

**PENGARUH PERMAINAN MOBILE LEGEND
TERHADAP ETIKA SISWA DI
SMA N 01 ULU MUSI**



**DERI APRIANTO
NIM. 2011210145**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO
BENGKULU
TAHUN 2025**

**PENGARUH PERMAINAN *MOBILE LEGENDS* TERHADAP
ETIKA SISWA DI SMA N 01 ULUMUSI**

SKRIPSI

*Diajukan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Dalam Bidang
Pendidikan Agama Islam (S.Pd)*



Oleh:

Deri Aprianto

NIM. 2011210145

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
JURUSAN TARBIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI
SUKARNO BENGKULU
TAHUN 2025**

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Deri Aprianto

Nim : 2011210145

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul **“Pengaruh Permainan Mobile Legends Terhadap Etika Siswa Di SMA Negeri 01 Ulu Musi”** adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari diketahui bahwa skripsi ini adalah hasil plagiasi maka saya siap dikenakan sanksi akademik.

Bengkulu, Februari 2025

Yang Menyatakan,



Deri Aprianto

NIM. 2011210145



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon (0736) 51278-51171-51172- Faksimili (0736) 51171-51172
Website: www.uinfasbengkulu.ac.id

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **“Pengaruh Permainan Mobile Legends Terhadap Etika Siswa Di SMA Negeri 01 Ulu Musi”** yang disusun oleh: **Deri Aprianto NIM. 2011210145** telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu pada Hari Selasa, tanggal 16 Januari 2025 dan dinyatakan LULUS memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana (S.Pd) dalam Bidang Pendidikan Agama Islam.

Ketua

Dr. H. M. Nasron, H.K, M.Pd.I
NIP. 1961072919950310001

Sekretaris

Sutrian Efendi, M.Pd
NIDN. 2029108903

Penguji I

Dr. Asmara Yumarni, M.Ag
NIP. 19890514202012003

Penguji II

Ahmad Syarifin, M.Ag
NIP. 198006162015031003

Bengkulu, Februari 2025
Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris

Dr. H. Mus Mulyadi, M.Pd
NIP. 197005142000031004



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon (0736) 51276-51171-51172- Faksimili (0736) 51171-51172
Website: www.uinfatbengkulu.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING

Pembimbing I dan Pembimbing II Menyatakan Skripsi yang ditulis oleh:

Nama : Deri Aprianto

NIM : 2011210145

Prodi : Pendidikan Agama Islam

Jurusan : Tarbiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Skripsi yang berjudul **“Pengaruh Permainan Mobile Legends Terhadap Etika Siswa Di SMA Negeri 01 Ulu Musi”** telah dibimbing, diperiksa dan diperbaiki sesuai dengan saran Pembimbing I dan Pembimbing II. Oleh karena itu, skripsi tersebut sudah memenuhi persyaratan ujian munaqosyah.

Bengkulu, Februari 2025

Pembimbing I

Pembimbing II

Prof Dr. H Zulkarnain S M.Ag

NIP. 196005251987031001

Dian Jelita M.Pd

NIP. 19941142019032012



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon (0736) 51276-51171-51172- Faksimili (0736) 51171-51172
Website: www.unfasbengkulu.ac.id

PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Pengaruh Permainan Mobile Legends

Terhadap Etika Siswa Di SMA Negeri 01 Ulu

Musi

Nama : Deri Aprianto

NIM : 2011210145

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Jurusan : Tarbiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Disetujui oleh:

Bengkulu, Februari 2025

Pembimbing I

Pembimbing II

Prof Dr. H Zulkarnain S M.Ag
NIP. 196005251987031001

Dian Jelita M.Pd
NIP. 19941142019032012

Mengetahui

Ketua Jurusan Tarbiyah

Dr. Aziza Arvati, M.Ag
NIP. 197212122005012007



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon (0736) 51276-51171-53879 Faksimili (0736) 5117151172
Website: www.uinfatbengkulu.ac.id

NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Sdr Deri Aprianto
NIM : 2011210145

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris UIN Fatmawati Sukarno
Bengkulu
Di Bengkulu

Assalamualaikum Wr. Wb. Setelah membaca dan memberikan arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Sdr.

Nama : Deri Aprinto

NIM : 2011210145

Judul : Pengaruh Permainan Mobile Legends Terhadap
Etika Siswa Di SMA Negeri 01 Ulu Musi

Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada sidang munaqosyah skripsi guna memperoleh gelar sarjana dalam bidang pendidikan. Demikian atas perhatiannya diucapkan terimakasih.
Wasalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing I

Prof Dr. Zulkarnain S, M.Ag
NIP. 196005251987031001

Bengkulu, Februari 2025
Pembimbing II

Dian Jelita, M.Pd
NIP. 19941142019032012

MOTTO

“Jangan takut gagal, tapi takutlah tidak pernah mencoba”

