

BAB II

KAJIAN TEORITIS

A. Deskripsi Konseptual

1. Pengertian *Game Online*

Kurniawan (2017:99), Berkaitan dengan *game online*, Young mengemukakan bahwa *game online* adalah permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual. Lebih lanjut lagi dikatakan *game online* adalah suatu permainan yang dimainkan di computer dan dilakukan secara online (melalui internet) dan bisa dimainkan oleh orang banyak secara bersamaan.

Menurut Salim (2000:613), *game* memiliki arti permainan, pertandingan, mainan, rencan. Kata *game* juga mengarah pada permainan video (*video game*). Di Indonesia, permainan video lebih akrab disebut dengan istilah *game*, baik *online* maupun *portable*. Menurut Santrock (2009:220), *game* adalah aktivitas yang dilakukan demi kesenangan dan memiliki peraturan. *Game* sering kali melibatkan kompetisi dengan satu individu atau lebih. *Game online* yang dilakukan dengan melibatkan banyak individu pada setiap pertandingan memiliki sensasi tersendiri.

Santoso (2017:33) Game online menurut Kim adalah permainan Dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi *online* (LAN atau internet). Selanjutnya Winn dan Fisher mengatakan *multiplayer game online* merupakan pengembangan dari *game* yang dimainkan satu orang, dalam bagian besar menggunakan bentuk yang sama dan metode yang sama serta melibatkan konsep umum yang sama seperti semua *game* lain, perbedaannya bahwa untuk *multiplayer game* dapat dimainkan oleh banyak orang dalam waktu yang sama.

Shubik (2014:8), teori permainan adalah metode untuk studi tentang pengambilan Keputusan dalam situasi konflik. Ini berkaitan dengan proses-proses manusia dimana unit keputusan individu tidak dalam kendali penuh unit keputusan lainnya masuk ke lingkungan. Hal ini ditunjukkan untuk masalah yang melibatkan konflik, kerjasama, atau keduanya, di berbagai tingkatan. Keputusan unit mungkin merupakan individu, grup, sebuah organisasi formal atau informal, atau Masyarakat. Panggung mungkin diatur untuk mencerminkan terutama politik, psikologis, sosiologis, ekonomi, atau aspek lain dari urusan manusia.

Desjardi (2017:1), teori *game* diaplikasikan pada situasi tertentu yang secara teknis dikenal dengan istilah 'games'. Definisi yang lebih rinci dari situasi tersebut yaitu:

- a. Adanya konflik ketertarikan diantara pemain.
 - b. Tiap pemain memiliki beberapa opsi pilihan untuk tindakan-tindakan yang tepat dalam memainkan *game*.
 - c. Terdapat peraturan-peraturan untuk mengontrol beberapa opsi yang ketat dan diketahui oleh seluruh pemain.
 - d. Hasil dari beberapa peraturan dari opsi tersebut, dikenal dalam proses kenaikan level dan terbagi secara urut.
2. Jenis-jenis *Game Online*

Widiya (2019:10), *Game Online* terbagi menjadi dua jenis yaitu *web game* dan *text based game*. *Web based game* adalah aplikasi yang diletakkan pada *server* diinternet dimana pemain hanya perlu menggunakan akses internet dan *browser* untuk mengakses *game* tersebut. Jadi tidak perlu *instal* dan *patch* untuk memainkan permainannya. Namun seiring perkembangan, ada beberapa fitur yang perlu didownload untuk memainkan sebagai *game*, seperti *Jaya Player*, *Flash Player*, maupun *Shockwave Player*, yang biasanya diperlukan untuk tampilan grafis *game* tersebut. Selain itu, *game* seperti ini juga tidak menuntut spesifikasi computer yang canggih, tidak *lag* dan membutuhkan *bandwith* yang besar. Salin itu, sebagian besar *web based game* adalah gratis. Pembayaran hanya diperlukan untuk fitur-fitur tambahan dan mempercepat perkembangan *account* pada *game* tersebut.

