

PENGARUH KESENANGAN *GAME ONLINE* TERHADAP AKHLAK SISWA DI MADRASAH TSANAWIYAH NURUL HASANAH SUNGAI GELAM MUARO JAMBI

Nurhikmah Amliana¹, Miftahur Rizik², Ria Maharani³,

Email: hikmahamliana3@gmail.com

Abstrak

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi melahirkan berbagai penemuan baru, baik dibidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Salah satu hasil penelitian baru dibidang teknologi adalah hadirnya game online. Game online merupakan permainan berbasis elektronik dan visual. Game online menjadi salah satu alternative pilihan bagi siswa ketika bosan dan jenuh dalam belajar. Tanpa disadari game online memberikan dampak bagi pemainnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah pengaruh game online terhadap akhlak siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini merupakan metode jenis kuantitatif, pengambilan sampel dengan cara simple random sampling, dengan pengumpulan data peneliti berupa observasi, kusioner (Angket), dan dokumentasi. Tehnik analisis yang di gunakan adalah uji kualitas data, uji asumsi klasik, uji regresi sederhana dan uji hipotesis. Berdasarkan hasil penelitian Pada uji koefisien determinasi ditemukan bahwa variabel bebas (Game Online) berpengaruh terhadap variabel terikat (Akhlak) sehingga hal tersebut dapat disimpulkan bahwa variabel x memiliki pengaruh terhadap variabel y. Pada uji F diketahui bahwa nilai sig. $0,002 <$ dari $0,05$, dan membandingkan F hitung dan F tabel yang di mana F hitung $10,925 >$ dari $4,00$. Maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh variabel X terhadap variabel Y. Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan peneliti maka terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel Game Online terhadap Akhlak siswa Madrasah Tsanawiyah Nurul Hasanah Sungai Gelam. Muaro Jambi.

Kata Kunci: *Game Online, Akhlak, siswa.*

PENDAHULUAN

¹ Institut Islam Ma'arif Jambi

² Institut Islam Ma'arif Jambi

³ Institut Islam Ma'arif Jambi

Perkembangan teknologi yang maju begitu pesat di awal tahun 1970-1980 membuat system komunikasi dan komputer berkembang begitu cepat. Ini terjadi karena perkembangan elektronika dengan penemuan-penemuannya yang sangat menakjubkan. Hal ini membuat dunia industri berlomba untuk memproduksi secara masal. Perkembangan dunia komunikasi dan komputer menjadi satu sehingga membentuk suatu cabang ilmu baru yang sering dikenal dengan istilah internet⁴.

Berkembangnya zaman di ikuti pula dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat yang memberikan pengaruh bagi kehidupan manusia dalam berbagai aspek, hal ini dapat di buktikan dengan adanya penemuan *Smartphone*. *smartphone* merupakan bukti nyata perkembangan teknologi yang pesat. *Smartphone* berasal dari kata *smart* dan *phone* yang jika digabungkan memiliki arti ponsel pintar. Di katakan pintar karena dengan *smarphone* kita dapat mengakses informasi dan komunikasi dengan cepat dan efisien. Selain sebagai sumber informasi fungsi lain *smartphone* adalah sebagai hiburan dengan adanya *youtobe*, *tiktok*, *Instagram*, *Game online* dan lainnya membuat *smartphone* bukan hanya sebagai sumber informasi akan tetapi sebagai Pelepas jenuh masyarakat⁵.

Game online menjadi salah satu aplikasi yang paling di gemari oleh masyarakat terutama generasi muda, remaja bahkan anak-anak di usia sekolah dasar sampai menengah atas. hal ini dapat dibuktikan data dari statistika pengguna game online di indonesia mencapai 50,8 juta pengguna di tahun 2020. Dan berdasarkan survei asosiasi penyelenggara jasa internet indonesia (APJII) menunjukkan 16,5% masyarakat yang memilih game online sebagai hiburan. Hal ini pun diperkirakan akan terus meningkat sebesar 21,6% di tahun 2025.⁶ Jumlah pengguna game di indonesia berdasarkan jenis kelamin sebesar 51,43% laki-laki, dan 48,57% perempuan. Data tersebut adalah pengguna aktif yaitu orang yang hampir setiap hari bermain *game online* tanpa mengenal waktu. Indonesia menjadi urutan ke-tiga di dunia dengan presentase pengguna internet bermain *game online* sebesar 94,5% orang. Rata-rata yang menggunakan *game online* adalah anak pada usia remaja dimana presentase usia 14-18 tahun remaja mengalami kecanduan *game online* sebesar 77,5% remaja putra dan 22,5% remaja putri⁷.

