SKRIPSI

PENGARUH GAME MOBILE LEGENDS TERHADAP AKHLAK REMAJA DI DESA SIMBARWARINGIN LAMPUNG TENGAH

Oleh :

ALFINA HIDAYATI

NPM. 2101010009

Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI)

Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan (FTIK)

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO

1446 H /2025 M

PENGARUH GAME MOBILE LEGENDS TERHADAP AKHLAK REMAJA DI DESA SIMBARWARINGIN LAMPUNG TENGAH

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

Oleh :

ALFINA HIDAYATI

NPM. 2101010009

Pembimbing: Dr. Zuhairi, M.Pd

NIP. 19620612 198903 1 006

Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI)
Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan (FTIK)

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO

1446 H /2025 M

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
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.iain@metrouniv.ac.id

NOTA DINAS

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

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Metro
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb

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

Nama : Alfina Hidayati
NPM : 2101010009
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Yang berjudul : PENGARUH GAME MOBILE LEGENDS TERHADAP AKHLAK REMAJA DI DESA SIMBARWARINGIN LAMPUNG TENGAH

Sudah kami setujui dan dapat diajukan ke Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro untuk dimunaqosyahkan.

Demikian harapan kami dan atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Mengetahui
Ketua Program Studi PAI

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

Metro, 13 Juni 2025
Dosen Pembimbing

Dr. Zuhairi, M.Pd.
NIP. 19620612 198903 1 006

PERSETUJUAN

Judul	:	PENGARUH GAME MOBILE LEGENDS TERHADAP AKHLAK REMAJA DI DESA SIMBARWARINGIN LAMPUNG TENGAH
Nama	:	Alfina Hidayati
NPM	:	2101010009
Fakultas	:	Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi	:	Pendidikan Agama Islam (PAI)

DISETUJUI

Untuk diajukan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Metro.

Metro, 13 Juni 2025
Dosen Pembimbing

Dr. Zuhairi, M.Pd.
NIP. 19620612 198903 1 006

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
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.iain@metrouniv.ac.id

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

No: B-2553/In.28.1/D/PP.00.9/07/2025

Skripsi dengan judul:PENGARUH GAME MOBILE LEGENDS TERHADAP AKHLAK REMAJA DI DESA SIMBARWARINGIN LAMPUNG TENGAH, disusun oleh: Alfina Hidayati, NPM: 2101010009, Program Studi: Pendidikan Agama Islam (PAI) telah diujikan dalam sidang Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada hari/tanggal: Selasa/24 Juni 2025

TIM PENGUJI

Ketua/Moderator : Dr. Zuhairi, M.Pd. (.....)

Penguji I : Dra. Isti Fatonah, M.A. (.....)

Penguji II : Andree Tiono Kurniawan, M.Pd.I. (.....)

Sekretaris : Anisa'u Fitriyatus Sholihah, S.S, M.Pd. (.....)

Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Dr. Siti Annisah, M.Pd.
NIP. 19800607 200312 2 003

ABSTRAK

PENGARUH GAME MOBILE LEGENDS TERHADAP AKHLAK REMAJA DI DESA SIMBARWARINGIN LAMPUNG TENGAH

Oleh:

ALFINA HIDAYATI

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah kehidupan manusia secara signifikan, termasuk kemudahan akses internet. Game Mobile Legends merupakan salah satu game online yang mencerminkan pesatnya perkembangan teknologi elektronik di era globalisasi saat ini. Maraknya penggunaan game online di kalangan remaja, khususnya Mobile Legends telah menjadi fenomena global, termasuk di Desa Simbarwaringin, Lampung Tengah. Intensitas bermain game ini dikhawatirkan berdampak terhadap akhlak remaja, khususnya dalam aspek hubungan dengan Allah dan sesama manusia.. Banyak remaja yang menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain game ini, yang dikhawatirkan mempengaruhi perilaku dan akhlak mereka. Akhlak yang seharusnya mencerminkan perilaku terpuji mulai tergeser oleh kebiasaan seperti berkata kasar, melalaikan ibadah, melawan orang tua, dan malas belajar.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: "Apakah Ada pengaruh Game Mobile Legends terhadap akhlak remaja di Desa Simbarwaringin, Lampung Tengah?". Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana pengaruh game mobile legends terhadap akhlak remaja di Desa Simbarwaringin.

Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan pendekatan korelasional. Populasi penelitian berjumlah 35 remaja usia 17-23 tahun yang aktif bermain Mobile Legends di Dusun 11D, yang sekaligus menjadi sampel melalui teknik total sampling. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket, dan dokumentasi. Instrumen penelitian diuji validitas dan reliabilitasnya menggunakan SPSS. Teknik analisis data menggunakan korelasi *Pearson Product Moment.*

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh kesimpulan bahwa ada pengaruh game *mobile legends* terhadap akhlak remaja di Desa Simbarwaringin. Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil uji hipotesis yang menunjukkan bahwa $r_{hitung} > r_{tabel}$ (0,989 > 0,334) pada taraf signifikansi 5%, sehingga hipotesis penulis diterima atau Ha diterima dan H_0 ditolak. Kemudian tingkat koefisien korelasi hubungan keduanya yaitu nilai r sebesar 0,989 berada diantara nilai 0,800-1,000, sehingga dapat diketahui bahwa ada pengaruh yang sangat kuat. Artinya, semakin tinggi intensitas bermain game mobile legends, semakin besar potensi dampak negatifnya nya pada akhlak remaja, khususnya dalam aspek akhlak kepada Allah dan akhlak kepada sesama manusia.

Kata Kunci: **Game Mobile Legends, Akhlak, Remaja**

ABSTRACT

THE INFLUENCE OF MOBILE LEGENDS GAME ON THE MORALS OF TEENS IN SIMBARWARINGIN VILLAGE, CENTRAL LAMPUNG

by:

ALFINA HIDAYATI

The advancement of information and communication technology has significantly transformed human life, including the ease of internet access. Mobile Legends is one of the online games that reflects the rapid development of electronic technology in today's era of globalization. The widespread use of online games among teenagers, especially Mobile Legends, has become a global phenomenon, including in Simbarwaringin Village, Central Lampung. The intensity of playing this game raises concerns about its impact on teenagers' morals, particularly in their relationship with God and with fellow human beings. Many teenagers spend hours playing this game, which is feared to influence their behavior and character. Morals, which should reflect commendable behavior, are increasingly being displaced by habits such as speaking harshly, neglecting worship, disobeying parents, and becoming lazy in studying.