Widiya (2019:11), Sedangkan *text based game* bisa dibilangan sebagai awal dari *web based games*. *text based game* sudah ada sejak lama, dimana saat sebagian komputer masih berspesifikasi rendah dan sulit untuk memainkan permainan-permainan dengan grafis yang tinggi, sehingga dibuatlah permainan-permainan Dimana pemain hanya dapat berinteraksi dengan teks-teks yang ada dan sedikit atau tanpa gambar. Memang setelah masa tersebut *text based game* hamper tidak pernah dilirik lagi oleh para pengguna *game*, namun pada akhir-akhir ini, mulai marak *text based games* yang beredar yang sekarang kita kenal sebagai *web based game*. Tentu dengan format yang modern, grafis diperbanyak, menggunakan koneksi internet dan *developer* yang makin kreatif.

2. *Game Mobile Legend Bang Bang*

Mobile Legend Bang Bang adalah salah satu *game online* yang digemari oleh kalangan pelajar Indonesia. *Game Mobile Legend Bang Bang* merupakan *game 5v5* yang menegangkan. Pada permainan ini, pemain bisa memilih berbagai jenis mode, jika pada mode 5v5, berarti pemain bermain dengan 5 anggota berbagai teman dan 5 anggota sebagai lawan. Tujuan dari permainan ini adalah dengan menghancurkan *turets* (menara) milik lawan. Tim yang berhasil menghancurkan *turets* (menara) milik lawan dengan cepat berpotensi dapat memudahkan permainan.

Game ini berjenis *multiplayer online battle arena* (MOBA) yang memiliki makan permainan disebut arena yang dimainkan secara *online* oleh banyak pemain. Permainan ini berada dikategori populer dan sempat menjadi peringkat pertama di *playstore*. Layaknya *game* MOBA pada umumnya, ada karakter- karakter yang tentunya menjadi favorit bagi setiap pemain, karena selain memiliki kemampuan yang luar biasa, juga lebih mudah digunakan. *Game* yang dirancang untuk *smartphone* ini memiliki aturan main yang berfokus pada salah satu dari kedua tim yang berjuang untuk mencapai dan menghancurkan basis musuh sambil mempertahankan basis mereka sendiri untuk mengendalikan jalan setapak, yaitu tiga jalur yang dikenal sebagai *top*, *middle*, dan *bottom*, yang menghubungkan basis-basis.

Di masing-masing tim, ada lima pemain yang masing-masing mengendalikan *avatar*, yang dikenal sebagai *hero* dari perangkat mereka sendiri. Karakter terkontrol komputer yang lebih lemah, yang disebut *minions*, bertelur di basis tim dan mengikuti tiga jalur kebasis tim lawan, melawan musuh dan menara. Kerjasama tim menjadi kunci dipertandingan ini. Setiap *hero* juga memiliki *skill* yang berbeda satu sama lain, karena itu memahami karakter dari *hero* yang digunakan menjadi hal yang sangat fundamental.

Selain itu juga dalam *Mobile Legend Bang Bang* terdapat sistem peringkat. Sistem peringkat tersebut jika diurutkan dari tingkat terendah hingga tertinggi. Sistem peringkat tersebut adalah sebagai berikut: *Warrior, Elite, Master, Grand Master, Epic, Legend, Mighty Legend*. Sebagian besar pemain *Mobile Legend Bang Bang* menganggap bahwa peringkat adalah hal paling penting. Alasannya karena ketika seseorang pemain memiliki peringkat yang tinggi, pemain tersebut dapat memamerkan peringkatnya kepada sesama pemain *Mobile Legend Bang Bang* sehingga pemain yang lain beranggapan bahwa pemain tersebut adalah pemain profesional. Selain itu, terdapat rasa puas tersendiri yang dirasakannya.

B. Akhlak

1. Pengertian Akhlak

Nata (2008:3), akhlak secara Bahasa berarti budi pekerti adat kebiasaan, perangai, muru'ah atau segala sesuatu yang sudah menjadi tabi'at. Menurut Ibnu Miskawaih akhlak adalah sifat yang tertanam dalam jiwa yang mendorongnya untuk melakukan perbuatan tanpa memerlukan pemikiran dan pertimbangan. Menurut Imam Al-Ghazali akhlak adalah sifat yang tertanam dalam jiwa yang menimbulkan macam-macam perbuatan dengan gampang dan mudah, tanpa memerlukan pemikiran dan pertimbangan.

