

**PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP
AKHLAK SISWA DI SMP N 10
BENGKULU TENGAH**

SKRIPSI



M. ALIF ERDIANSYAH
NIM. 2111210189

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



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Jl. Raden Fatah Pagar Dewa, Telp. (0736) 51276 51771 Fax. (0736) 51771 Bengkulu

PENGESAHAN

Skripsi Disusun M. Alif Erdiansyah Yang Berjudul. "Pengaruh Game Online Terhadap Akhlak Siswa Di SMP Negeri 10 Bengkulu Tengah" Telah Dipertahankan Di Depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah Dan Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu Pada Hari Jum'at Tanggal 15 Agustus 2025 Dan Dinyatakan LULUS, Dapat Diterima Dan Disahkan Sebagai Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S,Pd) Dalam Bidang Pendidikan Agama Islam

Ketua

Prof. Edi Ansyah, M.Pd

NIP. 197007011999031002

Sekretaris

Randi, M.Pd

NIP.198806122023212030

Penguji I

Dr. Asmara Yumarni, M.Ag

NIP.19710827200501203

Penguji II

Dr. Adi Saputra, M.Pd

NIP. 1981022009011013

Bengkulu, Agustus 2025

Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADIRIS

Jl. Raden Fatah Pagar Dewa, Telp. (0736) 51276 51771 Fax. (0736) 51771 Bengkulu

PENGESAHAN PEMBIMBING

Pembimbing I dan Pembimbing II, menyatakan Skripsi Yang ditulis oleh:

Nama : M. Alif Erdiansyah

NIM : 2111210189

Program Studi : PAI

Jurusan : Tarbiyah dan Tadris

Skripsi yang Berjudul “Pengaruh Game Online Terhadap Akhlak Siswa Di SMP Negeri 10 Bengkulu Tengah” oleh M. Alif Erdiansyah ini telah dibimbing diperbaiki sesuai dengan saran pembimbing I dan Pembimbing II oleh karna itu skripsi tersebut sudah memenuhi persyaratan untukn diajukan pada siding munaqosah skripsi.

Bengkulu, Agustus 2025

Pembimbing I

Pembimbing II

Prof. Dr Edi Yansyah, M. Pd

Dr. Panca Oktoberi, M.Pd.I

NIP. 197007011999031002

NIP. 19851005023211035



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI
SUKARNO

FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Jl. Raden Fatah Pagar Dewa, Telp. (0736) 51276 51771 Fax. (0736) 51771 Bengkulu

PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Pengaruh Game Online Terhadap Akhlak Siswa Di
SMP Negeri 10 Bengkulu Tengah"

Nama : M. Alif Erdiansyah

NIM : 2111210189

Program Studi : PAI

Jurusan : Tarbiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Bengkulu, 2025

Pembimbing I

Pembimbing II

Prof. Dr. Edi Yansyah, M. Pd

NIP. 197007011999031002

Dr. Panca Oktoberi, M. Pd. I

NIP. 19851005023211035

Mengetahui Ketua Jurusan Tarbiyah

Dr. Aziza Aryati, M. Ag

NIP. 197212122005012007

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : M. Alif Erdiansyah
NIM : 2111210189
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Jurusan : Tarbiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul **“Pengaruh *Game Online* Terhadap Akhlak Siswa Di SMP N 10 Bengkulu Tengah “** adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari diketahui bahwa skripsi ini adalah plagiasi maka saya siap dikenakan sanksi.

Bengkulu, Juli - 2025
Yang Menyatakan,



M. Alif Erdiansyah
NIM. 2111210189

**PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP AKHLAK SISWA DI
SMP N 10 BENGKULU TENGAH**

SKRIPSI

*Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk
Memperoleh gelar Sarjana Pendidikan*



M. ALIF ERDIANSYAH
NIM 2111210189

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

ABSTRAK

Nama : M. Alif Erdiansyah, Nim : 2111210189, ***Pengaruh Game Online Terhadap Akhlak Siswa Di SMP N 10 Bengkulu Tengah***, skripsi : Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah Dan Tadris, UIN Fatmawati Skarno Bengkulu, Pembimbing 1. Prof. Dr. Edi Ansyah, M.Pd. Pembimbing 2. Dr. Panca Oktoberi, M.Pd.I