The research question in this study is: "Is there an influence of the intensity of playing Mobile Legends on the morals of teenagers in Simbarwaringin Village, Central Lampung?" The purpose of this study is to determine the extent to which the intensity of playing Mobile Legends influences the morals of teenagers in Simbarwaringin Village.

The method used is quantitative with a correlational approach. The study population consisted of 35 teenagers aged 17–23 years who actively play Mobile Legends in Hamlet 11D. The sample was selected using total sampling technique. Data were collected through observation, questionnaires, and documentation. The research instruments were tested for validity and reliability using SPSS. Data analysis was conducted using the Pearson Product Moment correlation technique.

Based on the results, it was concluded that there is an influence of playing Mobile Legends on the morals of teenagers in Simbarwaringin Village. This is proven by the hypothesis testing result which shows that the calculated r-value is greater than the r-table value ($0.989 > 0.334$) at a 5% significance level. Thus, the researcher's hypothesis is accepted (Ha accepted, H0 rejected). The correlation coefficient value of 0.989 falls within the range of 0.800–1.000, indicating a very strong influence. This means that the higher the intensity of playing Mobile Legends, the greater the potential negative impact on teenagers' morals, particularly in terms of their morals toward God and fellow human beings.

Keywords: **Mobile Legends Game, Morals, Teenagers**

HALAMAN ORISINALITAS PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Alfina Hidayati

NPM : 2101010009

Prodi : Pendidikan Agama Islam (PAI)

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

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

Metro, 02 Juni 2025

Yang menyatakan,

Alfina Hidayati

NPM.2101010009

MOTTO

﴿ وَالْعَصْرِۙ ١ اِنَّ الْاِنْسَانَ لَفِيْ خُسْرٍۙ ٢ اِلَّا الَّذِيْنَ اٰمَنُوْا وَعَمِلُوا الصّٰلِحٰتِ

وَتَوَاصَوْا بِالْحَقِّ ەۙ وَتَوَاصَوْا بِالصَّبْرِ ع ٣ ﴾ (العصر/103: 1–3)

Artinya: "Demi masa, sesungguhnya manusia benar-benar berada dalam kerugian, kecuali orang-orang yang beriman dan beramal saleh serta saling menasihati untuk kebenaran dan kesabaran."

(QS. Al-'Asr/103:1-3)[1]

[1] Q.S Al-'Asr (103):1-3.

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'aalamiin. Dengan rasa bahagia kupersembahkan keberhasilan ini sebagai ungkapan rasa hormat dan cinta kasihku. Keberhasilan ini akan penulis persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua tercinta, teruntuk Bapak Suwardi dan Ibu Sugiarti yang telah memberikan cinta kasih yang tulus, doa yang tak pernah putus, dukungan moril dan materil, serta pengorbanan yang tiada terhingga. Semoga karya ini menjadi salah satu wujud bakti dan kebanggaan untuk kalian.
2. Keluarga dan orang tersayang yang senantiasa memberikan motivasi, semangat, dan dukungan dalam setiap langkah perjalanan akademik ini. Terima kasih atas kesabaran dan pengertiannya.
3. Teman-teman seperjuangan Angkatan 21, khususnya kelas PAI E**,** yang telah menemani perjalanan studi dari semester 1 hingga detik ini. Kalian adalah keluarga kedua yang memberikan warna dalam setiap hari-hari perkuliahan, berbagi suka duka, saling mendukung, dan menjadi saksi perjuangan bersama.
4. Almamater tercinta IAIN Metro khususnya Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Program Studi Pendidikan Agama Islam**.**
5. Para dosen dan pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan ilmu yang bermanfaat selama proses perkuliahan dan penyelesaian skripsi ini.

Semoga karya sederhana ini dapat memberikan manfaat dan menjadi amal jariyah bagi kita semua. Aamiin Ya Rabbal Alamiin.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul "Pengaruh Game Mobile Legends terhadap Akhlak Remaja di Desa Simbarwaringin Lampung Tengah" ini dengan baik.

Dalam penyelesaian skripsi ini, penulis mengucapkan banyak berterima kasih kepada Prof. Dr. Hj. Ida Umami, M.Pd. Kons selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro, Dr. Siti Annisah, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Metro, Dewi Masitoh, M.Pd selaku ketua program studi Pendidikan Agama Islam, Dr. Zuhairi, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahannya dalam penyusunan skripsi ini, dan Bapak Lurah beserta jajaran yang telah memberikan izin untuk pelaksanaan penelitian ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk menyempurnakan skripsi penelitian ini.

Metro, 24 Juni 2025
Penulis

Alfina Hidayati

NPM. 2101010009

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL ..... **i**
HALAMAN JUDUL ..... **ii**
HALAMAN NOTA DINAS ..... **iii**
HALAMAN PERSETUJUAN ..... **iv**
HALAMAN PENGESAHAN ..... **v**
ABSTRAK ..... **iv**
HALAMAN ORISINALITAS PENELITIAN ..... **viii**
HALAMAN MOTTO ..... **ix**
HALAMAN PERSEMBAHAN ..... **x**
KATA PENGANTAR ..... **xi**
DAFTAR ISI ..... **xii**
DAFTAR TABEL ..... **xv**
DAFTAR GAMBAR ..... **xvi**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xvii**

BAB I PENDAHULUAN **1**
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Identifikasi Masalah 7
C. Batasan Masalah 8
D. Rumusan Masalah 8
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian 9
F. Penelitian Relevan 9

BAB II LANDASAN TEORI **12**
A. Akhlak Remaja 12
1. Akhlak 12
2. Remaja 17
B. Game Mobile Legends 19
1. Game Mobile Legends 19

