/i :

Nama : **MIKAIL A.R**
NIM : **2118164**
Judul : **PENGARUH PENGGUNAAN *SOCIAL MEDIA* DAN *GAME ONLINE* TERHADAP AKHLAKUL KARIMAH REMAJA DI DESA KERTIJAYAN KECAMATAN BUARAN KABUPATEN PEKALONGAN**

Telah diujikan pada hari Selasa, tanggal 27 Juni 2023 dan dinyatakan **LULUS** serta diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Dewan Penguji

Penguji I


Muthoin, M.Ag.
NIP. 19760919 200912 1 002

Penguji II


Ma'mun, M.S.I
NIP. 19770314 201608 D1 093

Pekalongan, 17 Juli 2023

Disahkan Oleh

Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan,


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

PEDOMAN TRANSLITERASI

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

Fonem-fonem 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	ṣ	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	Z	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	Ghain	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	ﺀ	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

2. Vokal

Vokal Tunggal	Vokal rangkap	Vokal Panjang
أ = a		آ = ā
إ = i	أي = ai	إي = ī
أ = u	أو = au	أو = 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 *fātimah*

4. *Syaddad (tasydid, geminasi)*

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

Contoh:

ربنا	ditulis	<i>rabbanā</i>
البر	ditulis	<i>al-barr</i>

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-rojulu</i>
السيدة	ditulis	<i>as-sayyidah</i>

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

Contoh:

القمر	ditulis	<i>al-qamar</i>
البديع	ditulis	<i>al-badi'</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 di akhir kata, huruf hamzah itu ditransliterasikan dengan apostrof /'/.

Contoh:

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

PERSEMBAHAN

Assalamualaikum Warrahmatullahi Wabarakatuh.

Alhamdulillahirabbila'lamin puji syukur kehadiran Allah SWT, Tuhan Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang. Shalawat serta salam semoga tercurahkan kepada Junjungan, tauladan makhluk paling mulia di alam semesta yakni Nabi Muhammad SAW, semoga kelak termasuk umat yang akan mendapatkan syafaatnya di hari akhir nanti, Aammiin

Pertama, Ya Allah atas izin Mu, dan atas Ridho Kedua orang tua saya sehingga mampu menyelesaikan tugas akhir kuliah ini, proses demi proses, langkah demi langkah yang telah menuntun untuk mencapai kesuksesan dan meraih cita-cita. Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah Hirobbil'alaamiin dan dengan segala kerendahan hati penuh hormat, skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Kepada Beliau Bapak K.H Abdul Ghoni S.Pd.(Alm) yang sangat saya banggakan dan saya sayangi dan senantiasa dulu selalu mendampingi dan memberikan suport dalam segala kondisi, segala nasehat-nasehat yang baik, dan telah memberikan pengorbanan yang besar serta do'a yang sampai sekarang selalu menemanin setiap langkah ini, yang selalu memberikan kasih sayang dan bimbingan, sayang senantiasa bersabar dengan sikap dan segala kekurangan putra mu ini, dan semua perjuangan yang tidak dapat terbalaskan dengan apapun.
2. Kepada Beliau ibu Hj. Nuritum yang sangat saya banggakan dan saya sayangi dan senantiasa mendampingi dan memberikan suport dalam segala kondisi, nasehat-nasehat, dan telah memberikan pengorbanan yang besar serta do'a yang selalu menemanin setiap langkah ini, yang selalu memberikan kasih sayang dan

- bimbingan, sayang senantiasa bersabar dengan sikap dan segala kekurangan putra mu ini, dan semua perjuangan yang tidak dapat terbalaskan dengan apapun.
3. Kepada kakak-kakak Moh. Asad Ariffudin, S.H., M.Hum, Rusli Haidar M.Pi., Eti Hidayati S.Keb., Fahad Kariman S.Psi., Reni Andriani S.Ak., Sulistiowati M.H., Andi Widiyanto S.T. dan keluarga sekalian, terimakasih yang sebesar-besarnya telah memberikan nasehat, support, motivasi dan do'a yang tulus kepada adik mu ini.
 4. Kepada Annisa Nurul Izzati S.Pd, Muhammad Sabiq S.Pd., M khoiron Jazza S.Pd., Nur Khafifah S.Pd., Khafidotul Khasanah S.Pd., dan Zidni Ilman Nafiah S.Pd., serta sahabat dan teman-teman seperjuangan ku, terimakasih atas support dan nasehat yang selalu kalian berikan.
 5. Kepada bapak Syarif Hidayatullah, A.MD terimakasih telah memberikan support dan segala nasehat-nasehatnya.
 6. Kepada seluruh Teman-teman KSR terimakasih telah memberikan supportnya.
 7. Serta Almamater tercinta Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Abdurrahman Wahid Pekalongan.

Wassalamualaikum Warrahmatuallahi Wabarakatuh.

MOTO

“Hiduplah Berdasarkan Kudune jangan Berdasarkan Karepe”

(Mikail A.R)

ABSTRAK

Mikail A.R. 2023. Pengaruh Penggunaan Sosial Media dan *Game Online* terhadap Akhlakul Karimah Remaja di Desa Kertijayan Kecamatan Buaran Kabupaten Pekalongan. **Skripsi.** Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI). Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK). Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. **Pembimbing** Fatmawati Nur Hasanah, M.Pd.

Kata Kunci: Akhlak, Teknologi Informasi, Game Online

Akhlak juga bisa diartikan respon seseorang secara spontan terhadap suatu rangsangan atau peristiwa yang terjadi di sekitarnya. Pengaruh lingkungan terhadap akhlak manusia bukan secara langsung tetapi dalam proses ini terdapat faktor-faktor berupa aktivitas atau peristiwa yang dapat meningkatkan atau menurunkan dampak yang timbul, kemudian berproses dalam diri baik secara afektif, persepsual, maupun kognitif sehingga berpengaruh terhadap respon kondisi lingkungan. Perkembangan teknologi yang begitu pesat membawa perubahan bagi pola kehidupan masyarakat, didukung pesatnya perkembangan konektivitas jaringan internet yang menjadikan akses semakin mudah dan stabil dan di barengi dengan produk *smartphone* yang bermunculan. Pada penelitian ini membahas bagaimana sosial media dan game online berpengaruh terhadap akhlakul karimah remaja di Desa Kertijayan Kecamatan Buaran Kabupaten Pekalongan.

Rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut: (1) Bagaimana pengaruh *social media* terhadap akhlakul karimah remaja di Desa Kertijayan Pekalongan, (2) Bagaimana pengaruh *game online* terhadap akhlakul karimah remaja di Desa Kertijayan Pekalongan, (3) Bagaimana pengaruh *social media* dan *game online* terhadap akhlakul karimah remaja di Desa Kertijayan Pekalongan

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian lapangan (field research) dengan pendekatan kuantitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket dan dokumentasi. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 90 remaja. Jenis analisis data menggunakan rumus regresi linier berganda dengan uji hipotesis yaitu uji t dan uji f dengan bantuan program SPSS 29.

Berdasarkan data hasil penelitian uji t diketahui dengan taraf signifikansi ($\alpha = 5\%$) 0,05, pengaruh X1 sosial media terhadap Y akhlakul karimah ($0,01 < 0,05$) dan juga didapatkan hasil data pengaruh X2 game online terhadap Y akhlakul karimah ($0,01 < 0,05$), maka dapat disimpulkan H_0 ditolak H_1 diterima, selain itu juga di dapat dari hasil data uji koefisien determinasi (R^2), yakni nilai persentase pengaruh penggunaan sosial media dan game online terhadap akhlakul karimah dengan nilai persentase sebesar 57,7%

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji milik Allah SWT yang selalu memberikan semangat kepada hambanya melalui perantara hamba yang lain. Cinta kasih kesempurnaan kita sampaikan kepada manusia paling sempurna yang bergelar Zainal Anbiya' Gusti Rosulullah Muhammad SAW yang tidak akan pernah bosan orang bersenandung menyebut namanya. Penulisan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi sebagian syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) di Universitas Islam Negeri UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.

Peneliti menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna karena keterbatasan keilmuan peneliti. Dalam kesempatan ini peneliti ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Zaenal Mustakim, M.Ag. selaku Rektor UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menyelesaikan studi di UIN Abdurrahman Wahid Pekalongan.
2. Bapak Dr. H. M. Sugeng Sholehuddin, M. Ag. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan yang memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menyelesaikan studi di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK).
3. Bapak Dr. Ahmad Tarifin, MA. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI) FTIK UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menyelesaikan studi di Jurusan PAI.
4. Ibu Ningsih Fadhilah, M.Pd. selaku Ketua Program Studi PAI FTIK UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan yang telah memberikan informasi mengenai kegiatan yang akan dilaksanakan oleh mahasiswa jurusan PAI.
5. Bapak Aris Nurkhamidi, M.Ag. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang senantiasa memberikan bimbingan dan motivasi kepada peneliti selama masa studi.

6. Ibu Fatmawati Nur Hasanah, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah berkenan meluangkan waktunya dan arahnya untuk memberikan bimbingan kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi.
7. Bapak Ibu Seluruh Dosen Program Studi PAI Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan yang telah memberikan ilmunya kepada peneliti dalam kegiatan belajar di bangku perkuliahan.
8. Bapak Ibu Seluruh Civitas Akademika PAI Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan yang telah memberikan dukungan fasilitas dan pelayanan dengan baik.
9. Pihak Pemerintah Desa (Kelurahan) Desa Kertijayan Kecamatan Buaran Kabupaten Pekalongan yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
10. Kepada seluruh keluarga, kerabat, dan rekan-rekan sahabat yang telah memberikan bantuan kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Allah SWT senantiasa memberikan rahmatNya serta membalas segala kebaikan kepada seluruh pihak yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

Akhir kata peneliti menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu segala kritik dan saran yang membangun selalu diterimaguna penyempurnaan di masa yang akan datang. Semoga skripsi ini bisa bermanfaat bagi peneliti, pembaca dan peneliti selanjutnya.

