

SKRIPSI
PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP AKHLAK
PESERTA DIDIK KELAS VIII DI SMP N 3 RAMAN UTARA
LAMPUNG TIMUR



Disusun Oleh:
Fica Regina Gusmawardani
2201011036

Program Studi Pendidikan Agama Islam
Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Pendidikan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG
1448 H / 2026 M

**PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP AKHLAK PESERTA DIDIK
KELAS VIII DI SMP N 3 RAMAN UTARA LAMPUNG TIMUR**

**Diajukan untuk Memenuhi Tugas dan Memenuhi Sebagian Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)**

OLEH:

Fica Regina Gusmawardani

2201011036

Pembimbing: Drs. Kuryani, M.Pd

NIP. 196202151995031001

Program Studi Pendidikan Agama Islam

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG

1448 H / 2026 M



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara No. 118 Inggmulyo 15 A Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 47297, 42775. Faksimili (0725) 47296; Website: www.uinjusla.ac.id; e-mail: humas@uinjusla.ac.id

NOTA DINAS

Nomor : -
Lampiran : 1 (Satu) Berkas
Perihal : Permohonan Dimunaqosyahkan

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Universitas Islam Negeri (UIN) Juri Siwo Lampung
di-

Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Setelah kami mengadakan pemeriksaan dan bimbingan seperlunya, maka skripsi penelitian yang telah disusun oleh :

Nama : Fica Regina Gusmawardani
NPM : 2201011036
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Yang berjudul : PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP AKHLAK
PESERTA DIDIK KELAS VIII DI SMP NEGERI 3 RAMAN
UTARA LAMPUNG TIMUR

Sudah kami setuju dan dapat diajukan ke Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Juri Siwo Lampung untuk dimunaqosyahkan.

Demikian harapan kami dan atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Mengetahui
Dekan Program Studi PAI

Dewi Masitoh, M.Pd.
NIP. 19930618 202012 2 0194

Metro, 10 Juni 2026
Dosen Pembimbing

Drs. Kuryani, M.Pd.
NIP. 19620215 199503 1 001

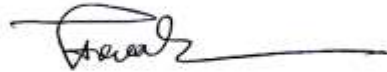
PERSETUJUAN

Judul : PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP AKHLAK
PESERTA DIDIK KELAS VIII DI SMP NEGERI 3 RAMAN
UTARA LAMPUNG TIMUR
Nama : Fica Regina Gusmawardani
NPM : 2201011036
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)

DISETUJUI

Untuk diajukan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Jurai Siwo Lampung.

Metro, 10 Juni 2026
Dosen Pembimbing



Drs. Kuryani, M.Pd.
NIP. 19620215 199503 1 001



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Kl. Hajar Dewantara 15A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34112
Telp. (0725) 41507 Fax. (0725) 47298 Website; www.uinjusila.ac.id, humas@uinjusila.ac.id

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

No : B-2841 / Un.36:1 / D/PP.00.9 / 07/2024

Skrripsi dengan judul: PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP AKHLAK PESERTA DIDIK KELAS VIII DI SMP NEGERI 3 RAMAN UTARA LAMPUNG TIMUR, disusun oleh: FICA REGINA GUSMAWARDANI, NPM. 2201011036, Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) telah diujikan dalam Sidang Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada hari/tanggal: Selasa/23 Juni 2026.

TIM PENGUJI

Penguji I : Drs. Kuryani, M.Pd.
Penguji II : Dra. Isti Fatonah, M.A.
Penguji III : Andree Tiono Kurniawan, M.Pd.I.
Penguji IV : Krisna Widatama, M.Kom.



Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



ABSTRAK
PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP AKHLAK PESERTA DIDIK KELAS
VIII DI SMP NEGERI 3 RAMAN UTARA LAMPUNG TIMUR

Oleh:
FICA REGINA GUSMAWARDANI
NPM.2201011036

Perkembangan teknologi informasi di era digital telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Salah satu dampaknya adalah meningkatnya intensitas peserta didik dalam memainkan game online *Mobile Legends* yang tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga berpotensi memengaruhi perilaku, khususnya akhlak madzmumah seperti tidak jujur, kurang disiplin, dan mudah marah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh intensitas bermain game online *Mobile Legends* terhadap akhlak madzmumah peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 3 Raman Utara Lampung Timur. Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan pendekatan *ex post facto*, dengan sampel 33 dari 57 peserta didik melalui purposive sampling. Data dikumpulkan menggunakan angket dan dokumentasi, kemudian dianalisis dengan uji normalitas, linearitas, dan regresi linear sederhana menggunakan SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hipotesis yang diajukan diterima, yaitu ada pengaruh signifikan intensitas bermain *game online Mobile Legends* terhadap akhlak madzmumah peserta didik sebesar 12,2%, sedangkan 87,8% dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian.

Kata Kunci: *Akhlak Madzmumah, Game Online, Intensitas Bermain, Peserta Didik.*

ABSTRACT

THE EFFECT OF ONLINE GAMES ON THE MORALS OF GRADE VIII STUDENTS AT SMP Negeri 3 Raman Utara, East Lampung

By:

FICA REGINA GUSMAWARDANI

NPM.2201011036

The development of information technology in the digital era has brought significant changes to various aspects of life, including education. One of its impacts is the increasing intensity of students playing the online game Mobile Legends, which not only serves as entertainment but also has the potential to influence behavior, particularly negative morals (akhlak madzmumah) such as dishonesty, lack of discipline, and being easily angered. This study aims to determine the effect of the intensity of playing the online game Mobile Legends on the akhlak madzmumah of eighth-grade students at SMP Negeri 3 Raman Utara, East Lampung. This research employed a quantitative method with an ex post facto approach, involving a sample of 33 out of 57 students selected through purposive sampling. Data were collected through questionnaires and documentation, then analyzed using normality tests, linearity tests, and simple linear regression with the help of SPSS. The results showed that the proposed hypothesis was accepted, indicating a significant effect of the intensity of playing the online game Mobile Legends on students' akhlak madzmumah at 12.2%, while 87.8% was influenced by other factors outside this study.

Keywords: *Reprehensible Moral Behavior, Online Games, Mobile Legends, Students.*

ORISINALITAS PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fica Regina Gusmawardani
Npm : 2201011036
Prodi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi ini secara keseluruhan adalah asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Metro, 25 Mei 2026
Yang Menyatakan,



Fica Regina Gusmawardani
NPM.2201011036

MOTTO

أَكْمَلُ الْمُؤْمِنِينَ إِيمَانًا أَحْسَنُهُمْ خُلُقًا

*“Orang mukmin yang paling sempurna imannya adalah yang paling baik
akhlaknya.”¹*

(HR. At-Tirmidzi)

¹ At-Tirmidzi, Jami’ at-Tirmidzi, No.1162.

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim, Puji syukur ke hadirat Allah SWT. atas segala rahmat, taufik, hidayah, dan inayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Dengan penuh rasa syukur, cinta, dan hormat. Hasil skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Ayah dan Ibuku tercinta, Margo Catur Widodo dan Yuli Fitriani, terima kasih atas kasih sayang, doa, dukungan, pengorbanan, dan perjuangan yang tiada henti. Doa Ayah dan Ibu selalu menjadi kekuatan penulis. Semoga Allah SWT. senantiasa memberikan kesehatan, kebahagiaan, keberkahan, serta mengangkat penyakit yang sedang Ayah rasakan. Karya ini menjadi wujud bakti dan terima kasih penulis.
2. Almarhumah Nenek tercinta, Kesiyeem, terima kasih atas kasih sayang, didikan, dan pengorbanan yang telah Nenek berikan. Kenangan dan pelajaran hidup darimu akan selalu penulis kenang. Semoga Allah SWT. mengampuni segala dosa Nenek dan menempatkan Nenek di tempat terbaik di sisi-Nya.
3. Almarhum adikku tersayang, Azam Fahtur Muzaki, yang selama 16 tahun menjadi teman berbagi cerita, berkeluh kesah, dan penyemangat hidup penulis. Kepergianmu meninggalkan kerinduan yang mendalam, namun cinta dan doa akan selalu menyertaimu. Semoga Allah SWT. mengampuni segala khilafmu dan menempatkanmu di surga terbaik-Nya.
4. Almamater tercinta, UIN Jurai Siwo Lampung, yang telah menjadi tempat penulis menimba ilmu, memperoleh pengalaman, serta membentuk pribadi yang lebih baik.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, atas taufik hidayah dan inayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh *Game Online* terhadap Akhlak Peserta Didik Kelas VIII di SMP Negeri 3 Raman Utara Lampung Timur”.

Dalam penyelesaian skripsi ini, penulis telah menerima bantuan dan bimbingan dari beberapa pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Ida Umami, M.Pd. sebagai Rektor UIN Jurai Siwo Lampung.
2. Dr. Siti Annisah, M.Pd. sebagai Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Jurai Siwo Lampung.
3. Dewi Masitoh, M.Pd. sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam UIN Jurai Siwo Lampung.
4. Novita Herawati, M.Pd. sebagai Sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam UIN Jurai Siwo Lampung.
5. Drs. Kuryani, M.Pd. sebagai dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, serta masukan dalam penyusunan skripsi ini.
6. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Agama Islam UIN Jurai Siwo Lampung yang telah memberikan ilmu dan pengalaman selama masa perkuliahan.
7. Ibu Kepala Sekolah, seluruh dewan guru, staf tata usaha, dan tenaga kependidikan SMP Negeri 3 Raman Utara yang telah memberikan izin, bantuan, serta kerja sama selama pelaksanaan penelitian.

Penulis menyadari skripsi ini masih memiliki keterbatasan. Kritik dan saran sangat diharapkan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca.

Metro, 3 Juni 2026

Peneliti



Fica Regina Gusmawardani
2201011036

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL	ii
NOTA DINAS.....	iii
PERSETUJUAN.....	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
ORISINALITAS PENELITIAN.....	Error! Bookmark not defined.
MOTTO	ix
PERSEMBAHAN.....	x
KATA PENGANTAR.....	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian.....	6
F. Penelitian Relevan	8
BAB II LANDASAN TEORI	12
A. Akhlak Peserta didik.....	12
1. Pengertian Akhlak.....	12
2. Tujuan Pendidikan Akhlak dalam Pendidikan Islam.....	15
3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Akhlak Peserta Didik.....	16
4. Indikator Akhlak Mazmumah (Akhlak Tercela)	17
B. Game Online.....	19
1. Pengertian Game Online	19

2. Karakteristik Game Online	21
3. Jenis-Jenis Game Online.....	22
4. Karakteristik Pemain <i>Game Online</i>	24
5. Indikator Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	25
6. Pengaruh Game Online Terhadap Akhlak Peserta Didik	27
C. Kerangka Konseptual Penelitian.....	28
D. Hipotesis Penelitian	31
BAB III.....	33
METODE PENELITIAN	33
A. Rancangan Penelitian.....	33
B. Definisi Operasional Penelitian	33
1. Variabel Bebas	34
2. Variabel Terikat	35
C. Populasi, Sampel, dan Teknik Sampling.....	35
1. Populasi.....	35
2. Sampel	36
3. Teknik Sampling.....	37
D. Teknik Pengumpulan Data.....	37
1. Angket (Kuesioner).....	37
2. Dokumentasi	39
E. Instrumen Penelitian	40
1. Rancangan/ kisi-kisi Instrumen	40
2. Pengujian Instrumen	42
3. Teknik Analisis Data	43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	48
A. Hasil Penelitian.....	48
1. Deskripsi Lokasi Penelitian	48
2. Struktur Organisasi Sekolah SMP Negeri 3 Raman Utara	54
B. Deskripsi Hasil Penelitian.....	55
1. Intensitas Bermain Game Online Mobile Legends.....	55
2. Akhlak Madzmumah Peserta didik.....	59
3. Pengujian Instrumen	62

C. Pengujian Prasyarat	65
1. Uji normalitas dan linearitas	65
D. Pengujian Hipotesis	66
1. Analisis Regresi linier sederhana.....	66
2. Koefisien Determinasi	67
3. Uji T	68
E. Pembahasan	68
BAB V PENUTUP.....	73
A. Kesimpulan.....	73
B. Saran.....	74
DAFTAR PUSTAKA.....	75

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Skor Alternatif Jawaban <i>Game Online</i>	39
Tabel 3.2 Skor Alternatif Jawaban Akhlak Madzmumah	39
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Variabel X	40
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Variabel Terikat Y (Akhlak Madzmumah)	41
Tabel 4.1 Data Pengajar SMP Negeri 3 Raman Utara	52
Tabel 4.2 Data Peserta Didik SMP Negeri 3 Raman Utara	53
Tabel 4. 3 Data Asli Variabel Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	55
Tabel 4. 4 Distribusi Frekuensi Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	56
Tabel 4. 5 Statistik Deskriptif Variabel Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	58
Tabel 4. 6 Data Asli Variabel Akhlak Madzmumah Peserta Didik	59
Tabel 4. 7 Distribusi Frekuensi Akhlak Madzmumah	60
Tabel 4. 8 Statistik Deskriptif Variabel Akhlak Madzmumah.....	62
Tabel 4. 9 Hasil Uji Validitas.....	63
Tabel 4. 10 Hasil Uji Reabilitas Variabel X dan Y	64
Tabel 4. 11 Uji Normalitas.....	65
Tabel 4. 12 Uji Linieritas	66
Tabel 4. 13 Hasil Analisis Regresi Linier Sederhana	67
Tabel 4. 14 Hasil Koefisien Determinasi	67
Tabel 4. 15 Hasil Uji T.....	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Konseptual Penelitian	30
Gambar 4. 1 Struktur Organisasi SMP Negeri 3 Raman Utara.....	54
Gambar 4.2 Histogram Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	57
Gambar 4. 3 Histogram Akhlak Madzmumah	61

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izi <i>Pra Survey</i>	81
Lampiran 2 Balasan <i>Pra Survey</i>	82
Lampiran 3 SK Pembimbing Skripsi	83
Lampiran 4 Surat tugas	84
Lampiran 5 Izin Research	85
Lampiran 6 Balasan Research.....	86
Lampiran 7 Outline	87
Lampiran 8 APD	90
Lampiran 9 Hasil Uji Validitas dan Reabilitas <i>Game Online</i>	95
Lampiran 10 Hasil Uji Validitas dan Reabilitas Akhlak.....	96
Lampiran 11 Bimbingan Skripsi	98
Lampiran 12 Surat Bebas Pustaka Perpustakaan	110
Lampiran 13 Hasil Uji Turnitin.....	111
Lampiran 14 Dokumentasi.....	113

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dalam konteks globalisasi memberikan dampak signifikan di banyak bidang kehidupan, termasuk pendidikan. Salah satu bentuk teknologi yang sangat diminati oleh kalangan remaja adalah permainan daring. *Game* berbasis internet ini mengizinkan para pemain untuk berinteraksi secara langsung dengan individu dari berbagai lokasi bahkan berbagai negara.² Fenomena ini tidak hanya merevolusi cara remaja menghabiskan waktu luang, tetapi juga berpengaruh pada pola interaksi sosial, metode komunikasi, serta nilai-nilai etika dalam keseharian.

Bagi para pelajar di tingkat SMP, permainan daring kini telah menjadi elemen penting dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu judul yang sangat terkenal adalah *Mobile Legends: Bang Bang*, sebuah permainan tim yang mengusung konsep Arena Pertarungan Daring *Multiplayer (MOBA)*. Kesenangan dan tantangan yang ditawarkan membuat banyak pelajar meluangkan waktu yang cukup lama untuk memainkan game ini, baik saat berada di rumah, di warnet, maupun di sekolah. Tingginya antusiasme terhadap *Mobile Legends* telah membentuk budaya *gaming* yang kuat di lingkungan siswa, di mana keterampilan bermain sering kali dijadikan patokan status sosial dalam interaksi sosial.

² Yosua Falentino Rompas, John D. Zakarias, dan Evelin J. R. Kawung, "Pengaruh *Game Online* Terhadap Interaksi Sosial di Kalangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Sam Ratulangi," *Jurnal Ilmiah Society* 3, no. 1 (Januari 2023), <https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/jurnalilmiahsociety/article/view/45336>.

Game Online tidak hanya menjadi media hiburan bagi remaja, tetapi juga diduga memengaruhi perilaku dan pembentukan akhlak peserta didik. Intensitas bermain yang tinggi dapat memengaruhi cara berkomunikasi, pengendalian emosi, dan interaksi sosial peserta didik.³ Oleh karena itu, *Game Online* diduga menjadi salah satu faktor yang memengaruhi akhlak peserta didik.

Fenomena ini memiliki dua sudut pandang. Di satu sudut pandang, permainan daring dapat meningkatkan kerja sama, perencanaan, serta kemampuan analisis. Namun pada sudut pandang lainnya, jika tidak diatur dengan baik, dapat menyebabkan efek buruk bagi moral, seperti berkurangnya disiplin belajar, timbulnya emosi yang berlebihan, penggunaan bahasa yang tidak sopan, serta menurunnya rasa kepedulian sosial dan kesadaran spiritual.⁴ Dalam konteks pendidikan islam, akhlak menjadi elemen penting yang mencerminkan karakter siswa.⁵ Masa remaja adalah fase yang sangat penting dalam pembangunan akhlak karena pada tahap ini seseorang sedang mencari identitas dan tujuan hidupnya.⁶ Pada peserta didik yang aktif memainkan *Game Online*, perubahan akhlak dapat terlihat dari perilaku seperti mudah marah, berkata kasar, kurang sopan dalam berkomunikasi, dan

³ Wahyuni Husnah, *Anak, Remaja, dan Game Online (Dinamika Sosial, Psikologis, dan Digital)* (Padang: Cv. Nusantara Press Indonesia, 2026), 74–76.

⁴ Rompas, Zakarias, dan Kawung, “Pengaruh Game Online Terhadap Interaksi Sosial Di Kalangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Sam Ratulangi,” 209.

⁵ Suhartono dan Roidah Lina, *Pendidikan Akhlak dalam Islam* (Semarang: CV. Pilar Nusantara, 2020), 1.

⁶ Prayitno Prayitno, Syarif Maulidin, dan M. Al-Faizi, “Pembinaan Ahlak Dalam Mengatasi Kenakalan Siswa Studi di SMK Maarif 1 Sendang Agung,” *Vocational: Jurnal Inovasi Pendidikan Kejuruan* 4, no. 2 (April 2024): 76, <https://doi.org/10.51878/vocational.v4i2.4186>.

kurang menghargai guru maupun teman. Meskipun tidak dialami oleh semua pemain, intensitas bermain yang tinggi diduga dapat memengaruhi pembentukan akhlak peserta didik.

Berdasarkan hasil pra-survei yang dilakukan pada tanggal 07 November 2025 di SMP Negeri 3 Raman Utara, Lampung Timur, diperoleh informasi bahwa siswa diperbolehkan membawa handphone hanya pada kondisi tertentu, seperti saat pembelajaran TIK atau ketika ada kebutuhan yang berkaitan dengan kegiatan belajar. Namun, dalam praktiknya, pada waktu istirahat ketika siswa diperbolehkan menggunakan handphone, sebagian dari mereka memanfaatkannya untuk bermain *Game Online*.

Hasil wawancara dengan Bapak E selaku guru Pendidikan Agama Islam menunjukkan bahwa dari limapuluh enam siswa kelas VIII, mayoritas siswa memainkan *Game Online Mobile Legends*. Selain itu, guru juga melihat adanya perubahan perilaku pada beberapa siswa kelas VIII, seperti lebih mudah emosional, kurang fokus saat pembelajaran, serta lebih sering membahas permainan dibandingkan materi pelajaran di kelas.⁷

Temuan ini sejalan dengan fokus penelitian mengenai pengaruh *Game Online* terhadap akhlak madzmumah siswa, yang menunjukkan adanya keterkaitan antara kebiasaan bermain *Game Online* dengan perubahan sikap dan perilaku siswa dalam proses pembelajaran.

Sementara itu, studi penelitian yang ada sebelumnya lebih fokus pada efek permainan daring terhadap pencapaian akademik dan kecanduan, namun

⁷ E, "Wawancara," November 2025, Raman Utara.

masih sedikit yang meneliti dampaknya terhadap pembentukan akhlak di lingkungan sekolah menengah pertama, terutama di daerah pedesaan seperti Raman Utara. Situasi ini menunjukkan adanya kekurangan dalam penelitian (GEP) yang perlu dianalisis lebih dalam untuk mendapatkan pemahaman yang menyeluruh tentang pengaruh permainan *Game Online* terhadap akhlak siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini berjudul “Pengaruh *Game Online* terhadap Akhlak Peserta Didik Kelas VIII di SMP Negeri 3 Raman Utara Lampung Timur.” Dalam penelitian ini, pengaruh intensitas bermain *Game Online Mobile Legends* terhadap akhlak peserta didik difokuskan pada perilaku akhlak yang mengarah pada akhlak madzmumah, seperti perilaku emosional, berkata kasar, sikap agresif, kurang sopan, dan kurang menghormati orang lain.. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan pemahaman mendalam serta menjadi dasar bagi guru, orang tua, dan sekolah dalam membina akhlak peserta didik di tengah perkembangan teknologi digital yang semakin pesat.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada diatas, peneliti melaksanakan suatu identifikasi persoalan yang berkaitan tentang pengaruh bermain *Game Online mobile legends* terhadap akhlak peserta didik kelas VIII SMP N 3 Raman Utara Lampung Timur, sebagai berikut:

1. Mengetahui tingkat intensitas penggunaan *Game Online* pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 3 Raman Utara.

2. Mengetahui tingkat akhlak siswa kelas VIII di SMP Negeri 3 Raman Utara yang mengarah pada perilaku akhlak madzmumah.
3. Menganalisis pengaruh penggunaan *Game Online* terhadap akhlak siswa kelas VIII di SMP Negeri 3 Raman Utara.
4. Menganalisis besarnya pengaruh intensitas penggunaan *Game Online* terhadap akhlak siswa kelas VIII di SMP Negeri 3 Raman Utara.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka penelitian ini dibatasi pada aspek-aspek berikut:

1. Variabel Bebas (X) yaitu: Intensitas bermain *Game Online*, yang secara khusus dibatasi hanya pada permainan *Mobile Legends* sebagai variabel bebas (X) pada peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 3 Raman Utara, Lampung Timur.
2. Variabel Terikat (Y) yaitu: Akhlak peserta didik, yang dibatasi pada aspek akhlak madzmumah: meliputi perilaku emosional, ucapan kasar, sikap agresif, kurang sopan dalam komunikasi, dan kurang menghormati orang lain pada peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 3 Raman Utara, Lampung Timur.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut “Apakah ada pengaruh intensitas bermain *Game Online mobile legends* terhadap akhlak madzmumah peserta didik kelas VIII SMP N 3 Raman Utara?”

E. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah “Untuk Mengetahui ada tidaknya pengaruh intensitas bermain *Game Online mobile legends* terhadap akhlak madzmumah peserta didik kelas VIII SMP N 3 Raman Utara.

2. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bisa memberikan wawasan ilmu yang bermanfaat sebagai berikut:

a. Manfaat secara teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan bisa memberikan ilmu pengetahuan yang bermanfaat bagi Masyarakat sekolah mengenai pengaruh bermain *Game Online* terhadap akhlak peserta didik.

b. Manfaat secara praktis

1) Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman kepada peserta didik mengenai dampak negatif bermain *Game Online* terhadap munculnya akhlak madzmumah, seperti perilaku Perilaku tidak jujur, Kurangnya tanggung jawab, Ketidak disiplin, Perilaku tidak sopan, Sikap tidak menghormati orang lain, Perilaku iri, dengki, dan mudah marah. Dengan mengetahui hasil penelitian ini, peserta didik diharapkan mampu mengontrol intensitas bermain

Game Online dan menghindari perilaku yang bertentangan dengan nilai-nilai akhlak dalam kehidupan sehari-hari.

2) Bagi Guru

Bagi semua guru, terhusus guru pendidikan agama islam penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan dalam menyusun strategi pembelajaran dan pembinaan akhlak di sekolah. Guru dapat memahami lebih dalam bagaimana intensitas bermain *Game Online* memengaruhi perilaku siswa, sehingga dapat merancang pendekatan yang lebih tepat dalam mendidik serta menanamkan nilai-nilai moral di kelas maupun kegiatan ekstrakurikuler.

3) Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan evaluasi dan dasar kebijakan bagi kepala sekolah dalam meningkatkan pembinaan akhlak peserta didik di era digital. Kepala sekolah dapat menggunakan hasil penelitian ini untuk memperkuat pengawasan terhadap penggunaan teknologi di lingkungan sekolah, mendorong guru untuk menanamkan nilai-nilai moral dalam setiap kegiatan belajar, serta mengembangkan program pembinaan karakter dan akhlak yang sejalan dengan tantangan perkembangan teknologi informasi.

4) Bagi Orang Tua

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan kepada orang tua mengenai dampak bermain *Game Online*

terhadap munculnya akhlak madzmumah pada anak. Dengan demikian, orang tua diharapkan dapat meningkatkan pengawasan, memberikan pendampingan yang tepat, serta menerapkan pola asuh yang mendukung pembentukan akhlak yang baik dan mencegah perilaku negatif dalam kehidupan sehari-hari.

F. Penelitian Relevan

Pada penelitian ini, peneliti melakukan telaah terhadap beberapa penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan dengan pengaruh *Game Online* terhadap akhlak peserta didik. Telaah penelitian terdahulu berfungsi untuk membangun kerangka berpikir yang kuat, mengidentifikasi persamaan dan perbedaan penelitian, serta menemukan celah penelitian (*research gap*) yang menjadi fokus kajian dalam penelitian ini. Adapun penelitian-penelitian relevan yang dijadikan rujukan adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dibuat oleh Nurlaela Trisari (2023) dengan judul “Pengaruh *Game Online* terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas XI di SMK Negeri 1 Mendo Barat”. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan asosiatif kausal dan teknik analisis regresi linier sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan antara *Game Online* terhadap minat belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan persamaan regresi linier sederhana yaitu $Y = 27,387 + 0,685X$, yang berarti jika intensitas bermain *Game Online* meningkat 1%, maka minat belajar siswa meningkat sebesar 0,685. Nilai

koefisien determinasi sebesar 33,4% menunjukkan bahwa minat belajar siswa dipengaruhi oleh *Game Online* sebesar 66,6%, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar variabel penelitian. Dengan demikian, H_a diterima dan H_o ditolak, yang berarti terdapat pengaruh signifikan antara bermain *Game Online* dengan minat belajar peserta didik kelas XI di SMK Negeri 1 Mendo Barat.⁸

2. Penelitian yang dibuat oleh Muhamad Chairil Fadil (2020) dengan judul “Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* terhadap Disiplin Shalat Siswa Kelas VIII di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta”. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan korelasional serta teknik analisis regresi linier sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh negatif antara intensitas bermain *Game Online* terhadap kedisiplinan shalat siswa, yang berarti semakin tinggi intensitas bermain *Game Online* maka semakin rendah kedisiplinan shalat siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji regresi linier yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_a diterima dan H_o ditolak, yang berarti terdapat pengaruh signifikan antara

⁸ Nurlaela Trisari, “Pengaruh *Game Online* terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas XI di SMK Negeri 1 Mendo Barat” (Institut Agama Islam Negeri Syaikh Abdurrahman Siddik, 2023).

intensitas bermain *Game Online* terhadap kedisiplinan shalat siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta.⁹

3. Penelitian yang dilakukan oleh Rian Purnama Sari (2021) dengan judul “Pengaruh *Game Online* Terhadap Perilaku Sosial Peserta Didik di MTs Al-Falah Desa Simbang Kecamatan Pringsewu Selatan Kabupaten Pringsewu.” Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan teknik pengumpulan data melalui angket, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Game Online* berpengaruh terhadap perilaku sosial peserta didik, di mana semakin tinggi intensitas bermain *Game Online*, maka semakin rendah tingkat perilaku sosial positif siswa.¹⁰
4. Penelitian yang dilakukan oleh Uslafatul Ayu Nurmaladevi (2021) dengan judul “Pengaruh *Game Online* Mobile Legend dan Pola Asuh Orang Tua terhadap Prestasi Akademik Siswa Kelas IX di MTs Negeri 8 Tulungagung”. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan asosiatif kausal serta teknik analisis regresi linier berganda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh negatif dan signifikan antara *Game Online Mobile Legend* terhadap prestasi akademik siswa, sedangkan pola asuh orang tua berpengaruh positif dan signifikan terhadap prestasi akademik

⁹ Muhamad Chairil Fadil, “Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Disiplin Shalat Siswa Kelas VIII di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta” (Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, 2020).

¹⁰ Rian Purnama Sari, “Pengaruh *Game Online* Terhadap Perilaku Sosial Peserta Didik di MTS Al-Falah Desa Simbang Kecamatan Pringsewu Selatan Kabupaten Pringsewu” (Universitas Raden Intan Lampung, 2021).

siswa. Secara simultan, kedua variabel yaitu *Game Online Mobile Legend* dan pola asuh orang tua memberikan pengaruh sebesar 44,3% terhadap prestasi akademik siswa, sedangkan sisanya 55,7% dipengaruhi oleh faktor lain di luar variabel penelitian. Dengan demikian, H_a diterima dan H_o ditolak, yang berarti terdapat pengaruh signifikan antara *Game Online Mobile Legend* dan pola asuh orang tua terhadap prestasi akademik siswa kelas IX di MTs Negeri 8 Tulungagung.¹¹

¹¹ Uslafatul Ayu Nurmala Devi, “Pengaruh *Game Online Mobile Legend* dan Pola Asuh Orangtua Terhadap Prestasi Akademik Siswa Kelas IX MTs Negeri 8 Tulungagung” (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2021).

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Akhlak Peserta didik

1. Pengertian Akhlak

Secara etimologis, istilah akhlak berasal dari bahasa Arab yang merupakan bentuk jamak dari kata “*khuluq*”, yang berarti kebiasaan, perangai, atau tabiat seseorang. Jadi, secara etimologi, akhlak bisa diartikan sebagai budi pekerti atau watak yang melekat pada diri seseorang. Dalam bahasa Inggris, istilah akhlak sering diterjemahkan sebagai *character* (karakter).¹

Agar dapat memperoleh pengertian akhlak dari segi istilah yang utuh dan menyeluruh maka perlu merujuk berbagai pendapat pakar dalam bidang ini. Menurut Ibnu Miskawaih, akhlak adalah keadaan jiwa yang mendorong seseorang untuk melakukan perbuatan tanpa melalui pertimbangan dan pemikiran.² Berdasarkan pendapat Ibnu Miskawaih tersebut, dapat dipahami bahwa akhlak merupakan kondisi kejiwaan yang telah melekat dalam diri seseorang sehingga mendorong munculnya perilaku secara spontan. Kondisi tersebut dapat berasal dari fitrah maupun dibentuk melalui pembiasaan dan latihan secara berkesinambungan. Oleh karena itu, manusia memiliki kemampuan untuk mengubah sifat bawaan yang kurang baik menjadi perilaku yang baik melalui usaha dan

¹ Samsul Munir Amin, *Ilmu Akhlak* (Jakarta: Amzah, 2022), 1.

² Rizem Aizid, *Para Cendekiawan Muslim Cemerlang Paling Berpengaruh dari Era Klasik: Biografi Para Maestro Pemikiran dan Kebudayaan Islam* (Yogyakarta: Diva Press, 2024), 91.

pembinaan diri.³ Selanjutnya, Imam Al-Ghazali mendefinisikan akhlak sebagai “sifat yang tertanam dalam jiwa yang darinya timbul perbuatan dengan mudah tanpa memerlukan pemikiran dan pertimbangan terlebih dahulu. Apabila keteguhan tersebut telah tertanam kuat dalam jiwa seseorang hingga melahirkan berbagai perbuatan dan tindakan yang terpuji, maka hal itu disebut akhlak yang baik. Sebaliknya, jika dari kondisi kejiwaan itu muncul perbuatan yang tercela, maka hal tersebut disebut akhlak yang buruk.⁴

Dari berbagai pendapat para ahli seperti Ibnu Miskawaih dan Imam Al-Ghazali, dapat disimpulkan bahwa akhlak merupakan keadaan jiwa yang tertanam kuat dalam diri seseorang yang menjadi sumber timbulnya perbuatan secara spontan tanpa memerlukan pertimbangan panjang. Akhlak dapat berasal dari fitrah bawaan sejak lahir maupun hasil pembiasaan dan latihan yang dilakukan terus-menerus. Karena itu, manusia memiliki kemampuan untuk membentuk dan memperbaiki akhlaknya melalui usaha dan pendidikan diri. Dalam penelitian ini, pembahasan akhlak difokuskan pada perilaku yang mengarah pada akhlak madzmumah atau akhlak tercela yang dapat dipengaruhi oleh penggunaan *Game Online*.

³ Mohammad Ramli dan Della Noer Zamzami, “Konsep Pendidikan Akhlak Ibnu Miskawaih:,” *Jurnal Sustainable* 5, no. 2 (November 2022): 215, <https://doi.org/10.32923/kjmp.v5i2.2669>.

⁴ M. Ghofur Al-Lathif, *Hujjatul Islam Imam Al-Ghazali Kisah Hidup dan Pemikiran Sang Pembaru Islam* (Araska Publisher, 2020), 19–20.

a. Pengertian Akhlak Mahmudah

Akhlak mahmudah merupakan akhlak terpuji yang mencerminkan perilaku sesuai dengan ajaran syariat Islam. Akhlak ini lahir dari keimanan dan ketakwaan kepada Allah Swt. serta tercermin dalam sikap, ucapan, dan perbuatan yang baik terhadap Allah Swt., sesama manusia, maupun lingkungan. Bentuk-bentuk akhlak mahmudah antara lain jujur, amanah, sabar, rendah hati, disiplin, serta gemar tolong-menolong. Maka dari itu, akhlak mahmudah menjadi dasar pembentukan kepribadian seorang muslim yang berkarakter mulia.⁵

b. Pengertian Akhlak Madzmumah

Akhlak mazmumah merupakan perilaku tercela yang tidak sesuai dengan ajaran syariat Islam. Akhlak ini berupa tindakan buruk yang dapat merugikan diri sendiri maupun orang lain serta mendatangkan dosa. Contohnya meliputi sifat sombong, iri hati, dengki, tamak, hasad, takabur, ghibah, dan perilaku negatif lainnya.⁶ Perilaku tersebut tidak hanya berdampak pada menurunnya kualitas keimanan seseorang, tetapi juga dapat merusak hubungan sosial dalam kehidupan bermasyarakat.

Dalam penelitian ini, pembahasan akhlak difokuskan pada akhlak madzmumah karena variabel yang diteliti berkaitan dengan

⁵ Indra Satia Pohan, *Aqidah Akhlak Pada Madrasah* (umsu press, 2022), 85.

⁶ Hanik Hidayati, *Buku Ajar Pendidikan Agama Islam: Islam Pekerti* (Penerbit NEM, 2023), 58.

perilaku negatif peserta didik yang diduga dipengaruhi oleh penggunaan *Game Online*.

2. Tujuan Pendidikan Akhlak dalam Pendidikan Islam

Tujuan utama pendidikan akhlak dalam Islam adalah membentuk manusia yang beriman, bertakwa kepada Allah SWT, dan berperilaku mulia dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Ibnu Miskawaih, tujuan dari pendidikan akhlak adalah membentuk sikap batin yang dapat mendorong seseorang secara spontan untuk melakukan perbuatan-perbuatan yang bernilai baik, sehingga pada akhirnya ia dapat mencapai kesempurnaan diri dan meraih kebahagiaan yang hakiki serta sempurna.⁷ Menurut Syekh Kholil Bangkalan, tujuan pendidikan akhlak adalah membentuk pribadi yang bermoral luhur, memiliki kemauan kuat, santun dalam berbicara, serta mulia dalam sikap dan perilaku. Selain itu, Pendidikan akhlak juga bertujuan membentuk peserta didik agar mampu menghindari perilaku yang mengarah pada akhlak madzmumah. Dengan kata lain, pendidikan akhlak tidak sekadar menekankan pengetahuan tentang teori moral, tetapi juga bertujuan mendorong kehendak manusia untuk hidup secara suci, berbuat baik, mencapai kesempurnaan diri serta mampu mengendalikan diri dari perilaku yang bertentangan dengan nilai-nilai akhlak Islam.⁸

⁷ Zulfatus Sobihah, "Pendidikan Karakter (Akhlak) Menurut Perspektif Islam," *Tarbawiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 4, no. 1 (Juni 2020): 53, <https://doi.org/10.32332/tarbawiyah.v4i1.1743>.

⁸ Krida Salsabila dan Anis Husni Firdaus, "Pendidikan Akhlak Menurut Syekh Kholil Bangkalan," *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam* 6, no. 1 (Mei 2020): 42, <https://doi.org/10.36667/jppi.v6i1.153>.

Dapat ditarik pengertian tujuan pendidikan akhlak dalam Islam adalah membentuk pribadi manusia yang beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia, serta memiliki sikap batin yang mendorong lahirnya perbuatan baik secara spontan. Pendidikan akhlak juga bertujuan menumbuhkan moral luhur, keikhlasan, kejujuran, kebijaksanaan, dan kesucian hati yang berlandaskan pada Al-Qur'an dan Hadis, sehingga manusia mampu mencapai kesempurnaan diri, kebahagiaan sejati, dan memberikan manfaat bagi sesama.

3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Akhlak Peserta Didik.

Terdapat beberapa faktor yang memengaruhi pembentukan akhlak serta proses pendidikan yang dapat dikelompokkan ke dalam tiga aliran utama. Salah satunya adalah aliran konvergensi, yang berpendapat bahwa akhlak seseorang terbentuk melalui perpaduan antara faktor internal, yakni pembawaan atau potensi bawaan sejak lahir, dan faktor eksternal, yaitu pengaruh dari pendidikan serta pembinaan lingkungan. Pandangan ini sejalan dengan ajaran Islam yang menekankan keseimbangan antara fitrah manusia dan peran pendidikan dalam membentuk kepribadian yang berakhlak mulia.

Kedua, aliran nativisme yang mengatakan bahwa yang paling berpengaruh dalam pembentukan akhlak seseorang adalah faktor bawaan dari dalam. Aliran ini yakin terhadap potensi yang ada pada diri manusia. Dan ketiga, aliran empirisme yang berlawanan dengan aliran nativisme.

Menurut empirisme, faktor luarlah yang berpengaruh terhadap pembentukan diri seseorang.⁹

4. Indikator Akhlak Mazmumah (Akhlak Tercela)

Berdasarkan kajian teori mengenai akhlak madzmumah, penelitian ini memfokuskan pengukuran akhlak peserta didik pada beberapa indikator yang relevan dengan kondisi remaja dan tujuan penelitian. Indikator-indikator tersebut meliputi:

- a. Perilaku tidak jujur, merupakan kecenderungan peserta didik untuk berkata, memberikan informasi, atau bertindak tidak sesuai dengan kenyataan, seperti berbohong, menyontek, atau menyembunyikan kebenaran demi kepentingan pribadi.¹⁰
- b. Kurangnya tanggung jawab, yang ditunjukkan dengan mengabaikan tugas dan kewajiban.¹¹
- c. Ketidak disiplin, merupakan perilaku yang tidak mematuhi aturan, tata tertib, maupun ketentuan waktu yang berlaku, seperti datang terlambat, tidak mengikuti peraturan sekolah, atau mengabaikan jadwal kegiatan yang telah ditetapkan.¹²
- d. Perilaku tidak sopan, merupakan perilaku yang tidak mencerminkan tata krama dan etika dalam berinteraksi, seperti berbicara dengan kata-

⁹ M. Solihin dan M. Rosyid Anwar, *Akhlak Tasawuf: Manusia, Etika, dan Makna Hidup* (Bandung: Nuansa Cendekia, 2024), 100.

¹⁰ Imam Musbikin, *Pendidikan Karakter Jujur* (Yogyakarta: Nusamedia, 2021), 13.

¹¹ *Ibid.*

¹² Taufik Abdillah Syukur dkk., *Ilmu Studi Islam* (Sumatera Barat: Yayasan Tri Edukasi Ilmiah, 2024), 165.

kata kasar, menggunakan bahasa yang tidak pantas, atau bertindak tidak sesuai dengan norma kesopanan.¹³

- e. Sikap tidak menghormati orang lain, merupakan perilaku yang menunjukkan kurangnya penghargaan terhadap orang lain, baik kepada guru maupun teman, seperti tidak mendengarkan ketika orang lain berbicara, membantah dengan cara yang tidak santun, mengejek, atau merendahkan orang lain.
- f. Perilaku iri, dengki, dan mudah marah, merupakan kecenderungan memiliki perasaan tidak senang terhadap keberhasilan orang lain, menginginkan nikmat yang dimiliki orang lain hilang, serta mudah menunjukkan kemarahan secara berlebihan sehingga dapat mengganggu hubungan sosial dan mencerminkan akhlak yang kurang baik.¹⁴

Indikator-indikator tersebut digunakan sebagai dasar dalam penyusunan instrumen penelitian untuk mengukur tingkat akhlak madzmumah peserta didik kelas VIII SMP Negeri 3 Raman Utara Lampung Timur.

¹³ Prayitno, Maulidin, dan Al-Faizi, "Pembinaan Ahlak Dalam Mengatasi Kenakalan Siswa Studi di SMK Maarif 1 Sendang Agung," 226.

¹⁴ Doni Saputra dan Rika Asmarani, "Konsep Pendidikan Akhlak 'Mahmudah dan Mazmumah' Bagi Guru dan Murid di Dalam Kitab Adab Al Alim Wa Al Muta'alim," *Salimiya: Jurnal Studi Ilmu Keagamaan Islam* 4, no. 1 (Maret 2023): 126, <https://doi.org/10.58401/salimiya.v4i1.957>.

B. Game Online

1. Pengertian Game Online

Kata *game* berasal dari bahasa Inggris yang berarti permainan, di mana setiap game memiliki aturan dan cara bermain yang berbeda-beda sehingga menimbulkan banyak variasi jenis permainan. *Game* berfungsi sebagai sarana hiburan dan penghilang stres, sehingga hampir semua kalangan menyukainya baik anak-anak, remaja, maupun orang dewasa meskipun jenis *game* yang dimainkan berbeda sesuai usia dan minat. *Game* juga memiliki dampak positif dan negatif bagi penggunanya. Dampak positifnya antara lain dapat membantu mengurangi stres atau kejenuhan setelah beraktivitas, serta bagi anak-anak dapat menjadi media pembelajaran yang melatih kecerdasan dan daya tanggap. Namun di sisi lain, dampak negatifnya dapat berupa kecanduan hingga melalaikan tanggung jawab lain, serta gangguan kesehatan seperti kelelahan mata akibat terlalu lama bermain di depan layar.¹⁵

Menurut Novrialdy menyatakan bahwa *Game Online* merupakan permainan berbasis internet yang memungkinkan pemain saling berinteraksi tanpa dibatasi ruang dan waktu, namun jika dimainkan secara berlebihan dapat memengaruhi perilaku sosial dan akademik seseorang.¹⁶ Fauziah juga menemukan bahwa *Game Online* banyak diminati oleh kalangan remaja, yang kemudian menimbulkan dampak positif dan negatif

¹⁵ Mokhammad Ridoi, *Cara Mudah Membuat Game Edukasi dengan Construct 2: Tutorial sederhana Construct 2* (Jakarta: Maskha, 2020), 1.

¹⁶ Eryzal Novrialdy, "Kecanduan *Game Online* Pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya," *Buletin Psikologi* 27, no. 2 (Desember 2020): 148, <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>.

terhadap perilaku mereka. Dampak positifnya antara lain memperluas relasi sosial, meningkatkan kemampuan memahami bahasa asing melalui dialog dan prolog permainan, melatih pengambilan keputusan, perencanaan, serta berpikir strategis dalam situasi tertentu. Namun, dampak negatifnya dapat berupa perilaku adiktif, pemborosan waktu, bahkan berpotensi menimbulkan gejala autisme ringan.¹⁷

Banyak ahli memberikan pandangan berbeda mengenai pengertian *game* berdasarkan bidang keahliannya masing-masing. Di bawah ini merupakan beberapa definisi *game* menurut para ahli:¹⁸

- a. John C. Beck & Mitchell Wade menyatakan bahwa *game* adalah penarik perhatian yang telah terbukti, serta merupakan lingkungan pelatihan yang baik bagi dunia nyata, terutama dalam organisasi yang menuntut pemecahan masalah secara kolaboratif.
- b. Ivan C. Sibero menjelaskan bahwa *game* merupakan aplikasi yang paling banyak digunakan dan dinikmati oleh para pengguna media elektronik saat ini.
- c. Fauzi A. mengemukakan bahwa *game* adalah suatu bentuk hiburan yang sering dijadikan penyebar pikiran dari rasa penat akibat aktivitas dan rutinitas sehari-hari.
- d. Samuel Henry berpendapat bahwa *game* merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari keseharian anak. Namun, sebagian orang tua menilai

¹⁷ Ahmad Zikri Sumantri, Undang Suryatna, dan Ali Alamsyah Kusumadinata, "Perilaku Komunikasi Mahasiswa Pegiat *Game Online*," *Communications* 2, no. 1 (Februari 2020): 60, <https://doi.org/10.21009/Communications.2.1.5>.