~Roy T. Bennet~



PERSEMBAHAN

Alhamdulillahhirabbil'alamin, segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Tak lupa pula shalawat serta salam selalu tercurahkan kepada baginda kita yakni Nabi Muhammad saw yang membawa umatnya dari zaman kebodohan menuju zaman yang penuh dengan keilmuan seperti saat ini. Dengan segala kebahagiaan dan kerendahan hati, skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Kedua orang tuaku, ayahku tercinta (Gunawan) dan ibuku tercinta (Emi Susyanti) yang telah mengusahakan dan mencurahkan segalanya untuk membukakan jalan kepadaku menuju masa depan yang lebih baik, yang senantiasa mencurahkan kasih sayang, dukungan dan do'a yang tak pernah putus untuk anak-anaknya.
2. Adik-adikku tersayang Bebri Agung Saputra, Aldi Kurniawan dan Adni Valentina yang senantiasa memberikan motivasi dan dukungan penuh untuk sampai ke titik yang diharapkan yaitu bisa menjalani semua rintangan dan hambatan yang ada dalam mengerjakan sebuah karya tulis yang tidak mudah ini.
3. Keluarga besar Alm. Yoto dan Alm. Sahril yang selalu memberikan semangat dan memberikan dukungan kepada penulis.
4. Sahabat-sahabatku (Tirta Sukmojatih, Faidil Ramos, Diansyah Syahputra, Nyimas Gandasari, Selvi Dwi Putri) yang selalu

memberikan ku dukungan, semangat, solusi dan motivasi dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi.

5. Keluarga besar PAI kelas E angkatan 2020 yang telah menemani masa perkuliahan.
6. Agama, Bangsa dan Almamater Universitas Islam Negeri Fattmawati Sukarno Bengkulu Kebanggaanku.



ABSTRAK

Judul: Pengaruh Permainan *Mobile Legends* Terhadap Etika

Siswa Di SMA N 01 Ulu Musi

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh dari permainan mobile legend terhadap etika siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis korelasi, dengan cara mengumpulkan data menggunakan penyebaran angket dan dokumentasi. Penelitian ini melibatkan 180 siswa sebagai populasi dan diambil sebagai sampel sebanyak 36 responden yang di ambil secara acak. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu permainan mobile legend sebagai variabel X dan etika siswa sebagai variabel Y. Data dari variabel X memiliki signifikansi tertinggi terkait dengan presentase sebesar 8,3% dari keseluruhan variabilitas. Sedangkan hasil dari analisis variabel Y didapatkan bahwa sekitar 22,3% keterkaitannya dengan faktor yang paling signifikan dalam etika siswa. Analisis regresi linear menunjukkan hasil yang signifikan dengan persamaan kombinasi variabel yang mendapatkan hasil sebesar 1,175. Dari hasil uji t terlihat bahwa adanya permainan mobile legend memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap etika siswa salah satunya dalam berkomunikasi, karena nilai $t\text{-value/sig}$ untuk pengaruh X dan Y adalah $0,000 < 0,05$ dan nilai $t\text{-hitung}$ $4,705 > t\text{-tabel}$ 2,032. Dari data tersebut dapat diketahui bahwasanya H_a diterima dan H_o ditolak, artinya menandakan adanya pengaruh intervensi dari permainan mobile legend terhadap etika siswa. Berdasarkan analisis koefisien determinasi (R^2) mengindikasikan adanya hubungan yang signifikan antara variabel X dengan variabel Y yaitu nilai R Square menunjukkan sekitar 39,4% etika siswa dalam berkomunikasi dipengaruhi oleh permainan mobile legend.

Kata Kunci: Mobile Legends, Siswa dan Etika

ABSTRAC

Title: *The influence of mobile legends games on student ethics at SMA N 01 ULu Musi*

This study aims to determine how much influence the mobile legend game has on student ethics. This study uses a quantitative approach with a correlation type, by collecting data using questionnaires and documentation. This study involved 180 students as a population and a sample of 36 respondents was taken randomly. In this study there are two variables, namely the mobile legend game as variable X and student ethics as variable Y. Data from variable X has the highest significance related to a percentage of 8.3% of the total variability. While the results of the analysis of variable Y showed that around 22.3% of its relationship with the most significant factor in student ethics. Linear regression analysis showed significant results with a variable combination equation that obtained a result of 1.175. From the results of the t-test, it can be seen that the existence of the mobile legend game has a significant positive influence on student ethics, one of which is in communicating, because the t-value/sig for the influence of X and Y is $0.000 < 0.05$ and the t-count value is $4.705 > t\text{-table } 2.032$. From the data it can be seen that H_a is accepted and H_o is rejected, meaning that there is an influence of intervention from the mobile legend game on student ethics. Based on the analysis of the determination coefficient (R^2) indicates a significant relationship between variable X and variable Y, namely the R Square value shows that around 39.4% of student ethics in communicating are influenced by the mobile legend game.

Keywords: *Mobile Legends, Student, and Ethics*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT berkat Rahmat, Hidayah, dan Karunia-Nya kepada kita semua sehingga kami dapat menyelesaikan skripsi dengan judul "Permainan Mobile Legends Terhadap Etika Di SMA Negeri 01 Ulu Musi". Shalawat dan salam semoga tetap senantiasa dilimpahkan kepada junjungan dan uswatun hasanah kita, yakni nabi Muhammad saw.