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh antara *game online* terhadap akhlak siswa. Penelitian ini dilaksanakan di SMP N 10 Bengkulu Tengah. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif deskriptif, dengan sampel 154 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, angket, dan dokumentasi. Teknik Analisa dengan regresi, uji T. berdasarkan hasil penelitian, *game online* memiliki hubungan positif terhadap akhlak siswa. Diperoleh dalam uji regresi sederhana koefisien regresi X sebesar 0.435 menyatakan 1% nilai *game online* maka nilai akhlak bertambah 0,435. Koefisien regresi tersebut bernilai positif, sehingga dikatakan bahwa pengaruh variabel X (*game online*) terhadap variabel Y (akhlak) adalah positif. Pengambilan keputusan dalam uji regresi sederhana yakni berdasarkan nilai signifikansi sebesar $0.000 < 0.05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel *game online* (X) berpengaruh terhadap variabel akhlak (Y). dalam uji koefisiensi korelasi diketahui nilai korelasi atau hubungan (R) yaitu sebesar 0.502. dari tabel nilai koefisien 0.502 memiliki makna hubungan positif yang mantap. Dalam uji koefisien determinasi diketahui nilai sebesar 0,252 yang mengandung pengertian bahwa variabel bebas (*game online*) berpengaruh terhadap variabel terikat (akhlak) dengan nilai sebesar 25,2%. Dalam uji T-Test diketahui nilai $T_{hitung} 9.220 > T_{tabel} 1,97190$ memiliki makna variabel X berpengaruh terhadap variabel Y. berdasarkan hasil analisis data tersebut maka terdapat pengaruh yang signifikan anatara variabel *game online* terhadap akhlak siswa

Kata kunci : Game Online, Akhlak siswa

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Alhamdulillah, segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, yang memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **"Pengaruh Game Online Terhadap Akhlak Siswa di SMP N Bengkulu Tengah."** Shalawat serta salam semoga tetap tercurahkan pada Nabi Muhammad SAW, yang telah memberikan pedoman hidup yakni Al-Qur'an dan Sunnah untuk keselamatan umat manusia.

Penyusunan skripsi ini tidak akan berhasil tanpa adanya arahan dan dorongan dari orang-orang terdekat, penulis telah banyak menerima bimbingan dan arahan dari berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. KH. Zulkarnain Dali, M.Pd selaku Rektor yang telah memfasilitasi penulis dalam menimba ilmu dan menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Dr. H. Mus Mulyadi. S.Ag. M. Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu yang telah memberikan dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan studi dan penulisan skripsi ini.
3. Ibu Dr. Azizah Aryati, M.Ag, selaku Ketua Jurusan Tarbiyah Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu yang telah memberikan dukungan penuh kepada penulis dalam menyelesaikan penulisan dan penyusunan skripsi ini.

4. Bapak Dr. Adi Saputra M.Pd selaku Sekretaris Jurusan Tarbiyah Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu yang telah memberikan fasilitas dalam menimba ilmu pengetahuan.
5. Bapak Hengki Satrisno, M.Pd.I selaku Koordinator Program Studi PAI Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu yang telah memberikan Fasilitas Dalam Menimba Ilmu.
6. Bapak Prof. Dr. Edi Ansyah, M.Pd. selaku Dosen pembimbing I yang senantiasa sabar dan telah meluangkan waktu, tenaga dan pemikiran dalam memberikan bimbingan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Bapak Dr. Panca Oktoberi, M.Pd.I selaku Dosen pembimbing II yang telah sabar dan telah meluangkan waktu, tenaga dan pemikiran dalam memberikan bimbingan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Bapak Dr. Syahril, .S.Sos.I, M.Ag selaku kepala perpustakaan Universitas Fatmawati Sukarno Bengkulu yang menyediakan fasilitas buku sebagai referensi peneliti
9. Bapak Eri Yanto, S.Pd, M.AP selaku kepala sekolah dan dewan guru SMP N 10 Bengkulu Tengah, yang telah memberikan izin dan membantu peneliti dalam memberikan informasi untuk menyelesaikan penelitian ini.
10. Kedua orang tuaku, Papa Mulyadi (Almarhum) dan Mama Erni Herawati, yang telah memberikan doa, nasehat, semangat, serta kasih sayang yang tak terhingga, sebagai motivasi yang sangat membangun dan support sistem terbaik, serta yang paling banyak berkorban untuk pendidikanku selama ini. Saya ucapkan terimakasih banyak kupersembahkan karya kecil ini kepada mak dan bak.