¹⁸ Ridoi, *Cara Mudah Membuat Game Edukasi dengan Construct 2*, 1–2.

bahwa *game* dapat menjadi penyebab menurunnya prestasi belajar anak apabila tidak digunakan secara bijak.

- e. Andik Susilo berpendapat bahwa *game* merupakan salah satu bentuk kecanduan yang sulit dihilangkan, bahkan ada yang menyamakan tingkat kecanduannya dengan narkoba.
- f. John Naisbitt menjelaskan bahwa *game* adalah sistem partisipatif yang bersifat dinamis, karena memiliki tingkat alur cerita dan interaksi yang tidak dimiliki oleh film.

2. Karakteristik Game Online

Game Online memiliki sejumlah karakteristik yang membedakannya dari bentuk permainan lain. Secara umum, *Game Online* bersifat kompetitif, interaktif, berbasis jaringan, dan cenderung adiktif. Sifat kompetitif terlihat dari adanya sistem peringkat dan turnamen yang mendorong pemain untuk terus mengembangkan kemampuan mereka. *Game* ini juga bersifat interaktif karena memungkinkan pemain berkomunikasi dan bekerja sama secara langsung melalui fitur *chat* atau *voice chat*, sehingga tercipta komunitas yang solid di dalam permainan. Selain itu, *Game Online* bergantung pada jaringan internet sebagai sarana untuk menghubungkan pemain dari berbagai daerah maupun negara secara real time. Namun, sifat adiktif juga menjadi ciri menonjol, karena pemain sering kali sulit mengendalikan waktu bermain akibat adanya kepuasan

instan dan keinginan untuk terus mencapai kemenangan atau level yang lebih tinggi.¹⁹

Daya tarik *Game Online* yang membuat remaja tertarik memainkannya antara lain adalah adanya fitur sosial yang memungkinkan interaksi, kerja sama dan tantangan dengan tingkat kesulitan yang memacu semangat kompetisi, sistem reward berupa poin, skin, dan item langka yang menimbulkan rasa pencapaian, serta visual yang menarik melalui tampilan grafis dan efek suara yang memukau.²⁰ Dalam konteks penelitian ini, fokus pembahasan diarahkan pada *Mobile Legends: Bang Bang* sebagai contoh utama, karena *game* ini merepresentasikan seluruh karakteristik dan daya tarik tersebut dengan sangat kuat, sehingga menjadi salah satu *game* yang sangat populer di kalangan remaja saat ini.

3. Jenis-Jenis Game Online

Game Online memiliki beragam jenis yang diklasifikasikan berdasarkan cara bermain, tujuan, serta interaksi antar pemain. Berikut beberapa jenis *Game Online* yang populer:²¹

a. Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)

Jenis *game* ini melibatkan dua tim yang saling bertarung untuk menghancurkan markas lawan. Setiap pemain mengendalikan satu karakter dengan kemampuan unik. Contoh paling populer dari jenis ini

¹⁹ Muh Aswin Umar, *Analisis Komunikasi Kepribadian Remaja Adiktif Game Online Mobile Legend di SMA Nasional Makassar*, 2024, 18.

²⁰ Tara Marza Citra Dewi dkk., *Dampak Game Online Terhadap Perilaku Sosial Emosional Remaja Dalam Perspektif Sosiologi Hukum*, 2, no. 4 (Januari): 1344.

²¹ Hamidulloh Ibda dkk., *Media Game Digital SD/MI berbasis Karakter P5 dan PPRA* (Bantul: Mata Kata Inspirasi, 2023), 20–36.

adalah *Mobile Legends: Bang Bang*, yang menjadi fokus utama dalam pembahasan penelitian ini. *Game* ini menuntut kerja sama tim, strategi, serta kemampuan mengendalikan karakter dalam situasi pertempuran real-time.

b. *Role Playing Game (RPG)*

Dalam *game* ini, pemain berperan sebagai karakter tertentu dan menjalani petualangan sesuai alur cerita yang telah disediakan. Pemain dapat meningkatkan kemampuan karakter, mengumpulkan item, serta menyelesaikan berbagai misi. Contoh *game RPG* antara lain *Genshin Impact* dan *Ragnarok Online*.

c. *First Person Shooter (FPS)*

Game ini berfokus pada aksi menembak dari sudut pandang orang pertama. Pemain biasanya harus bertahan hidup dan mengalahkan musuh menggunakan berbagai jenis senjata. Contohnya adalah *PUBG Mobile* dan *Call of Duty Mobile*.²²

d. *Massively Multiplayer Online (MMO)*

Jenis *game* ini memungkinkan ribuan pemain berinteraksi dalam dunia virtual yang luas secara bersamaan. Contohnya *World of Warcraft* dan *Black Desert Online*.

e. *Simulation dan Strategy Game*

Game simulasi meniru kegiatan dunia nyata seperti membangun kota atau mengelola kehidupan, sedangkan *game* strategi

²² Rafi Seftiawan dkk., “Analisis Simulasi, Simulakra dan Hiperrealitas Pada Video Game PUBG,” *Prosiding Seminar Nasional Desain Dan Media*, no. 0 (November 2023): 170–72.

menuntut pemain untuk berpikir taktis dan mengambil keputusan yang tepat. Contohnya *Clash of Clans* dan *The Sims Mobile*.²³

Fokus utama dari pembahasan dari berbagai jenis *Game Online* ini adalah *Mobile Legends: Bang Bang*, karena *game* tersebut merupakan representasi paling populer dari *genre MOBA* dan juga kalangan siswa siswi SMP N 3 Raman Utara yang akan menjadi objek penelitian dalam kajian ini.

4. Karakteristik Pemain *Game Online*

Karakteristik pemain *Game Online* umumnya terlihat dari tingginya intensitas bermain, baik dalam frekuensi maupun durasi setiap sesi permainan.²⁴ Intensitas yang tinggi menunjukkan bahwa pemain cenderung menghabiskan waktu yang cukup lama dalam satu kali permainan serta memainkan *game* dalam jumlah sesi yang sering.

Selain itu, pemain *Game Online* sering menunjukkan kecenderungan ketergantungan ataupun kecanduan, seperti sulit menghentikan permainan meskipun memiliki kewajiban lain, serta munculnya rasa gelisah ketika tidak dapat bermain.²⁵ Mereka juga dapat merasa gelisah atau tidak tenang ketika tidak dapat bermain, sehingga aktivitas bermain menjadi bagian yang terus mereka cari untuk memenuhi kebutuhan hiburan maupun kenyamanan emosional.

²³ Ibda dkk., *Media Game Digital SD/MI berbasis Karakter P5 dan PPRA*, 30.

²⁴ Maulidar dkk., "Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* dengan Prestasi Belajar Siswa di SD Negeri 2 Banda Aceh," *Jurnal Tunas Bangsa* 6, no. 2 (2019): 304–5.

²⁵ Inggit Hedyardining Monic Tisa Awisni, Rahmi Fauzia, dan Meydisa Utami Tanau, "Hubungan Antara Kecemasan Sosial dengan Ketergantungan *Game Online* pada Remaja yang Bermain Multiplayer Online Battle Arena di Kota Banjarmasin," *jurnal Kognisia* 7, no. 2 (2024): 77–78.

Pola komunikasi juga menjadi salah satu karakteristik pemain *Game Online*. Selama bermain, sebagian pemain kerap menggunakan bahasa kasar, ungkapan kemarahan, atau menunjukkan perilaku agresif sebagai bentuk interaksi dengan pemain lainnya.²⁶ Pola komunikasi yang kurang positif ini tidak jarang terbawa ke dalam kehidupan sehari-hari, sehingga memengaruhi cara mereka berinteraksi dengan teman sebaya, keluarga, maupun lingkungan sekitar.

5. Indikator Intensitas Bermain *Game Online*

Dalam penelitian ini, intensitas bermain *Game Online* diukur berdasarkan beberapa indikator yang menggambarkan tingkat keterlibatan peserta didik dalam aktivitas bermain *game*. Indikator ini disusun berdasarkan karakteristik pemain *Game Online* serta teori tentang perilaku bermain *game*.

Adapun indikator intensitas bermain *Game Online* meliputi:²⁷

- a. Frekuensi bermain, merupakan tingkat keseringan peserta didik memainkan game Mobile Legends dalam kurun waktu tertentu, yang dapat diukur berdasarkan jumlah kali bermain dalam satu hari atau satu minggu. Semakin sering peserta didik memainkan game tersebut, semakin tinggi frekuensi bermain yang dimilikinya.²⁸

²⁶ M. Daffa Alfaridzi, "Penggunaan Bahasa Kasar sebagai Bentuk Komunikasi Dalam Bahasa Palembang Antarpemain Mobile Legends," *Jurnal Ilmiah Bina Bahasa* 17, no. 2 (2024): 165, <https://doi.org/10.33557/ct7q9d10>.

²⁷ Peribadi dan La Ode Muhammad Amsar, *Literasi Kritis Berbasis IESQ Power: Menyoal Kaum Milenial di Era Digital* (Yogyakarta: Zahir Publishing, 2023), 37.

²⁸ Erfa Saeh Rohman dan Ageng Saepudin Kanda S, "Intensitas Bermain Permainan Online Terhadap Kecerdasan Emosional," *JURNAL ILMIAH RESEARCH STUDENT* 1, no. 3 (Januari 2024): 533, <https://doi.org/10.61722/jirs.v1i3.647>.

- b. Durasi bermain, merupakan lamanya waktu yang dihabiskan peserta didik untuk bermain *game* dalam setiap sesi permainan atau dalam satu hari.²⁹ Durasi bermain menunjukkan jumlah waktu yang digunakan untuk bermain, sehingga semakin lama waktu yang dihabiskan, semakin tinggi intensitas bermain peserta didik.
- c. Kecenderungan Ketergantungan atau Kecanduan, ditunjukkan dari gejala sulit menghentikan permainan meskipun memiliki kewajiban lain, serta munculnya rasa gelisah, tidak tenang, atau dorongan kuat untuk terus bermain.³⁰ Aktivitas bermain menjadi sesuatu yang terus dicari untuk memenuhi kebutuhan hiburan maupun kenyamanan emosional.
- d. Pola Komunikasi Selama Bermain, Menggambarkan bagaimana peserta didik berinteraksi selama permainan, seperti penggunaan bahasa kasar, ekspresi kemarahan, atau perilaku agresif terhadap pemain lain.³¹ Pola komunikasi ini menunjukkan karakteristik penting pemain *Game Online* dan berpotensi terbawa ke kehidupan sehari-hari.
- e. Dampak Pola Komunikasi pada Kehidupan Sehari-hari, Menilai sejauh mana pola interaksi dalam permainan memengaruhi sikap peserta didik di luar permainan, seperti mudah marah, kurang sopan, atau reaktif

²⁹ *Ibid.*, 534.

³⁰ Reyhan Maxentia dan Amalia Rahmandani, "Hubungan Antara Escapism dengan Kecenderungan Kecanduan Game Online pada Anggota Komunitas Esport X Semarang," *Jurnal EMPATI* 10, no. 5 (Januari 2022): 335.

³¹ Erlyn Dwi Larasati, Mohammad Kanzunnudin, dan Ika Ari Pratiwi, "Dampak Intensitas Bermain Online Game Terhadap Motivasi Belajar Dan Perilaku Sosial Anak," *Indonesian Journal of Education and Social Sciences* 2, no. 2 (September 2023): 116, <https://doi.org/10.56916/ijess.v2i2.495>.

dalam situasi sosial dengan teman sebaya, keluarga, maupun lingkungan sekitar.³²

6. Pengaruh Game Online Terhadap Akhlak Peserta Didik

Game Online memiliki pengaruh yang cukup besar terhadap pembentukan akhlak, terutama pada peserta didik yang masih berada dalam tahap perkembangan moral dan sosial. Intensitas bermain game baik dari segi waktu maupun jenis permainan yang dimainkan dapat memengaruhi sikap, perilaku, dan moral seseorang.³³

Menurut teori Stimulus Respon (S-R) behaviorisme, perilaku manusia terbentuk dari reaksi terhadap rangsangan (stimulus) yang diterima dari lingkungan.³⁴ Pada permainan *Game Online*, konten permainan, interaksi antarpemain, serta sistem penghargaan dan hukuman berperan sebagai stimulus. Paparan yang berulang terhadap unsur-unsur seperti kekerasan, kata-kata kasar, atau persaingan yang tidak sehat dapat memunculkan respons berupa perilaku agresif, emosional, dan kurang menghargai orang lain. Sebaliknya, permainan yang menekankan kerja sama, strategi, dan sportivitas berpotensi mendorong munculnya perilaku positif, seperti tanggung jawab, kerja sama, dan kejujuran.

³² *Ibid.*

³³ Dewi dkk., *Dampak Game Online Terhadap Perilaku Sosial Emosional Remaja Dalam Perspektif Sosiologi Hukum*, 1345.

³⁴ Felia Siska dkk., *Teori Belajar Dan Pembelajaran* (Sumatera Barat: CV. Gita Lentera, 2026), 19.

Menurut Teori Belajar Sosial, individu mempelajari perilaku melalui proses pengamatan dan peniruan terhadap perilaku orang lain.³⁵ *Game Online* menyediakan lingkungan sosial virtual yang memungkinkan pemain berinteraksi, berkomunikasi, dan bekerja sama. Melalui interaksi tersebut, peserta didik dapat meniru perilaku yang ditampilkan oleh pemain lain. Oleh karena itu, lingkungan permainan yang positif dapat menumbuhkan nilai-nilai sosial, seperti saling menghargai, kerja sama, dan disiplin. Sebaliknya, lingkungan permainan yang negatif dapat mendorong munculnya perilaku tidak sopan, berkata kasar, atau merendahkan orang lain.

Hubungan antara *Game Online* dan akhlak dipengaruhi oleh intensitas bermain serta kualitas interaksi yang terjadi selama permainan. Intensitas bermain yang tinggi tanpa pengawasan dan bimbingan berpotensi meningkatkan munculnya perilaku negatif. Sebaliknya, penggunaan *Game Online* secara seimbang dengan pendampingan yang tepat dapat memberikan pengalaman positif yang mendukung pembentukan sikap tanggung jawab, kerja sama, dan pengendalian diri.

C. Kerangka Konseptual Penelitian

Melalui analisis kritis dan komparatif terhadap teori-teori serta hasil penelitian yang relevan mengenai variabel *Game Online* dan akhlak peserta

³⁵ Sri Ramadhani, *Psikologi Sosial dalam Fokus: Teori, Metode dan Aplikasi* (Medan: umsu press, 2024), 45–47.

didik, peneliti merumuskan kerangka berpikir yang menggambarkan hubungan antara kedua variabel tersebut.

Game Online adalah permainan digital berbasis internet yang memungkinkan interaksi tanpa batas ruang dan waktu. Salah satu yang populer di kalangan remaja adalah *Mobile Legends: Bang Bang*, yang bersifat kompetitif, interaktif, dan adiktif sehingga sering membuat pemain sulit mengatur waktu bermain. Tingginya intensitas bermain *Game Online* dapat memengaruhi perilaku peserta didik, baik secara positif maupun negatif.

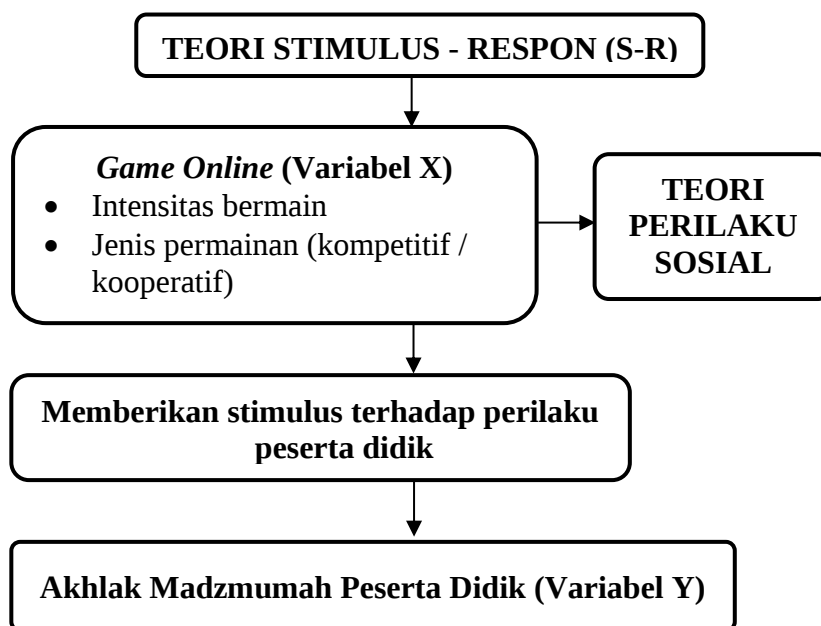
Menurut teori Stimulus–Respon (S-R), perilaku muncul sebagai reaksi atas rangsangan lingkungan.³⁶ Dalam hal ini, *Game Online* menjadi stimulus yang dapat memengaruhi akhlak pemain. Paparan pada game yang berisi kekerasan atau perilaku tidak sportif dapat memicu sikap agresif dan kurang sopan, sedangkan game yang menekankan kerja sama dan sportivitas dapat membentuk sikap tanggung jawab, kerja sama, dan kejujuran.

Selain itu, menurut teori perilaku sosial (*social behavior theory*), perilaku seseorang dapat terbentuk melalui proses observasi dan imitasi terhadap perilaku orang lain di lingkungan sosialnya.³⁷ *Game Online* menjadi media virtual tempat peserta didik berinteraksi dan meniru pemain lain. Karena itu, lingkungan *game* yang negatif dapat memicu perilaku tidak berakhlak, sedangkan lingkungan yang positif dapat memperkuat nilai disiplin, tanggung jawab, dan kerja sama.

³⁶ Ismadi Ismadi, Rita Patriasih, dan Silvia Anggri Wijaya, *Buku Ajar Teori Pembelajaran* (Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2026), 48.

³⁷ Wianto, *Studi Fenomenologi Perilaku Sosial Siswa Terhadap Program Pendidikan Gratis*, 3.

Berdasarkan uraian di atas, hubungan antar variabel dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.1
Kerangka Konseptual Penelitian

Kerangka konseptual penelitian ini menggambarkan hubungan antara variabel bebas (X), yaitu intensitas bermain *Game Online Mobile Legends*, dengan variabel terikat (Y), yaitu akhlak *madzmumah* peserta didik. Intensitas bermain *Game Online Mobile Legends* diduga memengaruhi akhlak *madzmumah* melalui berbagai bentuk interaksi yang terjadi selama permainan. Semakin tinggi intensitas bermain, semakin besar kemungkinan peserta didik terpapar pada perilaku negatif yang dapat memengaruhi akhlaknya. Sebaliknya, intensitas bermain yang terkendali dan disertai pengawasan yang baik diharapkan dapat meminimalkan munculnya perilaku tersebut. Hubungan

antara kedua variabel inilah yang menjadi fokus penelitian dan akan diuji secara empiris melalui analisis statistik.

D. Hipotesis Penelitian

1. Rumusan Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang kebenarannya masih harus dibuktikan secara empiris melalui pengumpulan dan analisis data.³⁸ Hipotesis alternatif (H_a) menyatakan bahwa adanya pengaruh, hubungan, atau perbedaan antara variabel yang diteliti dan menjadi hipotesis yang ingin dibuktikan oleh peneliti,³⁹ Hipotesis nol (H_0) merupakan dugaan awal yang menyatakan tidak terdapat pengaruh, hubungan, atau perbedaan antara variabel yang diteliti, sehingga kondisi dianggap netral atau tidak terjadi perubahan,⁴⁰ Berdasarkan rumusan masalah serta landasan teori yang telah dikemukakan, maka peneliti mengajukan hipotesis penelitian sebagai berikut:

Hipotesis Alternatif (H_a): Ada pengaruh bermain *Game Online* terhadap akhlak madzmumah peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 3 Raman Utara Lampung Timur.

³⁸ Yeni Mahwati, *Biostatistik untuk Kesehatan Masyarakat Jilid 2* (Yogyakarta: Deepublish, 2025), 23.

³⁹ *Ibid.*, 24.

⁴⁰ *Ibid.*

2. Hipotesis Statistik

Hipotesis statistik merupakan bentuk operasional dari hipotesis penelitian yang digunakan sebagai dasar dalam pengambilan keputusan berdasarkan hasil uji statistik.⁴¹ Pada penelitian ini, keputusan pengujian hipotesis didasarkan pada nilai signifikansi (Sig.) dengan ketentuan sebagai berikut:

- a. Jika Sig. $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
- b. Jika Sig. $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

⁴¹ Wagiran, *Metodologi Penelitian Pendidikan : Teori Dan Implementasi* (Yogyakarta: Deepublish, 2014), 103–4.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian adalah kerangka atau sketsa yang di desain oleh peneliti sebagai rencana penelitian (*research plan*).¹ Jenis Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif lapangan, menggunakan sifat penelitian deskriptif kuantitatif dimana penulis menjelaskan tentang fenomena-fenomena yang terjadi dilapangan terkait dengan *Game Online* dan pengaruh terhadap akhlak peserta didik kelas VIII SMP N 3 Raman Utara.

Penelitian ini menggunakan desain *ex post facto*, yaitu penelitian yang dilakukan untuk meneliti peristiwa yang telah terjadi tanpa memberikan perlakuan atau manipulasi terhadap variabel yang diteliti.² Peneliti mengkaji pengaruh intensitas bermain *Game Online* terhadap akhlak peserta didik berdasarkan data yang diperoleh dari angket serta didukung oleh informasi dari guru BK dan guru PAI terkait perilaku akhlak siswa kelas VIII di SMP Negeri 3 Raman Utara.

B. Definisi Operasional Penelitian

Definisi operasional merupakan penjelasan mengenai variabel-variabel yang diteliti secara operasional di lapangan, sehingga memudahkan peneliti

¹ Mardawani, *Praktis Penelitian Kualitatif Teori Dasar dan Analisis Data Dalam Perspektif Kualitatif* (Yogyakarta: Deepublish, 2020), 45.

² Mohamad Madum dkk., *Metodologi Penelitian* (Pekanbaru: CV Angkasa Media Literasi, 2025), 6.

dalam mengukur dan mengumpulkan data.³ Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yang akan didefinisikan secara operasional, yaitu:

1. Variabel Bebas

Variable Variabel bebas (independent variable) adalah variabel yang memengaruhi atau menjadi penyebab terjadinya perubahan pada variabel terikat (dependent variable).⁴ Variabel bebas dalam penelitian ini adalah intensitas bermain Game Online Mobile Legends. Variabel ini dioperasionalkan berdasarkan frekuensi dan durasi bermain, kecenderungan bermain, tingkat ketergantungan, serta pola komunikasi selama bermain.