Akhir-akhir ini media elektronik maupun media sosial kerap menginformasikan berbagai berita tentang bentuk-bentuk perubahan perilaku seseorang yang di akibatkan oleh *Game Online*. Perubahan perilaku seseorang sangat dekat dengan istilah Akhlak, jika dalam Agama Islam perubahan perilaku seorang muslim dari yang awalnya memiliki akhlak yang baik menjadi yang tidak baik ini

⁴ Jonathan Lukas, *jaringan computer* (Cet.: Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013), hlm 2

⁵ Lucky Pujasari Supratman, "penggunaan media social oleh digital native." Jurnal ilmu komunikasi 15, No 1 (2018)

⁶ Dani M Dahwilani, "Survei: 16,5 Persen Masaraksat Habiskan Waktu Main Game Online Selama Pandemi Covid-19," *Google.Com*, Edisi 2020, (Diakses Pada 21 Oktober 2023).

⁷Google.Com, Edisi 2020, Survei-Presentasi-Remaja-Kecanduan-Game-Online. (Diakses Pada 26 Okt. 23). 23

merupakan indikasi perubahan Akhlak dari akhlak terpuji menjadi akhlak tercela. Salah satu penyebab adalah akibat bermain *Game Online*.⁸

Berdasarkan penelitian Muhammad Fahmi Dzajuli (Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu dan Keguruan, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta) dengan judul “*Pengaruh Game Online Terhadap Akhlak Siswa Kelas VIII Di Madrasah Al- Husnah Cimanggis Depok*”. Efek negative yang muncul di sebabkan *Game online* salah satunya adalah mengenai perilaku atau akhlak siswa di sekolah.

Penelitian ini merujuk kepada akhlak siswa yang terkena efek negatif dari penggunaan *Game online* di sekolah. Hal tersebut bermula ketika peneliti melakukan tugas praktik pengalaman lapangan (PPL) Di Madrasah Tsanawiyah Nurul Hasanah Sungai Gelam Muaro Jambi dimana peneliti menanyakan hobi dari masing-masing individu dan sebagian besar memilih *Game online* sebagai hobinya. Serta selama peneliti melakukan tugas PPL selama 2 bulan Sebagian siswa menunjukkan kebiasaan buruk nya, seperti sikap tidak hormat kepada orang lain, baik dalam bentuk sikap, dan perkataan seperti berbicara yang tidak sopan (bangsat, anjay, kampret). Tidak melaksanakan tugas dan kewajiban yang di berikan. Bersikap tidak berani dalam tantangan, Tidak patuh dengan aturan dan tata tertib sekolah (datang telat), gampang emosi, susah di atur. Dari apa yang peneliti paparkan di atas bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh kesenangan antara game online terhadap akhlak siswa dengan mengangkat judul penelitian. **“Pengaruh Kesenangan Game Online Terhadap Akhlak Siswa Madrasah Tsanawiyah Muaro Jambi”**

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang dipakai dalam penelitian adalah pendekatan jenis pendekatan kuantitatif. Pendekatan ini lebih menekankan kepada aspek proses atau aspek semacam suatu tindakan yang dilihat dari pendekatan statistik, serta mulai dari pengumpulan data, penampilan, penafsiran, sampai hasilnya banyak dituntut menggunakan angka-angka⁹. Jenis penelitian ini menggunakan metode deskriptif untuk mengetahui gambaran distribusi data sampel penelitian Dan peneliti juga menggunakan metode inferensial. akan tetapi disini peneliti akan melakukan perlakuan dalam pengumpulan data melalui angket, observasi, wawancara, serta dokumentasi.

Yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah Siswa MTs Nurul Hasanah Sungai Gelam yang berjumlah 76 siswa.