2. Intensitas Bermain 23
3. Teori Permainan (Game) 25
4. Dampak Bermain Game Mobile Legends 27
C. Keterkaitan Game Mobile Legends Terhadap Akhlak Remaja 34
D. Kerangka Konseptual Penelitian 35
E. Hipotesis Penelitian 36

BAB III METODE PENELITIAN 37
A. Rancangan Penelitian 37
1. Jenis Penelitian 37
2. Sifat Penelitian 38
B. Definisi Operasional Variabel 38
1. Akhlak Remaja (Dependent) 39
2. Game Mobile Legends (Independent) 39
C. Populasi, Sampel dan Teknik Pengambilan Sampel 40
D. Teknik Pengumpulan Data 41
E. Instrumen Penelitian 43
F. Teknik Analisis Data 48

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 50
A. Hasil Penelitian 50
1. Deskripsi Lokasi Penelitian 50
2. Deskripsi Data Hasil Penelitian 55
3. Pengujian Hipotesis 65
B. Pembahasan 72

BAB V PENUTUP 75
A. Kesimpulan 75
B. Saran 75

DAFTAR PUSTAKA 77
LAMPIRAN-LAMPIRAN 81
DAFTAR RIWAYAT HIDUP 129

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Jumlah Pemain Game Mobile Legends di Simbarwaringin.....…43

Tabel 3.1 Skala Pengukuran dalam data……...…43

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Umum……..…...44

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Variabel Game Mobile Legends……...45

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Variabel Akhlak Remaja……...46

Tabel 3.5 Pedoman Untuk Memberikan Interprestasi...……50

Tabel 4.1 Sarana dan Prasarana……..54

Tabel 4.2 Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Pearson (Variabel X)……..…...57

Tabel 4.3 Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Pearson (Variabel Y)……..57

Tabel 4.4 Output SPSS Uji Reliabilitas Cronbach Alpha Variabel X…...….58

Tabel 4.5 Output SPSS Uji Reliabilitas Cronbach Alpha Variabel Y…….....58

Tabel 4.6 Data Hasil Angket Game Mobile Legends…….59

Tabel 4.7 Daftar Pedoman Penilaian Hasil Angket Game Mobile Legends..61

Tabel 4.8 Rekapitulasi Hasil Angket Game Mobile Legends……62

Tabel 4.9 Distribusi Frekuensi tentang Data Game Mobile Legends……62

Tabel 4.10 Data Hasil Angket Akhlak Remaja……63

Tabel 4.11 Daftar Pedoman Penilaian Hasil Angket Akhlak Remaja……..64

Tabel 4.12 Rekapitulasi Hasil Angket Akhlak Remaja……65

Tabel 4.13 Distribusi Frekuensi tentang Data Akhlak Remaja……65

Tabel 4.14 Output SPSS Uji Normalitas Kolmogrof Smirnov.....…….....66

Tabel 4.15 Output SPSS Uji Linearitas……67

Tabel 4.16 Tabel Silang Hasil Angket Game Mobile Legends dan Akhlak Remaja.....69

Tabel 4.17 Koefisien Korelasi.....70

Tabel 4.18 Pedoman Interprestasi Koefisien Korelasi Nilai “r”.....72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Logo Terbaru Game Mobile Legends……...….21

Gambar 2. 2 Kerangka Konseptual…….35

Gambar 3. 1 Struktur Kelurahan…….55

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Surat Bimbingan Skripsi 82
Lampiran 2: Kartu Konsultasi Bimbingan Skripsi 83
Lampiran 3: Outline 92
Lampiran 4: Izin Pra-Survey 95
Lampiran 5: Balasan Pra-Survey 96
Lampiran 6: Surat Izin Research 97
Lampiran 7: Surat Tugas 98
Lampiran 8: Balasan Surat Izin Research 99
Lampiran 9: Surat Bebas Pustaka Prodi PAI 100
Lampiran 10: Surat Keterangan Bebas Pustaka 101
Lampiran 11: Alat Pengumpulan Data (APD) 102
Lampiran 12: Bukti Pengisian Angket 108
Lampiran 13: Tabel nilai “r” 112
Lampiran 14: Tabel Data Pemain Game Dusun 11D 113
Lampiran 15: Output SPSS 115
Lampiran 16: Dokumentasi Penelitian 121
Lampiran 17: Surat Penyataan Bebas Plagiat 126
Lampiran 18: Hasil Cek Turnitin 127
Lampiran 19: Daftar Riwayat Hidup 129

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah kehidupan manusia secara signifikan, termasuk kemudahan akses internet. Handphone adalah salah satu produk dari perkembangan teknologi. Awalnya, handphone hanya berfungsi sebagai alat komunikasi nirkabel, namun seiring waktu, fungsinya berkembang menjadi perangkat yang sangat canggih. Kini, handphone tidak hanya digunakan untuk berkomunikasi, tetapi juga memungkinkan penggunanya untuk mengambil foto, merekam video, bermain game, mendengarkan musik, serta mengakses internet dalam waktu singkat.[1]

Game online menurut Burhan, yang dikutip oleh Andri dan Andy diartikan sebagai permainan berbasis digital yang dapat dimainkan secara bersama-sama oleh banyak orang melalui koneksi internet. Game online memiliki keunikan dibandingkan dengan permainan lainnya karena pemain tidak hanya dapat bermain dengan orang-orang di sekitarnya, tetapi juga dapat bermain dengan orang-orang dari berbagai lokasi, bahkan dari belahan dunia yang berbeda.[2]

Game Mobile Legends atau biasa disebut MLBB merupakan salah satu bentuk dari game online yang mencerminkan pesatnya perkembangan teknologi elektronik di era globalisasi saat ini. Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) adalah

[1] Korry El-Yana, *Revolusi Senja* (Indigo Media, 2021), 193.