Indikator operasional variabel bebas disusun sebagai berikut:

- a. Frekuensi bermain.
- b. Durasi bermain.
- c. Kecenderungan Ketergantungan atau Kecanduan.
- d. Pola Komunikasi Selama Bermain.
- e. Dampak Pola Komunikasi pada Kehidupan Sehari-hari.

Variabel ini akan diukur menggunakan angket tertutup dengan skala Likert yang disusun berdasarkan indikator-indikator tersebut.

³ Maria Veronika Roesminingsih dkk., *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Madiun: Bayfa Cendekia Indonesia, 2024), 123.

⁴ Bambang Sudaryana dan H. R. Ricky Agusiady, *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Yogyakarta: Deepublish, 2022), 263.

2. Variabel Terikat

Variabel Terikat (*Dependent Variable*) adalah variabel yang dipengaruhi karena adanya variabel bebas.⁵ Variable terikat dalam penelitian ini adalah akhlak peserta didik.

Akhlak peserta didik dioperasionalkan ke dalam aspek akhlak *madzmumah* yang diukur melalui beberapa indikator sebagai berikut:

- a. Perilaku tidak jujur.
- b. Kurangnya tanggung jawab.
- c. Ketidak disiplin.
- d. Perilaku tidak sopan.
- e. Sikap tidak menghormati orang lain.
- f. Perilaku iri, dengki, dan mudah marah.

C. Populasi, Sampel, dan Teknik Sampling

1. Populasi

Setiap penelitian pasti memiliki satuan tertentu yang disebut unit analisis, yang bisa berupa individu, kelompok, perusahaan, atau bentuk lainnya. Dalam penelitian ini, unit analisis yang digunakan adalah individu, yaitu peserta didik.

Populasi adalah keseluruhan wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai karakteristik dan kualitas tertentu yang

⁵ *Ibid.*

ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁶

Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VIII di SMP N 3 Raman Utara Lampung Timur tahun ajaran 2025/2026 yang berjumlah 57 (lima puluh tuju) siswa, yang terdiri dari dua kelas yaitu kelas VIII A dan VIII B.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.⁷ Pengambilan sampel dilakukan agar penelitian dapat lebih efisien, namun tetap mampu menggambarkan karakteristik populasi secara representatif.

Sampel dalam penelitian ini berjumlah 33 peserta didik kelas VIII SMP Negeri 3 Raman Utara yang aktif bermain *Game Online Mobile Legends*. Pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu teknik penentuan sampel berdasarkan pertimbangan atau kriteria tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti. Kriteria yang digunakan adalah peserta didik yang bermain *Game Online Mobile Legends*, sehingga dari populasi sebanyak 57 peserta didik diperoleh 33 peserta didik yang memenuhi kriteria sebagai sampel penelitian.

⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2020), 80.

⁷ *Ibid.*, 215.

3. Teknik Sampling

Teknik sampling adalah teknik pengambilan sampel untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian.⁸ Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*, yaitu teknik penentuan sampel berdasarkan kriteria tertentu sesuai dengan tujuan penelitian.⁹ Sampel dipilih dari populasi yang berjumlah 57 (lima puluh tujuh) peserta didik kelas VIII SMP Negeri 3 Raman Utara, dengan kriteria peserta didik yang aktif bermain *Game Online Mobile Legends*.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang digunakan peneliti untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian.¹⁰ Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan tiga teknik pengumpulan data, yaitu:

1. Angket (Kuesioner)

Angket atau kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan sejumlah pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Kuesioner ini dapat berbentuk pertanyaan tertutup maupun terbuka, dan dapat disebarkan secara langsung kepada responden ataupun melalui media lain seperti pos maupun internet.¹¹

⁸ *Ibid.*, 217.

⁹ Viktor Amos, *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Bandung: Widina Media Utama, 2025), 45.

¹⁰ Nur Komariah dkk., *Metodologi Penelitian MPI* (Muaro Jambi: CV. RA-Media Publishing, 2026), 96.

¹¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, 142.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan angket tertutup sebagai instrumen pengumpulan data. Angket tertutup digunakan untuk mengukur intensitas bermain *Game Online Mobile Legends* (variabel X) yang diisi oleh peserta didik, serta akhlak madzmumah peserta didik (variabel Y) yang diisi oleh guru berdasarkan pengamatan terhadap perilaku peserta didik di lingkungan sekolah. Angket ini telah dilengkapi dengan alternatif jawaban yang telah ditentukan, sehingga responden hanya perlu memilih jawaban yang paling sesuai dengan kondisi atau pengamatan yang dilakukan.

Pengukuran data menggunakan skala Likert dengan lima alternatif jawaban, yaitu Tidak Pernah, Pernah, Kadang-kadang, Sering, dan Selalu. Pemberian skor pada setiap variabel disesuaikan dengan arah pernyataan yang digunakan.¹²

Butir pernyataan dapat berupa *favorable* (mendukung atribut yang diukur) dan *unfavorable* (tidak mendukung atribut yang diukur), sehingga pemberian skor disesuaikan dengan arah pernyataan.¹³ Berdasarkan konsep tersebut, pada variabel *Game Online*, seluruh pernyataan bersifat *favorable* sehingga skor diberikan secara normal, di mana semakin tinggi skor menunjukkan semakin tinggi intensitas bermain *Game Online*.

¹² Rifkhan, *Pedoman Metodologi Penelitian Data Panel dan Kuisisioner* (Jawa Barat: Penerbit Adab, t.t.), 7.

¹³ Ahmad Saifuddin, *Penyusunan Skala Psikologi* (Jakarta: Prenada Media, 2020), 41–42.

Tabel 3.1 Skor Alternatif Jawaban Game Online

Alternatif Jawaban	Skor
Tidak Pernah	1
Pernah	2
Kadang-kadang	3
Sering	4
Selalu	5

Variabel akhlak disusun menggunakan pernyataan berbentuk *unfavorable* yang merepresentasikan perilaku akhlak *madzmumah*. Skor diberikan secara terbalik (*reverse scoring*), sehingga skor yang semakin tinggi menunjukkan tingkat akhlak peserta didik yang semakin baik.

Tabel 3.2 Skor Alternatif Jawaban Akhlak Madzmumah

Alternatif Jawaban	Skor
Tidak Pernah	5
Pernah	4
Kadang-kadang	3
Sering	2
Selalu	1

2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengumpulkan dokumen-dokumen yang berkaitan dengan penelitian, dimana seorang peneliti memanfaatkan arsip-arsip yang berfungsi sebagai data di lokasi penelitian.¹⁴ Adapun dokumen penelitian adalah dokumen

¹⁴ Fauziah Hamid Wada dkk., *Buku Ajar Metodologi Penelitian* (Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024), 138.

guru Bimbingan Konseling (BK) dan guru Pendidikan Agama Islam (PAI) tentang siswa yang bermain *Game Online* dan akhlaknya.

E. Instrumen Penelitian

1. Rancangan/ kisi-kisi Instrumen

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data.¹⁵ Instrumen penelitian yang digunakan penulis dalam penelitian ini meliputi angket tertutup berbentuk *skala Likert* yang disusun berdasarkan indikator dari masing-masing variabel.

Instrumen penelitian untuk mengukur variabel intensitas bermain *Game Online Mobile Legends* menggunakan angket tertutup berbentuk skala Likert yang disusun berdasarkan indikator variabel intensitas bermain *Game Online Mobile Legends*. Instrumen ini digunakan untuk memperoleh data yang akurat, terukur, dan sesuai dengan tujuan penelitian:

Tabel 3.3
Kisi-kisi Instrumen Variabel X
(Intensitas Bermain *Game Online Mobile Legends*)

Variabel	Indikator	Sub Indikator	Nomor butir
Intensitas Bermain <i>Game Mobile Legends</i>	Frekuensi Bermain	Seberapa sering bermain per hari/pekan	1,2,3
	Durasi bermain	Lama bermain per sesi dan per hari di rumah maupun disekolah	4,5,6
	Kecenderungan ketergantungan	Sulit berhenti, gelisah, dorongan kuat bermain	7,8,9
	Pola	Bahasa kasar, marah, agresif	10,11,12

¹⁵ Leopoldino Vasco Martins dkk., *Pengantar Metodologi Penelitian: Strategi dan Teknik* (Bali: CV. Intelektual Manifes Media, 2024), 104.

	komunikasi saat bermain	saat bermain	
	Dampak pola komunikasi	Terbawa ke kehidupan sehari-hari, mudah marah, tidak sabar	13,14

Instrumen penelitian untuk mengukur variabel akhlak *madzmumah* peserta didik juga menggunakan angket tertutup berbentuk skala Likert yang disusun berdasarkan indikator akhlak *madzmumah*. Instrumen ini digunakan untuk memperoleh data yang akurat, terukur, dan sesuai dengan tujuan penelitian:

Tabel 3.4
Kisi-kisi Instrumen Variabel Terikat Y (Akhlak Madzmumah)

Variabel	Indikator	Sub Indikator	Nomor Item
Akhlak Madzmumah	Perilaku tidak jujur	Berkata tidak sesuai kenyataan, berbohong, menyontek.	1,2,3
	Kurang tanggung jawab	Mengabaikan tugas, tidak menjalankan kewajiban.	4,5,6
	Ketidak disiplin	Tidak patuh aturan, terlambat, tidak disiplin waktu.	7,8,
	Perilaku tidak sopan	Berkata kasar, berbicara tidak sopan, tidak menghargai norma.	9,10,11
	Sikap tidak menghormati orang lain	Tidak menghormati guru dan teman, merendahkan orang lain.	12,13,14
	Iri, dengki, dan mudah marah	Mudah marah, iri hati, dengki terhadap orang lain	15,16,17

2. Pengujian Instrumen

a. Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang hendak diukur dan dapat mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat.¹⁶

Dalam penelitian ini, uji validitas instrumen dilakukan dengan menggunakan validitas konstruk (*construct validity*) melalui analisis korelasi *Product Moment Pearson*. Validitas konstruk digunakan untuk mengetahui sejauh mana butir-butir pernyataan dalam instrumen mampu merepresentasikan konstruk atau konsep teoretis yang hendak diukur. Artinya, setiap item pernyataan harus benar-benar mencerminkan dimensi dari variabel yang diteliti, sehingga hasil pengukuran dapat dipercaya sebagai cerminan dari konsep yang dikaji.

Pengujian validitas dilakukan dengan cara mengkorelasikan skor setiap butir pernyataan dengan skor total (*item-total correlation*). Suatu item dinyatakan valid apabila nilai koefisien korelasi (r hitung) lebih besar daripada r tabel pada taraf signifikansi tertentu.¹⁷

b. Reliabilitas

Reliabilitas adalah tingkat kepercayaan hasil suatu pengukuran yang mencerminkan konsistensi instrumen sebagai alat ukur.

¹⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, 361.

¹⁷ Agus Triyono, *Metode Penelitian Komunikasi Kuantitatif* (Yogyakarta: CV. Bintang Semesta Media, 2024), 161.

Instrumen yang reliabel merupakan instrumen yang mampu memberikan hasil pengukuran yang konsisten apabila digunakan berulang kali pada objek yang sama.

Dalam penelitian ini, uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach*. Rumus *Alpha Cronbach* digunakan karena instrumen penelitian berbentuk angket dengan skala Likert. Dengan Rumus:¹⁸

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan:

α = koefisien reliabilitas *Alpha Cronbach*

k = jumlah item pernyataan

$\sum \sigma_i^2$ = jumlah varians dari setiap item

σ_t^2 = varians total skor keseluruhan item.

3. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan cara yang digunakan untuk mengolah data hasil penelitian sehingga dapat ditarik kesimpulan yang tepat. Dalam penelitian ini, analisis data dilakukan dengan menggunakan statistik inferensial untuk menguji hipotesis penelitian. Adapun langkah-langkah analisis data yang dilakukan adalah sebagai berikut:

Teknik analisis data merupakan cara yang digunakan untuk mengolah data hasil penelitian agar diperoleh kesimpulan yang akurat

¹⁸ Fransiscus Xaverius Pudjo Wibowo, *Statistika Bisnis dan Ekonomi dengan SPSS 25* (Jaakarta Selatan: Penerbit Salemba, 2022), 364.

sesuai dengan tujuan penelitian. Dalam penelitian ini, analisis data dilakukan menggunakan statistik inferensial karena bertujuan untuk menguji hipotesis tentang pengaruh *Game Online* terhadap akhlak peserta didik. Jenis analisis ini digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh antara variabel bebas (X) yaitu *intensitas bermain Game Online* dengan variabel terikat (Y) yaitu *akhlak mazmumah peserta didik*. Pemilihan analisis inferensial didasarkan pada jenis data yang berskala interval dan pengujian hipotesis yang bersifat korelasional.

a. Pemberian Skor

Langkah pertama dalam analisis data adalah memberi skor terhadap setiap item angket sesuai dengan skala Likert yang digunakan. Setiap jawaban responden diberi skor dengan ketentuan: tidak pernah (5), pernah (4), Kadang-kadang (3), sering (2), selalu (1).¹⁹ Setelah itu, peneliti menjumlahkan seluruh skor jawaban untuk memperoleh skor total dari masing-masing responden pada variabel X dan Y.

b. Uji normalitas dan linearitas

Langkah kedua adalah melakukan uji prasyarat analisis, yaitu uji normalitas dan uji linearitas. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak.²⁰

Pengujian normalitas dilakukan menggunakan uji Shapiro-Wilk

¹⁹ Rifkhan, *Pedoman Metodologi Penelitian Data Panel dan Kuisisioner*, 7.

²⁰ Sugeng Lubar Prastowo, *Metode Penelitian Kuantitatif Dilengkapi Dengan Teknik Pengolahan Data Program SPSS* (Karawang: PT Jamus Baladewa Nusantara, 2021), 114.

melalui program SPSS. Data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05 pada taraf signifikansi 5%.

Uji linearitas dilakukan untuk mengetahui apakah hubungan antara variabel independen dan variabel dependen membentuk pola yang linear.²¹ Pada penelitian ini, uji linearitas digunakan untuk menguji hubungan antara intensitas bermain *Game Online Mobile Legends* sebagai variabel bebas dengan akhlak *madzmumah* peserta didik sebagai variabel terikat. Data dinyatakan linear apabila nilai signifikansi pada deviation from linearity lebih besar dari 0,05.

c. Analisis Regresi linier sederhana

Analisis regresi linier sederhana digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh variabel bebas (X), yaitu intensitas bermain *Game Online Mobile Legends* terhadap variabel terikat (Y), yaitu akhlak *madzmumah* peserta didik kelas VIII SMP Negeri 3 Raman Utara Lampung Timur. Analisis ini digunakan untuk melihat seberapa besar pengaruh *Game Online* terhadap akhlak *madzmumah* peserta didik. Dengan rumus:²²

$$y = a + bx$$

y = variabel terikat (akhlak *madzmumah* peserta didik)

x = variabel bebas (*Game Online*)

²¹ *Ibid.*, 149.

²² *Ibid.*, 232–34.

a = konstanta

b = koefisien regresi

Kriteria pengujian:

Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka terdapat pengaruh antara *Game Online* terhadap akhlak madzmumah peserta didik.

Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka tidak terdapat pengaruh antara *Game Online* terhadap akhlak madzmumah peserta didik.

d. Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel bebas, yaitu *Game Online Mobile Legends* terhadap variabel terikat, yaitu akhlak madzmumah peserta didik kelas VIII SMP Negeri 3 Raman Utara Lampung Timur. Nilai koefisien determinasi dapat dilihat pada nilai R Square dalam hasil analisis regresi menggunakan program SPSS.²³ Rumus koefisien determinasi adalah:

$$KD = r^2 \times 100\%$$

KD = Koefisien determinasi

r^2 = Kuadrat koefisien korelasi

100 = Persentase pengaruh

Koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui besarnya persentase pengaruh *Game Online* terhadap akhlak madzmumah

²³ *Ibid.*, 274.

peserta didik, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian.

e. Uji T

Uji t digunakan untuk mengetahui apakah variabel *Game Online Mobile Legends* berpengaruh secara signifikan terhadap akhlak madzmumah peserta didik kelas VIII SMP Negeri 3 Raman Utara Lampung Timur. Pengujian ini dilakukan untuk membuktikan hipotesis penelitian yang telah diajukan. Dengan menggunakan rumus:²⁴

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Keterangan:

t = nilai t hitung,

r = koefisien korelasi,

n = jumlah responden.

Hasil t hitung dibandingkan dengan t tabel pada taraf signifikansi 0,05 dengan derajat kebebasan (dk) = ($n - 2$). Jika t hitung $> t$ tabel , atau nilai signifikansi $< 0,05$. maka hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_o) ditolak. Artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara intensitas bermain *Game Online* terhadap akhlak madzmumah peserta didik.

²⁴ Hari Sugiharto Setyaedhi, Rusijono, dan Ardianik, *Uji T: Uji Komparatif Dua Parameter Rata-Rata (Perhitungan Manual dan Spss)* (Klaten: Nas Media Pustaka, 2025), 223.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

a. Sejarah Berdirinya SMP Negeri 3 Raman Utara

SMP Negeri 3 Raman Utara merupakan salah satu lembaga pendidikan yang berada di Desa Ratna Daya, Kecamatan Raman Utara, Kabupaten Lampung Timur. Berdasarkan data sekolah, lembaga ini berdiri sebagai bentuk upaya dalam membantu pemerintah mencerdaskan kehidupan bangsa serta memberikan kesempatan pendidikan bagi masyarakat sekitar, khususnya di wilayah pedesaan.

Pada awalnya, kesadaran masyarakat terhadap pentingnya pendidikan masih tergolong rendah karena keterbatasan ekonomi dan kondisi lingkungan masyarakat yang sebagian besar bekerja sebagai petani. Seiring perkembangan zaman, masyarakat mulai menyadari pentingnya pendidikan bagi masa depan anak-anak mereka. Oleh karena itu, SMP Negeri 3 Raman Utara hadir untuk memenuhi kebutuhan pendidikan masyarakat di Kecamatan Raman Utara.

Sekolah ini beralamat di Jalan Raya Spotan Ratna Daya, Kecamatan Raman Utara, Kabupaten Lampung Timur. Berdasarkan profil sekolah, SMP Negeri 3 Raman Utara memiliki status sekolah negeri dengan NPSN 10805938. Sekolah ini memperoleh SK pendirian Nomor B.234/03-SK/2021 tanggal 4 Juni 2021 dan SK izin operasional Nomor 420/1393/02.SK.02/2021 tanggal 12 Agustus 2021.

Dalam perkembangannya, SMP Negeri 3 Raman Utara terus berupaya meningkatkan mutu pendidikan melalui pengembangan pembelajaran, peningkatan fasilitas sekolah, serta pembinaan peserta didik dalam bidang akademik maupun non akademik. Hingga saat ini, sekolah tetap berkomitmen menciptakan lingkungan belajar yang nyaman, disiplin, dan berlandaskan nilai-nilai keagamaan sesuai visi sekolah, yaitu menjadi sekolah yang unggul dan berprestasi dalam bidang IPTEK dan IMTAQ.

b. Visi dan Misi, Tujuan SMP Negeri 3 Raman Utara

Visi:

Menjadi sekolah yang unggul dan berprestasi dalam bidang IPTEK dan IMTAQ. Indikator:

- 1) Unggul dalam Perolehan nilai Ujian Nasional
- 2) Unggul dalam penguasaan IPTEK
- 3) Unggul dalam berbagai kegiatan akademik dan non akademik
- 4) Unggul dalam kegiatan sosial keagamaan

Misi:

- 1) Mengembangkan pembelajaran dan bimbingan secara efektif, kreatif sehingga siswa dapat berkembang sesuai dengan potensi yang dimiliki.
- 2) Mengembangkan kreatifitas dan potensi siswa dalam penguasaan IPTEK.

- 3) Menumbuhkan semangat keunggulan secara intensif kepada seluruh warga sekolah dibidang akademik dan non akademik
- 4) Meningkatkan professional guru dan penyeleggara sekolah
- 5) Menerapkan Manajemen yang partisipasif, transparan dan dapat dipertanggungjawabkan
- 6) Menambahkan penghayatan terhadap ajaran agama yang dianut sehingga menjadi sumber kearifan dalam bertindak
- 7) Meningkatkan ketersediaan sarana dan prasarana yang mendukung proses pembelajaran.

Tujuan:

- 1) Tercapainya nilai ujian Nasional seluruh mata Pelajaran yang ditetapkan
- 2) Menghasilkan lulusan yang mampu bersaing dan untuk melanjutkan kesekolah unggulan
- 3) Diraihnya kejuaraan dalam bidang akademis dan non akademis
- 4) Mengembangkan peran serta masyarakat dan komite sekolah dalam pengembangan sekolah
- 5) Penerapan manajemen sekolah yang transparan dan bertanggung jawab.
- 6) Penerapan yang nyata terhadap ajaran agama yang dianut sehingga menjadi sumber kearifan dalam bertindak
- 7) Terciptanya lingkungan sekolah yang bersih, indah nyaman untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif.

c. Fasilitas Sekolah SMP Negeri 3 Raman Utara

SMP Negeri 3 Raman Utara memiliki berbagai fasilitas yang mendukung proses pembelajaran dan kegiatan sekolah. Fasilitas tersebut bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang nyaman, aman, dan kondusif bagi peserta didik maupun tenaga pendidik.