Pekalongan, 03 Juni 2023

Peneliti,

MIKAIL A.R
NIM. 2118164

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	ii
NOTA PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN	iv
PEDOMAN TRANSLITERASI	v
PERSEMBAHAN	viii
MOTO	x
ABSTRAK	xi
KATA PENGANTAR	xii
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Kegunaan Penelitian	7
E. Sistematika Penulisan Skripsi	8
BAB II LANDASAN TEORI	10
A. Deskripsi Teori	10
1. <i>Sosial Media</i>	10
2. Game Online	14
3. Akhlakul Karimah	18
B. Kajian Pustaka	21
C. Kerangka Berpikir	26
D. Hipotesis	28
BAB III METODE PENELITIAN	30
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian	30
1. Jenis Penelitian	30
2. Pendekatan Penelitian	30
B. Tempat Dan Waktu Penelitian	30
1. Tempat penelitian	30
2. Waktu Penelitian	31
C. Variabel Penelitian	31
1. Variabel Independen (variable bebas)	31
2. Variabel Dependen	32
D. Populasi dan sampel	34
1. Populasi	34
2. Sampel	35
E. Sumber data penelitian	36
1. Sumber data primer	36
2. Sumber data skunder	36

F. Teknik pengumpulan data	36
1. Metode kuesioner angket	36
2. Metode dokumentasi	36
G. Instrumen Penelitian	37
1. Uji Validitas	37
2. Uji Reliabilitas	38
H. Teknik Analisis Data	38
1. Deskripsi	39
2. Analisis Data Penelitian	39
3. Analisis Regresi Berganda	41
4. Uji Hipotesis	42
BAB IV PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	44
A. Deskripsi Data	44
B. Analisis Data	46
C. Pembahasan Hasil Penelitian	70
BAB V PENUTUP	75
A. Simpulan	75
B. Saran	76
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Penelitian.....	33
Tabel 3.2 Jumlah Remaja Usia 12-21 Tahun.....	34
Tabel 3.3 Skala Pengukur 1	37
Tabel 4.1 Informasi Umum	44
Tabel 4.2 Perangkat Desa dan Pemerintah Desa.....	44
Tabel 4.3 Orbitrasi Desa	45
Tabel 4.4 Batas Wilayah Desa	45
Tabel 4.5 Jumlah Penduduk Desa	45
Tabel 4.6 Sarana Prasarana Desa	46
Tabel 4.7 Hasil Uji Validitas Angket Variabel X1 (Sosial Media)	47
Tabel 4.8 Hasil Uji Validitas Angket Variabel X2 (Game Online)	48
Tabel 4.9 Hasil Uji Validitas Angket Variabel Y (Akhlakul Karimah).....	49
Tabel 4.10 Tabel Kriteria Indeks Reliabilitas	50
Tabel 4.11 Hasil Uji Reabilitas Variabel X1 (Sosial Media).....	51
Tabel 4.12 Hasil Uji Reabilitas Variabel X2 (Game Online)	51
Tabel 4.13 Hasil Uji Reabilitas Variabel Y (Akhlakul Karimah).....	51
Tabel 4.14 Deskripsi Statistik Sosial Media	52
Tabel 4.15 Persentase dan Kategori Penggunaan Sosial Media	53
Tabel 4.16 Deskripsi Statistik Game Online.....	53
Tabel 4.17 Persentase dan Kategori Penggunaan Game Online	55
Tabel 4.18 Deskripsi Statistik Akhlakul Karimah	55
Tabel 4.19 Persentase dan Kategori Akhlakul Karimah	56
Tabel 4.20 Hasil Uji Normalitas Variabel X1 terhadap Y	57
Tabel 4.21 Hasil Uji Normalitas Variabel X2 terhadap Y	58
Tabel 4.22 Hasil Uji Normalitas Variabel X1 dan X2 terhadap Y	59
Tabel 4.23 Hasil Uji Multikolinieritas	60
Tabel 4.24 Hasil Uji Heteroskedastisitas	61
Tabel 4.25 Hasil Analisis Regresi Linier Berganda.....	63
Tabel 4.26 Hasil Uji Parsial (Uji T).....	64
Tabel 4.27 Uji Simultan (Uji F)	67
Tabel 4.28 Hasil Uji Koefisien Determinasi (R ²).....	69

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Ijin Penelitian

Lampiran 2 Surat Keterangan Penelitian

Lampiran 3 Angket

Lampiran 4 Uji Validitas dan Releabilitas

Lampiran 5 Uji Asumsi Klasik

Lampiran 6 One-Sample Kolmogorov-Smirnov X1 Terhadap Y

Lampiran 7 One-Sample Kolmogorov-Smirnov X2 Terhadap Y

Lampiran 8 One-Sample Kolmogorov-Smirnov X1 dan X2 Terhadap Y

Lampiran 9 Uji Multikolinearitas

Lampiran 10 Uji Heteroskedastisitas

Lampiran 11 Uji Regresi Linier Berganda

Lampiran 12 Uji Parsial (Uji T)

Lampiran 13 Uji Simultan (Uji F)

Lampiran 14 Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Lampiran 15 Dokumentasi

Lampiran 16 Daftar Riwayat Hidup

BAB I

PENDAHULIAN

A. Latar Belakang

Kemajuan dan perkembangan teknologi di era saat ini sangatlah pesat,¹ dan identik dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi terutama pada bidang digital internet. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mau tidak mau membawa kita ke era digital, dimana perkembangan ini memiliki dampak yang begitu besar terhadap kehidupan manusia,² khususnya dalam bidang informatika, seperti *social media*, *game online* dan berbagai aktivitas kehidupan manusia lainnya. Fenomena ini di dukung dengan pesatnya perkembangan jaringan internet, seperti koneksi internet yang semakin kuat dan stabil yang kemudian didukung dengan banyaknya produk telepon pintar (*smartphone*) yang muncul dan beredar di masyarakat.

Perubahan ini menjadikan berbagai aktivitas sehari-hari menjadi lebih efektif, efisien dan praktis, berbagai macam aktivitas di dalamnya pun banyak di minati seperti beragam informasi dan aplikasi-aplikasi yang mempermudah penggunaannya untuk berinteraksi dan mencari informasi dalam jangkauan yang sangat luas (*social media*), selain itu juga terdapat akses permainan secara daring (*game online*) dengan berbagai macam fitur yang ada di dalamnya.

Social media merupakan layanan interaksi sosial secara daring yang mudah dan efisien, *social media* telah menjadi bagian penting bagi masyarakat,

¹ Dewi Salma Prawiradilaga, *Mozaik Teknologi Pendidikan ELearning*, (Kencana Prenadema Group: Jakarta, 2013) Hlm.15

² Farid Abdullah "Fenomena Digital Era Revolusi Industri 4.0", *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa dan Desain*, Vol. 4, No. 1, April 2019, hlm. 48

tercatat jumlah pengguna sosial media di Indonesia pada tahun 2022 mencapai 191,4 juta pengguna atau setaran dengan 68,9% dari seluruh total penduduk Indonesia.³ Jumlah ini semakin meningkat setiap tahunnya, dengan berbagai macam fitur seperti: berbagi foto, video, status baru, saling menyapa, dan bertemu secara virtual yang mempermudah dalam berinteraksi jarak jauh menjadi daya tarik bagi para peminat. Penggunaan aplikasi dalam *social media* yang begitu diminati oleh pengunanya seperti *Facebook* 129,9 juta pengguna atau setara 46,8% dari seluruh total penduduk Indonesia, *Instagram* 99,15 juta pengguna atau setara 35,7% dari seluruh total penduduk Indonesia, *YouTube* 139 juta pengguna atau setara 50% dari seluruh total penduduk Indonesia,⁴ dan lain-lain. Dalam mengakses *social media* pastinya juga memiliki beragam unggahan dari para pengunanya. Seperti unggahan mengenai aktivitas harian, video hiburan, bahkan jual beli dan lain sebagainya yang bisa dilakukan dalam *social media*. Termasuk juga unggahan seputar *game online* yang membuat para pengguna *social media* penasaran mengenai *game online* dan tak sedikit pengguna yang tertarik memainkan *game online* dikarenakan melihat unggahan di *social media*

Game online merupakan permainan modern berbasis teknologi virtual yang dapat dimainkan dalam *smart phone* atau *computer*. Young (2005) mengemukakan bahwa *game online* adalah permainan dengan jaringan, dimana

³ Indonesia News, "Jumlah Pengguna Media Sosial Di Indonesia Pada Tahun 2022", <https://www.tinewss.com/indonesia-news/pr-1853617810/jumlah-pengguna-media-sosial-di-indonesia-pada-tahun-2022#>, (diakses pada tanggal 13 oktober 2022).

⁴ Data Reportal, "Jumlah Pengguna Media Sosial Di Indonesia Capai 191,4 juta per tahun 2022", <https://www.suara.com/tekno/2022/02/23/191809/jumlah-pengguna-media-sosial-indonesia-capai-1914-juta-per-2022>, (diakses pada tanggal 13 oktober 2022).

interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual.⁵ Tercatat 95,4% pengguna internet di Indonesia bermain *game online* di berbagai macam perangkat seperti PC, konsol, VR, *smartphone*, hingga *platform media streaming*. tercatat pengguna *game online* seperti *mobile legends* mencapai 31 juta *user* di Indonesia, *free fire* mencapai 20 juta *user*, *PUBG Mobile* 52 juta *user*⁶.