⁸ Richa Julia Santi, “Perubahan Tingkah Laku Anak Sekolah Dasar Akibat Game Online Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Universitas Maria Kudus Vol. 5 edisi 4 Nomor 3 Tahun 2021

⁹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Yogyakarta: Rineka Cipta, 2022), hlm 10.

Tabel 1 Data siswa kelas VIII

No	Kelas	Wali kelas	Jumlah Siswa
1	VIII A	Guswanto	38
2	VIII B	Nuru Miftahul Ulumiyah, S.Sos	38
Total			76

Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII Mts Nurul Hasanah sungai gelam muaro jambi sebanyak 63 siswa. peneliti menggunakan teknik sampling berupa *probability sampling*, yang merupakan teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang atau kesempatan yang sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel.¹⁰ Untuk menentukan sampel yang diambil dari populasi peneliti menggunakan rumus yang dikemukakan oleh slovin, dengan toleransi $e = 5\%$

Variabel yang ada pada penelitian ini terdapat 2 variabel. Variabel X dan variabel Y. Variabel X merupakan variabel independent atau variabel bebas sedangkan variabel Y merupakan variabel dependent atau variabel terikat. Pada penelitian ini variabel X yaitu pengaruh kesenangan *Game Online* sedangkan variabel Y merupakan variabel terikat yaitu akhlak siswa.

Metode pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu berupa angket dan dokumentasi. Jenis data angket merupakan data primer sedangkan dokumentasi merupakan data sekunder. Dalam penelitian ini peneliti akan memberikan angket berupa angket tertutup yang telah disediakan alternatif jawaban oleh penulis. Angket diisi oleh siswa kelas VII Mts Nurul Hasanah Sungai Gelam Muaro jambi dengan total 29 item pertanyaan. Data yang digunakan adalah nilai yang diambil dari angket yang disebarkan kepada 63 responden siswa sebagai sampel. Penyusunan item soal berdasarkan indikator game online dan indikator akhlak siswa.

Teknik analisis data pada penelitian ini yaitu menggunakan uji linier sederhana, uji koefisien determinasi (R^2) dan uji hipotesis. Analisis regresi adalah suatu metode analisis data yang digunakan untuk memprediksi nilai variabel dependen dari beberapa variabel independent. Pada penelitian ini hanya terdapat satu variabel independen. Peneliti menggunakan teknik ini untuk mengetahui seberapa besar signifikansi variabel dependen dipengaruhi oleh variabel independent. Regresi sederhana berfungsi untuk mencari besarnya pengaruh dan kontribusi variabel bebas dengan variabel terikat¹¹. Untuk uji koefisien determinasi (r^2) Uji ini untuk mengetahui seberapa besar sumbangan atau kontribusi variabel dependen (*Game Online*) terhadap variabel independen (*Akhlak*)¹². Dan uji hipotesis sendiri Hipotesis merupakan proporsi yang akan di uji keberlakuannya, atau merupakan suatu jawaban sementara atas pernyataan penelitian. Hipotesis dalam penelitian kuantitatif dapat berupa hipotesis satu variabel dan hipotesis dua variabel atau lebih variabel yang dikenal sebagai

¹⁰ *Ibid*, hlm. 81

¹¹ Singgih Santoso, *Panduan Lengkap SPSS 26* (Jakarta: Gramedia, 2020), hlm. 81.

¹² *Ibid.*, hal. 105

hipotesis kasual¹³, uji hipotesis ini menggunakan uji T. sebelum masuk tahap pengujian peneliti menguji kualitas instrument data terlebih dahulu dengan menggunakan uji validitas dan uji realibilitas data. Dan ada beberapa uji beberapa prasyarat yaitu uji normalitas, uji heteroskedastisitas, uji multikolonieritas dan uji linieritas. Uji normalitas Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui data yang dianalisis berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas sangat penting karena berkaitan dengan uji persyaratan teknik analisis data. Alat uji yang digunakan untuk melakukan uji normalitas dalam penelitian ini adalah Kolmogorof Smirnov Test menggunakan bantuan *IBM SPSS Statistic 22*¹⁴. Uji heteroskedastisitas ini digunakan untuk mengetahui ada atau tidak nya penyimpangan asumsi klasik heteroskedastisitas yaitu adanya ketidak samaan varian dari residual untuk semua pengamatan pada model regresi. Persyaratan yang harus dipenuhi dalam model regresi adalah tidak adanya gejala heteroskedastisitas. Penelitian ini akan melakukan uji tersebut dengan menggunakan bantuan *IBM SPSS Statistic 22*¹⁵.