Tabel 4. 1 Fasilitas SMP Negeri 3 Raman Utara

No	Fasilitas	Keterangan
1	Ruang Kelas	12
2	Laboratorium Komputer	1
3	Kantor Guru	1
3	Ruang UKS	1
4	Lapangan Olahraga (futsal dan volly)	2
5	Tempat Ibadah	1
6	Kantin Sekolah	1
7	Toilet/Jamban	4
8	Perpustakaan	1
9	Parkiran Kendaraan	2
10	Pos Satpam	1

d. Data Pengajar SMP Negeri 3 Raman Utara

Keadaan guru dan tenaga kependidikan di SMP Negeri 3 Raman Utara terdiri dari kepala sekolah, guru mata pelajaran, guru BK, tenaga administrasi, dan staf lainnya yang berperan dalam menunjang proses pendidikan di sekolah. Adapun data guru dan tenaga kependidikan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.1 Data Pengajar SMP Negeri 3 Raman Utara

No	Nama Guru	Mata Pelajaran
1	Umi Salbiah. S.Ag.	Kepala Sekolah
2	Drs. Ketut Suprata. (Waka Kurikulum)	Ilmu Pengetahuan Sosial
3	Tugiono, S.Pd.	Bahasa Indonesia
4	Drs Sulung Juniarto.	Bahasa Inggris
5	Siluh Putu Tekla, S.Pd.	Ilmu Pengetahuan Sosial
6	Rasuna Fitriati, S.Pd.	Ilmu Pengetahuan Alam
7	Dwi Haryadi, S.Sos.	Teknologi Informasi Komunikasi Prakarya
8	Eko Budi Santoso, S.Pd. (Waka Kesiswaan)	Pendidikan Agama Islam
9	Pipit Noviana Putri, S.Pd.	Pendidikan Jasmani, Olahraga, kesehatan. Bahasa Lampung
10	Ermi Devitasari, S.Pd.	Pendidikan Kewarga Negaraan PAK Bahasa Lampung
11	Diago Rifandi, S.Pd.	Pendidikan Kewarga Negaraan PAK Prakarya Bimbingan Konsling
12	Cintia Berlina, S.Pd.	Matematika Bahasa indonesia
13	Dayu Widayat, S.Pd.	Matematika Bahasa Indonesia

e. Data Peserta Didik di SMP Negeri 3 Raman Utara

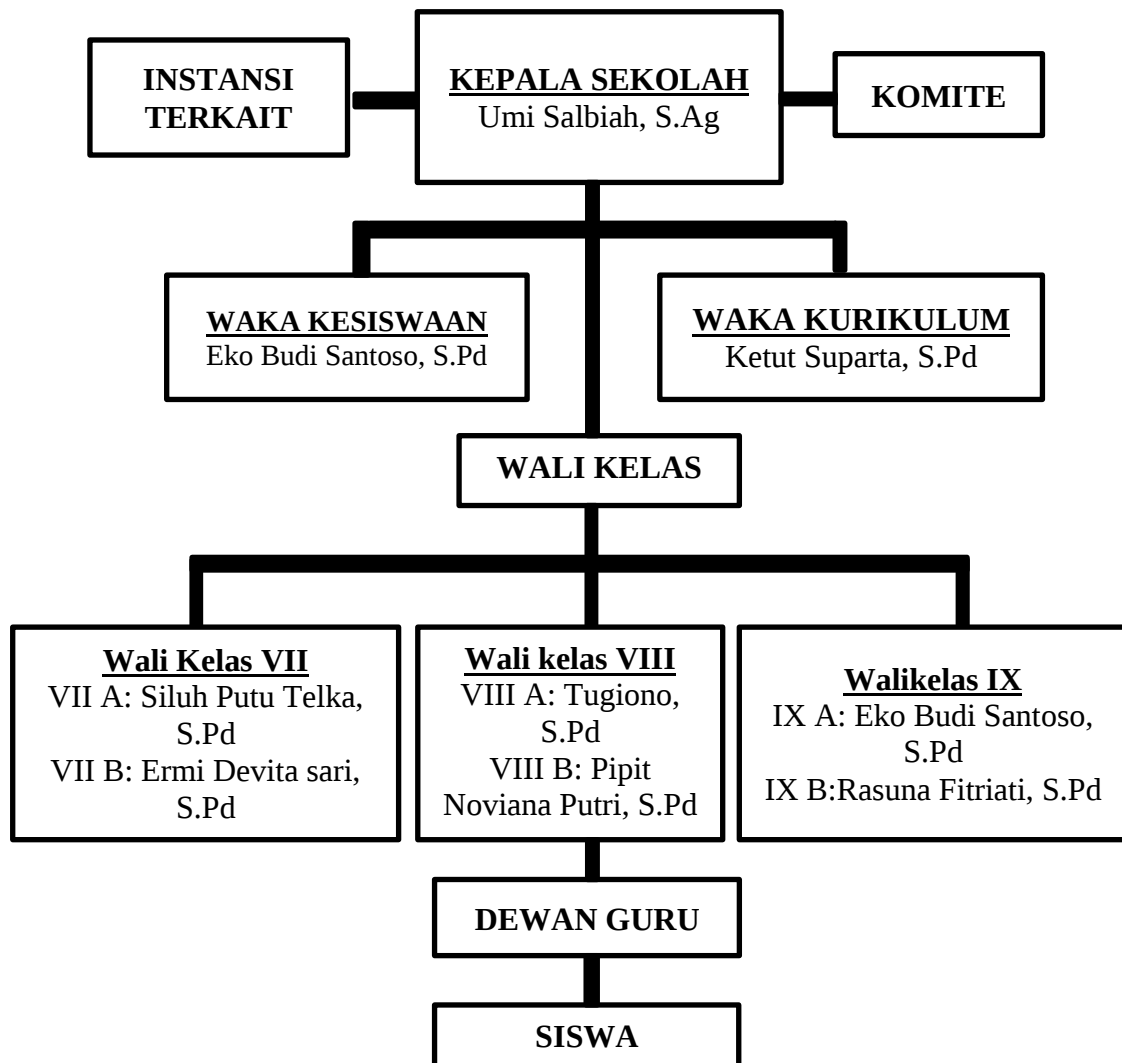
Peserta didik SMP Negeri 3 Raman Utara terdiri dari siswa kelas VII, VIII, dan IX dengan jumlah yang berbeda pada setiap tingkat. Data peserta didik digunakan untuk memberikan gambaran mengenai kondisi dan jumlah siswa di sekolah yang menjadi lokasi penelitian. Adapun jumlah peserta didik SMP Negeri 3 Raman Utara pada Tahun Ajaran 2025/2026 dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.2 Data Peserta Didik SMP Negeri 3 Raman Utara

No	Kelas	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
1	VII A	19	6	25
2	VII B	19	7	26
3	VIII A	16	12	28
4	VIII B	17	12	29
5	IX A	16	11	27
6	IX B	18	11	29
Jumlah keseluruhan		105	59	164

Berdasarkan tabel tersebut, jumlah peserta didik SMP Negeri 3 Raman Utara sebanyak 164 siswa yang terdiri dari 105 siswa laki-laki dan 59 siswa perempuan. Setiap tingkat kelas dibagi menjadi beberapa rombongan belajar untuk mendukung kelancaran proses pembelajaran di sekolah.

2. Struktur Organisasi Sekolah SMP Negeri 3 Raman Utara



Gambar 4. 1
Struktur Organisasi SMP Negeri 3 Raman Utara

B. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Intensitas Bermain Game Online Mobile Legends

Variabel X dalam penelitian ini adalah intensitas bermain *Game Online Mobile Legends* pada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 3 Raman Utara. Data variabel X diperoleh melalui penyebaran angket kepada 33 peserta didik.

Tabel 4. 3
Data Asli Variabel Intensitas Bermain Game Online

No	Responden	Skor
1	R1	45
2	R2	48
3	R3	54
4	R4	38
5	R5	46
6	R6	45
7	R7	37
8	R8	37
9	R9	42
10	R10	59
11	R11	44
12	R12	43
13	R13	42
14	R14	41
15	R15	46
16	R16	53
17	R17	50
18	R18	51
19	R19	51
20	R20	44
21	R21	44
22	R22	55
23	R23	44
24	R24	57
25	R25	47
26	R26	45
27	R27	42
28	R28	47

No	Responden	Skor
29	R29	48
30	230	52
31	R31	54
32	R32	52
33	R33	51

(Sumber: Hasil Olah Data SPSS Versi 25, 2026)

Berdasarkan table diatas, diperoleh data skor intensitas bermain *Game Online Mobile Legends* dari 33 peserta didik kelas VIII SMP Negeri 3 Raman Utara. Skor yang diperoleh peserta didik menunjukkan variasi tingkat intensitas bermain *Game Online Mobile Legends*. Skor terendah yang diperoleh responden adalah 37, sedangkan skor tertinggi adalah 59. Untuk mempermudah melihat penyebaran data dan mengetahui frekuensi masing-masing kelompok skor, data tersebut kemudian disajikan dalam bentuk distribusi frekuensi.

Tabel 4. 4
Distribusi Frekuensi Intensitas Bermain Game Online

No	Interval Skor	Frekuensi (F)	Persentase %
1	37-40	3	9,1
2	41-44	9	27,3
3	45-48	9	27,3
4	49-52	6	18,2
5	53-56	4	12,1
6	57-60	2	6,1
Jumlah		33	100

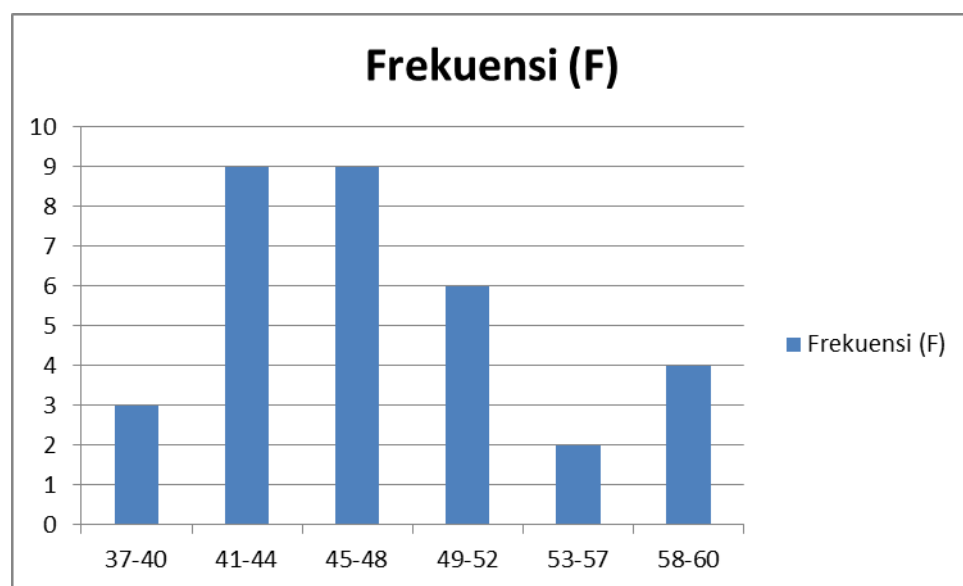
(Sumber: Hasil Olah Data SPSS Versi 25, 2026)

Berdasarkan Tabel 4.4, diketahui bahwa frekuensi tertinggi terdapat pada interval skor 41–44 dan 45–48 dengan jumlah masing-masing sebanyak 9 peserta didik atau sebesar 27,3%. Selanjutnya, interval skor 49–52 memiliki frekuensi sebanyak 6 peserta didik atau sebesar 18,2%. Interval skor 53–56 memiliki frekuensi sebanyak 4 peserta didik

atau sebesar 12,1%, sedangkan interval skor 37–40 memiliki frekuensi sebanyak 3 peserta didik atau sebesar 9,1%. Frekuensi terendah terdapat pada interval skor 57–60 dengan jumlah 2 peserta didik atau sebesar 6,0%.

Data distribusi frekuensi tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik memiliki skor intensitas bermain *Game Online Mobile Legends* pada rentang 41–48. Hal ini menunjukkan bahwa intensitas bermain *Game Online Mobile Legends* pada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 3 Raman Utara cenderung berada pada tingkat sedang.

Untuk memperjelas penyebaran data, distribusi frekuensi variabel intensitas bermain *Game Online Mobile Legends* disajikan dalam bentuk histogram sebagai berikut.



(Sumber: Data Hasil Angket yang Diolah Peneliti, 2026)

Gambar 4.2
Histogram Intensitas Bermain *Game Online*

Berdasarkan gambar diatas, terlihat bahwa distribusi skor intensitas bermain *Game Online Mobile Legends* menyebar pada rentang skor 37

sampai dengan 59. Sebagian besar skor responden terkonsentrasi pada nilai tengah dan berada di sekitar nilai rata-rata. Bentuk histogram menunjukkan pola distribusi yang relatif simetris dan mendekati kurva normal. Hal ini mengindikasikan bahwa data intensitas bermain *Game Online Mobile Legends* memiliki penyebaran yang cukup baik sehingga dapat digunakan dalam analisis statistik selanjutnya.

Selanjutnya, deskripsi statistik variabel intensitas bermain *Game Online Mobile Legends* dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. 5 Statistik Deskriptif Variabel Intensitas Bermain *Game Online*

N	Minimum	Maximum	Mean	Std. deviation
30	37	59	47,06	5,52

(Sumber: Hasil Olah Data SPSS Versi 25)

Berdasarkan Tabel 4.5, diketahui bahwa jumlah responden yang diteliti sebanyak 33 peserta didik. Nilai minimum yang diperoleh adalah 37, sedangkan nilai maksimum adalah 59. Nilai rata-rata (mean) sebesar 47,06 menunjukkan bahwa tingkat intensitas bermain *Game Online Mobile Legends* peserta didik berada pada kategori sedang. Adapun nilai standar deviasi sebesar 5,52 menunjukkan bahwa penyebaran data responden tidak terlalu jauh dari nilai rata-ratanya. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa intensitas bermain *Game Online Mobile Legends* pada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 3 Raman Utara berada pada kategori sedang.

2. Akhlak Madzmumah Peserta didik

Variabel Y dalam penelitian ini adalah akhlak madzmumah peserta didik kelas VIII SMP Negeri 3 Raman Utara. Data variabel Y diperoleh melalui penyebaran angket kepada 33 peserta didik yang telah dinilai berdasarkan indikator akhlak madzmumah.

Tabel 4. 6
Data Asli Variabel Akhlak Madzmumah Peserta Didik

No	Responden	Skor
1	R1	44
2	R2	47
3	R3	54
4	R4	62
5	R5	50
6	R6	44
7	R7	53
8	R8	65
9	R9	59
10	R10	52
11	R11	46
12	R12	57
13	R13	59
14	R14	54
15	R15	45
16	R16	49
17	R17	61
18	R18	66
19	R19	35
20	R20	59
21	R21	54
22	R22	27
23	R23	63
24	R24	41
25	R25	61
26	R26	53
27	R27	43
28	R28	53
29	R29	58
30	R30	49
31	R31	59

No	Responden	Skor
32	R32	53
33	R33	54

(Sumber: Hasil Olah Data SPSS Versi 25)

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh data skor akhlak madzmumah dari 33 peserta didik kelas VIII SMP Negeri 3 Raman Utara. Skor yang diperoleh menunjukkan variasi tingkat akhlak madzmumah peserta didik. Skor terendah yang diperoleh responden adalah 27, sedangkan skor tertinggi adalah 66. Untuk mempermudah melihat penyebaran data dan mengetahui frekuensi masing-masing kelompok skor, data tersebut kemudian disajikan dalam bentuk distribusi frekuensi.

Tabel 4. 7
Distribusi Frekuensi Akhlak Madzmumah

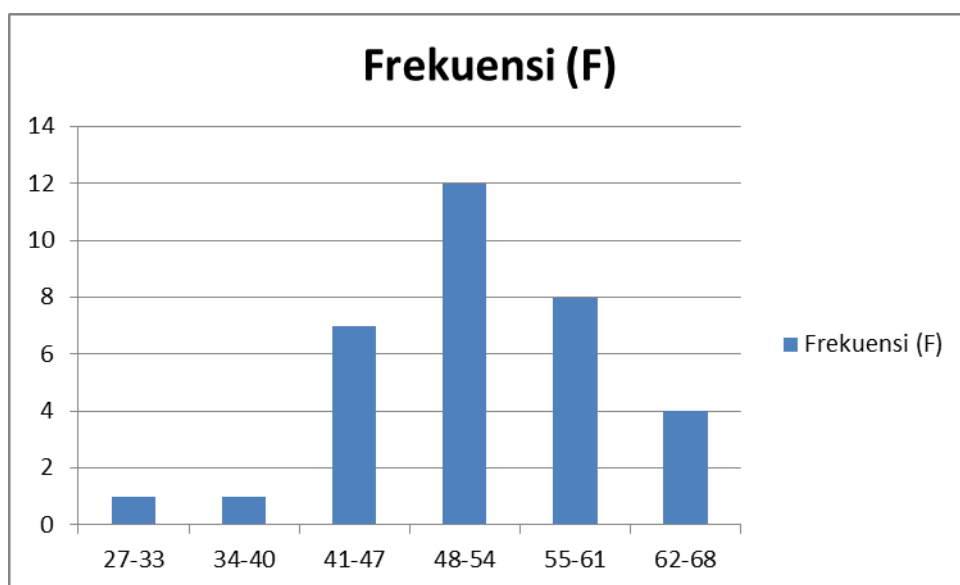
No	Interval Skor	Frekuensi (F)	Persentase %
1	27-33	1	3,0
2	34-40	1	3,0
3	41-47	7	21,2
4	48-54	12	36,4
5	55-61	8	24,2
6	62-68	4	12,1
Jumlah		33	100

(Sumber: Hasil Olah Data SPSS Versi 25)

Berdasarkan Tabel 4.7, diketahui bahwa frekuensi tertinggi terdapat pada interval skor 48–54 dengan jumlah 12 peserta didik atau sebesar 36,4%. Selanjutnya, interval skor 55–61 memiliki frekuensi 8 peserta didik atau sebesar 24,2%. Interval skor 41–47 memiliki frekuensi 7 peserta didik atau sebesar 21,2%. Interval skor 62–68 memiliki frekuensi 4 peserta didik atau sebesar 12,1%, sedangkan interval skor 27–33 dan 34–40 masing-masing hanya 1 peserta didik atau sebesar 3,0%.

Data tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik berada pada rentang skor 48–61. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat akhlak madzmumah peserta didik kelas VIII SMP Negeri 3 Raman Utara berada pada kategori sedang.

Untuk memperjelas penyebaran data, distribusi frekuensi variabel akhlak madzmumah disajikan dalam bentuk histogram sebagai berikut.



(Sumber: Data Hasil Angket yang Diolah Peneliti, 2026)

Gambar 4. 3 Histogram Akhlak Madzmumah

Berdasarkan gambar tersebut, terlihat bahwa distribusi skor menyebar dari 27 sampai 66. Sebagian besar data terkonsentrasi pada rentang tengah yaitu 48–54, sehingga pola distribusi cenderung mendekati normal.

Tabel 4. 8
Statistik Deskriptif Variabel Akhlak Madzmumah

N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
33	27	66	52,39	8,52

(Sumber: Hasil Olah Data SPSS Versi 25)

Berdasarkan Tabel 4.8, diketahui bahwa jumlah responden sebanyak 33 peserta didik. Nilai minimum sebesar 27 dan nilai maksimum sebesar 66. Nilai rata-rata (mean) sebesar 52,39 menunjukkan bahwa tingkat akhlak madzmumah peserta didik berada pada kategori sedang. Adapun nilai standar deviasi menunjukkan bahwa penyebaran data cukup bervariasi namun masih berada di sekitar nilai rata-rata. Hasil deskripsi statistik tersebut menunjukkan bahwa skor akhlak madzmumah peserta didik cenderung terkonsentrasi pada nilai tengah. Dengan demikian, data variabel akhlak madzmumah memiliki sebaran yang cukup baik dan dapat digunakan untuk pengujian hipotesis pada tahap analisis selanjutnya.

3. Pengujian Instrumen

a. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui kevalidan setiap item pernyataan dalam angket penelitian menggunakan korelasi Product Moment Pearson dengan bantuan SPSS versi 25 terhadap 30 responden. Berdasarkan hasil pengujian diperoleh nilai r-tabel sebesar 0,361 pada taraf signifikansi 5% ($df = n-2 = 28$). Item pernyataan dinyatakan valid apabila nilai r-hitung $>$ r-tabel.

Tabel 4. 9 Hasil Uji Validitas

Variabel		Nilai Pearson Correlation (r-hitung)	Nilai r-tabel	Keterangan
Intensitas Bermain Game Online (X)	X1	0,662	0,361	Valid
	X2	0,573	0,361	Valid
	X3	0,731	0,361	Valid
	X4	0,620	0,361	Valid
	X5	0,676	0,361	Valid
	X6	0,457	0,361	Valid
	X7	0,718	0,361	Valid
	X8	0,624	0,361	Valid
	X9	0,702	0,361	Valid
	X10	0,870	0,361	Valid
	X11	0,666	0,361	Valid
	X12	0,660	0,361	Valid
	X13	0,523	0,361	Valid
	X14	0,584	0,361	Valid
Akhlak Madzmumah (Y)	Y1	0,617	0,361	Valid
	Y2	0,747	0,361	Valid
	Y3	0,649	0,361	Valid
	Y4	0,631	0,361	Valid
	Y5	0,378	0,361	Valid
	Y6	0,516	0,361	Valid
	Y7	0,395	0,361	Valid
	Y8	0,421	0,361	Valid
	Y9	0,483	0,361	Valid
	Y10	0,413	0,361	Valid
	Y11	0,410	0,361	Valid
	Y12	0,658	0,361	Valid
	Y13	0,758	0,361	Valid
	Y14	0,538	0,361	Valid
	Y15	0,634	0,361	Valid
	Y16	0,699	0,361	Valid
	Y17	0,542	0,361	Valid

(Sumber: Hasil Olah Data SPSS Versi 25)

Berdasarkan hasil uji validitas instrumen menggunakan korelasi Product Moment Pearson dengan bantuan SPSS versi 25, diperoleh nilai r-hitung pada setiap butir pernyataan variabel intensitas bermain *Game Online* (X) dan akhlak madzmumah (Y) lebih besar

daripada nilai r -tabel sebesar 0,361. Dengan demikian, seluruh butir pernyataan pada variabel X dan variabel Y dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai instrumen penelitian.

b. Uji Reabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui tingkat konsistensi instrumen penelitian. Pengujian reliabilitas pada penelitian ini menggunakan metode Cronbach's Alpha dengan bantuan program SPSS versi 25. Suatu instrumen dikatakan reliabel apabila nilai Cronbach's Alpha $> 0,60$.

Tabel 4. 10 Hasil Uji Reabilitas Variabel X dan Y

Variabel	Nilai Cronbach's Alpha	Keterangan
<i>Game Online</i>	0,891	Reliabel
Akhlak Madzmumah	0,861	Reliabel

(Sumber: Hasil Olah Data SPSS Versi 25)

Berdasarkan tabel hasil uji reliabilitas di atas, diketahui bahwa variabel *Game Online* memperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,891, sedangkan variabel akhlak madzmumah memperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,861. Kedua variabel tersebut memiliki nilai Cronbach's Alpha $> 0,60$, sehingga dapat disimpulkan bahwa seluruh instrumen dalam penelitian ini dinyatakan reliabel atau memiliki tingkat konsistensi yang baik. Dengan demikian, angket yang digunakan layak dijadikan sebagai alat pengumpulan data dalam penelitian di SMP Negeri 3 Raman Utara

C. Pengujian Prasyarat

1. Uji normalitas dan linearitas

a. Uji Normalitas

Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk dengan bantuan program SPSS versi 25. Data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi (Sig.) $> 0,05$.