Ghazali (2013:223), At-Tahawani, penyusun *Kasysyaf Isthilahat al-Funun* mendefinisikan ilmu akhlak yang disebut dengan istilah ilmu-ilmu perilaku (*'ulum as-suluk*) sebagai pengetahuan tentang apa yang baik dan yang tidak baik. Dengan Bahasa lain, ilmu ini membahas tentang diri manusia dari segi kecenderungan-kecenderungannya, Hasrat-hasratnya, dan beragama potensi yang membuat manusia condong kepada kebaikan atau keburukan. Ia juga membahas perilaku manusia dari segi apa yang seharusnya dilakukan manusia dalam menghiasi diri dengan keutamaan dan menjauhkan diri dari perilaku buruk dan rendah.

Nata (2008:6), keseluruhan defenisi akhlak diatas tampak tidak ada yang bertentangan, melainkan memiliki kemiripan antara satu dan lainnya. Dari definisi tersebut dapat dilihat lima ciri yang terdapat dalam perbuatan akhlak. Pertama, perbuatan akhlak adalah perbuatan yang telah tertanam kuat dalam jiwa seseorang, sehingga telah menjadi kepribadiannya. Kedua, perbuatan akhlak adalah perbuatan yang dilakukan dengan mudah dan tanpa pemikiran. Ketiga, perbuatan akhlak timbul dari dalam diri orang yang mengerjakannya, tanpa ada paksaan atau tekanan dari luar. Keempat, perbuatan akhlak adalah perbuatan yang dilakukan dengan sesungguhnya, bukan karena main-main atau sandiwara. Kelima, perbuatan akhlak adalah perbuatan yang

dilakukan Ikhlas semata-mata karena Allah, bukan karena ingin dipuji orang atau karena ingin mendapau suatu pujian.

2. Teori dan Konsep dari Para Ahli Pendidikan Islam

Aprilia (2013:3), Akhlak memiliki pengertian dari tiga pendapat Imam Aal-Ghazali mengatakan akhlak adalah sifat yang tertanam dalam jiwa yang menimbulkan perbuatan-perbuatan dengan gampang dan mudah, tanpa memerlukan pertimbangan dan pemikiran. Ibrahim Anas mengatakan akhlak adalah sifat yang tertanam dalam jiwa, yang dengannya lahiriah macam-macam perbuatan, baik atau buruk tanpa memerlukan dan pemikiran pertimbangan. Sedangkan akhlak menurut Abdul Ka Akhlakarim Zaidan adalah nilai-nilai dan sifat-sifat yang tertanam dalam dengan jiwa, yang sorotan dan pertimbangannya seseorang dapat menilai perbuatan baik buruk, untuk kemudia memilih melakukan sesuatu atau meninggalkannya.

Menurut Ibnu Miskawaih akhlak adalah sifat yang tertanam dalam jiwa yang mendorongnya untuk melakukan perbuatan tanpa memerlukan pemikiran atau pertimbangan. Dari beberapa definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa akhlak adalah suatu perbuatan yang timbul tanpa memerlukan pemikiran karena sudah tertanam dalam hati atau suatu perbuatan yang reflek yang sudah terbiasa dilakukan sehingga dalam melaksanakannya tidak memerlukan pemikiran yang panjang karena sudah terbiasa.

Keseluruhan dari definisi akhlak tersebut diatas tampak tidak ada yang bertentangan, memiliki kemiripan antara satu

dengan lainnya. Definisi-definisi akhlak tersebut secara substansial tampak saling melengkapi, dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri perubabahn akhlak adalah sebagai berikut:

- a. Perbuatan akhlak adalah perbuatan yang telah tertanam dengan kuat dalam jiwa seseorang, sehingga telah menjadi kepribadiannya.
- b. Perbuatan akhlak adalah perbuatan yang dilakukan dengan mudah tanpa pemikiran. Ini tidak berarti bahwa pada saat melakukan sesuatu perbuatan, yang bersangkutan dalam keadaan tidak sadar, hilang ingatan, tidur atau gila. Pada saat yang melakukun sesuatu perbuatan ia tetap sehat akal pikirannya dan sadar.
- c. Perbuatan akhlak adalah perbuatan sadar yang timbul dari dalam diri seseorang yang mengerjakannya, tanpa ada paksaan atau tekanan luar.
- d. Perbuatan akhlak adalah perbuatan yang dilakukan sungguhan, bukan main-main.
- e. Perbuatan akhlak adalah perbuatan yang dilakukan dengan Ikhlas semata-mata karena Allah SWT, bukan karena ingin dipuji oleh orang lain.