Social media dan *game online* sebagai suatu tren di masyarakat khususnya pada kalangan remaja sudah menjadi suatu aktivitas yang menemani sehari-hari bagi kalangan mereka, untuk mengakses *social media* atau *game online* pun banyak platform *social media* atau *game online* yang saat ini tersedia di *play store* maupun *app store* seperti *Facebook*, *Twitter*, *WhatsApp*, *Mobile Legends*, *Free Fire*, *PUBG Mobile*, dan lain sebagainya.

Sehubungan dengan tren media sosial dan *game online* yang banyak di minati oleh berbagai kalangan masyarakat khususnya di kalangan remaja pada masa kini, hal ini pun berdampak pada perubahan kebiasaan bagi para penggunanya seperti, tidak peka dengan keadaan sekitar karena lebih asyik dengan *smartphone*, malas belajar, komunikasi yang tidak baik, sering lalai dengan waktu dan kewajiban-kewajiban, pengaruh perubahan ini pun beragam bagi

⁵ Drajat Edy Kurniawan, "Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Prilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta", (*Jurnal Konseling GUSJIGANG*, Vol. 3, No. 1, Januari-Juni 2017 P - ISSN 2460-1187 E - ISSN 2503-281X)

⁶ We Are Social, "Indonesia Jadi Negara Kedua Yang Warganya Banyak Main Game", <https://tekno.kompas.com/read/2022/04/28/15020027/indonesia-jadi-negara-kedua-yang-warganya-banyak-main-game?page=all>, (diakses pada tanggal 13 oktober 2022).

masing-masing penggunaannya seperti pengaruh penggunaan *social media* dan *game online* terhadap akhlakul karimah remaja laki-laki dan perempuan tentunya memiliki dampak yang berbeda. Hal ini bisa dilihat perbedaan daya tarik di dalam penggunaan *social media* dan *game online* antara laki-laki dan perempuan yang berbeda.

Problem tersebut berawal dari penggunaann yang tidak dimbangi dengan kebutuhan serta penggunaan yang bijak, dan kurangnya pengawasan orang tua yang terlalu membebaskan dalam bermain *gadgets*, sehingga tidak bermanfaat bagi penggunaannya atau bahkan menjadi problem bagi para penggunaannya. Hal ini pun menjadi kebiasaan kemudian memberi dampak pada pola pikir dan tingkah laku bagi para penggunaannya.

Desa Kertijayan Kecamatan Buaran Kabupaten Pekalongan yang merupakan pemukiman yang padat penduduk dengan jangkauan jaringan internet sangat baik dan stabil, serta ketertarikan terhadap penggunaan *social media* dan *game online* yang tinggi khususnya pada kalangan remaja, memiliki potensi terpapar dampak negative dari penggunaan *social media* dan *game online* ini, melalui fenomena yang di temui dan wawancara dengan beberapa masyarakat sekitar salah satunya dengan F. Kariman menurutnya “banyak ditemui remaja-remaja yang berkumpul dalam suatu tempat namun mereka malah asik sendiri-sendiri dengan *smartphone* mereka, interaksi mereka pun cenderung lebih dengan *smartphone* mereka masing-masing dan tak mepedulikan waktu, keadaan sekitarnya, bahkan sering kali menemui remaja yang bolos sekolah dan malah bermain *game online*, terkadang dari mereka juga

cekcok dengan warga sekitar karena ketidaksopanan akhlak mereka di lingkungan sekitar”⁷. Kemudian menurut M. Mahrus “penggunaan *social media* dan *game online* di kalangan remaja cenderung berdampak negative seperti waktu mereka banyak terbuang saat menggunakan *social media* dan atau bermain *game online* hingga terkadang mereka lalai dengan waktu akan kewajiban mereka”⁸.

Hal tersebut menunjukkan bahwa suatu perubahan dan kebiasaan dalam perubahan tersebut dapat merubah perilaku dan akhlak seorang. Menurut Ibn Miskawaih mengatakan “akhlak adalah sifat yang tertanam dalam jiwa yang menimbulkan macam-macam perbuatan dengan gampang dan mudah, tanpa memerlukan pemikiran dan pertimbangan”.

Sebagai generasi bangsa yang memiliki potensi untuk perubahan bangsa yang lebih maju dimasa yang akan datang, seharusnya bisa menanamkan perilaku atau akhlak yang baik dan tentunya juga harus bisa mengimbangi berbagai perubahan zaman agar tidak tertinggal oleh kemajuan teknologi yang begitu pesat pada eranya dan juga harus sadar akan bagaimana menyikapi dengan bijak dengan perubahan yang terjadi di masa ini.

Dari permasalahan diatas peneliti tertarik dan bermaksud untuk melakukan penulisan penelitian dalam bentuk penelitian sosial dengan judul:

“PENGARUH PENGGUNAAN *SOCIAL MEDIA* DAN *GAME ONLINE* TERHADAP AKHLAKUL KARIMAH REMAJA DI DESA KERTIJAYAN”

⁷ F Kariman, Masyarakat Desa Kertijayan Kecamatan Buaran Kabupaten Pekalongan, 18 November 2022

⁸ M Mahrus, Ketua IPNU Ranting Desa Kertijayan Kecamatan Buaran Kabupaten Pekalongan tahun 2020, 17 November 2022

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dikemukakan suatu fokus dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh penggunaan *social media* terhadap akhlakul karimah remaja di Desa Kertijayan Kecamatan Buaran Kabupaten Pekalongan
2. Bagaimana pengaruh penggunaan *game online* terhadap akhlakul karimah remaja di Desa Kertijayan Kecamatan Buaran Kabupaten Pekalongan
3. Bagaimana pengaruh penggunaan *social media* dan *game online* terhadap akhlakul karimah remaja di Desa Kertijayan Kecamatan Buaran Kabupaten Pekalongan

C. Tujuan Penelitian

Suatu penelitian pasti memiliki arah dan tujuan yang ditargetkan. Tanpa arah dan tujuan, penelitian tidak akan memberikan manfaat dan penyelesaian dari sebuah masalah. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui pengaruh *social media* terhadap akhlakul karimah remaja laki-laki di Desa Kertijayan Kecamatan Buaran Kabupaten Pekalongan
2. Mengetahui pengaruh penggunaan *game online* terhadap akhlakul karimah Remaja perempuan di Desa Kertijayan Kecamatan Buaran Kabupaten Pekalongan
3. Mengetahui pengaruh *social media* dan *game online* terhadap akhlakul karimah remaja di Desa Kertijayan Kecamatan Buaran Kabupaten Pekalongan.

D. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

- a. Penelitian ini dapat memberikan sumbangan pemikiran serta dapat dijadikan bahan kajian ataupun di kembangkan bagi pembaca khususnya mengenai pengaruh *social media* dan *game online* terhadap akhlakul karimah remaja.
- b. Memberikan kontribusi terhadap yang bersangkutan dan dapat memberikan kontribusi bagi guru mengenai pengaruh *social media* dan *game online* terhadap akhlakul karimah remaja.

2. Kegunaan Praktis

- a. Bagi peneliti, dengan adanya penelitian ini, peneliti dapat mengimplementasikan pengetahuan yang telah dimiliki ke dalam suatu kegiatan penelitian sekaligus menambah pengetahuan dan wawasan sehingga dapat membantu memberikan input yang bermanfaat bagi pribadi peneliti.
- b. Bagi orang tua, dapat menjadikan bahan masukan untuk pengarahan kepada anak dalam memberikan pengertian dari kegunaan *social media* dan *game online* tersebut dengan baik tanpa harus melarang penggunaannya dan tentunya memiliki batasan dalam penggunaan sosial media dan game online.
- c. Bagi peserta didik, dapat memberikan wawasan dan pemahaman mengenai kegunaan *social media* dan *game online*

- d. Bagi umum, sebagai bahan masukan agar dapat menggunakan secara bijak dari kegunaan *social media* dan *game online* tersebut.

E. Sistematika Penulisan Skripsi

Pembahasan yang tersusun sistematis dibutuhkan agar penelitian tersebut lebih terstruktur dan terarah. Adapun penulisan sistematika terbagi menjadi lima bab yang masing-masing bab terdiri beberapa sub bab. Berikut ini rinciannya:

Bab I : Pendahuluan, mencakup: Latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan Penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II : Landasan teori, bab ini memuat teori yang relevan yang memuat *pertama* deskripsi teori *social media* yang meliputi: definisi *social media* menurut para ahli, karakteristik *social media*, dampak positif dan negatif penggunaan *social media*, dan indikator penggunaan *social media*. *Kedua* tentang *game online* yang meliputi: definisi *game online*, jenis-jenis *game online*, dampak positif negatif dan indikator mengenai media sosial, game online, dampak positif negatif penggunaan *game online*, dan indikator penggunaan *game online*. *Ketiga* mengenai akhlakul karimah yang meliputi: definisi akhlakul karimah, dan indikator akhlakul karimah. *Keempat* Untuk menunjang penelitian memaparkan juga hasil penelitian terdahulu. *Kelima* kerangka berpikir dan *keenam* hipotesis dari penelitian.

Bab III : Metodologi penelitian, bab ini berisi tentang rancangan penelitian, variabel penelitian dan operasional, populasi dan sampel, jenis dan sumber data, metode pengumpulan data, instrumen penelitian, validitas dan realibilitas instrumen, serta teknik pengolahan dan analisis data.

Bab IV : Hasil Penelitian dan Pembahasan. Bab ini berisi hasil penelitian tentang gambaran umum lokasi penelitian, deskripsi data, analisis data (pengajuan hipotesis), dan pembahasan atau interpretasi atas angka statistik.