Uji Multikolineritas digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya penyimpangan asumsi klasik multikolinerisasi yaitu adanya hubungan linier antar variabel independen dalam model regresi. Persyarat yang harus terpenuhi dalam model regresi adalah tidak adanya multikolineritas. Penelitian ini akan menguji multikolineritas dengan bantuan *IBM SPSS Statistic 22*¹⁶.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bagian penyajian data, peneliti akan menunjukkan data yang dihasilkan oleh peneliti dalam melakukan penelitian. Penelitian dilakukan dengan menggunakan teknik pengumpulan data berupa instrumen yaitu kusioner atau angket sebagai instrumen pokok dalam mengukur pengaruh *Game Online* terhadap akhlak siswa kelas VIII di MTs Nurul Hasanah Sungai Gelam, Muaro Jambi.

Tabel 7
Uji Tabel Deskriptif
Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
GAME	63	51,00	73,00	61,7460	4,26527
AKHLAK	63	33,00	44,00	38,7143	2,76165
Valid N (listwise)	63				

Variabel Game online (X), dari data tersebut bisa dideskripsikan bahwa nilai minimum 51 sedangkan nilai maksimum sebesar 73, Nilai rata-rata game online

¹³ Bambang Prasetyo, Lina M. J, *Metode Penelitian Kuantitatif, Teori dan Aplikasi*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2018) hal. 76

¹⁴ Husnaini Usman , *Pengantar Statistik* (Jakarta: Bumi Aksara, 2019), hlm. 204.

¹⁵ Zulaika Matondang, *Praktik Analisis Data* (Medan: Merdeka Kreasi Group, 2021), hlm. 97.

¹⁶ *Ibid*, hlm. 90.

sebesar 61,7460 dan standar deviasi data Game Online adalah 4,26527. Variabel Akhlak (Y), dari data tersebut bisa dideskripsikan bahwa nilai Minimum 33 sedangkan nilai Maximum sebesar 44, Nilai Rata-rata 38,7143 dan Standar Deviasi data Akhlak adalah 2,76165.

Uji validitas dilakukan pada instrumen penelitian dengan menggunakan *Exel*. Item instrumen yang digunakan dinyatakan valid jika R hitung lebih > dari R tabel. Berdasarkan tingkat signifikansi untuk uji dua arah 0,05 atau 5%.¹⁷ Dengan r tabel 0,355. Adapun hasil uji validasi yang peneliti rangkum dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 10
Item Yang Valid Dari Variabel X dan Y

No Item	Variabel	R hitung	R tabel	Ket.
4	Game Online X	0,3716	>0,355	Valid
3		0,506746	>0,355	Valid
4		0,440601	>0,355	Valid
5		0,452875	>0,355	Valid
10		0,662958	>0,355	Valid
11		0,44099	>0,355	Valid
12		0,539056	>0,355	Valid
14		0,642028	>0,355	Valid
19		0,379088	>0,355	Valid
20		0,719276	>0,355	Valid
21		0,581319	>0,355	Valid
22		0,488055	>0,355	Valid
23		0,670421	>0,355	Valid
24		0,670455	>0,355	Valid
26	0,552156	>0,355	Valid	
27	0,735994	>0,355	Valid	
28	Akhlak Y	0,639219	>0,355	Valid
29		0,461643	>0,355	Valid
30		0,410201	>0,355	Valid
4		0,3716	>0,355	Valid

¹⁷ Aziz Alimul Hidayat, *Mwnyusun Instrumen Penelitian & Uji Validitas Realibilitas*, (Surabaya: Heald Books, 2021). Hlm13.

9		0,565755	>0,355	Valid
10		0,48106	>0,355	Valid
11		0,485174	>0,355	Valid
14		0,371765	>0,355	Valid
15		0,355	>0,355	Valid
17		0,355917	>0,355	Valid
21		0,495878	>0,355	Valid
23		0,366102	>0,355	Valid
24		0,56762	>0,355	Valid
27		0,509609	>0,355	Valid
29		0,402951	>0,355	Valid

Jika Rhitung > dari nilai Rtabel maka pernyataan tersebut dinyatakan valid.