3. Macam-macam Akhlak Terpuji dan Tercela

a. Akhlak Terpuji

Adapun macam-macam akhlak terpuji diantaranya sebagai berikut:

1) Amanah

Amanah berarti kesetiaan, ketulusan hati, kepercayaan atau kejujuran. Amanah disini adalah suatu sifat dan sikap pribadi yang setia, tulus hati dan jujur dalam melaksanakan sesuatu yang dipercayakan kepadanya berupa harta benda, rahasia maupun tugas dan kewajiban. Pelaksanaan Amanah dengan baik disebut dengan Al Amin yang berarti dapat dipercaya, jujur dan setia aman, seperti sifat Rasulullah SAW. Adapun yang termasuk sifat amanah adalah pembiasaan diri menyampaikan pesan, melaksanakan tugas dengan penuh tanggung jawab.

2) Bersabar

Bersabar yaitu sikap yang betah atau dapat menahan diri pada kesulitan yang dihadapinya. Tetapi tidak berarti bahwa sabar itu langsung menyerah tanpa upaya untuk melepaskan diri dari kesulitan yang dihadapi oleh manusia. Mekan sabar yang dimaksud adalah sikap yang diawali ikhtiar, lalu diakhiri dengan ridho dan Ikhlas bila dilanda suatu cobaan dari Tuhan. Dalam pengertian lain sabar berrati menahan anggota badan dari tindakan yang mengganggu dan mengacaukan, Tebba (2007:13).

3) Memaafkan

Ismail (2005:37), Mudah memaafkan kesalahan orang lain merupakan akhlak terpuji dan mulia. Sikap inilah yang akan melestarikan rasa cinta dan kasih sayang dalam pergaulan sesama umat islam. Sikap inilah yang akan memadamkan api permusuhan dan kebencian. Sehingga dengan itu akan tercipta ketentraman dan kenyamanan dalam kehidupan.

4) Adil

Sebagaimana sifat-sifat Allah yang terdapat pada asmaul husna yaitu Yang Maha Adil, seorang muslim diharapkan memiliki sifat keadilan terhadap segala persoalan yang dihadapinya. Sikap adil erat kaitannya dengan kejujuran seseorang, seperti terlihat pada kesaksian dalam menghakimi seseorang di pengadilan.

5) Shidiq

Shidiq adalah berlaku benar dan jujur baik dalam perkataan maupun dalam perbuatan. Sikap ini menentukan status dan kemajuan seseorang dan Masyarakat. Dalam peribahasa disebut: “berani karena benar, takut karena salah”. Hal ini menunjukkan betapa besar pengaruh kebenaran terhadap jiwa seseorang, yaitu memunculkan

keberanian, yang pada akhirnya akan mem bawa ketengan jiwa.

6) Bersyukur

Mahyudi (2001:10), Istilah syukur berasal dari kata *syakara* yang berarti terimakasih, memuji dan semoga Allah memberi pahala. Bersyukur yaitu sikap yang selalu ingin memanfaatkan dengan sebaik-baiknya nikmat yang telah diberikan oleh Allah kepadanya, baik bersifat fisik maupun non fisik. Lalu disertai dengan peningkatan pendekatan diri kepada yang memebri nikmat yaitu Allah SWT.

7) Ikhlas

Tebba (2007:59), Ikhlas berarti tulus hati. Kata Ikhlas berasal dari kata kerja *khalasa* yang berarti murni, jernih, bersih, tak tercampur. Dari pengertian ikhlas tersebut berarti sikap menjauhkan diri dari riya' Ketika mengerjakan amal baik. Maka amalan seseorang dapat dikatakan jernih bila dikerjakannya dengan ikhlas.

b. Akhlak Tercela

Semua bentuk perbuatan yang bertentangan dengan akhlak terpuji, disebut akhlak tercela. Akhlak tercela merupakan tingkah laku yang tercela yang dapat merusak keimanan seseorang, dan

menjatuhkan martabatnya sebagai manusia. Akhlak tercela juga menimbulkan orang lain merasa tidak suka dengan perbuatan tersebut. Akhlak tercela adalah akhlak yang bertentangan dengan perintah Allah. Dengan demikian, pelakunya mendapat dosa karena mengabaikan perintah Allah SWT. Adapun dosa yang dilakukan oleh pelakunya dikategorikan menjadi dua, yaitu dosa besar dan dosa kecil.