Bab V : Bab ini berisi kesimpulan dari seluruh uraian dari bab terdahulu dan saran yang bisa menunjang peningkatan dari permasalahan yang dilakukan peneliti.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Penggunaan *social media* berpengaruh secara parsial terhadap akhlakul karimah remaja di Desa Kertijayan Kecamatan Buaran Kabupaten Pekalongan. dengan diketahui dari hasil nilai uji parsial membandingkan nilai signifikansi dengan nilai probabilitas $0,01 < 0,05$ dari nilai tersebut diketahui nilai signifikansi $0,01$ kurang dari nilai probabilitas $0,05$ maka H_1 diterima dan H_0 ditolak. Atau dengan membandingkan nilai T_{hitung} dengan T_{tabel} yang mana dapat di lihat pada tabel.30 dimana diketahui bahwa $T_{hitung} > T_{tabel}$ ($3,746 > 1.984$) maka dari hasil tersebut diketahui T_{hitung} lebih besar dari T_{tabel} sehingga hipotesis teruji dan dapat dikemukakan penggunaan *social media* berpengaruh secara parsial terhadap akhlakul karimah.
2. Penggunaan *game online* secara parsial berpengaruh terhadap akhlakul karimah remaja di Desa Kertijayan Kecamatan Buaran Kabupaten Pekalongan. dengan diketahui dari hasil nilai uji parsial membandingkan nilai signifikansi dengan nilai probabilitas $0,01 < 0,05$ dari nilai tersebut diketahui nilai signifikansi $0,01$ kurang dari nilai probabilitas $0,05$ maka H_1 diterima dan H_0 ditolak. Atau dengan membandingkan nilai T_{hitung} dengan T_{tabel} yang mana dapat di lihat pada tabel.30 dimana diketahui bahwa $T_{hitung} > T_{tabel}$ ($8,278 > 1.984$) maka dari hasil tersebut diketahui T_{hitung} lebih besar dari T_{tabel} sehingga hipotesis teruji dan dapat dikemukakan penggunaan *game online* berpengaruh secara parsial terhadap akhlakul karimah.

3. Penggunaan *social media* dan *game online* secara simultan (bersamaan) berpengaruh terhadap akhlakul karimah remaja di Desa Kertijayan Kecamatan Buaran Kabupaten Pekalongan. dari pemaparan tabel ANOVA diperoleh nilai sig. sebesar 0,001 dibandingkan dengan taraf signifikansi ($\alpha = 5\%$) 0,05, maka $0,000 < 0,05$. Maka H_1 diterima dan H_0 ditolak, atau dengan membandingkan nilai F_{hitung} dengan F_{tabel} Diketahui nilai F_{hitung} 54778 pada tabel ANOVA dan F_{tabel} 3,101 maka dapat di simpulkan nilai F_{hitung} lebih besar dari F_{tabel} sehingga dapat ditarik kesimpulan variabel independen *social media* dan *game online* simultan (bersamaan) berpengaruh terhadap variabel dependent akhlakul karimah. juga di dapat dari hasil data uji koefisien determinasi (R^2), yakni diketahui nilai persentase pengaruh penggunaan *social media* dan *game online* terhadap akhlakul karimah dengan nilai persentase sebesar 57,7% Sedangkan sisanya 42,3% dipengaruhi oleh faktor-faktor yang tidak tercantum dalam penelitian.

B. Saran

1. Bagi pemerintah maupun instansi terkait

Dalam perihal ini diharapkan untuk terus memberikan upaya-upaya edukasi serta pengertian terhadap masyarakat luas mengenai dampak-dampak dari penggunaan *social media* dan *game online* serta bagaimana pemanfaatan *social media* dan *game online* yang semestinya agar tidak menyimpang dari nilai-nilai akhlakul karimah ataupun moral

2. Bagi Masyarakat

Perihal ini diharapkan untuk lebih meningkatkan kewaspadaan akan bahayanya penggunaan berlebihan *social media* dan *game online* terhadap pola perilaku yang akan di timbulkan, guna menjaga pola hidup lingkungan yang baik agar menjaga generasi selanjutnya dari pengaruh penyimpangan yang di sebabkan penggunaan *social media* dan *game online* yang berlebihan.

3. Bagi Orang Tua

Dalam perihal ini untuk lebih meningkatkan kewaspadaan tentang penggunaan *social media* dan *game online* pada anaknya terlebih lagi jika sang anak sering berlebihan dalam penggunaan *social media* atau *game online*, diharapkan bagi orang tua terhadap sang anak tidak terlalu lepas dari pengawasan serta memberi batasa-batasan penggunaan *social media* dan *game online* yang semestinya.

4. Bagi Remaja

Perihal terkait di harapkan untuk lebih bijak dalam penggunaan *social media* dan *game online* serta dapat memanfaatkan waktu seperti semestinya, di samping dapat menggunakan *social media* dan *game online* akan tetapi jangan lalai dengan kewajiban serta keadaan sekitar, sudah semestinya teknologi hanya menjadi fasilitas saja akan tetapi jangan sampai teknologi itu sendiri justru menjadi fasilitator dalam diri.

5. Bagi Peneliti dan Peneliti Selanjutnya

Penulis menyadari masih bayak kekurangan dan jauh dari kata sempurna dalam melakukan penelitian ini, bagi peneliti selanjutnya yang

ingin meneliti dengan topik yang sama diharapkan unuk lebih memperluas ruang lingkup penelitian sehingga dapat menjadi penelitian yang berkelanjutan yang baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah. Farid. (2019). "Fenomena Digital Era Revolusi Industri 4.0". *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa dan Desain*, Vol. 4, No. 1, 48.
- Arikunto. Suharsimin. (1998). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ayuwardani. Rizky Primadita. (2018)“Pengaruh Informasi Keuangan dan Non Keuangan Terhadap Harga Saham Pada Perusahaan Yang Melakukan Intial Public Offering”. *Jurnal Nominal*, Vol.VII, No.1.
- Fitri. Emria. Dkk (2018) “Konsep Adiksi Game Online dan Dampaknya terhadap Masalah Mental Emosional Remaja Serta Peran Bimbingan Dan Konseling” *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, IICET Indonesia, Vol. 6 No. 2, ISSN Cetak: 2337-6740 - ISSN Online: 2337-6880
- Gustam. Rizky Ramanda. (2015). “Karakteristik Media Sosial Dalam Membentuk Budaya Populer Korean POP Di Kalangan Komunitas Samarinda Dan Balikpapan”. *jurnal ilmu komunikasi*. Volume 3, Nomor 2, : 224-242.
- Habibah. Syafifah. (Oktober 2015). “Akhlak dan Etika dalam Islam”. *Jurnal Pesona Dasar*. Vol. 1 No. 4, ISSN: 2337-9227
- Hasan. M. Iqbal. (2002). *Pokok-pokok Materi Metode Penelitian dan Aplikasinya*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Hasugian. B. S. (2018). "Pengaruh Media Sosial Terhadap Prilaku Remaja Millenial". *Jurnal Network Media*, Vol. 1 No. 1.
- Avin Fadilah Helmi, (2 Desember 1999) “Beberapa Teori Psikologi Lingkungan”, *Buletin Psikologi*, Tahun VII, ISSN: 0854 – 7108.
- Hendri. Rifqi. (2020). “Penggunaan Game Online Dikalangan Siswa: Studi Kasus Kelas 10 Pada SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat”. *skripsi jurusan Pendidikan Agama Islam*. (Jakarta, Universitas Muhammadiyah Jakarta)
- Jamluddin. (2018). “Pengaruh Teknologi terhadap Kualitas Layanan di UPT Perpustakaan Universitas Hasanuddin”, *Jurnal Pustakawan UNHAS*, Vol. 25, No.4.
- Kariman. F. (18 November 2022). Masyarakat Desa Kertijayan Kecamatan Buaran Kabupaten Pekalongan,
- Khadza. Fi Leysa. (2013). *Cara Mudah Mengenal dan Membaca Karakter dan Kepribadian Orang Lewat Internet*. Yogyakarta: Mantra Book.

- Kurniawan. Derajat Edy. (2017). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Prilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta. *Jurnal Konseling GUSJIGANG*. Vol. 03, No. 1, (ISSN 2460-1187-ISSN 2503-281X).
- Liedfray. Tongkotow. dkk. (2022). Peran Medoa Sosial Dalam Mempererat Interaksi Antara Keluarga Di Desa Esandom Kecamatan Tombatu Timur Kabupaten Minahasa Tenggara. *Jurnal Ilmiah Society, Vol. 1, No. 1, 2*.
- Mahrus. M 17 (November 2022) Ketua IPNU Ranting Desa Kertijayan Kecamatan Buaran Kabupaten Pekalongan tahun 2020, 17 November 2022
- Martono. Nanang. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Masya. Hardiyansyah. dkk (2016). "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016". *Jurnal Bimbingan dan Konseling*. e-jurnal, Vol. 03 No. 1.
- Mustafa Ahmad Al-Maragi, (1992), "Tafsir Al-Maragi", Semarang, PT. Karya Toha Putra.
- Narbuko. Cholid. dkk. (2013). "Metodologi Penelitian". Jakarta: PT Bumi Aksara.
- News. Indonesia. (2022). *Jumlah Pengguna Media Sosial Di Indonesia Pada Tahun 2022*. diakses pada tanggal 13 oktober 2022 dari <https://www.tinewss.com/indonesia-news/pr-1853617810/jumlah-pengguna-media-sosial-di-indonesia-pada-tahun-2022#>
- Nurkarimah. Nisa. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Sosial Terhadap Akhlakul Karimah Dan Akhlakul Madzmumah Siswa Di SMAN Kauman Tahun Ajaran 2017/2018. *sekrripsi Jurusan Pendidikan Agama Islam*. (Tulungagung: IAIN Tulungagung).
- Paputungan. Fiqra R. (2021). "Pembinaan Akhlakul Karimah Remaja Di Kota Kotamobagu (Studi Kasus Yayasan Nuurul Khairaat Kota Kotamobagu). *sekrripsi Jurusan Pendidikan Agama Islam*. (Manado: IAIN Manado)
- Piscanda. Deta. (2020). "Dampak Teknologi Informasi Terhadap Prilaku Keagamaan Siswa Di Madrasah Tsanawiyah Jauharul Ihsan Kota Jambi". *sekrripsi Jurusan Pendidikan Agama Islam*. (jambi: Universitas Isalm Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi).
- Prawiradilaga. Dewi Salma. (2013). *Mozaik Teknologi Pendidikan ELearning*. jakarta: Prenadema Group.
- Putri. Wilga Secsio Ratsja. dkk. (2016). Pengaruh Media Sosial Terhadap Prilaku Remaja. *Jurnal Penelitian*. Vol. 3, No. 1, ISSN: 2442-4480