Suatu instrumen dapat dikatakan Realibilitas jika memiliki *Cronbach's alpha* sebesar 0,5 atau lebih. Berikut hasil uji realibilitas dari game online dan akhlak. Tabel 7 hasil uji realibilitas variabel X menggunakan *Exel*

Tabel 11
Hasil Uji Realibilitas Angket Pernyataan Game Online

Realibility statistics	
Cronbach's Alpha	N of item
,893	31

Tabel 12
Hasil Uji Realibilitas Pernyataan Akhlak (y)

Realibility statistics	
Cronbach's Alpha	N of item
,775	31

Hasil uji reliabilitas pada variabel X dan variabel Y diatas menunjukkan bahwa rata-rat item pertanyaan telah reliabel, karena Cronbach's alpha memiliki nilai lebih besar dari ketentuan nilai alpha maka dapat dinyatakan item pernyataan tersebut realiel.

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual	
N		63	
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000	
	Std. Deviation	2,54975985	
Most Extreme Differences	Absolute	,078	
	Positive	,078	
	Negative	-,055	
Test Statistic		,078	
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c		,200 ^d	
Monte Carlo Sig. (2-tailed) ^e	Sig.	,446	
	99% Confidence Interval	Lower Bound	,434
		Upper Bound	,459

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa hasil nilai signifikansi (*asympt sig*) adalah 0,446. Pengambilan keputusan apakah data berdistribusi normal atau tidak adalah dengan membandingkan antara hasil signifikansi dengan taraf signifikansi. Apabila taraf signifikansi lebih besar dari nilai signifikansi maka data tidak berdistribusi normal, sebaliknya jika nilai signifikansi lebih besar dari taraf signifikansi maka data tersebut normal¹⁸

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
AKHLAK * GAME ONLINE	Between Groups	(Combined)	91,162	15	6,077	,744	,729
		Linearity	27,517	1	27,517	3,367	,073
		Deviation from Linearity	63,644	14	4,546	,556	,885
	Within Groups		384,108	47	8,173		
	Total		475,270	63			

Uji linieritas apakah garis regresi antara variabel independen (X) dan variabel dependen (Y) membentuk sebuah garis regresi linier atau tidak. Apabila garis regresi tidak linier maka analisis regresi tidak dapat dilanjutkan. Uji ini menggunakan anova table.

¹⁸ Ghozali, I., *Aplikasi Analisis Multivariete Dengan Program IBM SPSS 23, Edisi 8*, (Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro. 2016) hlm. 44

Pada table di atas di ketahui F hitung sebesar 0,556, sedangkan mencari F tabel adalah dengan membandingkan nilai df pembilang (14) dengan df penyebut (47). Berdasarkan rumus tersebut diperoleh F tabel 1,91. Maka dapat disimpulkan $0,556 < 1,91$ yaitu $F \text{ hitung} < F \text{ tabel}$. Setelah membandingkan nilai f hitung dengan f tabel Maka kita juga perlu membandingkan nilai signifikansi (sig.) dengan 0.05. adapun nilai sig. $> 0,05$. nilai sig. $0,885 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan terdapat hubungan yang linier antara variabel independen (game online) dengan variabel dependen (akhlak).

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	51,197	3,795		13,490	<,001		
	x1	,202	,061	,390	3,305	,002	1,000	1,000

Uji regresi linier sederhana digunakan untuk menguji pengaruh satu variabel bebas terhadap variabel terikat. nilai konsisten variabel akhlak adalah sebesar 51,197. Koefisien regresi X sebesar 0,202 menyatakan bahwa setiap penambahan 1% nilai *Game Online* maka nilai akhlak bertambah sebesar 0,202. Koefisien refresi tersebut bernilai positif, sehingga dapat dikatakan bahwa arah pengaruh variabel X terhadap variabel Y adalah positif.