Para ulama fuqaha sepakat, bahwa dosa besar adalah dosa yang pelakunya diancam hukuman dunia, azab di akhirat, dan dilaknat oleh Allah SWT dan Rasullullah SAW. Dosa yang pelakunya diancam dengan hukuman dunia, missal mencuri, korupsi, dan membunuh. Adapun dosa yang pelakunya diancam disiksa diakhirat, seperti kemunafikan, kebatilan, dan lalai mengerjakan sholat.

Allah SWT berfirman:

مَا سَأَلَكُمْ فِي سَفَرٍ قَالُوا لَمْ نَكُ مِنَ الْمُصَلِّينَ

Artinya : “Apa yang menyebabkan kamu masuk kedalam (neraka) Saqar? Meraka menjawab, dahulu kami tidak termasuk orang-orang yang melaksanakan sholat. (Q.S Al-Muddasir (74): 42-43). Dosa-dosa tersebut dapat dihapuskan dan pelakunya mendapatkan ampunan dari Allah, hanya dengan *taubatan nasuha* (taubat dengan sungguh-sungguh).

Allah SWT berfirman

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا تُوبُوا إِلَى اللَّهِ تَوْبَةً نَّصُوحًا ۗ عَلَىٰ
رُءُوسِكُمْ أَنْ يُكَفِّرَ عَنْكُمْ سَيِّئَاتِكُمْ وَيُدْخِلَكُم جَنَّاتٍ تَجْرِي مِنْ تَحْتِهَا
الْأَنْهَارُ ۗ يَوْمَ لَا يُخْزِي اللَّهُ النَّبِيَّ وَالَّذِينَ آمَنُوا مَعَهُ نُورُهُمْ يَسْعَى
بَيْنَ أَيْدِيهِمْ وَبِأَيْمَانِهِمْ يَقُولُونَ رَبَّنَا ائْتِنَا رَبَّنَا نُورَنَا وَاعْفِرْ لَنَا إِنَّكَ
عَلَىٰ كُلِّ شَيْءٍ قَدِيرٌ ﴿٨٠﴾

Ardani (2005:70), Akhlak tercela merupakan perilaku yang tidak baik. Oleh karena itu, perilaku ini harus dihindari karena tidak membawa manfaat bagi pelakunya. Banyak keterangan yang menjelaskan perintah yang dihindari akhlak tercela dan pelakunya, diantaranya sabda Rasulullah SAW

وَإِنَّ سُوءَ الْخُلُقِ يُفْسِدُ الْعَمَلَ كَمَا يُفْسِدُ الْخَلُّ الْعَسَلَ

“Sesungguhnya akhlak tercela merusak kebaikan, sebagaimana cuka merusak madu.” (H.R Ibnu Abi Ad-Dunya). Amin (2016:232-234).

4. Akhlak Bagi Peserta Didik

Sebagai peserta didik dalam berakhlak dalam kegiatan sehari-hari dapat dibagi menjadi tiga, yaitu:

a. Akhlak baik terhadap Allah

Akhlak terhadap Allah adalah pengakuan dan kesadaran bahwa tidak ada Tuhan selain Allah SWT. Akhlak

baik terhadap Allah secara garis besar meliputi, bertaubat, bersabar, bersyukur, bertawakal, Ikhlas, raja'.

b. Akhlak baik terhadap Diri Sendiri

Seorang peserta didik berakhlak pada diri sendiri memiliki makna menghargai, menghormati, menyanyangi, dan menjaga diri sendiri dengan sebaik-baiknya, karena sadar bahwa dirinya sebagai makhluk ciptaan Allah SWT, setiap perbuatan yang dilakukan harus dipertanggung jawabkan dengan sebaik-baiknya.

c. Akhlak baik terhadap Sesama Manusia

Seorang peserta didik harus memiliki akhlak yang baik terhadap sesamanya. Untuk itu, ia perlu bekerja sama dan saling menolong dengan orang lain. Karena perlunya menciptakan suasana yang baik antara satu dengan lainnya.

5. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Pembentukan Akhlak

Nata (2008:167), untuk menjelaskan faktor-faktor yang memengaruhi pembentukan akhlak pada khususnya dan pendidikan pada umumnya, ada tiga aliran yang sudah amat populer. Pertama, aliran *nativisme*. Kedua, aliran *emperisme*. Ketiga, aliran *konvergensi*. Menurut aliran pertama yakni aliran *nativisme* faktor yang paling berpengaruh terhadap pembentukan diri seseorang adalah faktor pembawaan dari dalam yang bentuknya dapat berupa kecenderungan, bakat, akal dan lainnya. Menurut aliran

emperisme bahwa faktor yang paling berpengaruh terhadap pembentukan diri seseorang adalah faktor luar yaitu lingkungan sosial, termasuk pembinaan dan pendidikan yang diberikan. Terakhir menurut aliran *konvergensi* ada dua faktor yang mempengaruhi pembentukan akhlak yakni faktor internal yaitu pembawaan si anak dan faktor luar yaitu pendidikan dan pembinaan melalui interaksi dalam lingkungan sosial.

6. Usaha-usaha Yang Dilakukan Untuk Menaggulangi Krisis Akhlak

Ulwan, (2007:436), Syari'at agama Islam mengajarkan bahwa membentuk akhlak yang baik ialah salah satunya dengan mencontoh suri taualadan dari Nabi Muhammad SAW. Pada zaman milenial ini, Pendidikan akhlak sangat penting, pentingnya penanaman prinsip dasar kejiwaan yang mulia dalam kehidupan sehari-hari. Untuk menanamkan prinsip dasar kejiwaan yang mulia, baik dalam diri individu maupun kelompok, agama Islam telah menetapkan petunjuk dan wasiatnya yang sangat berharga, demi tercapainya kesempurnaan Pendidikan sosial, dari segi makna maupun tujuannya.

Dengan demikian masyarakat akan tumbuh dalam kebersamaan yang produktif, interkasi yang kokoh, perilaku yang luhur, saling cinta mencintai, dan memberikan kritik yang konstruktif. Hal-hal ini diatas

dapat dilakukan jika prinsip-prinsip dasar kejiwaan yang diperintahkan oleh agama Islam sudah ditanamkan. Prinsip-prinsip tersebut antara lain takwa, persaudaraan, kasih sayang, mengutamakan orang lain, memberikan maaf, dan keberanian.

C. Penelitian Yang Relevan

Sesuai dengan hasil penelitian sebelumnya, terdapat beberapa penelitian yang relevan terhadap pembahasan yang penulis teliti, yakni Penelitian yang dilakukan oleh :

1. Rianto Pakpahan (2018) Skripsi Jurusan Departemen Kesejahteraan Sosial Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sumatera Utara dengan judul “*Game Online dan Pengaruhnya terhadap Prestasi Akademik Anak Di Kelurahan Helvetia Kota Medan*”. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Berdasarkan analisis data yang diperoleh, sebagai berikut : (1) Internet dalam bidang pendidikan memberikan kontribusi yang besar terhadap kemajuan ilmu pengetahuan meningkatkan kualitas bangsa, khususnya pelajar SMP, dengan adanya internet ini maka akan memberikan pengaruh positif terhadap prestasi siswa. (2) *Game online* membuat kita dapat berinteraksi secara tidak langsung dengan orang lain. Akan tetapi efek dari kecanduan game online juga

berdampak buruk pada diri masing bagaimana cara mengontrolnya.

2. Pengaruh *game online* terhadap anak memberikan efek kecanduan sehingga anak lupa terhadap tanggung jawab sebagai anak yaitu belajar dan membantu orang tua Adapun penelitian yang dilakukan oleh Zul Padli (2017) Skripsi Prodi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan dengan judul “Pengaruh *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMK Negeri 1 Simpang Kanan Kabupaten Aceh Singkiltahun Pembelajaran 2017/2018”. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif. Ada pun populasi dalam penelitian ini adalah kelas XI SMK Negeri Simpang Kanan yang berjumlah 40 siswa, maka sampel di ambil dari seluruh populasi yaitu 40 siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan angket, dimana angket yang berisi 20 item pertanyaan. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan rumus kolerasi product moment dengan hasil koefisien korelasi antara *game online* dengan motivasi belajar (R_{xy}) 0,5 dan alpha 0,05 dimana berarti H_a diterima, ini menunjukkan bahwa ada pengaruh antara *game online* terhadap motivasi belajar siswa berkorelasi