Tabel 4. 11 Uji Normalitas

Variabel	Shapiro-Wilk Statistic	Derajat Kebebasan	Signifikansi
<i>Game Online</i> (X)	0,976	33	0,658
Akhlak Madzmumah (Y)	0,950	33	0,137

(Sumber: Hasil Olah Data SPSS Versi 25)

Berdasarkan tabel hasil uji normalitas, diketahui bahwa nilai signifikansi variabel *Game Online* sebesar 0,658 dan variabel akhlak madzmumah sebesar 0,137. Karena kedua nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data variabel *Game Online* dan akhlak madzmumah berdistribusi normal, sehingga dapat dilanjutkan pada pengujian selanjutnya.

b. Uji linieritas

Uji linearitas dilakukan untuk mengetahui apakah hubungan antara variabel intensitas bermain *Game Online* dengan akhlak madzmumah bersifat linear atau tidak. Uji linearitas pada penelitian ini

menggunakan bantuan program SPSS versi 25 dengan melihat nilai signifikansi pada bagian Deviation from Linearity. Apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka hubungan kedua variabel dinyatakan linear.

Tabel 4. 12 Uji Linieritas

Hubungan Variabel	Signifikansi	Keterangan
Linearity	0,062	Linier
Deviation from Linearity	0,580	Memenuhi syarat linieritas

(Sumber: Hasil Olah Data SPSS Versi 25)

Berdasarkan tabel hasil uji linearitas, diperoleh nilai signifikansi pada Deviation from Linearity sebesar 0,580. Karena nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa hubungan antara variabel intensitas bermain *Game Online* dan akhlak madzmumah bersifat linear. Dengan demikian, data penelitian memenuhi syarat untuk dilanjutkan pada uji regresi linier sederhana.

D. Pengujian Hipotesis

1. Analisis Regresi linier sederhana

Analisis regresi linier sederhana dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh intensitas bermain *Game Online* terhadap akhlak madzmumah peserta didik kelas VIII SMP Negeri 3 Raman Utara. Pengujian dilakukan dengan bantuan program IBM SPSS Statistics menggunakan persamaan regresi linier sederhana.

Tabel 4. 13 Hasil Analisis Regresi Linier Sederhana

Model	b	Sig
Constan	77,705	0,000
<i>Game Online</i> (X)	-0,537	0,047

(Sumber: Hasil Olah Data SPSS Versi 25)

Berdasarkan tabel hasil analisis regresi linier sederhana di atas, diperoleh persamaan regresi sebagai berikut: $Y = 77,705 - 0,537X$. Persamaan tersebut menunjukkan bahwa nilai konstanta (a) sebesar 77,705 dan nilai koefisien regresi (b) sebesar -0,537. Hal ini berarti setiap peningkatan intensitas bermain *Game Online* akan memengaruhi akhlak madzmumah peserta didik sebesar -0,537. Selain itu, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,047 lebih kecil dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan antara intensitas bermain *Game Online* terhadap akhlak madzmumah peserta didik kelas VIII SMP Negeri 3 Raman Utara.

2. Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel intensitas bermain *Game Online* terhadap akhlak madzmumah peserta didik.

Tabel 4. 14 Hasil Koefisien Determinasi

R Square	Persentase Pengaruh
0,122	12,2%

(Sumber: Hasil Olah Data SPSS Versi 25)

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh nilai R Square sebesar 0,122 atau 12,2%. Hal ini menunjukkan bahwa intensitas bermain *Game Online* memberikan pengaruh sebesar 12,2% terhadap akhlak madzmumah peserta didik, sedangkan sisanya sebesar 87,8% dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian.

3. Uji T

Uji t dilakukan untuk mengetahui apakah variabel intensitas bermain *Game Online* berpengaruh terhadap akhlak madzmumah peserta didik kelas VIII SMP Negeri 3 Raman Utara. Pengujian ini dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 25.

Tabel 4. 15 Hasil Uji T

Variabel	t-hitung	Sig.	Keterangan
<i>Game Online</i> (X) terhadap Akhlak Madzmumah (Y)	-2,072	0,047	Berpengaruh Signifikan

(Sumber: Hasil Olah Data SPSS Versi 25)

Berdasarkan tabel hasil uji t di atas, diperoleh nilai t hitung sebesar -2,072 dengan nilai signifikansi sebesar 0,047. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka H_a diterima dan H_o ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa intensitas bermain *Game Online* berpengaruh signifikan terhadap akhlak madzmumah peserta didik kelas VIII SMP Negeri 3 Raman Utara.

E. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, hipotesis penelitian yang diajukan terbukti, yaitu terdapat pengaruh *Game Online Mobile Legends* terhadap

akhlak peserta didik kelas VIII SMP Negeri 3 Raman Utara. Hal tersebut ditunjukkan oleh nilai signifikansi sebesar 0,047 ($< 0,05$), yang berarti intensitas bermain *Game Online Mobile Legends* berpengaruh secara signifikan terhadap akhlak peserta didik.

Nilai koefisien regresi sebesar -0,537 menunjukkan bahwa hubungan antara intensitas bermain *Game Online Mobile Legends* dengan akhlak peserta didik bersifat negatif. Artinya, setiap peningkatan intensitas bermain *Game Online Mobile Legends* diikuti dengan penurunan skor akhlak peserta didik. Dengan kata lain, semakin tinggi intensitas bermain *Game Online Mobile Legends*, semakin besar kecenderungan peserta didik menunjukkan perilaku akhlak madzmumah.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori Stimulus–Respon (S-R) yang menyatakan bahwa perilaku seseorang terbentuk karena adanya stimulus dari lingkungan.¹ Dalam penelitian ini, *Game Online Mobile Legends* menjadi stimulus yang dapat memengaruhi perilaku peserta didik. Intensitas bermain yang tinggi dapat memunculkan perubahan perilaku seperti mudah marah, berkata kurang sopan, kurang disiplin, dan kurang bertanggung jawab. Hal tersebut sesuai dengan karakteristik pemain *Game Online* yang dijelaskan dalam teori, yaitu adanya kecenderungan ketergantungan, penggunaan bahasa kasar saat bermain, serta perilaku agresif dalam komunikasi.

Selain itu, hasil penelitian ini juga sesuai dengan teori perilaku sosial yang menjelaskan bahwa perilaku seseorang dapat terbentuk melalui proses

¹ Ismadi, Patriasih, dan Wijaya, *Buku Ajar Teori Pembelajaran*, 48.

interaksi dan peniruan terhadap lingkungan sosialnya.² Dalam permainan *Mobile Legends*, peserta didik tidak hanya bermain, tetapi juga berinteraksi dengan pemain lain melalui komunikasi virtual. Interaksi tersebut dapat memengaruhi sikap dan perilaku peserta didik dalam kehidupan sehari-hari, baik secara positif maupun negatif.

Berdasarkan hasil deskriptif penelitian, intensitas bermain *Game Online* peserta didik berada pada kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik cukup sering bermain *Game Online* dalam kehidupan sehari-hari. Indikator yang digunakan dalam penelitian ini meliputi frekuensi bermain, durasi bermain, kecenderungan ketergantungan, pola komunikasi saat bermain, dan dampak pola komunikasi terhadap kehidupan sehari-hari. Peserta didik yang memiliki intensitas bermain tinggi cenderung lebih mudah menghabiskan waktu bermain game dan sulit mengontrol waktu belajar maupun aktivitas lainnya. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *Game Online* yang berlebihan berpotensi mengurangi perhatian peserta didik terhadap kewajiban akademik maupun aktivitas sosialnya.

Sementara itu, variabel akhlak madzmumah peserta didik juga berada pada kategori sedang. Bentuk akhlak madzmumah yang diteliti meliputi perilaku tidak jujur, kurang tanggung jawab, ketidakdisiplinan, perilaku tidak sopan, tidak menghormati orang lain, serta mudah marah dan iri hati. Berdasarkan hasil penelitian, masih ditemukan peserta didik yang menunjukkan perilaku kurang disiplin, kurang sopan, dan mudah marah,

² Wianto, *Studi Fenomenologi Perilaku Sosial Siswa Terhadap Program Pendidikan Gratis*, 3.

meskipun tidak dilakukan oleh seluruh peserta didik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa tingkat akhlak madzmumah peserta didik masih berada pada kategori sedang sehingga memerlukan perhatian dari pihak sekolah maupun orang tua dalam pembinaan karakter.

Besarnya kontribusi intensitas bermain *Game Online Mobile Legends* terhadap akhlak peserta didik adalah sebesar 12,2%, sedangkan 87,8% dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian. Faktor-faktor tersebut dapat berasal dari lingkungan keluarga, seperti kurangnya perhatian dan pengawasan orang tua terhadap penggunaan gadget dan pergaulan anak. Selain itu, pengaruh teman sebaya juga dapat memengaruhi perilaku peserta didik, karena lingkungan pertemanan memiliki peran besar dalam pembentukan sikap dan kebiasaan sehari-hari.

Faktor lain yang turut memengaruhi akhlak peserta didik adalah pendidikan agama, lingkungan sekolah, keluarga, serta penggunaan media sosial.³ Peserta didik yang kurang mendapatkan pembinaan agama dan pendidikan karakter cenderung lebih mudah terpengaruh oleh perilaku negatif di lingkungan sekitarnya. Selain itu, penggunaan media sosial yang tidak terkontrol juga dapat memengaruhi cara berbicara, sikap, dan perilaku peserta didik dalam kehidupan sehari-hari.⁴ Hal ini menunjukkan bahwa pembentukan akhlak peserta didik dipengaruhi oleh berbagai faktor sehingga *Game Online* bukan satu-satunya penyebab perubahan akhlak.

³ Barra Faid Azizan, *Islam: Tradisi, Transformasi, dan Tantangan* (Jawa Timur: Uwais Inspirasi Indonesia, 2026), 153.

⁴ *Ibid*, 153.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat dipahami bahwa *Game Online Mobile Legends* berpengaruh terhadap akhlak peserta didik dengan arah hubungan yang negatif. Artinya, semakin tinggi intensitas bermain *Game Online Mobile Legends*, semakin besar kecenderungan munculnya perilaku akhlak madzmumah. Meskipun demikian, besarnya pengaruh tersebut hanya 12,2%, sehingga tergolong rendah dan menunjukkan bahwa akhlak peserta didik juga dipengaruhi oleh berbagai faktor lain di luar penelitian.

Temuan ini memperkuat hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan adanya hubungan antara penggunaan *Game Online* dengan perubahan perilaku peserta didik. Oleh karena itu, penggunaan *Game Online* perlu mendapatkan perhatian dari orang tua dan pihak sekolah melalui pengawasan dan pembinaan agar tidak memberikan dampak negatif terhadap perkembangan karakter peserta didik. Temuan penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi sekolah dan orang tua dalam menyusun strategi pembinaan karakter serta pengawasan penggunaan *Game Online*.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengaruh intensitas bermain *Game Online Mobile Legends* terhadap akhlak madzmumah peserta didik kelas VIII SMP Negeri 3 Raman Utara, dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang diajukan diterima, yaitu ada pengaruh signifikan antara variabel X (intensitas bermain *Game Online*) terhadap variabel Y (akhlak madzmumah peserta didik). Hal ini dibuktikan melalui hasil uji regresi linier sederhana yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,047 < 0,05$.

Koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,122 atau 12,2% menunjukkan bahwa intensitas bermain *Game Online* memberikan kontribusi pengaruh terhadap akhlak madzmumah peserta didik, sedangkan sisanya sebesar 87,8% dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian seperti lingkungan keluarga, teman sebaya, pendidikan agama, serta penggunaan media sosial.

Dengan demikian, semakin tinggi intensitas bermain *Game Online Mobile Legends*, maka kecenderungan munculnya akhlak madzmumah pada peserta didik juga semakin meningkat, meskipun pengaruhnya tergolong rendah.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh intensitas bermain *Game Online* terhadap akhlak madzmmumah peserta didik kelas VIII SMP Negeri 3 Raman Utara, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Pihak Sekolah dan Guru

Pihak sekolah diharapkan dapat memberikan pembinaan dan edukasi mengenai dampak positif dan negatif penggunaan *Game Online*. Guru juga diharapkan dapat menanamkan nilai-nilai karakter dan akhlak dalam proses pembelajaran serta meningkatkan pengawasan terhadap perilaku peserta didik di sekolah.

2. Bagi Peserta Didik

Peserta didik diharapkan dapat lebih bijak dalam menggunakan waktu, khususnya dalam bermain *Game Online*. Peserta didik perlu mengontrol intensitas bermain agar tidak mengganggu kegiatan belajar serta tetap menjaga sikap dan perilaku yang baik dalam kehidupan sehari-hari.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi bagi penelitian selanjutnya, serta dapat dikembangkan dengan menambahkan variabel lain yang lebih luas seperti lingkungan keluarga, teman sebaya, atau penggunaan media sosial agar hasil penelitian lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Triyono. *Metode Penelitian Komunikasi Kuantitatif*. Yogyakarta: CV. Bintang Semesta Media, 2024.
- Aizid, Rizem. *Para Cendekiawan Muslim Cemerlang Paling Berpengaruh dari Era Klasik: Biografi Para Maestro Pemikiran dan Kebudayaan Islam*. Yogyakarta: Diva Press, 2024.
- Alfaridzi, M. Daffa. "Penggunaan Bahasa Kasar Sebagai Bentuk Komunikasi Dalam Bahasa Palembang Antarpemain Mobile Legends." *Jurnal Ilmiah Bina Bahasa* 17, no. 2 (2024): 164–73.
- Al-Lathif, M. Ghofur. *Hujjatul Islam Imam Al-Ghazali Kisah Hidup dan Pemikiran Sang Pembaru Islam*. Araska Publisher, 2020.
- Amin, Samsul Munir. *Ilmu Akhlak*. Jakarta: Amzah, 2022.
- Amos, Viktor. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Widina Media Utama, 2025.
- At-Tirmidzi. *Jami' at-Tirmidzi*.
- Azizan, Barra Faid. *Islam: Tradisi, Transformasi, dan Tantangan*. Jawa Timur: Uwais Inspirasi Indonesia, 2026.
- Dewi, Tara Marza Citra, Ari Setiawan, Destri Zadia Arini, dan Febra Anjar Kusuma. *Dampak Game Online Terhadap Perilaku Sosial Emosional Remaja Dalam Perspektif Sosiologi Hukum*. 2, no. 4 (Januari).
- Hidayati, Hanik. *Buku Ajar Pendidikan Agama Islam: Islam Pekerti*. Penerbit NEM, 2023.
- Ibda, Hamidulloh, Aniqoh, Ahmad Muntakhib, Maratussolichah, Trifka Dila Fadhillah, dan Nurma Febri Rakhmawati. *Media Game Digital SD/MI berbasis Karakter P5 dan PPRA*. Bantul: Mata Kata Inspirasi, 2023.
- Inggit Hedyardining Monic Tisa Awisni, Rahmi Fauzia, dan Meydisa Utami Tanau. "Hubungan Antara Kecemasan Sosial dengan Ketergantungan Game Online pada Remaja yang Bermain Multiplayer Online Battle Arena di Kota Banjarmasin." *jurnal Kognisia* 7, no. 2 (2024).
- Ismadi, Ismadi, Rita Patriasih, dan Silvia Anggri Wijaya. *Buku Ajar Teori Pembelajaran*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2026.
- Larasati, Erlyn Dwi, Mohammad Kanzunnudin, dan Ika Ari Pratiwi. "Dampak Intensitas Bermain Online Game Terhadap Motivasi Belajar Dan Perilaku

- Sosial Anak.” *Indonesian Journal of Education and Social Sciences* 2, no. 2 (September 2023): 112–23.
- Mahwati, Yeni. *Biostatistik untuk Kesehatan Masyarakat Jilid 2*. Yogyakarta: Deepublish, 2025.
- Mardawani. *Praktis Penelitian Kualitatif Teori Dasar Dan Analisis Data Dalam Perspektif Kualitatif*. Yogyakarta: Deepublish, 2020.
- Martins, Leopoldino Vasco, Ferri Yanto, Untung Novianto, Komang Ayu Krisna Dewi, Sugianto, Ricky Winrison Fuah, Leonora Farilyn Pesiwarissa, dkk. *Pengantar Metodologi Penelitian: Strategi dan Teknik*. Bali: CV. Intelektual Manifes Media, 2024.
- Maulidar, Hambali, dan Fitriani Nur Aklima. “Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa Di SD NEGERI 2 Banda Aceh.” *Jurnal Tunas Bangsa* 6, no. 2 (Agustus 2020): 302–10.
- Maxentia, Reyhan, dan Amalia Rahmandani. “Hubungan Antara Escapism dengan Kecenderungan Kecanduan Game Online pada Anggota Komunitas Esport X Semarang.” *Jurnal EMPATI* 10, no. 5 (Januari 2022): 334–39.
- Mohamad Madum, Ida Faridah, Septian Fiktor Riyantoro, Lodewyk Nahuway, Eko April Ariyanto, Hartono Nurlette, Syaiful Amri, I. Wayan Muka, dan Lukmanul Hakim,. *Metodologi Penelitian*. Pekanbaru: CV Angkasa Media Literasi, 2025.
- Muhamad Chairil Fadil. “Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Disiplin Shalat Siswa Kelas VIII Di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta.” Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, 2020.
- Musbikin, Imam. *Pendidikan Karakter Jujur*. Yogyakarta: Nusamedia, 2021.
- Novrialdy, Eryzal. “Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya.” *Buletin Psikologi* 27, no. 2 (Desember 2020): 148.
- Nur Komariah, Fahrina Yustiasari Liriwati, Imam Tazali, Anis Wati Mamlu’ah, Indrawati, Replianis, Zarkoni, Mahdayeni, dan Rika Ariyani,. *Metodologi Penelitian MPI*. Muaro Jambi: CV. RA-Media Publishing, 2026.
- Nurlaela Trisari. “Pengaruh Game Online terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas XI di SMK Negeri 1 Mendo Barat.” Institut Agama Islam Negeri Syaikh Abdurrahman Siddik, 2023.
- Peribadi, dan La Ode Muhammad Amsar. *Literasi Kritis Berbasis IESQ Power: Menyoal Kaum Milenial di Era Digital*. Yogyakarta: Zahir Publishing, 2023.

- Pohan, Indra Satia. *Aqidah Akhlak Pada Madrasah*. Umsu press, 2022.
- Prayitno, Prayitno, Syarif Maulidin, dan M. Al-Faizi. “Pembinaan Ahlak Dalam Mengatasi Kenakalan Siswa Studi di SMK Maarif 1 Sendang Agung.” *Vocational: Jurnal Inovasi Pendidikan Kejuruan* 4, no. 2 (April 2024): 75–85.
- Ramli, Mohammad, dan Della Noer Zamzami. “Konsep Pendidikan Akhlak Ibnu Miskawaih.” *Jurnal Sustainable* 5, no. 2 (November 2022): 208–20.
- Rian Purnama Sari. “Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Sosial Peserta Didik di MTs Al-Falah Desa Simbang Kecamatan Pringsewu Selatan Kabupaten Pringsewu.” Universitas Raden Intan Lampung, 2021.
- Ridoi, Mokhammad. *Cara Mudah Membuat Game Edukasi dengan Construct 2: Tutorial sederhana Construct 2*. Jakarta: Maskha, 2020.
- Rifkhan. *Pedoman Metodologi Penelitian Data Panel dan Kuisisioner*. Jawa Barat: Penerbit Adab, t.t.
- Roesminingsih, Maria Veronika, Monica Widyaswari, Rofik Jalal Rosyanafi, dan Fahmi Zakariyah. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Madiun: Bayfa Cendekia Indonesia, 2024.
- Rohman, Erfa Saeh, dan Ageng Saepudin Kanda S. “Intensitas Bermain Permainan Online Terhadap Kecerdasan Emosional.” *JURNAL ILMIAH RESEARCH STUDENT* 1, no. 3 (Januari 2024): 530–41.
- Rompas, Yosua Falentino, John D. Zakarias, dan Evelin J. R. Kawung. “Pengaruh Game Online Terhadap Interaksi Sosial Di Kalangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Sam Ratulangi.” *Jurnal Ilmiah Society* 3, no. 1 (Januari 2023)..
- Saifuddin, Ahmad. *Penyusunan Skala Psikologi*. Jakarta: Prenada Media, 2020.
- Salsabila, Krida, dan Anis Husni Firdaus. “Pendidikan Akhlak Menurut Syekh Kholil Bangkalan.” *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam* 6, no. 1 (Mei 2020): 39.
- Saputra, Doni dan Rika Asmarani. “Konsep Pendidikan Akhlak ‘Mahmudah Dan Mazmumah’ Bagi Guru Dan Murid Di Dalam Kitab Adab Al Alim Wa Al Muta’alim.” *Salimiya: Jurnal Studi Ilmu Keagamaan Islam* 4, no. 1 (Maret 2023): 112–27.
- Seftiawan, Rafi, Muhamad Hilmi Arisandi, Kiki Pebrianti, John Heru, dan Muhammad Geri Dimas. “Analisis Simulasi, Simulakra Dan Hiperrealitas Pada Video Game PUBG.” *Prosiding Seminar Nasional Desain Dan Media*, no. 0 (November 2023): 170–77.

- Setyaedhi, Hari Sugiharto, Rusijono, dan Ardianik. *Uji T: Uji Komparatif Dua Parameter Rata-Rata (Perhitungan Manual dan Spss)*. Klaten: Nas Media Pustaka, 2025.
- Siska, Felia, Novidya Yulanda, Asnimawati Asnimawati, Sari Sri Handani, Wibi Wijaya, Ibnu Habib Alwahid, Fitria Sari, Trina Febriani, dan Maria Magdalena Beatrice Sogen. *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Sumatera Barat: CV. Gita Lentera, 2026.
- Sobihah, Zulfatus. "Pendidikan Karakter (Akhlak) Menurut Perspektif Islam." *Tarbawiyah : Jurnal Ilmiah Pendidikan* 4, no. 1 (Juni 2020): 78–90.
- solihin, M., dan M. Rosyid Anwar. *Akhlak Tasawuf: Manusia, Etika, dan Makna Hidup*. Bandung: Nuansa Cendekia, 2024.
- Sri Ramadhani. *Psikologi Sosial dalam Fokus: Teori, Metode dan Aplikasi*. Medan: Umsu press, 2024.
- Sudaryana, Bambang, dan H. R. Ricky Agusiady. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Deepublish, 2022.
- Sugeng Lubar Prastowo,. *Metode Penelitian Kuantitatif Dilengkapi Dengan Teknik Pengolahan Data Program SPSS*. Karawang: PT Jamus Baladewa Nusantara, 2021.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta, 2020.
- Suhartono, dan Roidah Lina. *Pendidikan Akhlak dalam Islam*. Semarang: CV. Pilar Nusantara, 2020.
- Sumantri, Ahmad Zikri, Undang Suryatna, dan Ali Alamsyah Kusumadinata. "Perilaku Komunikasi Mahasiswa Pegiat Game Online." *Communications* 2, no. 1 (Februari 2020): 67–82.
- Syukur, Taufik Abdillah, Mappanyompa Mappanyompa, Ali Mustopa, Zulkifli Nas, Muamal Gadafi, Halik Halik, Mohammad Ridwan, dkk. *Ilmu Studi Islam*. Sumatera Barat: Yayasan Tri Edukasi Ilmiah, 2024.
- Umar, Muh Aswin. *Analisis Komunikasi Kepribadian Remaja Adiktif Game Online Mobile Legend Di SMA Nasional Makassar*. 2024.
- Uslafatul Ayu Nurmala Devi. "Pengaruh game online Mobile Legend dan pola asuh orangtua terhadap prestasi akademik siswa Kelas IX MTs Negeri 8 Tulungagung." Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2021.
- Wada, Fauziah Hamid, Anna Pertiwi, Mara Imbang Satriawan Hasiolan, Sri Lestari, I. Gede Iwan Sudipa, Jonherz Stenlly Patalatu, Yoseb Boari, dkk. *Buku Ajar Metodologi Penelitian*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024.