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,390 ^a	,152	,138	2,57057

a. Predictors: (Constant), game online

b. Dependent Variable: akhlak

Pada tabel di atas diperoleh koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,152 dan koefisien determinasi yang telah disesuaikan (Adjust R Square) sebesar 0,138 yang mengandung pengertian bahwa variabel bebas (game online) berpengaruh terhadap variabel terikat (Akhlak) dengan nilai sebesar 15,2%. dan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa variabel X memiliki pengaruh terhadap variabel Y.

Table Uji Hipotesis (Uji T)

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF

1	(Constant)	51,197	3,795		13,490	<,001		
	x1	,202	,061	,390	3,305	,002	1,000	1,000

Dengan pengambilan keputusan Jika nilai sig. < 0.05 atau t-hitung > t-tabel maka terdapat pengaruh variabel X terhadap variabel Y. Jika nilai sig. > 0.05 atau t-hitung < t tabel, maka tidak terdapat pengaruh variabel X terhadap variabel Y.¹⁹

Dari tabel diatas dapat kita ketahui bahwa nilai sig. 0,02 < 0,05. Dan t hitung > t tabel dg hasil 3.305 > 2.00 sesuai dengan tabel diatas yaitu hasil uji t (persial) menunjukkan bahwa nilai signifikasi berpengaruh *Game Online* (X) terhadap akhlak (Y) adalah 0,02 < 0,05 dan nilai t hitung 3,305 > nilai t tabel 2,00. Maka Ho di tolak dan Ha di terima Artinya terdapat pengaruh game online (X) terhadap akhlak (Y) secara signifikan.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitan terkait judul “ Pengaruh Kesenangan *Game Online* Terhadap Akhlak Siswa di MTs Nurul Hasanah Sungai Gelam, Muaro Jambi” dapat disimpulkan sebagai berikut. Tingkat kesenangan siswa Madrasah Tsanawiyah Nurul Hasanah Sungai Gelam Muaro Jambi terhadap *Game Online* Rata rata berada pada Kategori tinggi. Artinya kesenangan siswa terhadap *Game Online* memiliki Hasrat keinginan yang tinggi. Memiliki rasa candu untuk terus bermain *Game Online*, serta adanya daya Tarik tersendiri untuk meluapkan kesenangannya bermain *Game Online*.

Tingkat kondisi Akhlak siswa Madrasah Tsanawiyah Nurul Hasanah Sungai Gelam Muaro Jambi rata-rata pada kategori sedang. Artinya akhlak pada siswa Madrasah Tsanawiyah Nurul Hasanah Sungai Gelam Muaro Jambi khususnya kelas VIII perlu untuk ditingkatkan lagi. Siswa Madrasah Tsanawiyah Nurul Hasanah Sungai Gelam Muaro Jambi khususnya kelas VIII belum mampu memberikan penilaian terhadap fisiknya, serta belum bisa menepatkan dirinya ketika berhubungan etik dan moralitas,

Hasil analisis regresi linier sederhana menunjukkan hasil taraf signifikasi sebesar 0,002% dan nilai signifikasi sebesar 0,05 yang berarti taraf signifikasi lebih kecil dari nilai signifikasi, dapat disimpulkan bahwa Ho ditolak sehingga terdapat pengaruh yang signifikan variabel Game Online terhadap perubahan Akhlak siswa MTs Nurul Hasanah Sungai Gelam, Muaro jambi. Kemudian nilai koefisien determinasi sebesar 13,8% yang berarti dampak yang di timbulkan oleh Game Online terhadap akhlak siswa di MTs Nurul Hasanah Sungai Gelam, Muaro Jambi sebesar 13.8% dan 86,2% dipengaruhi oleh faktor lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Abu Hamid Muhammad Ibn Muhammad Al-Gahzali, *Ihya Ulumuddin*, Jil, III Darul Kutub Al-Ilmiah
- Adiningtiyas, “*Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online.*” KOPASTA: Jurnal Of Conseling Guidance Stufy Program 4, No. 1 2017.