signifikan pada taraf nyata 5%. Kemudian diuji keberartiannya dengan menggunakan rumus uji “t”. Diperoleh t hitung 3,56 dan t tabel 1,684 dengan alpha 0,05. Hubungan antara game online terhadap motivasi belajar siswa sebesar 25% dan sisanya diduga dapat dipengaruhi oleh variabel lain yang ikut berkontribusi terhadap motivasi belajar siswa di SMK Negeri 1 Simpang Kanan yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Rini Astuti yang berjudul mempengaruhi *Game online* terhadap akhlak siswa remaja di SMP N 3 Palembang jenis penelitian ini menggunakan metode *mixed method* atau gabungan kuantitatif dan kualitatif hasil penelitian. Sebagian besar siswa yang bermain *game online* lebih dari 3 jam/hari mengalami penurunan akhlak seperti kurangnya tanggung jawab, berkata kasar, dan menurunnya hubungan sosial dengan teman dan orang tua. Persamaan penelitian yang terdahulu dengan penelitian saya adalah terletak pada model yang diterapkan yaitu sama melibatkan siswa di dalam kelas, dan di saat luar jam pelajaran, perbedaannya yaitu penelitian yang dilakukan sebelumnya melihat pengaruh terhadap akhlak siswa bermain *game online* di saat di luar jam pelajaran atau jam istirahat tersebut.
4. Adapun juga penelitian yang dilakukan oleh Ronny Mardta (2015) Skripsi Prodi Ilmu Keperawatan dan

Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Perintis Sumatera Barat dengan judul “Hubungan Penggunaan Media *Online: Game Online* Dengan Perilaku Kekerasan Pada Anak SMP Trisula Perwari Kota Bukittinggi Tahun 2015”. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini yakni peserta didik kelas VII dan VIII yang suka *game online* berisi unsur kekerasan serta yang melakukan perilaku kekerasan kepada orang lain, teknik pengambilan sampel yakni *systematic random sampling*, dengan jumlah 52 orang. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara kepada responden menggunakan angket kemudian di analisis dengan uji statistik *chi-square* dengan derajat kepercayaan 95% (0,05). Hasil uji statistik di dapatkan $P\text{-value} < \alpha$ ($0,000 < 0,05$) dengan $OR = 29,25$, maka H_a diterima yaitu ada hubungan antara penggunaan Media *Online: Game Online* dengan Perilaku Kekerasan pada Anak SMP Trisula Perwari Kota Bukittinggi Tahun 2015. Penelitian ini disimpulkan ada hubungan antara penggunaan Media *Online: Game Online* dengan Perilaku Kekerasan pada Anak SMP Trisula Perwari Kota Bukittinggi tahun 2015

D. Kerangka Berpikir

Di dalam sebuah penelitian yang menggunakan variabel diperlukan adanya paradigma berpikir, guna

untuk mengetahui bagaimana hubungan teori yang digunakan dengan permasalahan yang sudah teridentifikasi sebelumnya.

Berdasarkan hal di atas, bahwasanya variabel *game online* dan akhlak dapat dpaparkan dalam kerangka berpikir berikut ini :



Gambar 1. Kerangka Berpikir

Paradigma berpikir dalam penelitian ini bahwa penggunaan *game online* merupakan variabel X yang berperan sebagai variabel independent atau variabel bebas. Sedangkan akhlak remaja merupakan variabel Y yang berperan sebagai variabel terikat atau variabel dependen. Kesimpulan bahwa faktor penggunaan *game online* akan mempengaruhi perubahan akhlak siswa.

E. Asumsi Penelitian

Berdasarkan unsur-unsur diatas, sebagai landasan kerja peneliti maka diasumsikan yaitu Pengaruh *game online* terhadap akhlak siswa di SMP N 10 Kota Bengkulu.

F. Hipotesis

Hipotesis penelitian adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Dimana masalah

penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru berdasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum dijawab yang empirik dengan data (Sugiyono, 2018:16). Berdasarkan rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini maka hipotesis dalam penelitian ini adalah :

H_o : Ada pengaruh *game online* terhadap akhlak siswa di SMP N 10 Bengkulu Tengah

H_a : Tidak ada pengaruh *game online* terhadap akhlak siswa di SMP N 10 Bengkulu Tengah