- Purnamasari. Ni Made Diah, Amaliah Sabrina. (September 2020). "Tinjauan Kriminologis Terhadap Anak Pecandu Game Online Khususnya Di Kota Balikpapan", *Jurnal Artikel Lex Suprema*, Vo. II No. 2, ISSN: 2656-6141
- Reportal. Data. (2022). *Jumlah Pengguna Media Sosial Di Indonesia Capai 191,4 juta per tahun 2022*. diakses pada tanggal 13 oktober 2022 dari, <https://www.suara.com/tekno/2022/02/23/191809/jumlah-pengguna-media-sosial-indonesia-capai-1914-juta-per-2022>
- Ridha. Nikmatur. (2017). Proses Penelitian, Masalah, Variabel Dan Paradigma Penelitian. *Jurnal Hikmah*. Vol. 14, No. 1.
- Rahmani. Thea. (2016). Penggunaan Media Sosial Sebagai Penguasaan Dasar-Dasar Fotografi Ponsel. *sekripsi Jurusan Pendidikan Agama Islam*. Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- S. Anita. (2018, mei 10). Pengertian Game Online Menurut Para Ahli dan Definisinya Menurut KBBI. diakses pada tanggal 20 oktober 2022 dari, <https://www.artikelbaca.com/pengertian-game-online-menurut-para-ahli/>
- Salafudin.dkk. (2022). *Statistik Inferensial*. Pekalongan: Kencana Prenadamedia Group.
- Setyawan. Dodiet Aditya. (mei 2021). *Petunjuk Pratikum Uji Normalitas & Homogenitas Data Dengan SPSS*. (Tahta Media Group)
- Siregar. Syofyan. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Dilengkapi dengan Perbandingan Perhitungan manual dan SPSS*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Siregar. Syofyan. (2014). *Sistematik Parametik Untuk Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Bumi Angkasa.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R dan D*. Bandung: Alfabeta.
- Surbakti. Krista. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Penelitian*. Vol. 1, No. 1 (p-ISSN : 2597-9507 | e-ISSN: 2597-9515).
- Syafri. Ulil Amri. (2012). *Pendidikan Karakter Berbasis Al-Qur'an*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Triastuti. Endah. (2017) *Kajian Dampak Penggunaan Media Sosial Bagi Anak Dan Remaja*, (Jakarta, PUSKAKOM Departemen Ilmu Komunikasi, FISIP Universitas Indonesia)
- Untung. Slamet. (2019). *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Litera.

Utami. Mimi Putri. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Sosial Terhadap Akhlak Siswa Di MTs Tarbiyah Islamiyah Kerkap. *sekripsi Jurusan Pendidikan Agama Islam*. (Benkulu: IAIN Benkulu).

Wahyudin. (2021). Peran Guru PAI Dalam Membina Akhlak Peserta Didik Terdampak Game Online di SMK Negeri 2 Palopo. *sekripsi Jurusan Pendidikan Agama Islam*. (Palopo: IAIN Palopo).

We Are Social. (2022). "*Indonesia Jadi Negara Kedua Yang Warganya Banyak Main Game*". diakses pada tanggal 13 oktober 2022 dari, <https://tekno.kompas.com/read/2022/04/28/15020027/indonesia-jadi-negara-kedua-yang-warganya-banyak-main-game?page=all>

Yuliara. I Made. (2016). *Modul Regresi Linier Berganda*. (bali: universitas udayana)

LAMPIRAN



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**

**K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Pahlawan KM. 5 Rowolaku Kajen Kab. Pekalongan Kode Pos 51181
www.flik.ungusdur.ac.id email: flik@ungusdur.ac.id

Nomor : B-552/Un.27/Set.II.1/TL.00/03/2023

27 Maret 2023

Sifat : Biasa

Lampiran :-

Hal : Izin Penelitian Mahasiswa

Yth. Kepala Kelurahan Desa Kertijayan, Kecamatan Buaran, Kabupaten Pekalongan
di tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Diberitahukan dengan hormat bahwa:

Nama : Mikail A.R
NIM : 2118164
Jurusan/Prodi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Adalah mahasiswa Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan yang akan melakukan penelitian di Lembaga/Wilayah yang Bapak/Ibu Pimpin guna menyusun skripsi/tesis dengan judul

"PENGARUH PENGGUNAAN SOSIAL MEDIA DAN GAME ONLINE TERHADAP AKHLAKUL KARIMAH REMAJA DI DESA KERTIJAYAN KECAMATAN BUARAN KABUPATEN PEKALONGAN"

Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon dengan hormat bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin dalam wawancara dan pengumpulan data penelitian dimaksud.

Demikian surat permohonan ini disampaikan, atas perhatian dan perkenannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Balai
Sertifikasi
Elektronik

a.n.Dekan



Ditandatangani Secara Elektronik Oleh:

Mohammad Syaifuddin, M.Pd
NIP. 198703062019031004

Sekretaris Program Studi Pendidikan Agama
Islam



**PEMERINTAH KABUPATEN PEKALONGAN
KECAMATAN BUARAN
DESA KERTIJAYAN**

Alamat : Kertijayan gg.8 no.18 Buaran Pekalongan 51171

No. Kode Desa
33.26.14.009

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN

Dasar Surat dari Universitas Islam Negeri K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan nomor B-55/Un.27/Set.II.1/TL.00/03/2023 Perihal : Izin Penelitian Mahasiswa.

Yang bertanda tangan di bawah ini kepala Desa Kertijayan Kecamatan Buaran Kabupaten Pekalongan menerangkan bahwa :

Nama : Musa Rodli
Jabatan : Kepala Desa
Unit Organisasi : Balai Desa Kertijayan Kecamatan Buaran Kabupaten Pekalongan
Instansi : Pemerintah Kabupaten Pekalongan Propinsi Jawa Tengah

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Mikail A.R
Nim : 2118164
Jurusan / Fakultas : Pendidikan Agama Islam / Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Bahwa nama tersebut benar-benar mahasiswa Universitas Islam Negeri K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN dan telah melaksanakan penelitian di Desa Kertijayan Kecamatan Buaran Kabupaten Pekalongan dari tanggal 29 Maret s.d 29 April 2023 guna menyusun skripsi dengan judul "PENGARUH PENGGUNAAN SOSIAL MEDIA DAN GAME ONLINE TERHADAP AKHLAKUL KARIMAH REMAJA DI DESA KERTIJAYAN KECAMATAN BUARAN KABUPATEN PEKALONGAN.

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sesungguhnya untuk dapat di pergunakan sebagaimana mestinya.

Kabupaten Pekalongan 19 Mei 2023
Desa Kertijayan

Musa Rodli
Kepala Desa

Soal Sosial Media

No	Pertanyaan	SL	SR	KD	TP
1	Saya mengakses sosial media 3 jam lebih dalam sehari				
2	Saya mengakses sosial media ketika memegang <i>smartphone</i>				
3	Saya membuat konten agar pengikut saya bertambah banyak				
4	Saya mengunggah aktivitas sehari saya di sosial media				
5	Saya banyak menghabiskan waktu luang untuk bermain sosial media				
6	Saya mengakses sosial media agar <i>update</i> dan mengikuti tren-tren yang ada				
7	Saya lebih memilih mengakses sosial media dari pada berhubungan langsung dengan orang-orang				
8	Saya melewatkan banyak waktu untuk menjelajahi sosial media				
9	Saya mempunyai lebih banyak teman di sosial media				
10	Saya percaya dengan isu-isu yang beredar di sosial media				
11	Saya menyindir orang dengan update status di sosial media				
12	Saya menggunakan sosial media sehingga kemampuan komunikasi secara langsung berkurang				
13	Saya mengakses sosial media sampai larut malam				
14	Keseharian saya merasa kurang kalo belum bermain sosial media				
15	Saya merasa gelisah ketika ketinggalan tren-tren di media sosial				
16	Saya kurang tidur karena bermain sosial media				
17	Saya aktif diberbagai macam akun sosial media				
18	Saya menjumpai konten-konten negatif di sosial media				
19	Saya memberi komentar di konten-konten yang ada				
20	saya merasa sulit untuk berhenti bermain sosial media				

Soal Game Online

No	Pertanyaan	SL	SR	KD	TP
1	Saya bermain <i>game online</i> 3 jam lebih dalam sehari				
2	Saya ingin bermain game online ketika memegang <i>smartphone</i>				
3	Saya ingin bermain game online agar level permainan <i>game online</i> saya lebih tinggi				
4	Saya ingin bermain <i>game online</i> untuk meningkatkan <i>skill</i> bermain saya				
5	Saya menunda waktu makan untuk bermain <i>game online</i>				
6	Saya bermain <i>game online</i> dengan melakukan aktivitas lain				
7	Saya lebih memilih bermain <i>game online</i> daripada belajar				
8	Saya melewatkan banyak aktivitas saya karena bermain <i>game online</i>				
9	Saya tidak ingin di ganggu ketika bermain <i>game online</i>				
10	Saya melewatkan waktu makan untuk bermain <i>game online</i>				
11	Saya menghabiskan banyak waktu untuk bermain <i>game online</i>				
12	Saya lebih memilih bermain game online dari pada mengikuti jam pelajaran				
13	Saya bermain <i>game online</i> sampai penglihatan saya lelah				
14	Saya bermain <i>game online</i> sampai larut malam				
15	Keseharian saya merasa kurang kalo belum bermain game online				
16	Saya merasa gelisah ketika level permainan <i>game online</i> saya turun				
17	Saya kurang tidur karena bermain <i>game online</i>				
18	Saya suka dengan banyak jenis <i>game online</i>				
19	Saya tidak peduli dengan sekitar saya ketika sedang bermain game online				
20	saya merasa sulit untuk berhenti bermain game online				