- Wagiran. *Metodologi Penelitian Pendidikan : Teori Dan Implementasi*. Yogyakarta: Deepublish, 2014.
- Wahyuni Husnah,. *Anak, Remaja, dan Game Online (Dinamika Sosial, Psikologis, dan Digital)*. Padang: Cv. Nusantara Press Indonesia, 2026.
- Wianto, Puji. *Studi Fenomenologi Perilaku Sosial Siswa Terhadap Program Pendidikan Gratis*. Malang: Media Nusa Creative (MNC Publishing), 2022.
- Wibowo, Fransiscus Xaverius Pudjo. *Statistika Bisnis dan Ekonomi dengan SPSS 25*. Jaakarta Selatan: Penerbit Salemba, 2022.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izi *Pra Survey*



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara No.118, Iringmulyo 15 A, Metro Timur Kota Metro Lampung 34112
Telepon (0725) 47297; Faksimili (0725) 47296; www.uinjusila.ac.id; humas@uinjusila.ac.id

Nomor : B-0454/In.28/J/TL.01/11/2025
Lampiran : -
Perihal : IZIN PRASURVEY

Kepada Yth.,
Kepala Sekolah SMPN 3
Raman Utara
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian Tugas Akhir/Skripsi, mohon kiranya Bapak/Ibu Kepala Sekolah SMPN 3 Raman Utara berkenan memberikan izin kepada mahasiswa kami, atas nama :

Nama : FICA REGINA GUSMAWARDANI
NPM : 2201011036
Semester : 7 (tujuh)
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Judul : PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP AKHLAK PESERTA DIDIK KELAS VIII DI SMP N 3 RAMAN UTARA LAMPUNG TIMUR

untuk melakukan prasurvey di Sekolah SMPN 3 Raman Utara , dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi.

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Bapak/Ibu KEPALA SEKOLAH SMPN 3 Raman Utara untuk terselenggaranya prasurvey tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 04 November 2025
Ketua Jurusan,



Dewi Masitoh
NIP 199306182020122019

Lampiran 2 Balasan Pra Survey



PEMERINTAH KABUPATEN LAMPUNG TIMUR
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPTD SMP NEGERI 3 RAMAN UTARA

Jln Raya Spontan Ratna Daya Kec. Raman Utara Kab Lampung Timur

Raman Utara, 11 November 2025

Nomor : 420/013/03.PI/XI/2025
 Lampiran : -
 Perihal : Pemberian izin Pra-Survey

Menindaklanjuti surat No **B-0454/In.28/J/TL.01/11/2025** tentang Permohonan Izin Pra Survey dalam rangka penyelesaian Tugas akhir/Skripsi yang diajukan oleh :

Nama : **FICA REGINA GUSMAWARDANI**
 NPM : 2201011036
 Semester : 7 (Tujuh)
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam
 Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Judul : **PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP AKHLAK PERSERTA DIDIK KELAS VIII DI SMP NEGERI 3 RAMAN UTARA**

Dengan ini saya selaku Kepala UPTD SMPN 3 Raman Utara memberikan izin kepada yang bersangkutan untuk melaksanakan pra-survey di sekolah kami.

Demikian surat ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

Kepala UPTD SMPN 3 Raman utara

UMI SAIBIYAH S. Ag
 NIP. 19710110201001 2 003

Lampiran 3 SK Pembimbing Skripsi



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JEMBRANA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara No.118, Iringmulyo 15 A, Metro Timur Kota Metro Lampung 34112
Telepon (0725) 47297; Faksimili (0725) 47296; www.uinjusila.ac.id; humas@uinjusila.ac.id

Nomor : B-1659/In.28.1/J/TL.00/05/2026
Lampiran : -
Perihal : **SURAT BIMBINGAN SKRIPSI**

Kepada Yth.,
Kuryani (Pembimbing)
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian Studi, mohon kiranya Bapak/Ibu bersedia untuk membimbing mahasiswa :

Nama	: FICA REGINA GUSMAWARDANI
NPM	: 2201011036
Semester	: 8 (Delapan)
Fakultas	: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan	: Pendidikan Agama Islam
Judul	: PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP AKHLAK PESERTA DIDIK KELAS VIII DI SMP NEGERI 3 RAMAN UTARA LAMPUNG TIMUR

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Dosen Pembimbing membimbing mahasiswa sejak penyusunan proposal s/d penulisan skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :
Dosen Pembimbing bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV
2. Waktu menyelesaikan skripsi maksimal 2 (semester) semester sejak ditetapkan pembimbing skripsi dengan Keputusan Dekan Fakultas;
3. Mahasiswa wajib menggunakan pedoman penulisan karya ilmiah edisi revisi yang telah ditetapkan dengan Keputusan Dekan Fakultas;

Demikian surat ini disampaikan, atas kesediaan Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 05 Mei 2026
Ketua Program Studi,

Dewi Masitoh
NIP. 199306182020122019



Lampiran 4 Surat tugas



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JEMBAR SIWO LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara No.118, Iringmulyo 15 A, Metro Timur Kota Metro Lampung 34112
Telepon (0725) 47297; Faksimili (0725) 47296; www.uinjusila.ac.id; humas@uinjusila.ac.id

SURAT TUGAS

Nomor: B-1732/In.28/D.1/TL.01/05/2026

Wakil Dekan Akademik dan Kelembagaan Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro, menugaskan kepada saudara:

Nama : **FICA REGINA GUSMAWARDANI**
NPM : 2201011036
Semester : 8 (Delapan)
Jurusan : Pendidikan Agama Islam

- Untuk:
1. Mengadakan observasi/survey di SMP NEGERI 3 RAMAN UTARA, guna mengumpulkan data (bahan-bahan) dalam rangka menyelesaikan penulisan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP AKHLAK PESERTA DIDIK KELAS VIII DI SMP NEGERI 3 RAMAN UTARA LAMPUNG TIMUR".
 2. Waktu yang diberikan mulai tanggal dikeluarkan Surat Tugas ini sampai dengan selesai.

Kepada Pejabat yang berwenang di daerah/instansi tersebut di atas dan masyarakat setempat mohon bantuannya untuk kelancaran mahasiswa yang bersangkutan, terima kasih.

Dikeluarkan di : Metro
Pada Tanggal : 07 Mei 2026



Wakil Dekan Akademik dan Kelembagaan,



Dr. Tubagus Ali Rachman Puja
Kesuma M.Pd
NIP 19880823 201503 1 007

Lampiran 5 Izin Research



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JEMBRANA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara No.118, Iringmulyo 15 A, Metro Timur Kota Metro Lampung 34112
Telepon (0725) 47297; Faksimili (0725) 47296; www.uinjusila.ac.id; humas@uinjusila.ac.id

Nomor : B-1733/In.28/D.1/TL.00/05/2026
Lampiran : -
Perihal : **IZIN RESEARCH**

Kepada Yth.,
KEPALA SMP NEGERI 3 RAMAN
UTARA
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan Surat Tugas Nomor: B-1732/In.28/D.1/TL.01/05/2026, tanggal 07 Mei 2026 atas nama saudara:

Nama : **FICA REGINA GUSMAWARDANI**
NPM : 2201011036
Semester : 8 (Delapan)
Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Maka dengan ini kami sampaikan kepada KEPALA SMP NEGERI 3 RAMAN UTARA bahwa Mahasiswa tersebut di atas akan mengadakan research/survey di SMP NEGERI 3 RAMAN UTARA, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP AKHLAK PESERTA DIDIK KELAS VIII DI SMP NEGERI 3 RAMAN UTARA LAMPUNG TIMUR".

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Bapak/Ibu untuk terselenggaranya tugas tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 07 Mei 2026
Wakil Dekan Akademik dan
Kelembagaan,



**Dr. Tubagus Ali Rachman Puja
Kesuma M.Pd**
NIP 19880823 201503 1 007

Lampiran 6 Balasan Research



PEMERINTAH KABUPATEN LAMPUNG TIMUR
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPTD SMP NEGERI 3 RAMAN UTARA

Jln Raya Spontan Ratna Daya Kee, Raman Utara Kab Lampung Timur

Raman Utara, 22 Mei 2026

Nomor : 420/027/03.PI/XI/2026
 Lampiran : -
 Perihal : Pemberian izin Research

Menindaklanjuti surat No **B-1733/In.28/D.1/TL.00/05/2026** tentang Permohonan Izin Reserch dalam rangka penyelesaian Tugas akhir/Skripsi yang diajukan oleh :

Nama : **FICA REGINA GUSMAWARDANI**
 NPM : 2201011036
 Semester : 8 (Delapan)
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam
 Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Judul : **PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP AKHLAK PERSERTA DIDIK KELAS VIII DI SMP NEGERI 3 RAMAN UTARA**

Dengan ini saya selaku Kepala UPTD SMPN 3 Raman Utara memberikan izin kepada yang bersangkutan untuk melaksanakan Research di sekolah kami.

Demikian surat ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

Kepala UPTD SMPN 3 Raman utara

UMI SALBIYAH M.S.Ag
 NIP. 19710110201001 2 003

Lampiran 7 Outline

OUTLINE

PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP AKHLAK PESERTA DIDIK KELAS VIII DI SMP NEGERI 3 RAMAN UTARA

HALAMAN SAMPUL

HALAMAN JUDUL

NOTA DINAS

HALAMAN PERSETUJUAN

HALAMAN PENGESAHAN

ABSTRAK

HALAMAN ORISINALITAS PENELITIAN

HALAMAN MOTTO

HALAMAN PERSEMBAHAN

KATA PENGANTAR

DAFTAR ISI

DAFTAR TABEL

DAFTAR LAMPIRAN

BAB I PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Identifikasi Masalah
- C. Batasan Masalah
- D. Rumusan Masalah
- E. Tujuan dan Manfaat Penelitian
- F. Penelitian Relevan

BAB II LANDASAN TEORI

- A. Akhlak Peserta Didik
 - 1. Pengertian Akhlak
 - a. Pengertian Akhlak Mahmudah
 - b. Pengertian Akhlak MADzmumah
 - 2. Tujuan Pendidikan Akhlak dalam Islam
 - 3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Akhlak
 - 4. Indikator Akhlak Mahmudah
 - 5. Indikator Akhlak Mazmumah
- B. Game Online
 - 1. Pengertian Game Online
 - 2. Karakteristik Game Online
 - 3. Jenis-jenis Game Online
 - 4. Karakteristik Pemain Game Online
 - 5. Indikator Intensitas Bermain Game Online
 - 6. Pengaruh Game Online Terhadap Akhlak Peserta Didik
- C. Kerangka Konseptual Penelitian
- D. Hipotesis Penelitian

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

- A. Rancangan Penelitian
- B. Definisi Operasional Variabel
- C. Populasi, Sampel, dan Teknik Pengumpulan Data
- D. Teknik Pengumpulan Data
- E. Instrumen Penelitian
- F. Teknik Analisis Data

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

- A. Hasil Penelitian
 - 1. Deskripsi Lokasi Penelitian
 - a. Sejarah Berdirinya SMP NEGERI 3 RAMAN UTARA
 - b. Visi dan Misi SMP NEGERI 3 RAMAN UTARA
 - c. Fasilitas Sekolah SMP NEGERI 3 RAMAN UTARA

- d. Data Pengajar SMP NEGERI 3 RAMAN UTARA
- e. Struktur Organisasi SMP NEGERI 3 RAMAN UTARA
- 2. Deskripsi Hasil Penelitian
 - a. Deskripsi Karakteristik Responden
 - b. Pengaruh *Game Online (mobile Legends)*
 - c. Akhlak Peserta Didik (madzmumah)
- 3. Pengujian Instrumen
- 4. Pengujin Prasyarat
- 5. Pengujian Hipotesis
- B. Pembahasan

BAB V PENUTUP

- A. Kesimpulan
- B. Saran

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Metro, 27 April 2026

Dosen pembimbing,

Peneliti



Drs. Kurvani, M.Pd



Fica Regina Gusmawardani

Lampiran 8 APD

ALAT PENGUMPULAN DATA (APD)

(ANGKET TERTUTUP)

PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP AKHLAK PESERTA DIDIK KELAS VIII DI SMP NEGERI 3 RAMAN UTARA LAMPUNG TIMUR

A. Identitas Responden

Nama :
Kelas :
Jenis Kelamin :

B. Petunjuk Pengisian

1. Isilah angket ini dengan jujur sebagai bentuk ibadah kepada Allah SWT. Jawaban yang tidak jujur merupakan perbuatan yang tidak baik dan dapat bernilai dosa. Oleh karena itu, jawablah setiap pernyataan sesuai dengan keadaan diri Anda yang sebenarnya.
2. Tuliskan identitas atau nama terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan dengan lengkap dan benar.
3. Bacalah setiap pernyataan dengan cermat, kemudian berikan jawaban yang benar-benar sesuai dengan kondisi dan perilaku yang Anda alami sehari-hari, bukan jawaban yang dibuat-buat atau mengikuti orang lain.
4. Berilah tanda silang (X) pada salah satu pilihan jawaban A, B, C, D, atau E yang paling sesuai dengan keadaan Anda.
5. Periksa kembali jawaban Anda sebelum dikumpulkan.
6. Atas partisipasi dan kesediaan Anda dalam mengisi angket ini, saya ucapkan terima kasih.

C. Intensitas Bermain *Game Online Mobile Legends*

1. Saya bermain game Mobile Legends hampir setiap hari tanpa jeda.

A. Tidak Pernah	D. Sering
B. Pernah	E. Selalu
C. Kadang-kadang	
2. Dalam satu hari, saya bermain game lebih dari satu kali.

A. Tidak Pernah	D. Sering
-----------------	-----------

- B. Pernah
C. Kadang-kadang
E. Selalu
3. Saya lebih sering bermain game daripada melakukan aktivitas lain.
A. Tidak Pernah
B. Pernah
C. Kadang-kadang
D. Sering
E. Selalu
4. Saya bermain game dalam waktu yang lama dalam satu kali bermain.
A. Tidak Pernah
B. Pernah
C. Kadang-kadang
D. Sering
E. Selalu
5. Saya menghabiskan waktu lebih dari 2 jam per hari untuk bermain game.
A. Tidak Pernah
B. Pernah
C. Kadang-kadang
D. Sering
E. Selalu
6. Saya tetap bermain game meskipun sedang berada di sekolah atau saat jam pelajaran.
A. Tidak Pernah
B. Pernah
C. Kadang-kadang
D. Sering
E. Selalu
7. Saya merasa sulit berhenti ketika sudah mulai bermain game.
A. Tidak Pernah
B. Pernah
C. Kadang-kadang
D. Sering
E. Selalu
8. Saya merasa gelisah jika tidak bermain game.
A. Tidak Pernah
B. Pernah
C. Kadang-kadang
D. Sering
E. Selalu
9. Saya merasa ingin terus bermain game setiap hari dan sulit menahan keinginan tersebut.
A. Tidak Pernah
B. Pernah
C. Kadang-kadang
D. Sering
E. Selalu

10. Saya sering berkata kasar saat bermain game.
- | | |
|------------------|-----------|
| A. Tidak Pernah | D. Sering |
| B. Pernah | E. Selalu |
| C. Kadang-kadang | |
11. Saya mudah marah ketika kalah dalam permainan.
- | | |
|------------------|-----------|
| A. Tidak Pernah | D. Sering |
| B. Pernah | E. Selalu |
| C. Kadang-kadang | |
12. Saya berbicara dengan nada tinggi saat bermain game.
- | | |
|------------------|-----------|
| A. Tidak Pernah | D. Sering |
| B. Pernah | E. Selalu |
| C. Kadang-kadang | |
13. Saya menjadi mudah marah dalam kehidupan sehari-hari setelah bermain game.
- | | |
|------------------|-----------|
| A. Tidak Pernah | D. Sering |
| B. Pernah | E. Selalu |
| C. Kadang-kadang | |
14. Saya sering berbicara kasar kepada orang lain di luar permainan.
- | | |
|------------------|-----------|
| A. Tidak Pernah | D. Sering |
| B. Pernah | E. Selalu |
| C. Kadang-kadang | |

Dosen pembimbing,



Drs. Kuryani, M.Pd

Metro, 27 April 2026

Peneliti



Fica Regina Gusmawardani

**ALAT PENGUMPULAN DATA (APD)
(ANGKET TERBUKA)
PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP AKHLAK PESERTA DIDIK KELAS VIII
DI SMP NEGERI 3 RAMAN UTARA LAMPUNG TIMUR**

A. Identitas Responden

Nama :
Kelas :
Jenis Kelamin :

B. Petunjuk Pengisian

1. Angket ini ditujukan kepada Bapak/Ibu Guru PAI untuk memberikan penilaian terhadap akhlak peserta didik berdasarkan pengamatan selama proses pembelajaran dan interaksi di lingkungan sekolah.
2. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket ini secara objektif, jujur, dan sesuai dengan kondisi nyata peserta didik yang dinilai.
3. Bacalah setiap pernyataan dengan cermat, kemudian berikan jawaban yang paling sesuai dengan perilaku masing-masing peserta didik.
4. Berilah tanda checklist (✓) pada salah satu pilihan jawaban berikut:

Skor	Keterangan
5	Tidak Pernah
4	Pernah
3	Kadang-Kadang
2	Sering
1	Selalu

5. Periksa kembali jawaban sebelum angket dikumpulkan.
6. Atas kesediaan Bapak/Ibu dalam mengisi angket ini, peneliti mengucapkan terima kasih.

C. Akhlak Madzmumah Peserta Didik

No	Pernyataan	Jawaban				
		5	4	3	2	1
1	Siswa berkata tidak sesuai dengan kenyataan kepada guru atau teman.					
2	Siswa berbohong untuk menghindari kesalahan yang dilakukan.					
3	Siswa menyontek saat mengerjakan tugas atau ujian.					
4	Siswa sering mengabaikan tugas sekolah yang diberikan guru.					
5	Siswa tidak melaksanakan kewajibannya sebagai pelajar dengan baik.					
6	Siswa bergantung kepada teman dalam menyelesaikan tugas sekolah.					

7	Siswa tidak mematuhi tata tertib yang berlaku di sekolah.					
8	Siswa sering datang terlambat ke sekolah atau kelas.					
9	Siswa berbicara kasar kepada teman saat marah.					
10	Siswa menggunakan kata-kata yang tidak sopan dalam berbicara.					
11	Siswa berbicara tanpa memperhatikan norma kesopanan.					
12	Siswa tidak menghormati pendapat guru atau teman.					
13	Siswa merendahkan teman ketika berbeda pendapat.					
14	Siswa tidak mematuhi nasihat guru atau orang tua.					
15	Siswa mudah marah ketika keinginannya tidak terpenuhi.					
16	Siswa menunjukkan sikap iri terhadap keberhasilan teman.					
17	Siswa merasa tidak senang melihat orang lain mendapatkan pujian atau prestasi.					

Dosen pembimbing,



Drs. Kuryani, M.Pd

Metro, 27 April 2026

Peneliti



Fica Regina Gusmawardani

Lampiran 9 Hasil Uji Validitas dan Reabilitas *Game Online*

No	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12	X13	X14	TOTAL
1	2	4	3	3	2	2	4	5	3	3	3	3	2	3	42
2	4	2	2	4	2	1	4	4	3	2	4	3	4	4	43
3	3	4	2	4	3	1	3	4	2	3	5	4	4	4	46
4	1	2	2	3	2	1	2	2	3	2	3	2	3	3	31
5	2	3	2	3	2	4	3	2	3	3	2	3	4	3	39
6	3	4	3	4	3	2	3	3	5	5	4	3	4	4	50
7	3	5	2	3	3	2	3	3	5	4	3	2	4	4	46
8	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	55
9	3	4	4	5	5	2	5	5	5	4	3	2	2	3	52
10	3	3	2	2	4	4	3	3	2	2	3	3	4	4	42
11	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	53
12	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	56
13	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	55
14	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	56
15	3	5	2	4	4	1	3	1	3	2	3	2	2	1	36
16	5	4	3	4	5	2	4	2	4	4	2	3	3	3	48
17	5	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3	50
18	2	2	2	3	1	1	4	4	4	2	4	2	3	3	37
19	3	3	2	3	2	3	4	2	4	3	2	3	2	2	38
20	1	2	3	4	3	2	5	5	4	4	4	2	2	4	45
21	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	32
22	2	3	3	4	2	1	2	2	2	1	1	1	2	1	27
23	2	2	2	3	2	1	2	4	3	2	2	3	3	2	33
24	2	3	2	3	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	34
25	2	2	2	3	3	1	2	3	2	3	3	2	4	4	36
26	2	2	1	3	2	3	3	1	2	1	2	3	3	2	30
27	2	2	3	2	3	2	1	2	1	1	3	3	2	4	31
28	2	3	3	3	4	1	5	5	4	3	3	4	2	3	45
29	2	2	2	2	2	3	2	2	2	1	2	1	2	3	28
30	3	2	2	3	2	4	3	2	2	3	3	2	4	4	39
R-Hitung	0.662	0.662	0.573	0.731	0.62	0.676	0.457	0.718	0.624	0.702	0.87	0.666	0.66	0.523	
Rr-Tabel	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	
KET:	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	

(Sumber: Data Hasil Uji Coba Instrumen yang Diolah Peneliti, 2026.)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.891	14

(Sumber: Output SPSS Versi 25 yang Diolah Peneliti, 2026.)