[2] Andri Arif Kustiawan and Andy Widhiya Bayu Utomo, *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan* (Jawa Timur: CV. Ae Media Grafika, 2019).

game MOBA 5 vs 5 yang mirip Dota 2, menggunakan strategi untuk mengalahkan tim lawan. Pemain bertarung di tiga jalur dengan tujuan utama menghancurkan tower musuh menggunakan hero pilihan. Game ini sangat populer di masyarakat, diminati berbagai kalangan mulai dari anak-anak hingga dewasa.[3]

Menurut survei yang dilakukan APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) dari 18 Desember 2023 hingga 19 Januari 2024 dengan 8.720 responden dari 38 provinsi, terungkap bahwa Mobile Legends menjadi game online paling populer dengan 78,74% responden yang memainkannya secara rutin. Game bergenre MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) ini disukai karena memiliki grafis yang menarik, kontrol yang mudah dipahami, serta sistem matchmaking yang cepat. Pembaruan berkala dengan tambahan hero dan fitur baru, serta dukungan dari komunitas yang besar dan aktif, turut memperkuat popularitasnya.[4]

Berdasarkan wawancara yang telah penulis lakukan dengan beberapa remaja di Desa Simbarwaringin, yaitu salah satu alasan mengapa game mobile legends ini begitu digemari adalah karena tantangan yang diberikan dalam permainan, yang membuat pemain merasa seolah-olah mereka berada dalam permainan itu sendiri. Hal ini mempengaruhi emosi mereka, sehingga bermain game online terasa seperti berinteraksi di dunia nyata. Akibatnya, banyak remaja yang menjadi sangat tertarik, bahkan kecanduan, terhadap permainan ini.[5] Kondisi ini dapat membawa dampak

---

[3] Devita Rani, Effiati Juliana Hasibuan, dan Rehia K. Isabela Barus, "Dampak Game Online Mobile Legends: Bang Bang Terhadap Mahasiswa," *Perspektif 7,* no. 1 (2018): 7.

[4] *GoodStats, "Simak Deretan Game Online Terpopuler 2024*," GoodStats, diakses 11 November 2024,

[5] Wawancara Remaja RT.35 Desa Simbarwaringin Dusun 11D, 9 November 2024.

positif maupun negatif bagi remaja, yang pada akhirnya mempengaruhi perilaku mereka, baik perilaku yang terpuji maupun yang tercela.

Menurut Syekh Muhammad Al-Munajjid, dalam bukunya yang berjudul "Bahaya Game", pengaruh utama game adalah merusak adab, dan membuat hal tercela menjadi hal-hal yang dicintai, seperti salah satu contohnya adalah meninggalkan shalat. Dimana game ini menarik pemain untuk duduk didepan layar selama berjam-jam. Setiap kali mereka menuntaskan level, mereka melanjutkan ke level berikutnya. Akibatnya, akan sulit bagi pemain untuk meninggalkan game-game ini dan bangkit, bahkan untuk shalat. Sehingga, mereka menunda shalat hingga waktunya habis, dan bahkan menyebabkan mereka meninggalkan shalat.[6] Berkata kotor dan kasar juga menjadi salah satu dampak negatif terhadap akhlak anak.[7] Telah dijelaskan dalam Q.S Maryam :59, dimana Allah berfirman:

فَخَلَفَ مِنْۢ بَعْدِهِمْ خَلْفٌ اَضَاعُوا الصَّلٰوةَ وَاتَّبَعُوا الشَّهَوٰتِ فَسَوْفَ يَلْقَوْنَ غَيًّا ۙ

Artinya: "*Kemudian, datanglah setelah mereka (generasi) pengganti yang mengabaikan salat dan mengikuti hawa nafsu. Mereka kelak akan tersesat*." (Maryam/19:59) [8]

Ahmad Amin dalam Kitab al-Akhlaq, yang dikutip oleh Ainul Yaqin dalam bukunya "Pendidikan Akhlak/Moral Berbasis Teori Kognitif", meninjau pandangan ulama dan menyimpulkan bahwa akhlak adalah kehendak yang

[6] Syekh Muhammad Al-Munajjid, *Bahaya Game* (Solo: Aqwam, 2016), 49.
[7] Yuli Pebrianti, "Dampak Bermain Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak SDN - 1 Bahaur Kabupaten Seruyan" (*Undergraduate*, IAIN Palangka Raya, 2021), 76.
[8] QS. Maryam (9):59.

dibiasakan hingga menjadi kebiasaan.[9] Artinya, akhlak bukanlah sekadar tindakan sesaat, melainkan suatu pola perilaku yang terbentuk dari pengulangan suatu tindakan hingga menjadi bagian dari diri seseorang.

Remaja sangat rentan terhadap berbagai informasi yang beredar, baik yang berdampak positif maupun negatif, di mana individu mengalami gejolak emosi dan keinginan kuat untuk mencari jati diri serta pengakuan dari keluarga dan lingkungan. Dalam upaya mendapatkan pengakuan tersebut, remaja terkadang melakukan tindakan di luar etika dan aturan.[10]

Remaja di Desa Simbarwaringin merupakan salah satu contoh dampak perkembangan teknologi saat ini. Desa Simbarwaringin merupakan desa yang berada di Kecamatan Trimurjo, Kabupaten Lampung Tengah. Di Desa Simbarwaringin, para remaja sudah terpengaruh oleh berbagai game online yang sedang marak di era modern ini, yang berdampak signifikan terhadap akhlak mereka. Bahkan pada saat kegiatan pengajian berlangsung, beberapa remaja lebih memilih bermain game saat bertugas di acara pengajian. Tidak sedikit dari mereka juga yang menunjukan kebiasaan buruknya, seperti berkata kotor dan kasar atau mengumpat, berteriak-teriak yang tidak pantas untuk diucapkan, melawan orang tua hingga menunda bahkan meninggalkan kewajibannya.[11]

---

[9] Ainul Yaqin, *Pendidikan Akhlak/Moral Berbasis Teori Kognitif* (PT. RajaGrafindo Persada, 2021), 22.

[10] Khamim Zarkasih Saputro, "Memahami Ciri Dan Tugas Perkembangan Masa Remaja," *Aplikasia: Jurnal Aplikasi Ilmu-Ilmu Agama* 17, No. 1 (2017): 1.