Soal Akhlakul Karimah

No	Pertanyaan	SL	SR	KD	TP
1	Saya menunda shalat 5 waktu saat sedang bermain game online				
2	Saya memikirkan <i>game online</i> saat melaksanakan ibadah				
3	Saya menunda shalat 5 waktu saat asik menjelajahi sosial media				
4	Saya mengikuti tren-tren dari sosial media yang berdampak negatif				
5	Saya menunda perintah orang tua saat sedang bermain sosial media				
6	Saya menggunakan kata-kata tidak sopan saat bermain sosial media				
7	Saya menolak di suruh ketika sedang bermain <i>game online</i>				
8	Saya mengabaikan waktu saat asik mengakses sosial media				
9	Saya tidak menjenguk teman yang sedang sakit				
10	Saya mengejek pemain <i>game</i> saat melakukan kesalahan dalam bermain <i>game online</i>				
11	Saya mengomentari konten di sosial media dengan buruk				
12	Saya memamerkan moment-momet di sosial media				
13	Saya menggabaikan orang sekitar ketika sedang asik mabar game online				
14	Saya melihat konten-konten negative di sosial media				
15	Saya menginginkan <i>upgrade handphone</i> untuk menunjang segala aktivitas dalam gadget termasuk sosial media dan <i>game online</i>				
16	Saya menggunakan kata-kata kasar saat bermain <i>game online</i>				
17	Saya bersuara keras saat momen-momen bermain <i>game online</i>				
18	Saya mengejek teman yang kurang update seputar sosial media				
19	Saya merasa lebih baik saat bermain sosial media atau <i>game online</i>				
20	Saya melalaikan tugas dan kewajiban karena asyik bermain <i>game online</i> dan sosial media				

Angket Penggunaan Sosial Media																						
No	Responden	X1.P1	X1.P2	X1.P3	X1.P4	X1.P5	X1.P6	X1.P7	X1.P8	X1.P9	X1.P10	X1.P11	X1.P12	X1.P13	X1.P14	X1.P15	X1.P16	X1.P17	X1.P18	X1.P19	X1.P20	sekor
1	MA	4	4	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	59
2	MFT	4	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	62
3	MI	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	64
4	MM	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	65
5	MS	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	65
6	MMI	3	4	2	4	4	4	2	4	3	2	3	2	4	4	3	3	4	3	3	3	64
7	MY	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	3	4	72
8	AP	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	2	3	3	4	4	4	4	3	4	71
9	SS	3	4	2	4	3	3	2	3	3	2	3	3	4	4	4	3	3	4	2	3	62
10	KA	4	4	2	2	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	57
11	AA	4	4	3	2	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	65
12	SN	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	56
13	ST	4	4	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60
14	SA	4	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	4	3	3	3	3	4	62
15	NS	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	61
16	MU	3	4	2	3	3	4	2	3	3	2	3	3	3	3	4	3	3	3	2	4	60
17	MH	3	4	4	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	58
18	UM	4	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	66
19	IH	3	3	4	4	3	3	3	3	4	2	3	2	3	4	4	4	4	3	2	4	65
20	IN	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	59
21	SI	3	4	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	59
22	SK	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	64
23	RM	4	3	3	2	4	4	4	3	3	3	2	3	4	4	4	4	4	4	3	4	68
24	RN	4	4	3	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	72
25	RI	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	3	3	4	2	2	2	4	56
26	AF	3	4	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	4	4	4	2	2	3	60
27	MI	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	57
28	ZN	4	3	2	3	3	3	3	3	4	4	4	2	4	3	3	4	3	4	3	4	66
29	BS	3	3	4	3	4	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	58
30	AI	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	2	3	4	4	4	4	3	3	4	67
31	ZI	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	70
32	YF	3	3	3	2	4	4	4	3	3	2	3	3	4	3	3	4	2	2	2	3	61
33	DI	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	3	2	4	3	4	4	4	3	3	4	70
34	KR	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	75
35	AM	3	3	2	3	3	4	2	3	4	3	3	2	4	4	4	3	4	2	2	3	62
36	HI	3	4	3	2	3	4	3	3	3	2	3	4	3	3	3	3	4	2	2	3	60
37	FI	4	4	3	2	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4	3	4	3	3	4	69
38	A	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	62
39	AG	3	3	2	3	3	3	2	4	3	2	4	3	4	3	3	3	4	2	2	3	59
40	II	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	59
41	SQ	3	4	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	2	3	4	64
42	AZ	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	2	3	4	67
43	BN	3	4	3	2	3	4	2	3	3	3	2	4	4	3	4	3	4	2	2	4	61
44	AL	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	64
45	RK	4	4	3	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	69
46	MN	4	3	2	3	3	4	2	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	3	4	67
47	ZA	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	62
48	NI	4	4	3	3	3	4	2	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	66
49	BR	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	65
50	KS	4	4	2	4	4	4	2	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	69
51	FN	4	3	3	2	3	4	2	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	66
52	HN	3	4	3	3	4	3	2	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	62
53	AE	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	59
54	RL	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	62
55	FH	3	4	3	4	4	4	2	4	3	4	3	3	3	4	3	3	4	2	2	3	65
56	HU	3	4	2	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	2	2	4	64
57	FR	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	4	70
58	AQ	4	3	2	3	3	3	2	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	62
59	FQ	4	3	3	2	3	4	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	4	4	4	3	68
60	AL	3	4	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	57
61	RA	4	4	2	3	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	4	70
62	AGA	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	3	3	3	2	2	4	64
63	ISL	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	2	2	4	63
64	KQ	3	3	4	2	4	3	2	4	4	3	4	4	3	3	3	4	3	2	4	3	65
65	SF	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	3	72
66	IM	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	73
67	HMI	3	4	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	57
68	AK	3	4	3	3	4	4	2	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	2	2	4	66
69	ANM	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	75
70	RO	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	58
71	ZI	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	67
72	AZI	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	61
73	YF	4	4	3	3	3	3	2	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	64
74	KI	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	60
75	ANM	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	63
76	BGS	3	4	3	2	4	3	2	3	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3	3	4	66
77	MT	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	61
78	AFN	3	4	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	3	65
79	RHD	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	3	69
80	RFL	3	3	2	3	2	4	3	3	3	3	3	3	2	3	4	3	4	3	2	3	58
81	FHI	4	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	65
82	AMK	4	4	3	2	4	3	2	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	69
83	AND	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	2	3	3	65
84	NYA	3	4	4	4	3	4	2	4</													

Angket Penggunaan Game Online																						
No	Responden	X2.P1	X2.P2	X2.P3	X2.P4	X2.P5	X2.P6	X2.P7	X2.P8	X2.P9	X2.P10	X2.P11	X2.P12	X2.P13	X2.P14	X2.P15	X2.P16	X2.P17	X2.P18	X2.P19	X2.P20	sekor
1	MA	3	4	4	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	59
2	MFT	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	58
3	MI	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	55
4	MM	3	3	4	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	59
5	MS	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	2	3	2	3	3	3	3	3	4	69
6	MMI	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	70
7	MY	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	2	3	3	4	3	2	3	3	4	68
8	AP	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	71
9	SS	3	4	3	3	2	3	3	2	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	62
10	KA	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	46
11	AA	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60
12	SN	2	3	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	45
13	ST	3	4	3	3	3	3	3	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	61
14	SA	3	3	3	3	3	3	3	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60
15	NS	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	3	3	3	48
16	MU	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	3	2	3	3	4	3	3	3	3	3	66
17	MH	2	3	2	3	2	2	2	2	2	4	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	48
18	UM	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	4	3	59
19	IH	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	59
20	IN	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	4	3	73
21	SI	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	44
22	SK	2	4	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	45
23	RM	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	59
24	RN	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	3	4	4	72
25	RI	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	74
26	AF	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	58
27	MI	3	3	2	2	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	53
28	ZN	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	72
29	BS	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	2	4	3	4	3	3	3	4	4	71
30	AI	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3	2	2	3	55
31	ZI	3	4	3	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	72
32	YF	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	73
33	DI	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	78
34	KR	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	73
35	AM	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	64
36	HI	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	4	4	73
37	FI	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	76
38	A	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	43
39	AG	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	62
40	II	2	2	2	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	44
41	SQ	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	3	4	64
42	AZ	4	3	4	3	4	3	3	4	4	2	4	3	4	4	3	4	4	3	3	3	69
43	BN	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	2	3	3	4	3	3	3	3	3	64
44	AL	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	2	4	4	3	4	4	3	3	3	67
45	RK	3	4	3	4	3	3	4	4	4	2	3	2	4	3	3	3	4	3	4	4	67
46	MN	3	4	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	4	4	69
47	ZA	2	4	2	4	2	4	2	2	4	2	2	3	2	2	2	2	2	3	4	4	54
48	NI	3	4	3	4	3	4	3	4	3	2	3	2	3	3	3	3	3	4	4	4	64
49	BR	2	4	2	3	3	2	2	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	3	2	4	51
50	KS	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	2	3	4	4	3	4	3	2	3	69
51	FN	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3	70
52	HN	4	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	2	3	68
53	AE	2	2	2	3	2	4	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	47
54	RL	2	3	2	3	2	2	3	2	4	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	48
55	FH	2	3	2	3	3	4	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	3	50
56	HU	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	74
57	FR	3	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	66
58	AQ	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	71
59	FQ	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	2	4	3	4	3	3	4	4	4	70
60	AL	4	4	3	4	3	3	3	4	4	3	4	2	3	4	4	3	4	4	4	4	71
61	RA	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	4	4	67
62	AGA	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	4	69
63	ISL	2	2	3	2	3	2	2	2	4	2	2	3	3	3	2	2	3	4	3	2	51
64	KQ	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	73
65	SF	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	2	4	4	3	3	4	4	4	4	74
66	IM	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	70
67	HMI	3	4	4	3	3	4	4	3	3	2	3	2	3	3	3	4	3	4	2	4	64
68	AK	3	4	4	4	3	2	3	4	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	69
69	ANM	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	2	3	4	4	3	3	4	3	4	3	65
70	RO	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	74
71	ZI	2	2	2	3	2	2	2	2	4	2	2	2	2	2	3	2	4	3	3	3	49
72	AZI	3	3	4	4	3	4	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	4	2	3	64
73	YF	3	3	4	3	3	2	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	62
74	KI	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	2	4	3	3	3	4	4	3	3	69
75	ANM	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	70
76	BGS	2	2	3	3	2	3	2	2	4	2	3	2	2	2	2	2	2	4	3	4	53
77	MFT	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	2	3	3	3	4	3	2	4	3	3	62
78	AFN	2	3	2	3	2	2	2	2	4	3	2	3	2	3	2	2	2	3	4	4	53
79	RHD	4	3	3	3	3	3	2	3	4	2	4	3	4	3	3	3	2	4	4	4	64
80	RFL	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	2	3	2	3	3	4	4	4	4	71
81	FHI	4	4	4	4	4	4	3	3	4	2	4	3	3	3	3	4	3	3	4	4	69
82	AMK	3	3	3	3	3	3	2	3	4	4	3	2	3	2	2	2	4	3	3	4	59
83	AND	3	3	3	3	2	3	3	3	4	3	2	3	4	3	2	3	2	3	3	2	57
84	NYA	3	3	3	3	2	3	2	3													