11. Kakakku Ozied, Arum, adekku Abib, dan keluarga besar yang selalu memberi semangat dan kritik yang sangat membangun. Serta seluruh keluarga besar yang tidak bisa disebutkan satu persatu, terimakasih atas semua doa, saran dan motivasi yang kalian berikan. Hidup ini terlalu berat jika mengandalkan diri sendiri tanpa melibatkan orang lain.
12. Rekan-rekan mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Tadris Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu.

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan, oleh karena itu penulis mengahrapkan kritik dan saran dari semua pihak untuk kesempurnaan penulis selanjutnya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Bengkulu, 2025
Mahasiswa

M. Alif Erdiansyah
NIM. 2111210189

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERSETUJUAN SKRIPSI	iii
PENGESAHAN PEMBIMBING	iv
NOTA PEMBIMBING	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Kegunaan Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Deskripsi Konseptual	7
1. Pengertian <i>Game Online</i>	7
2. Jenis-jenis <i>Game Online</i>	8
3. <i>Game Online Mobile Legend Bang Bang</i>	9
B. Akhlak	10
1. Pengertian Akhlak	10
2. Teori dan Konsep dari Para Ahli Pendidikan Islam	11
3. Macam-macam Akhlak Terpuji dan Tercela	12
4. Akhlak Bagi Peserta didik	15
5. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Pembentukan Akhlak	15
6. Usaha-usaha Yang Dilakukan Untuk Menanggulangi Krisis Akhlak	16
C. Penelitian Yang Relevan	16
D. Kerangka Berpikir	18
E. Asumsi Penelitian	19
F. Hipotesis	19
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Pendekatan dan jenis penelitian	20

B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	21
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	21
D. Defenisi Operasional Variabel	22
E. Teknik Pengumpulan Data	22
F. Instrumen Penelitian.....	24
G. Uji Instrumen	27
H. Teknik Analisis Data	28
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi data	33
B. Analisis data	35
C. Hasil Analisis Data Penelitian.....	55
D. Pembahasan Hasil penelitian.....	58
E. Keterbatasan penelitian.....	59
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	61
B. Saran	62
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN- LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

1. Data Sampel 2
2. Kisi – Kisi Angket 24
3. Kriteria Penilaian dan Kualifikasi Bobot pada Variabel X 27
4. Kriteria Penilaian dan Kualifikasi Bobot pada Variabel Y 27
5. Nilai Koefisien Korelasi 31
6. Hasil Uji Validitas 35
7. Hasil Uji Reliabilitas Variabel X 36
8. Hasil Uji Reliabilitas Variabel Y 36
9. Hasil Uji Reliabilitas Variabel X dan Variabel Y 37
10. Siswa Bermain *Game Online* 37
11. Siswa Bermain *Game Online Mobile Legend Bang Bang* 38
12. Siswa Bermain *Game Online Mobile Legend Bang Bang* Sendirian 39
13. Siswa Bermain *Game Online Mobile Legend Bang Bang* Bersama Teman-teman 39
14. Siswa Bermain *Game Online Mobile Legend Bang Bang* Bersama Kakak/Adik/Saudara di Rumah 40
15. Siswa Bermain *Game Online Mobile Legend Bang Bang* Menggunakan Gawai Milik Saya Pribadi 40
16. Siswa Bermain *Game Online Mobile Legend Bang Bang* Menggunakan Kouta Internet Milik Saya 41
17. Siswa Menang Saat Bermain *Game Online Mobile Legend Bang Bang* 42
18. Siswa Mendapat Peringkat Tinggi dalam *Game Online Mobile Legend Bang Bang* 42
19. Siswa Merasa Senang Saat Bermain *Game Online Mobile Legend Bang Bang* 43
20. Siswa Fokus Ketika Bermain *Game Online Mobile Legend Bang Bang* 43