Penyusunan skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mengerjakan skripsi pada program Strata-1 di Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah Dan Tadris, Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak lepas dari adanya bimbingan, motivasi, dan bantuan dari berbagai pihak, untuk itu kami menghaturkan terma kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. KH. Zulkarnain, M.Pd, Selaku Rektor UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu atas kesempatan bagi penulis untuk menyelesaikan studi S1 di UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu.
2. Bapak Dr. H. Mus Mulyadi, S. Ag., M. Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris) UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu yang telah memberi dukungan dalam menyelesaikan studi dan karya ilmiah ini.
3. Bapak Hengki Satrisno, M.Pd, selaku Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu.
4. Bapak Prof. Dr. H. Zulkarnain S, M.Ag, selaku Dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, pengarahan

dan koreksi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

5. Ibu Dian Jelita, M.Pd. selaku Dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, pengarahan dan koreksi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. Seluruh Dosen dan Staf Khususnya di Fakultas Tarbiyah dan Tadris yang telah mendidik, memberikan nasehat serta mengajarkan Ilmu-ilmu yang bermanfaat kepada mahasiswa.
7. Kepala Sekolah SMA N 01 Ulu Musi yang telah memberi izin penulis untuk mengadakan penelitian.
8. Untuk ayahku tercinta (Gunawan) dan Ibundaku (Emi Susyanti) yang telah banyak memberikan do'a dan dukungan kepada penulis secara moril dan materil hingga skripsi ini dapat selesai.
9. Adek-adekku tersayang Beberi Agung Saputra, Aldi Kurniawan Dan Andini Valentina yang senantiasa memberikan do'a dan dukungan semangat kepada penulis.
10. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak luput dari berbagai kekurangan. Penulis mengharapkan saran dan kritik demi kesempurnaan dan perbaikannya sehingga akhirnya skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi bidang pendidikan dan penerapan di lapangan serta bisa dikembangkan lagi lebih lanjut.

Bengkulu, Februari 2025

Deri Aprianto

NIM. 2011210145



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNTATAAN KEASLIAN	ii
PENGESAHAN	iii
PENGESAHAN PEMBIMBING	iv
PERSETUJUAN PEMBIMBING	v
NOTA PEMBIMBING	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
ABSTRAK	x
KATA PENGANTAR	xii
DAFTAR ISI	xv
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xx
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	10
C. Pembahasan Masalah	12
D. Rumusan Masalah	12
E. Tujuan Penelitian	12
F. Kegunaan Penelitian	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Deskripsi Konseptual	15
1. Variabel Terikat	15

2. Variabel Bebas	21
B. Penelitian Yang Relevan	33
C. Kerangka Berfikir	38
D. Asumsi Penelitian	40
E. Hipotesis	40
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	43
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	43
C. Desain Penelitian	44
D. Populasi dan Sampel Penelitian	44
E. Definisi Operasional Variabel	46
F. Teknik Pengumpulan Data	47
G. Instrumen Penelitian	52
H. Teknik Analisis Data	59
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Data	63
1. Profil SMA N 01 Ulu Musi	63
2. Sejarah Lembaga SMA N 01 Ulu Musi	66
B. Analisis Data	69
1. Uji Asusmsi Klasik	69
2. Uji Hipotesi	72
C. Pembahasan Hasil Penelitian	76
D. Keterbatasan Penelitian	87
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	
A. Simpulan	89
B. Impikasi	90

C. Saran	91
----------------	----

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Angket Variabel X	49
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket Variabel Y	49
Tabel 3.3 Skor Atau Nilai Positif	51
Tabel 3.4 Skor Atau Nilai Negatif	51
Tabel 3.5 Hasil Uji Validitas Item Angket Variabel X	55
Tabel 3.6 Hasil Uji Validitas Item Angket Variabel Y	55
Tabel 3.7 Uji Reliabilitas Variabel X Dan Y	58
Tabel 4.1 Uji Normalitas	71
Tabel 4.2 Uji Linearitas	72
Tabel 4.3 Uji Regresi Linear Sederhana	73
Tabel 4.4 Uji T (Parsial)	75
Tabel 4.5 Uji Koefisien Determinasi (R Square)	75
Tabel 4.6 Skor Angket Variabel X	77
Tabel 4.7 Kecenderungan Permainan Mobile Legend	79
Tabel 4.8 Kategori Permainan Mobile Legend	80
Tabel 4.9 Skor Angket Variabel Y	81
Tabel 4.10 Kecenderungan Etika Siswa	83
Tabel 4.11 Kategori Etika Siswa	84

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Kerangka Berpikir	39
----------------------------------	----



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Angket Penelitian

Lampiran 2. Hasil Uji Validitas Instrumen Variabel X

Lampiran 3. Hasil Uji Validitas Instrumen Variabel Y

Lampiran 4. Hasil Uji Reliabilitas X dan Y

Lampiran 5. Data Tabulasi Uji Coba Instrumen Variabel X

Lampiran 6. Data Tabulasi Uji Coba Instrumen Variabel Y

Lampiran 7. Dokumentasi Penyebaran Angket