		Angket Akhlakul Karimah																				
No	Responden	Y1.P1	Y1.P2	Y1.P3	Y1.P4	Y1.P5	Y1.P6	Y1.P7	Y1.P8	Y1.P9	Y1.P10	Y1.P11	Y1.P12	Y1.P13	Y1.P14	Y1.P15	Y1.P16	Y1.P17	Y1.P18	Y1.P19	Y1.P20	sekor
1	MA	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	4	3	3	3	2	3	56
2	MFT	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	4	3	3	3	3	3	57
3	MI	3	2	2	4	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	4	3	3	3	3	3	57
4	MM	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	54
5	MS	4	2	3	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	2	2	4	4	3	2	4	69
6	MMI	4	3	3	3	4	2	4	4	4	4	2	3	4	2	4	4	4	3	4	4	69
7	MY	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	2	4	4	4	2	4	4	72
8	AP	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	2	4	3	3	4	4	2	4	4	71
9	SS	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	55
10	KA	3	2	3	3	3	2	2	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	53
11	AA	3	3	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	57
12	SN	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	4	3	2	3	2	3	2	55
13	ST	3	3	3	2	3	3	2	3	4	3	2	3	3	2	4	2	3	3	3	3	57
14	SA	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	2	3	3	2	4	3	2	3	2	3	59
15	NS	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	55
16	MU	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	56
17	MH	3	2	3	3	3	2	2	3	2	2	2	2	3	3	3	2	2	3	3	3	51
18	UM	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2	2	3	51
19	IH	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	63
20	IN	4	2	3	4	3	4	4	3	3	4	3	3	4	2	4	4	3	3	4	3	67
21	SI	3	2	3	3	3	2	2	3	4	3	2	4	3	3	4	3	2	4	3	2	58
22	SK	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	56
23	RM	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	58
24	RN	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	2	4	4	4	3	4	4	73
25	RI	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	2	4	4	4	3	4	4	73
26	AF	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	2	3	3	3	4	3	4	3	3	3	62
27	MI	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	4	4	4	3	3	3	3	61
28	ZN	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4	73
29	BS	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	4	4	71
30	AI	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	61
31	ZI	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	73
32	YF	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3	3	68
33	DI	4	2	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	69
34	KR	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	77
35	AM	3	3	4	3	4	3	4	4	3	4	2	4	3	4	4	4	4	4	4	3	71
36	HI	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	73
37	FI	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3	2	4	4	4	4	3	4	4	3	3	69
38	A	3	2	3	4	2	2	2	2	4	2	2	2	3	3	4	2	2	2	3	2	51
39	AG	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3	71
40	II	3	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	4	2	2	2	3	2	48
41	SQ	3	3	3	4	4	3	4	4	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	4	3	65
42	AZ	4	3	2	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	2	65
43	BN	3	2	2	4	4	3	4	4	3	4	2	4	3	4	4	3	4	4	3	3	67
44	AL	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	70
45	RK	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	3	3	4	4	70
46	MN	3	3	3	2	4	3	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	4	4	4	69
47	ZA	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3	4	3	4	4	2	3	3	4	62
48	NI	3	4	3	3	4	3	4	4	3	4	2	3	4	3	4	2	4	3	3	4	67
49	BR	3	3	3	4	3	4	3	3	4	4	2	3	3	3	3	3	3	3	4	2	63
50	KS	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	2	4	3	2	3	3	4	2	69	
51	FN	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	2	4	3	4	3	3	2	4	3	3	65
52	HN	3	3	3	3	4	3	4	4	2	2	2	4	2	3	4	2	3	4	3	3	61
53	AE	2	2	2	3	3	2	3	3	2	2	2	4	3	2	2	3	3	4	3	3	53
54	RL	2	2	2	4	4	2	4	4	2	2	2	2	3	2	2	3	4	2	4	3	55
55	FH	3	3	3	4	4	2	4	4	3	4	2	3	3	3	3	3	4	3	4	3	65
56	HU	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	71
57	FR	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	68
58	AQ	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	63
59	FQ	2	2	2	2	3	2	3	3	2	4	2	4	4	2	2	4	4	4	3	3	57
60	AL	2	2	2	2	4	4	4	4	2	4	2	4	4	2	2	3	3	4	3	3	60
61	RA	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	3	4	3	3	2	69
62	AGA	4	2	3	4	3	4	3	3	4	3	2	4	3	4	4	3	4	4	3	2	66
63	ISL	3	2	3	3	4	3	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	3	68
64	KQ	3	3	3	3	4	4	4	4	2	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	70
65	SF	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	3	4	74	
66	IM	4	2	3	4	4	4	4	4	4	2	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	71
67	HMI	3	3	3	3	3	2	3	3	2	4	2	2	2	3	4	4	4	2	3	3	58
68	AK	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	2	3	4	3	4	3	4	2	3	4	68
69	ANM	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	71
70	RO	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	2	3	3	3	4	3	3	3	3	3	66
71	ZI	4	2	4	4	3	2	2	3	3	3	2	3	4	4	3	3	3	2	3	3	59
72	AZI	4	2	4	3	3	3	3	3	4	2	3	3	3	4	2	2	3	3	4	3	61
73	YF	4	2	4	4	3	2	3	3	3	3	3	3	4	2	3	2	3	3	4	3	62
74	KI	4	3	3	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	3	3	2	2	3	4	3	65
75	ANM	3	3	4	2	4	3	4	4	2	4	2	3	3	4	4	3	3	3	3	3	64
76	BGS	3	3	3	4	4	2	3	4	4	3	2	3	4	3	4	3	3	3	3	3	64
77	MFT	3	3	3	4	4	3	3	4	2	3	2	3	4	3	4	3	2	3	3	3	62
78	AFN	3	3	2	3	4	2	4	4	4	4	2	3	4	4	3	3	3	3	3	3	64
79	RHD	3	3	2	4	3	3	4	3	4	4	2	2	4	4	4	3	3	2	3	3	63
80	RFL	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	4	3	4	2	4	3	60
81	FHI	3	4	3	2	3	2	3	3	4	3	2	2	4	3	3	4	4	2	3	2	59
82	AMK	3	3	3	4	3	2	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	2	62
83	AND	3	2	3	3	3	3	3	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	59
84	NYA	3	4	3	4	3	3	4														

Uji Validitas XI (Sosial Media)

		TOTAL
X1.P01	Pearson Correlation	.583**
	Sig. (2-tailed)	0,000
	N	90
X1.P02	Pearson Correlation	.319**
	Sig. (2-tailed)	0,002
	N	90
X1.P03	Pearson Correlation	.354**
	Sig. (2-tailed)	0,001
	N	90
X1.P04	Pearson Correlation	.417**
	Sig. (2-tailed)	0,000
	N	90
X1.P05	Pearson Correlation	.578**
	Sig. (2-tailed)	0,000
	N	90
X1.P06	Pearson Correlation	.565**
	Sig. (2-tailed)	0,000
	N	90
X1.P07	Pearson Correlation	.268*
	Sig. (2-tailed)	0,011
	N	90
X1.P08	Pearson Correlation	.491**
	Sig. (2-tailed)	0,000
	N	90
X1.P09	Pearson Correlation	.556**
	Sig. (2-tailed)	0,000
	N	90
X1.P10	Pearson Correlation	.477**
	Sig. (2-tailed)	0,000
	N	90
X1.P11	Pearson Correlation	.394**
	Sig. (2-tailed)	0,000
	N	90
X1.P12	Pearson Correlation	.279**