[11] "Observasi Pra Survey" (Dusun 11d, Desa Simbarwaringin, November 2024).

Hasil pra survey yang penulis lakukan pada 7-11 November 2024 di Desa Simbarwaringin melalui interaksi dengan remaja di desa dan tokoh masyarakat setempat, penulis menemukan bahwa remaja usia 17-23 tahun di Desa Simbarwaringin menunjukkan intensitas bermain game mobile legends yang cukup tinggi. Berikut data jumlah pemain berdasarkan dusun:[12]

Tabel 1.1

Jumlah Pemain Game Mobile Legends Di Desa Simbarwaringin

No	Dusun	Jumlah Pemain	Persentase
1	11A	28	27%
2	11C	22	21%
3	11D	35	33%
4	11F	20	19%

Sumber: Hasil survey di Dusun 11D

Dari tabel tersebut terlihat bahwa Dusun 11D memiliki jumlah pemain terbanyak (35 remaja), sehingga penulis memilih dusun ini sebagai lokasi penelitian karena representatif untuk mengamati pengaruh game mobile legends terhadap akhlak remaja.

Berdasarkan wawancara yang penulis lakukan dengan beberapa remaja yang ada di Desa Simbarwaringin, dusun 11D, bahwa terdapat beragam motivasi di kalangan remaja untuk bermain game Mobile Legends. Ada yang bermain sekadar untuk hiburan di waktu luang, ada yang karena alasan gamenya menantang, ada

[12] Ibid.

yang karena ajakan teman, ada yang bermain untuk adu skill dengan teman lain, bahkan ada yang bermain untuk mencari penghasilan.[13]

Menurut Bapak Suwardi, selaku tokoh masyarakat di Dusun 11D, sebelum mengenal dan bermain game online, para remaja biasanya rajin dan bersemangat dalam menjalani kegiatan seperti sekolah, bekerja, serta mengikuti aktivitas positif seperti pengajian, olahraga, dan kegiatan sosial lainnya. Namun, setelah mulai mengenal dan terbiasa bermain game online, perilaku mereka cenderung berubah. Mereka menjadi jarang ke mushola, kehilangan disiplin waktu, berbicara kasar, melawan orang tua, serta semakin malas untuk belajar dan bekerja.[14]

Selain berdampak terhadap akhlak dan ibadah, intensitas bermain game juga berpengaruh terhadap pengeluaran ekonomi keluarga. Berdasarkan wawancara dengan orang tua di dusun 11D, sebelum mengenal game mobile legends, remaja menghabiskan sekitar Rp.30.000-Rp.50.000 per bulan untuk paket data. Namun setelah aktif bermain game mobile legends, pengeluaran meningkat hingga Rp.100.000-150.000 per bulan karena membeli kuota internet, *top up diamond*, atau item game lainnya. Hal ini menambah beban ekonomi keluarga, terutama dari latar belakang ekonomi menengah ke bawah.[15]

Jika masalah ini tidak diatasi, maka kemungkinan dapat menyebabkan perubahan akhlak remaja yang lebih jauh. Kebiasaan remaja yang bermain game online terus menerus, dalam durasi dan frekuensi bermain yang lama, berisiko

[13] Wawancara sekumpulan remaja di RT. 34-35 dusun 11D, Simbarwaringin, 2024.
[14] Wawancara Kepala Urusan Umat Desa Simbarwaringin, Dusun 11d," 10 November 2024.
[15] Wawancara Orang Tua Remaja di Dusun 11D, 10 November 2024.

ketagihan sehingga meningkatkan keinginan mereka untuk terus bermain yang tanpa disadari memberikan pengaruh yang negatif pada mereka, terutama pada akhlak mereka. [16]

Berdasarkan latar belakang melalui wawancara, observasi, serta dokumentasi, penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Game Mobile Legends Terhadap Akhlak Remaja Di Desa Simbarwaringin Lampung Tengah" karena kecanggihan teknologi salah satunya adanya game mobile legends yang semakin pesat dan berdampak pada kehidupan individu, khususnya di kalangan remaja menjadi pengaruh bagi akhlak mereka. Oleh karena itu, penelitian mengenai masalah ini perlu dilakukan pengujian untuk membuktikan sejauh mana game mobile legends memengaruhi perubahan akhlak mereka.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, ada beberapa masalah yang dapat diidentifikasi diantaranya, yaitu:

1. Tingginya intensitas bermain game Mobile Legends di kalangan remaja usia 17-23 tahun di Desa Simbarwaringin, khususnya di Dusun 11D.
2. Remaja lebih memilih bermain game saat kegiatan keagamaan seperti pengajian berlangsung, menunjukkan adanya pergeseran prioritas.
3. Durasi bermain yang berlebihan yang menyebabkan remaja mengalami kecanduan, kurang tidur dan kehilangan semangat beraktivitas.

[16] Rischa Pramudia Trisani dan Silvia Yula Wardani, *Stop Kecanduan Game Online: Mengenal Dampak Ketergantungan Pada Game Online Serta Cara Menguranginya* (Madiun: Unipma Press, 2018).

4. Terjadinya perubahan akhlak remaja setelah bermain game Mobile Legends seperti berkata kasar, malas ibadah, malas belajar dan bekerja, hingga melawan orang tua.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang diangkat, sebaiknya penelitian ini dibatasi agar pembahasan lebih terarah. Dengan demikian, fokus masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini meliputi:

1. Subjek penelitian dibatasi pada remaja usia 17–23 tahun yang berdomisili di Dusun 11D, Desa Simbarwaringin, Lampung Tengah, yang secara aktif bermain game *Mobile Legends*.
2. Aspek intensitas bermain game dibatasi pada frekuensi dan durasi bermain yang tinggi, serta dampak negatifnya seperti kecanduan, kurang tidur, dan penurunan semangat dalam aktivitas harian.
3. Akhlak remaja yang diteliti yakni akhlak terpuji dan tercela terhadap Allah, dan Manusia.
4. Penelitian tidak membahas dampak positif dari bermain game, tetapi hanya berfokus pada dampak negatif intensitas bermain game Mobile Legends terhadap akhlak remaja.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah Ada Pengaruh Game Mobile Legends terhadap akhlak remaja di Desa Simbarwaringin Lampung Tengah?”

E. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

   Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh game mobile legends terhadap akhlak remaja di Desa Simbarwaringin, Lampung Tengah.

2. Manfaat Penelitian

   a. Secara teoritis, penelitian ini dapat memberikan wawasan tentang dampak dari intensitas bermain game mobile legends dan pengaruhnya terhadap perubahan akhlak remaja, baik dalam skala kecil maupun besar.

   b. Secara praktis/empiris, untuk penulis yaitu untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan program studi S1 dan menjadi salah satu sarana untuk mengembangkan kemampuan serta keterampilan berdasarkan ilmu yang telah dipelajari.

F. Penelitian Relevan

Penulis berusaha untuk membandingkan dan menemukan inspirasi bagi penelitian yang akan datang. Kajian terdahulu membantu penulis dalam menentukan posisi penelitian serta menegaskan orisinalitasnya. Selain itu, kajian ini juga membantu penulis dalam memilih metode pengelolaan dan analisis data yang tepat, dengan mempertimbangkan perbandingan dengan penelitian sebelumnya.

Adapun penelitian terdahulu yang sudah pernah dilakukan para peneliti diantaranya:

1. Hasil penelitian yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Game Online Terhadap Akhlak Remaja Di Desa Morang Kecamatan Batang Onang Kabupaten Padang Lawas Utara."[17] Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh game online terhadap akhlak remaja di Desa Morang Kecamatan Batang Onang Kabupaten Padang Lawas Utara. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan game online terhadap akhlak remaja di Desa Morang Kecamatan Batang Onang Kabupaten Padang Lawas Utara. Baik itu pengaruh positif ataupun pengaruh negatif.

2. Hasil Penelitian dengan judul "Pengaruh Game Online terhadap Akhlak Remaja di Desa Muara Simpur Kecamatan Ulu Talo Kabupaten Seluma". Berdasarkan hasil penelitian game online berpengaruh terhadap akhlak remaja. Kesimpulan ini diuji berdasarkan uji koefisien regresi, uji koefisien determinasi, dan uji signifikansi.[18]

3. Hasil Penelitian dengan judul " Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran PAI Kelas VII SMP Ma'arif 1 Metro Utara" Berdasarkan hasil penelitian, game online berpengaruh terhadap akhlak remaja.[19] Kesimpulan ini diuji berdasarkan uji validitas, reliasbilitas,

---

[17] Riska Handayani Harahap, "Pengaruh penggunaan game online terhadap akhlak remaja di Desa Morang Kecamatan Batang Onang Kabupaten Padang Lawas Utara" (*Undergraduate*, UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan, 2024).

[18] Irfan Putra Talo, "*Pengaruh Game Online Terhadap Akhlak Remaja di Desa Muara Simpur Kecamatan Ulu Talo Kabupaten Seluma*" (Bengkulu, Universitas Fatmawati Sukarno Bengkulu, 2022).

[19] Egi Ayu Anggita, "Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Pai Kelas VII SMP Ma'arif 1 Metro Utarsa*"* (*Undergraduate*, Institut Agama Islam Negeri Metro, 2023).

uji korelasinya dengan rumus product moment dan diperoleh hasil pearson correlation.

Terdapat persamaan pada ketiga penelitian yang cukup signifikan dengan penelitian yang penulis lakukan yaitu terletak pada tema yang diangkat, yaitu sama-sama membahas pengaruh dari penggunaan atau intesitas bermain game online terhadap akhlak remaja. Selain itu, objek penelitian yang digunakan juga serupa, yakni remaja sebagai subjek utama yang diteliti dalam konteks perubahan perilaku atau akhlak. Dari sisi metodologi, ketiga penelitian tersebut menggunakan pendekatan kuantitatif dengan alat analisis statistik yang juga digunakan dalam penelitian ini. Hasil dari ketiga penelitian menunjukkan bahwa game online memiliki pengaruh terhadap akhlak remaja.

Perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian-penelitian sebelumnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Riska Handayani Harahap, Irfan Talo Putra, dan Egi Ayu Anggita menggunakan objek game online secara umum, sedangkan penelitian ini secara spesifik meneliti pengaruh dari game *Mobile Legends*. Dari segi lokasi, masing-masing penelitian dilakukan di wilayah yang berbeda: Riska meneliti di Desa Morang, Irfan di Desa Muara Simpur, dan Egi di SMP Ma'arif 1 Metro Utara, sedangkan penelitian ini difokuskan di Desa Simbarwaringin 11D. Selain itu, penelitian Egi juga menambahkan fokus terhadap hasil belajar siswa, terutama pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), sehingga tidak hanya membahas akhlak, melainkan juga prestasi akademik.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Akhlak Remaja

1. Akhlak

a. Pengertian Akhlak

Akhlak merupakan bentuk jamak dari kata "*alkhuluq*", yang memiliki beberapa makna: (1) sifat atau karakter; (2) kebiasaan atau adat istiadat; (3) sifat kepahlawanan atau keberanian; (4) agama; dan (5) kemarahan atau emosi.[1]

Al-Ghazali menjelaskan bahwa akhlak merupakan karakter atau sifat yang mendalam dan tertanam dalam diri seseorang, sehingga mendorong terjadinya tindakan atau perilaku secara spontan dan alami tanpa perlu melalui proses pemikiran atau pertimbangan yang mendalam. Dengan kata lain, akhlak mencerminkan kebiasaan yang terbentuk dari sifat internal seseorang yang muncul secara otomatis dalam perilaku sehari-hari.[2]

Menurut Ahmad Amin, akhlak merupakan hasil dari kombinasi antara kehendak dan kebiasaan. Kehendak mengacu pada keputusan yang diambil setelah mempertimbangkan berbagai keinginan, sedangkan kebiasaan adalah tindakan yang dilakukan secara berulang sehingga menjadi mudah dilakukan. Ketika kehendak dan kebiasaan bergabung, mereka menciptakan kekuatan

[1] Haidar Putra Daulay Dan Nurussakinah Daulay, *Pembentukan Akhlak Mulia: Tinjauan Pendidikan Agama Islam Dan Psikologi Positif* (Medan: Perdana Publishing, 2022), 136.