Lampiran 10 Hasil Uji Validitas dan Reabilitas Akhlak

No	Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y6	Y7	Y8	Y9	Y10	Y11	Y12	Y13	Y14	Y15	Y16	Y17
1	3	2	2	4	4	3	2	1	2	3	3	4	2	3	2	3	4
2	1	3	2	3	4	2	3	2	2	4	2	3	3	2	3	4	2
3	5	4	4	5	3	4	3	5	4	4	3	4	5	4	4	4	4
4	3	2	1	3	2	2	1	1	3	3	2	1	1	3	2	1	2
5	3	2	1	4	3	2	2	1	2	2	2	3	4	3	2	3	2
6	2	1	2	3	2	1	3	3	1	2	2	3	1	2	2	2	2
7	2	3	1	1	2	3	2	2	3	4	3	4	3	3	2	2	1
8	2	1	3	3	2	2	1	2	3	3	2	1	1	2	2	3	2
9	3	2	3	2	4	1	2	2	2	4	2	3	3	2	3	2	4
10	3	2	2	3	2	3	2	3	1	3	2	2	3	1	1	2	3
11	2	2	2	3	4	3	1	2	2	3	3	2	3	2	4	3	3
12	3	1	2	2	3	1	1	2	2	1	2	2	2	3	2	3	3
13	3	2	2	2	3	1	4	4	3	3	3	4	3	2	2	3	3
14	3	1	3	3	2	1	3	2	1	1	3	2	3	2	2	2	1
15	3	2	3	3	1	4	3	2	3	3	4	2	2	5	4	3	3
16	2	1	1	2	3	2	1	1	2	2	2	2	2	3	2	2	1
17	3	2	2	3	1	1	3	2	4	4	4	4	3	3	4	4	2
18	3	2	2	4	3	3	2	2	2	2	2	3	4	4	3	3	2
19	3	2	1	1	2	1	3	3	2	2	2	2	1	3	3	2	3
20	3	2	2	2	2	3	1	2	3	2	4	3	4	4	4	4	3
21	4	3	3	2	3	3	4	3	2	2	2	4	3	3	3	2	3
22	2	2	1	1	1	1	3	3	1	3	3	2	2	3	2	2	2
23	4	3	4	3	4	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2
24	3	2	3	4	2	3	3	3	2	3	2	2	2	3	3	3	3
25	2	2	2	2	2	2	1	1	3	3	2	2	1	2	1	2	2
26	2	1	2	1	1	1	2	3	1	3	2	1	1	1	2	2	2
27	3	1	1	2	3	2	3	1	1	1	3	3	2	3	1	3	3
28	3	1	1	1	2	3	2	2	3	1	3	2	1	1	2	1	3
29	3	2	1	1	2	3	1	1	2	1	3	3	2	2	3	1	1
30	2	1	1	1	1	2	2	3	3	3	2	1	1	3	3	2	1

(Sumber: Data Mentah yang Diolah Peneliti Sebelum Skala likert terbalik)

NO	Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y6	Y7	Y8	Y9	Y10	Y11	Y12	Y13	Y14	Y15	Y16	Y17	TOTAL
1	3	4	4	2	2	3	4	5	4	3	3	2	4	3	4	3	2	55
2	5	3	4	3	2	4	3	4	4	2	4	3	3	3	4	3	4	57
3	1	2	2	1	3	2	3	1	2	2	3	2	1	2	2	2	2	33
4	3	4	5	3	4	4	5	5	3	3	4	5	5	3	4	5	4	69
5	3	4	5	2	3	4	4	5	4	4	4	3	2	3	4	3	4	61
6	4	5	4	3	4	5	3	3	5	4	4	3	5	4	4	4	4	68
7	4	3	5	5	4	3	4	4	3	2	3	2	3	3	4	4	5	61
8	4	5	3	3	4	4	5	4	4	3	3	4	5	4	4	3	4	67
9	3	4	3	4	2	5	4	4	4	2	4	3	3	4	3	4	2	58
10	3	4	4	3	4	3	4	3	5	3	4	4	3	5	5	4	3	64
11	4	4	4	3	2	3	5	4	4	3	3	4	3	4	2	3	3	58
12	3	5	4	4	3	5	5	4	4	5	4	4	4	3	4	3	3	67
13	3	4	4	4	3	5	2	2	3	3	3	2	3	4	4	3	3	55
14	3	5	3	3	4	5	3	4	5	5	3	4	3	4	4	4	5	67
15	3	4	3	3	5	2	3	4	3	3	2	4	4	1	2	3	3	52
16	4	5	5	4	3	4	5	5	4	4	4	4	4	3	4	4	5	71
17	3	4	4	3	5	5	3	4	2	2	2	2	3	3	2	2	4	53
18	3	4	4	2	3	3	4	4	4	4	4	3	2	2	3	3	4	56
19	3	4	5	5	4	5	3	3	4	4	4	4	5	3	3	4	3	66
20	3	4	4	4	4	3	5	4	3	4	2	3	2	2	2	2	3	54
21	2	3	3	4	3	3	2	3	4	4	4	2	3	3	3	4	3	53
22	4	4	5	5	5	5	3	3	5	3	3	4	4	3	4	4	4	68
23	2	3	2	3	2	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	52
24	3	4	3	2	4	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	3	56
25	4	4	4	4	4	4	5	5	3	3	4	4	5	4	5	4	4	70
26	4	5	4	5	5	5	4	3	5	3	4	5	5	5	4	4	4	74
27	3	5	5	4	3	4	3	5	5	5	3	3	4	3	5	3	3	66
28	3	5	5	5	4	3	4	4	3	5	3	4	5	5	4	5	3	70
29	3	4	5	5	4	3	5	5	4	5	3	3	4	4	3	5	5	70
30	4	5	5	5	5	4	4	3	3	3	4	5	5	3	3	4	5	70
R-hitun	0.617	0.767	0.649	0.631	0.378	0.516	0.395	0.421	0.483	0.413	0.41	0.658	0.758	0.538	0.634	0.639	0.542	
R-tabel	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	
KET	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	

(Sumber: Data Hasil Uji Coba Instrumen yang Diolah Peneliti, 2026.)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.861	17

(Sumber: Output SPSS Versi 25 yang Diolah Peneliti, 2026.)

Lampiran 11 Bimbingan Skripsi



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JEMBAR SIWO LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.uin@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UIN JURAI SIWO LAMPUNG**

Nama : Fica Regina Gusmawardani
NPM : 2201011036

Program Studi : PAI
Semester : VII

No	Hari/ Tanggal	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
1	3/novem 2025	BAB 1 → latar belakang jangan bertele** (tapi lengkap) → footnote (jms new roman 10) → identifikasi masalah (tambah hingga 5) → Batasan masalah menyesuaikan → Rumusan dan tujuan harus sinkron → Penelitian Relevan (cari tingkat sekolah yg memadai dengan penelitian yg sama teliti)	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PAI

Dewi Masitoh, M.Pd.
NIP. 19930618 202012 2 019



Dosen Pembimbing

Drs. Kuryani, M.Pd.
NIP. 19620215 199503 1 001



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JEMUR SIWO LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.un@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UIN JURAI SIWO LAMPUNG**

Nama : Fica Regina Gusmawardani
NPM : 2201011036

Program Studi : PAI
Semester : VII

No	Hari/ Tanggal	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
1	10/Nov 2025	BAB I * Identifikasi masalah * Batasan masalah * spasi dan jarak sesuai pedoman dan rapih BAB II * Sub Bab (4) indikator / karakteristk pemain game online * Hipotesis penelitian - a). Rumusan hipotesis - b). Hipotesis statistik	

Mengarahi,
Ketua Program Studi PAI

Dewi Masitoh, M.Pd.
NIP. 19930618 202012 2 019

Dosen Pembimbing

Drs. Kuryani, M.Pd.
NIP. 19620215 199503 1 001



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JEMUR SIWO LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Ringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507, Faksimili (0725) 47296, Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id, e-mail: tarbiyah.uin@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UIN JURAI SIWO LAMPUNG**

Nama : Fica Regina Gusmawardani
NPM : 2201011036

Program Studi : PAI
Semester : VII

No	Hari/ Tanggal	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
1	03/Nov 2015	BAB II * Hipotesis Penelitian a. Rumusan hipotesis b) Hipotesis statistik	

Mengarahui,
Ketua Program Studi PAI

Dewi Masitoh, M.Pd.
NIP. 19930618 202012 2 019

Dosen Pembimbing

Drs. Kuryani, M.Pd.
NIP. 19620215 199503 1 001



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JEMUR SIWO LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.uin@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UIN JURAI SIWO LAMPUNG**

Nama : Fica Regina Gusmawardani
NPM : 2201011036

Program Studi : PAI
Semester : VII

No	Hari/ Tanggal	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
1	17/Nov 2025	BAB III A. Rencana Penelitian B. Definisi operasional	

Mengetahui,
Kaprodi Program Studi PAI

Dewi Masitoh, M.Pd.
NIP. 19930618 202012 2 019

Dosen Pembimbing

Drs. Kuryani, M.Pd.
NIP. 19620215 199503 1 001



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.uin@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UIN JURAI SIWO LAMPUNG**

Nama : Fica Regina Gusmawardani
NPM : 2201011036

Program Studi : PAI
Semester : VII

No	Hari/ Tanggal	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
1	10/februari 2024	BAB II C. Populasi, sampel, teknik sampling D. Teknik Pengumpulan Data E. Instrumen penelitian	



Dosen Pembimbing

Drs. Kuryani, M.Pd.
NIP. 19620215 199503 1 001



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507, Faksimili (0725) 47296, Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.uin@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UIN JURAI SIWO LAMPUNG**

Nama : Fica Regina Gusmawardani
NPM : 2201011036

Program Studi : PAI
Semester : VII

No	Hari/ Tanggal	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
1	24/02 2026	All semina proposal .	

Mengetahui,
Kerua Program Studi PAI

Dewi Masitoh, M.Pd.
NIP. 19930618 202012 2 019

Dosen Pembimbing

Drs. Kuryani, M.Pd.
NIP. 19620215 199503 1 001



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JEMUR SIWO LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.uin@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UIN JURAI SIWO LAMPUNG**

Nama : Fica Regina Gusmawardani
NPM : 2201011036

Program Studi : PAI
Semester : VII

No	Hari/ Tanggal	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
1	27/4-2016	Outline All online	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PAI

Dewi Nasitoh, M.Pd.
NIP. 19930618 202012 2 019

Dosen Pembimbing

Drs. Kuryani, M.Pd.
NIP. 19620215 199503 1 001



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hojer Dewantara Kampus 15 A Inggmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296, Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id, e-mail: tarbiyah.uin@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UIN JURAI SIWO LAMPUNG**

Nama : Fica Regina Gusmawardani
NPM : 2201011036

Program Studi : PAI
Semester : VII

No	Hari/ Tanggal	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
1	30/2026 4	APD - Skala likert (dibalik) Karna pernyataan Negatif - Angket terbuka (guru) Angket tertutup (siswa)	
2	4/2026 5	* ACC APD	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PAI

Dewi Mulya, M.Pd.
NIP. 19531118 202012 2 019

Dosen Pembimbing

Drs. Kuryani, M.Pd.
NIP. 19620215 199503 1 001



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JEMUR SIWO LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.uin@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UIN JURAI SIWO LAMPUNG**

Nama : Fica Regina Gusmawardani
NPM : 2201011036

Program Studi : PAI
Semester : VII

No	Hari/ Tanggal	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
1	3/6 2024	Penyusunan Bab IV - Taps karakteristik - Tabel deskripsi data asli game dan eku lak - Tabel frekuensi - Flow chat <u>II</u>	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PAI

Dewi Masitoh, M.Pd.
NIP. 19930618 202012 2 019

Dosen Pembimbing

Drs. Kuryani, M.Pd.
NIP. 19620215 199503 1 001



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JEMUR SIWO LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507, Faksimili (0725) 47296, Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id, e-mail: tarbiyah.uin@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UIN JEMUR SIWO LAMPUNG**

Nama : Fica Regina Gusmawardani
NPM : 2201011036

Program Studi : PAI
Semester : VII

No	Hari/ Tanggal	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	8/6 2016	Revisi Bab W & V	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PAI

Dewi Masitoh, S.Pd.

NIP. 19930618 202012 2 0197

Dosen Pembimbing

Drs. Kurvani, M.Pd.

NIP. 19620215 199503 1 001



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara No. 118 Inggimulyo 15 A Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 47297; 47275; Faksimili (0725) 47296; Website: www.unjusila.ac.id; e-mail humas@unjusila.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UIN JURAI SIWO LAMPUNG**

Nama : Fica Regina Gusmawardani
NPM : 2201011036

Program Studi : PAI
Semester : VIII

No	Hari/ Tanggal	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	10/10/2026	Alle Ba 104 ✓	

Mengunduh,
Kerang Program Studi PAI

Dewi Masliah, M.Pd.
NIP. 199306182020122019

Dosen Pembimbing

Drs. Kuryani, M.Pd.
NIP. 19620215 199503 1 001



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JEMUR SIWO LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara No. 118 Ingmulyo 15 A Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 47297, 42775; Faksimili (0725) 47296; Website: www.uinjula.ac.id; e-mail: humas@uinjula.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UIN JURAI SIWO LAMPUNG**

Nama : Fica Regina Gusmawardani
NPM : 2201011036

Program Studi : PAI
Semester : VIII

No	Hari/ Tanggal	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	11/6 2016	See Murenganya.	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PAI

Dewi Masidhar, M.Pd.
NIP. 199306182020122019

Dosen Pembimbing

Drs. Kuryani, M.Pd.
NIP. 19620215 199503 1 001

Lampiran 12 Surat Bebas Pustaka Perpustakaan



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG
UNIT PENUNJANG AKADEMIK PERPUSTAKAAN
NPP: 1807062F0000001**

Jalan Ki Hajar Dewantara No. 118, Iringmulyo 15 A, Metro Timur Kota Metro Lampung 34112
Telepon (0725) 47297, 42775; Faksimili (0725) 47296;
Website: www.metrouniv.ac.id; e-mail: perpustakaan@metrouniv.ac.id

**SURAT KETERANGAN BEBAS PUSTAKA
Nomor : P-571/Un.36/S/U.1/OT.01/06/2026**

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala Perpustakaan Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung menerangkan bahwa :

Nama : FICA REGINA GUSMAWARDANI
NPM : 2201011036
Fakultas / Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan / Pendidikan Agama Islam

Adalah anggota Perpustakaan Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung Tahun Akademik 2025/2026 dengan nomor anggota 2201011036.

Menurut data yang ada pada kami, nama tersebut di atas dinyatakan bebas administrasi Perpustakaan Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan seperlunya.

Metro, 1 Juni 2026
Kepala Perpustakaan,

Nai Guphi, S.I.Pust.
NIP.19820428 201903 1 009

Lampiran 13 Hasil Uji Turnitin

Skripsi_Fica Regina
Gusmawardani_2201011036.do

CX

by Turnitin ID

Submission date: 14-Jun-2026 01:51PM (UTC+0900)
Submission ID: 2933470414
File name: Skripsi_Fica_Regina_Gusmawardani_2201011036.docx (46.7M)
Word count: 13998
Character count: 90302

 15/2026
06

Skripsi_Fica Regina Gusmawardani_2201011036.docx

ORIGINALITY REPORT

21%
SIMILARITY INDEX

5%
INTERNET SOURCES

6%
PUBLICATIONS

2%
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.metrouniv.ac.id Internet Source	19%
2	Submitted to IAIN Batusangkar Student Paper	1%
3	Submitted to Universitas Islam Bandung Student Paper	1%

Exclude quotes 0%

Exclude bibliography 0%

Exclude matches 1%

 15/2026
06

Lampiran 14 Dokumentasi

DAFTAR NILAI SISWA SEMESTER GANJIL 2025/2026											
ASPEK PENILAIAN											
NO	NAMA	PENGETAHUAN									
		TUGAS					PRAKTIK				
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
		RATA2					RATA2				
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
		NILAI					NILAI				
		AKHIR					AKHIR				
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
		PORTFOLIO					PORTFOLIO				
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
		NILAI					NILAI				
		AKHIR					AKHIR				
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1	A	82	80	80	80	88	85	80	80		
2	A	56	50	40	40	48	44	40	-		
3	A	88	78	80	88	78	90	88	80		
4	A	70	78	70	94	92	90	87	78		
5	A	65	67	70	70	70	62	68	-		
6	A	88	80	80	80	84	90	80	85		
7	A	80	75	72	72	75	68	78	85		
8	A	65	78	68	84	85	78	86	80		
9	A	86	72	78	78	88	80	84	80		
10	A	50	40	45			45				
11	A	80	80	88	78	80	88	76	78		
12	A	65	72	78	72	68	60	78	76		
13	A	60	65	60	70	70	68	70	75		
14	A	82	78	82	84	86	70	70	78		
15	A	77	78	65	68	65	68	67	84		
16	A	70	70	62	70	65	50	67	65		
17	A	85	78	78	86	84	60	84	78		
18	A	80	85	80	82	94	88	85	82		
19	A	80	80	80	85	90	50	45	80		
20	A	60	55	58	70	65	60	70	72		
21	A	77	70	70	78	68	75				
22	A	90	65	50	78	68	72	75	78		
23	A	75	75	78	72	65	50	70	78		
24	A	78	85	75	72	90	65	76	60		
25	A	70	68	72	70	70	50	72	78		
26	A	78	72	65	65	80	67	70	78		
27	A	80	72	65	65	80	58	70	75		

Nilai Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII A Di SMPN 3 Raman Utara

No	NAMA	PENGELAHUAN																									KETERAMPILAN																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																											
		TUGAS										NILAI															PRAKTIK					PROJEK					PORTFOLIO																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																	
		BATAZ					PTS					DAS					ANWER					1					2					3					4					5					BATAZ					1					2					3					4					5					BATAZ					1					2					3					4					5					BATAZ					1					2					3					4					5					BATAZ					1					2					3					4					5					BATAZ					1					2					3					4					5					BATAZ					1					2					3					4					5					BATAZ					1					2					3					4					5					BATAZ					1					2					3					4					5					BATAZ					1					2					3					4					5					BATAZ					1					2					3					4					5					BATAZ					1					2					3					4					5					BATAZ					1					2					3					4					5					BATAZ					1					2					3					4					5					BATAZ					1					2					3					4					5					BATAZ					1					2					3					4					5					BATAZ					1					2					3					4					5					BATAZ					1					2					3					4					5					BATAZ					1					2					3					4					5					BATAZ					1					2					3					4					5					BATAZ					1					2					3					4					5					BATAZ					1					2					3					4					5					BATAZ					1					2					3					4					5					BATAZ					1					2					3					4					5					BATAZ					1					2					3					4					5					BATAZ					1					2					3					4					5					BATAZ					1					2					3					4					5					BATAZ					1					2					3					4					5					BATAZ					1					2					3					4					5					BATAZ					1					2					3					4					5					BATAZ					1					2					3					4					5					BATAZ					1					2					3					4					5					BATAZ					1					2					3					4					5					BATAZ					1					2					3					4					5					BATAZ					1					2					3					4					5					BATAZ					1					2					3					4					5					BATAZ					1					2					3					4					5					BATAZ					1					2					3					4					5					BATAZ					1					2					3					4					5					BATAZ					1					2					3					4					5					BATAZ					1					2					3					4					5					BATAZ					1					2					3					4					5					BATAZ					1					2					3					4					5					BATAZ					1					2					3					4					5					BATAZ					1					2					3					4					5					BATAZ					1					2					3					4					5					BATAZ					1					2					3					4					5					BATAZ					1					2					3					4					5					BATAZ					1					2					3					4					5					BATAZ					1					2					3					4					5					BATAZ					1					2					3					4					5					BATAZ					1					2					3					4					5					BATAZ					1					2					3					4					5					BATAZ					1					2					3					4					5					BATAZ					1					2					3					4					5					BATAZ					1					2					3					4					5					BATAZ					1					2					3					4					5					BATAZ					1					2					3					4					5					BATAZ					1					2					3					4					5					BATAZ					1					2					3					4					5					BATAZ					1					2					3					4					5					BATAZ					1					2					3					4					5					BATAZ					1					2					3					4					5					BATAZ					1					2					3					4					5					BATAZ					1					2					3					4					5					BATAZ					1					2					3					4					5					BATAZ					1					2					3					4					5					BATAZ					1					2					3					4					5					BATAZ					1					2					3					4					5					BATAZ					1					2					3					4					5					BATAZ					1					2					3					4					5					BATAZ					1					2					3					4					5					BATAZ					1					2					3					4					5					BATAZ					1					2					3					4					5					BATAZ					1					2					3					4					5					BATAZ					1					2					3					4					5					BATAZ					1					2					3					4					5					BATAZ					1					2					3					4					5					BATAZ					1					2					3					4					5					BATAZ					1					2					3					4					5					BATAZ					1					2					3					4					5					BATAZ					1					2					3					4					5					BATAZ					1					2					3					4					5					BATAZ					1					2					3					4					5					BATAZ					1					2					3					4					5					BATAZ					1					2					3					4					5					BATAZ					1					2					3					4					5					BATAZ					1					2					3				

Nilai Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII B Di SMPN 3 Raman
Utara

No.	Nama	
1.	Sasta Verlita Amelia	buat sw sindiran
2.	CHelline Dewi ANTA SARI	Buat sw sindiran
3.	Anggita Fasi Ramadani	ngeprank
4.	Afika Deby Eriana	ngeprank
5.	Anisa Octavia Satrio	Buat sw sindiran
6.	mei nanda Izzatunisa	ngeprank
7.	Seima Nika Pote	Ngeprank

No	Nama	Kasus
8.	Tasqia ayudia divana	Melarang
1.	Raka Penda Nibata	Kenal Pot Boban
2.	Yosafat Hernan Gawan	Kenal Pot Fidek Sid
3.	M. ATTO Salman Afifi	Kenal Pot Brong
4.	Auf carita Wihana	Kenal Pot Brong



Dokumentasi dengan Kepala Sekolah SMPN 3 Raman Utara



Dokumentasi dengan Guru PAI SMPN 3 Raman Utara



Dokumentasi Dengan Guru BK SMPN 3 Raman Utara

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Fica Regina Gusmawardani, biasa dipanggil Fica, lahir di Lampung Timur pada tanggal 17 Agustus 2003. Penulis merupakan anak pertama dari dua bersaudara, putri dari pasangan Bapak Margo Catur Widodo dan Ibu Yuli Fitriani.

Penulis memulai jenjang pendidikan pertamanya di TK PGRI Sukadana, kemudian melanjutkan pendidikan sekolah dasar di SD Negeri 1 Labuhan Ratu Satu dan lulus pada tahun 2016. Setelah menyelesaikan pendidikan sekolah dasar, penulis melanjutkan pendidikan ke jenjang sekolah menengah pertama di SMP Negeri 3 Raman Utara dan lulus pada tahun 2019. Selanjutnya, pada tahun 2019 penulis menempuh pendidikan menengah atas di MA Ma'arif NU 8 Taman Cari dan lulus pada tahun 2022. Setelah menyelesaikan pendidikan menengah atas, penulis melanjutkan pendidikan Strata Satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI), Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri (UIN) Jurai Siwo Lampung, yang dimulai pada tahun 2022.