	Sig. (2-tailed)	0,008
	N	90
X1.P13	Pearson Correlation	.423**
	Sig. (2-tailed)	0,000
	N	90
X1.P14	Pearson Correlation	.460**
	Sig. (2-tailed)	0,000
	N	90
X1.P15	Pearson Correlation	.604**
	Sig. (2-tailed)	0,000
	N	90
X1.P16	Pearson Correlation	.425**
	Sig. (2-tailed)	0,000
	N	90
X1.P17	Pearson Correlation	.415**
	Sig. (2-tailed)	0,000
	N	90
X1.P18	Pearson Correlation	.469**
	Sig. (2-tailed)	0,000
	N	90
X1.P19	Pearson Correlation	.436**
	Sig. (2-tailed)	0,000
	N	90
X1.P20	Pearson Correlation	.377**
	Sig. (2-tailed)	0,000
	N	90
TOTAL	Pearson Correlation	1
	Sig. (2-tailed)	
	N	90

Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0.804	20

Uji Validitas XI (*Game Online*)

		TOTAL
X2.P1	Pearson Correlation	.878**
	Sig. (2-tailed)	0,000
	N	90
X2.P2	Pearson Correlation	.635**
	Sig. (2-tailed)	0,000
	N	90
X2.P3	Pearson Correlation	.732**
	Sig. (2-tailed)	0,000
	N	90
X2.P4	Pearson Correlation	.651**
	Sig. (2-tailed)	0,000
	N	90
X2.P5	Pearson Correlation	.761**
	Sig. (2-tailed)	0,000
	N	90
X2.P6	Pearson Correlation	.702**
	Sig. (2-tailed)	0,000
	N	90
X2.P7	Pearson Correlation	.719**
	Sig. (2-tailed)	0,000
	N	90
X2.P8	Pearson Correlation	.818**
	Sig. (2-tailed)	0,000
	N	90
X2.P9	Pearson Correlation	.435**
	Sig. (2-tailed)	0,000
	N	90
X2.P10	Pearson Correlation	.620**
	Sig. (2-tailed)	0,000
	N	90
X2.P11	Pearson Correlation	.804**
	Sig. (2-tailed)	0,000
	N	90
X2.P12	Pearson Correlation	.390**

	Sig. (2-tailed)	0,000
	N	90
X2.P13	Pearson Correlation	.785**
	Sig. (2-tailed)	0,000
	N	90
X2.P14	Pearson Correlation	.667**
	Sig. (2-tailed)	0,000
	N	90
X2.P15	Pearson Correlation	.735**
	Sig. (2-tailed)	0,000
	N	90
X2.P16	Pearson Correlation	.722**
	Sig. (2-tailed)	0,000
	N	90
X2.P17	Pearson Correlation	.655**
	Sig. (2-tailed)	0,000
	N	90
X2.P18	Pearson Correlation	.326**
	Sig. (2-tailed)	0,002
	N	90
X2.P19	Pearson Correlation	.566**
	Sig. (2-tailed)	0,000
	N	90
X2.P20	Pearson Correlation	.483**
	Sig. (2-tailed)	0,000
	N	90
TOTAL	Pearson Correlation	1
	Sig. (2-tailed)	
	N	90

Uji Reliabilitas X2 (*Game Online*)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,933	20

Uji Validitas Y (Akhlaqul Karimah)

		TOTAL
Y1.P1	Pearson Correlation	.620**
	Sig. (2-tailed)	0,000
	N	90
Y1.P2	Pearson Correlation	.556**
	Sig. (2-tailed)	0,000
	N	90
Y1.P3	Pearson Correlation	.346**
	Sig. (2-tailed)	0,001
	N	90
Y1.P4	Pearson Correlation	.441**
	Sig. (2-tailed)	0,000
	N	90
Y1.P5	Pearson Correlation	.638**
	Sig. (2-tailed)	0,000
	N	90
Y1.P6	Pearson Correlation	.673**
	Sig. (2-tailed)	0,000
	N	90
Y1.P7	Pearson Correlation	.693**
	Sig. (2-tailed)	0,000
	N	90
Y1.P8	Pearson Correlation	.638**
	Sig. (2-tailed)	0,000
	N	90
Y1.P9	Pearson Correlation	.470**
	Sig. (2-tailed)	0,000
	N	90
Y1.P10	Pearson Correlation	.574**
	Sig. (2-tailed)	0,000
	N	90
Y1.P11	Pearson Correlation	.568**
	Sig. (2-tailed)	0,000
	N	90
Y1.P12	Pearson Correlation	.346**

	Sig. (2-tailed)	0,001
	N	90
Y1.P13	Pearson Correlation	.465**
	Sig. (2-tailed)	0,000
	N	90
Y1.P14	Pearson Correlation	.358**
	Sig. (2-tailed)	0,001
	N	90
Y1.P15	Pearson Correlation	.312**
	Sig. (2-tailed)	0,003
	N	90
Y1.P16	Pearson Correlation	.397**
	Sig. (2-tailed)	0,000
	N	90
Y1.P17	Pearson Correlation	.578**
	Sig. (2-tailed)	0,000
	N	90
Y1.P18	Pearson Correlation	.346**
	Sig. (2-tailed)	0,001
	N	90
Y1.P19	Pearson Correlation	.501**
	Sig. (2-tailed)	0,000
	N	90
Y1.P20	Pearson Correlation	.495**
	Sig. (2-tailed)	0,000
	N	90
TOTAL	Pearson Correlation	1
	Sig. (2-tailed)	
	N	90

Uji Reliabilitas Y (Akhlaqul Karimah)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,841	20

Uji Asumsi Klasik Hasil
Uji Normalitas Variabel X1 Terhadap Y
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardize d Residual	
N		90	
Normal Parameters ^{a, b}	Mean	.0000000	
	Std. Deviation	5.72321990	
Most Extreme Differences	Absolute	.061	
	Positive	.059	
	Negative	-.061	
Test Statistic		.061	
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c		.200 ^d	
Monte Carlo Sig. (2-tailed) ^e	Sig.	.556	
	99% Confidence Interval	Lower Bound	.543
		Upper Bound	.569

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

e. Lilliefors' method based on 10000 Monte Carlo samples with starting seed 2000000.

Hasil Uji Normalitas Variabel X2 Terhadap Y
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardize d Residual	
N		90	
Normal Parameters ^{a, b}	Mean	.0000000	
	Std. Deviation	4.61279415	
Most Extreme Differences	Absolute	.072	
	Positive	.046	
	Negative	-.072	
Test Statistic		.072	
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c		.200 ^d	
Monte Carlo Sig. (2-tailed) ^e	Sig.	.281	
	99% Confidence Interval	Lower Bound	.270
		Upper Bound	.293

a. Test distribution is Normal

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

e. Lilliefors' method based on 10000 Monte Carlo samples with starting seed 2000000.

Hasil Uji Normalitas Variabel X1 dan X2 Terhadap Y

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual	
N		.90	
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000	
	Std. Deviation	4.28054740	
Most Extreme Differences	Absolute	.072	
	Positive	.049	
	Negative	.072	
Test Statistic		.072	
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c		.200 ^d	
Monte Carlo Sig. (2-tailed) ^e	Sig.	.779	
	99% Confidence Interval	Lower Bound	.767
	Upper Bound	.791	

a. Test distribution is Normal

b. Calculated from data

c. Lilliefors Significance Correction

d. This is a lower bound of the true significance

e. Lilliefors' method based on 10000 Monte Carlo samples with starting seed 2000000

Hasil Uji Multikolinieritas

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	11.913	6.404		1.867	.066		
	Sosial Media	.373	.101	.273	3.746	<.001	.977	1.391
	Game Online	.435	.053	.617	8.278	<.001	.977	1.391

a. Dependent Variable: Aktualisasi Kariman

Hasil Uji Heteroskedastisitas

Correlations

		Sosial Media	Game Online	Unstandardized Residual
Spearman's rho	Sosia Media	Correlation Coefficient	1.000	.236 [*]
		Sig. (2-tailed)	.	.025
		N	90	90
	Game Online	Correlation Coefficient	.236 [*]	1.000
		Sig. (2-tailed)	.025	.
		N	90	90
	Unstandardized Residual	Correlation Coefficient	.067	.067
		Sig. (2-tailed)	.557	.528
		N	90	90

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

Hasil Analisis Regresi Linier Berganda dan Uji T

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	11.918	6.404		1.861	.066
	Sosial Media	.378	.101	.279	3.746	<.001
	Game Online	.436	.053	.617	8.278	<.001

a. Dependent Variable: Akhlakul Karimah

Hasil Uji Simultan (Uji F)

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	2053.568	2	1026.784	54.778	<.001 ^b
	Residual	1630.755	87	18.744		
	Total	3684.322	89			

a. Dependent Variable: Akhlakul Karimah

b. Predictors: (Constant), Game Online, Sosial Media

Hasil Uji Koefisien Determinasi R²

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.747 ^a	.557	.547	4.329

a. Predictors: (Constant), Game Online, Sosial Media

DOKUMENTASI

Dokumentasi Bersama Sekertaris Desa



Dokumentasi Dengan Kepala Desa





DAFTAR RIWAYAT HIDUP

IDENTITAS DIRI

Nama : Mikail A.R
Tempat / Tanggal Lahir : Pekalongan 17 Desember 1999
Agama : Islam
Jenis kelamin : Laki-Laki
Alamat : Jalan Raya Kertijayan Kecamatan Buaran
Kabupaten Pekalongan

IDENTITAS ORANG TUA

Nama Bapak : Abdul Ghoni (Alm)
Nama Ibu : Nuritum
Pekerjaan : Ibu rumah tangga
Alamat : Jalan Raya Kertijayan Kecamatan Buaran
Kabupaten Pekalongan

RIWAYAT PENDIDIKAN

MIs Simbang Kulon 01 Lulusan Tahun 2012
MTSs Simbang Kulon 01 Lulusan Tahun 2015
MAS Simbang Kulon 01 Lulusan Tahun 2018
IAIN Pekalongan Fakultas Tarbiyah Ilmu Keguruan Program studi PAI
Angkatan 2018