[2] Saiful Bahri, *Membumikan Pendidikan Akhlak: Konsep, Strategi, Dan Aplikasi* (Sumatra Barat: Mitra Cendekia Media, 2023), 2.

yang lebih besar dalam diri seseorang, dan kekuatan inilah yang disebut dengan akhlak.[3]

Akhlak dijelaskan pula dalam Al-Qur'an surat Al-Alaq ayat 1–5. Jika diartikan secara harfiah, ayat tersebut menggambarkan bagaimana Allah SWT menciptakan manusia dan sekaligus melepaskannya dari kebodohan. Dengan hal ini, akhlak memiliki karakteristik yang didasari oleh nilai-nilai ilahiah, nilai kemanusiaan, dan berlandaskan ilmu pengetahuan.[4]

Menurut buku studi akhlak, antara akhlak, moral dan etika, tidak berada ditingkat yang sama, karena moral dan akhlak merupakan sebuah pedoman bagaimana seseorang harus berperilaku, atau juga dapat dikatakan sebagai petunjuk konkret yang siap pakai tentang bagaimana seseorang harus berperilaku. Sedangkan etika merupakan refleksi kritis dan rasional atas ajaran akhlak dan moral.[5]

Secara ringkas, akhlak adalah perilaku yang baik atau buruk, moral adalah norma atau kebiasaan yang mengatur perilaku tersebut, dan etika adalah analisis filsafat tentang akhlak dan moral.

b. Bentuk Akhlak

Secara garis besar dikenal dua bentuk akhlak; yaitu akhlaq al-karimah atau akhlak mahmudah (akhlak terpuji) dan akhlaq al- madzmumah (akhlak tercela).[6]

---

[3] Ibid., 3.

[4] Ambaryani, Buana Sari, Dan Santi Eka, *Pembinaan Akhlak Pada Anak Remaja* (Indonesia: Guepedia, 2021), 13.

[5] Suhayib, *Studi Akhlak* (Yogyakarta: Kalimedia, 2016).

[6] Badrudin dan Hikmatullah, *Pendidikan Akhlak dalam al-Qur'an: Studi Tarbawi Perspektif Syaikh Nawawi al-Bantani* (Penerbit A-Empat, 2021), 70.

1) Akhlak Mahmudah (Akhlak Terpuji)

Secara etimologi, akhlak mahmudah adalah akhlak yang terpuji. Mahmudah merupakan bentuk maf'ul dari kata hamida yang berarti dipujis. Akhlak mahmudah atau akhlak terpuji disebut juga akhlaq al-karimah (akhlak mulia). Akhlak terpuji adalah suatu yang baik dan mesti dilakukan, yang mencakup akhlak kepada Allah, akhlak kepada Rasulullah, akhlak kepada diri sendiri, keluarga, teman sejawat, akhlak kepada hewan dan akhlak kepada lingkungan.

2) Akhlak Madzmumah (Akhlak Tercela)

Secara etimologi, kata madzmumah berasal dari bahasa arab yang artinya tercela. Oleh karena itu akhlak madzmumah artinya akhlak tercela. Semua bentuk kegiatan yang yang bertentangan dengan akhlak terpuji, disebut akhlak tercela.Akhlak tercela merupakan tingkah laku tercela yang dapat merusak keimanan seseorang, dan menjatuhkan martabatnya sebagai manusia. Adapun contoh dari akhlak tercela yaitu syirik, kufur, nifak, fasik takabur, dan ujub, dengki, gibah, membantah orang tua, sombong, emosi yang berlebih, dan melalaikan waktu dan masih banyak lagi contoh-contoh dari akhlak tercela.

c. Ruang Lingkup Akhlak

Ruang lingkup akhlak Islam adalah seluas kehidupan manusia itu sendiri yang mesti diaplikasikan *fi kulli al-makan wa fi kulli al-zaman*. Akhlak Islam meliputi seperti:

1) Akhlak Kepada Allah dan Rasul-Nya

Akhlak kepada Allah merujuk pada hubungan antara manusia dengan Tuhan Yang Maha Esa. Istilah ini menggambarkan kewajiban spiritual dan keagamaan umat manusia dalam menjaga ikatan dan komunikasi yang baik dengan Sang Pencipta.[7]

2) Akhlak Kepada Manusia

a) Akhlak Kepada Diri Sendiri

Akhlak terhadap diri sendiri berarti menunjukkan kasih sayang pada diri sendiri dengan menjauhi perilaku buruk. Hal ini mencakup upaya menjaga dan merawat hati agar tetap bersih dan jernih, berbicara sesuai dengan suara hati, serta mengendalikan keinginan atau dorongan yang dapat mengarah pada hal-hal negatif.[8]

b) Akhlak Kepada Orang Tua

Akhlak kepada Orang Tua adalah Menghormati dan menyayangi mereka berdua dengan sopan santun dan berbakti

[7] Yenni Yunita, *Pendidikan Akhlak Bagi Mahasiswa* (Penerbit P4I, 2023), 12.
[8] Siti Suwaibatul Aslamiyah Maula Evi Zulianah, Minatul, *Pendidikan Akhlak dengan Literasi Islami* (Nawa Litera Publishing, 2021), 6.