21. Siswa Melakukan Transaksi di dalam *Game Online Mobile Legend Bang Bang* 44
22. Siswa Mengikuti Turnamen di dalam *Game Online* 44
23. Siswa Bila Sudah Masuk Waktu sholat, Saya Menunda-nunda Melakukan sholat 45
24. Saya Lebih Sering Bermain *Game Online Mobile Legend Bang Bang* Dibandingkan dengan Membaca Al Quran 46
25. Ketika Berpuasa Saya Menghabiskan Waktu Dengan Bermain *Game Online* Sepanjang Hari 46
26. Siswa Sering Mengabaikan Perintah Orang Tua 47
27. Siswa Merasa Kesal Jika Orang Tua Melarang Saya Bermain *Game Online Mobile Legend Bang Bang* 47
28. Saya Menghabiskan Pulsa/Kuota Internet yang Dibelikan Orang Tua Untuk Bermain *Mobile Legend Bang Bang* 48
29. Siswa Mengabaikan pertanyaan atau Obrolan Orang Lain Saat Sedang Bermain *Game Online Mobile Legend Bang Bang* 49
30. Siswa Merasa Kesal Ketika Teman Mengganggu Saya Saat Sedang Bermain *Game Online Mobile Legend Bang Bang* 49
31. Siswa Mengucapkan Kata-Kata Kasar dan Membentak Teman Tim Saya di *Game Online Mobile Legend Bang Bang* 50
32. Saya Lebih Sering Bermain *Game Online Mobile Legend Bang Bang* Dibandingkan dengan Membaca Al Quran 51
33. Ketika Berpuasa Saya Menghabiskan Waktu Dengan Bermain *Game Online* Sepanjang Hari 51
34. Siswa Tidak Lupa Makan Meski Sedang Asik Bermain *Game Online Mobile Legend Bang Bang* 52
35. Siswa Selalu Mengerjakan Tugas sekolah Yang Diberikan Oleh Guru 52
36. Siswa Bangun Tidur Di Pagi Hari Dan Tidur Tidak Terlalu Larut Malam 53
37. Siswa Menjaga Kebersihan dan Kerapian Kamar serta Pakaian 53
38. Siswa Tidak Sombong Meski Selalu Menang dalam Bermain *Game Online Mobile Legend Bang Bang* 54
39. Siswa Memanfaatkan Waktu Luang Untuk Melakukan Hal-hal Yang Bermanfaat 55

- 40. Analisis Uji Regresi *Variable Enterest* 55
- 41. Analisis Uji Regresi *Coefficients* 56
- 42. Uji Koefisien Korelasi 56
- 43. Uji Koefisien Determinasi 57
- 44. Uji T-Test 57



DAFTAR GAMBAR

2.1 Bagian Kerangka Berpikir



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 SK Seminar Proposal
- Lampiran 2 Daftar Hadir Seminar
- Lampiran 3 Nota Pembimbing
- Lampiran 4 Pengesahan Pembimbing
- Lampiran 5 SK Pembimbing
- Lampiran 6 SK Komprehensif
- Lampiran 7 SK Izin Penelitian
- Lampiran 8 Surat Permohonan Izin Penelitian Dari SD Negeri 36 Kota Bengkulu
- Lampiran 9 Surat Keterangan Selesai Penelitian
- Lampiran 10 Kartu Bimbingan Pembimbing 1 Dan 2
- Lampiran 11 Instrumen Penelitian Acc Validator
- Lampiran 12 Foto Dokumentasi Penelitian
- Lampiran 13 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Modul Pembelajaran)
- Lampiran 14 Uji Normalitas
- Lampiran 15 Uji Homogenitas
- Lampiran 16 Hipotesis