¹⁹ Op cit, hlm 296

- Ahmad Saifuddin, *Psikologi Siber Memahami Interaksi Dan Prilaku Manusia Dalam Dunia Digital* Indonesia: Prenada Media, 2023.
- Alfan Biroli, *Sosiologi Pendidikan*, Yogyakarta: Jejak Pustaka, 2023.
- Andri Arif Kustiawan Dan Andy Widhiya Bayu Utomo, *Jangan Suka Game Online*, Jawa Timur : Ae Media Grafika, 2019.
- Aziz Alimul Hidayat, *Menyusun Instrumen Penelitian Dan Uji Validitas & Reliabilitas* Surabaya: Health Books Publishing 2021.
- Dani M Dahwilani, "Survei: 16,5 Persen Masyarakat Habiskan Waktu Main Game Online Selama Pandemi Covid-19," *Google.Com*, Edisi 2020, Diakses Pada 21 Oktober 2023.
- Djaali, *Metode Penelitian Kuantitatif* Jakarta : Sinar Grafika Offset, 2020.
- Fauziah, Eka Rusnani. 2013. "Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Prilaku Anak Smp 1 Samboja". *Jurnal Ilmu Komunikasi*
- Fitria, *Konsep Kecerdasan Spiritual Dan Emosional Dalam Membentuk Budi Pekerti* Buku Pedia: Guepedia, 2020.
- Google.Com, Edisi 2020, Survei-Presentasi-Remaja-Kecanduan-Game-Online. Diakses Pada 26 Oktober.
- Husnaini Usman, *Pengantar Statistik* Jakarta: Bumi Aksara, 2019.
- Iwan Hermawan, *Metodologi Penelitian Pendidikan* Kuningan: Hidayatul Quran, 2019.
- Jogiyanto Hartono, *Metoda Pengumpulan Dan Tehnik Analisis Data* Yogyakarta: Andi Offset, 2019.
- Moh. Kasiram, *Metode Penelitian Kuantitatif-Kualitatif* Malang; UIN MALIKI Press, 2018.
- Muh. Asroruddin, *Belajar Akidah Akhlak* Yogyakarta : Budi Utama, 2019.
- Muhamad Afif Bahaf, *Akhlak Tasawuf* Serang : A - Empat Putri Kartika Banjarsari, 2015.
- Muhammad Abdurrahman, *Akhlak Menjadi Seorang Muslim Berakhlak Mulia*, Ed. Octiviana, Nucl., 1st Ed., Vol.13 Jakarta: Rajagrafindo Presada 2020.
- Nanang Martono, *Metode Penelitian Kuantitatif* Jakarta : Rajawali Pers, 2014.
- Nikolaus Duli, *Metode Penelitian Kuantitatif* Indonesia : Budi Utomo, 2019.
- Pia Khoiratun Nisa, Syafirah Azzahra Dkk, *Pengaplikasian Ilmu Komunikasi Dalam Proses Sosial*, Jakarta : Mahakarya Citra Utama Group, 2023.
- Rischa Pramudia, *Stop Kecanduan Game Online*, Medium: UNIPMA Press, 2018.
- Samsul Munir, *Ilmu Akhlak* Jakarta: Amzah, 2016.
- Singgih Santoso, *Panduan Lengkap SPSS 26* Jakarta: Gramedia, 2020
- Siti Nadirah, "Anak Didik Perspektif Nativisme, Empirisme, Dan Konvergensi," *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan* 16, No,2 2013.
- Slamet Riyanto, *Metode Riset : Penelitian Kuantitatif* Yogyakarta: Budi Utama, 2020.
- Sugiono, *Cara Mudah Menyusun Akripsi, Tesis, dan Disertasi* Bandung: Alfabeta, 2013.
- Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, 2nd, Ed. Bandung: Alfabeta, 2022.
- Sugiono, *Metode Penelitian Tindakan Komprehensif*, Bandung: Alfabeta, 2015.
- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Prakte*, Yogyakarta; Rineka Cipta, 2021.

Trinato, *Pengantar Penelitian Pendidikan Bagi Pengembangan Profesi Pendidikan Tenaga Kependidikan*, Jakarta: Kencana, 2014.

Umar Bin Ahmad Baraja, *akhlak Lil Banin*, Jil, I, Al Koirot

Zainuddin, "Pengembangan Buku Ajar Akidah Akhlak Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Madrasah. "*Jurnal Pendidikan Islam Indonesia* No..2 2019.

Zulaika Matondang, *Praktik Analisis Data* Medan: Merdeka Kreasi Group, 2021.