kepada keduanya dalam keadaan hidup dan dalam keadaan sudah meninggal dunia.[9]

c) Akhlak Kepada Keluarga

Akhlak terhadap keluarga berarti menumbuhkan kasih sayang di antara anggota keluarga, yang diwujudkan melalui komunikasi. Komunikasi yang didasari oleh kasih sayang tulus akan dirasakan oleh semua anggota keluarga. Jika orang tua berkomunikasi dengan anak-anaknya dengan kasih sayang, hal ini akan menumbuhkan wibawa pada orang tua. Sebaliknya, kepercayaan orang tua kepada anak juga akan terbentuk. Oleh karena itu, kasih sayang harus menjadi inti dari komunikasi dalam keluarga.[10]

d) Akhlak Kepada Masyarakat

Akhlak terhadap masyarakat adalah sikap dan perilaku seseorang dalam berinteraksi dengan orang lain di lingkungan sosialnya. Ini mencakup bagaimana kita memperlakukan tetangga, teman, kolega, dan seluruh anggota masyarakat. Akhlak yang baik terhadap masyarakat akan menciptakan hubungan yang harmonis, saling menghormati, dan saling membantu. [11]

---

[9] Muhammad Naim, *Buku Ajar Pendidikan Agama Islam (Jilid 2)* (Jawa Tengah: Penerbit NEM, 2024), 36.

[10] Maula, *Pendidikan Akhlak dengan Literasi Islami*, 4.

[11] Ibid.

d. Faktor Pembentuk Akhlak

Faktor-faktor yang mempengaruhi pembentukan akhlak dapat dijelaskan melalui tiga aliran, sebagai berikut:[12]

1) Aliran nativisme

Aliran ini berpendapat bahwa pencapaian pendidikan dan perkembangan individu sepenuhnya ditentukan oleh faktor bawaan sejak lahir, tanpa dipengaruhi oleh lingkungan.

2) Aliran Empirisme

Aliran ini berpendapat bahwa pencapaian pendidikan dan perkembangan seseorang ditentukan oleh pengalaman-pengalaman yang diperolehnya sepanjang hidup.

3) Aliran Konvergensi

Aliran ini berpendapat bahwa pencapaian pendidikan dan perkembangan seseorang dipengaruhi oleh faktor bawaan serta lingkungan sekitarnya.

2. Remaja

a. Pengertian Remaja

Kata remaja berasal dari bahasa Latin *adolescence*, yang berarti tumbuh atau menuju kedewasaan. Remaja adalah tahap kritis dalam kehidupan manusia, di mana individu mengalami gejolak emosi dan keinginan kuat untuk mencari jati diri serta pengakuan dari keluarga dan lingkungan. Dalam

[12] Nengah Martha, *Pengantar Pendidikan* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2023), 13.

upaya mendapatkan pengakuan tersebut, remaja terkadang melakukan tindakan di luar etika dan aturan.[13]

Masa remaja merupakan masa transisi atau peralihan dari masa kanak-kanak ke masa dewasa, yang ditandai dengan perubahan dalam aspek fisik, psikologis, dan sosial. Selain itu, masa remaja juga dikenal sebagai periode pencarian identitas diri bagi seorang remaja.[14]

b. Karakteristik Umum Remaja

Karakteristik remaja adalah ciri khas yang melekat pada diri seorang remaja yang muncul dalam berbagai situasi dan kondisi. Dari segi fisik, mereka sudah tidak lagi dianggap anak-anak, melainkan lebih menyerupai orang dewasa., oleh karena itu ada sejumlah sikap yang sering ditunjuk oleh remaja yaitu:[15]

1) Kegelisahan

Remaja memiliki idealisme tinggi dengan banyak angan dan keinginan untuk diwujudkan. Namun, kemampuan mereka sering kali belum cukup memadai, sehingga angan-angan dan keinginan mereka cenderung melebihi kapasitas yang dimiliki.

2) Pertentangan

Remaja berada dalam fase pencarian jati diri, di mana mereka ingin mandiri dari orang tua namun masih merasa belum sepenuhnya siap. Situasi ini sering memunculkan konflik dengan orang tua dan

[13] Rahmah Hastuti, *Psikologi Remaja* (Penerbit Andi, 2021), 2.
[14] Ibid., 3.
[15] Ibid., 3–5.

kebingungan dalam mengambil keputusan, karena meskipun ingin bebas, mereka belum mampu menghadapi risiko secara mandiri.

3) Aktivitas Kelompok

Remaja cenderung memiliki banyak keinginan, namun seringkali tidak dapat mewujudkannya karena berbagai faktor, salah satunya adalah keterbatasan biaya atau larangan dari orang tua yang dapat melemahkan bahkan mematahkan semangat mereka. Banyak remaja yang mencari pelarian dari kesulitan ini dengan berkumpul bersama teman-teman untuk melakukan aktivitas bersama.

4) Keinginan Mencoba Segala Sesuatu

Secara umum, remaja memiliki rasa ingin tahu yang besar, yang mendorong mereka untuk menjelajahi dan mencoba berbagai hal yang belum pernah mereka alami. Selain itu, dorongan untuk berperilaku seperti orang dewasa membuat mereka ingin meniru apa yang dilakukan oleh orang dewasa.

B. Game Mobile Legends

1. Game Mobile Legends

Gambar 2. 1 Logo Terbaru Game Mobile Legends

Game online menurut Aziz yang dikutip oleh Rischa dan Silvia adalah game atau permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi online.[16] Game Mobile Legends merupakan salah satu bentuk dari game online. Game online menurut Burhan, yang dikutip oleh Andri dan Andy diartikan sebagai permainan berbasis digital yang dapat dimainkan secara bersama-sama oleh banyak orang melalui koneksi internet dengan orang-orang dari berbagai lokasi, bahkan dari belahan dunia yang berbeda.[17]

Mobile Legends adalah permainan bergenre MOBA (*Massive Online Battle Arena*), yang merupakan hasil perpaduan antara genre RTS (*Real-Time Strategy*) dan RPG (*Role-Playing Game*). Dalam game ini, pemain dibagi ke dalam dua tim yang saling bertarung. Setiap pemain mengendalikan satu karakter atau *hero* dengan tujuan utama menghancurkan markas lawan sekaligus melindungi markas tim sendiri. Pertarungan berlangsung di tiga jalur utama yang dikenal sebagai *top*, *middle*, dan *bottom*, yang menghubungkan markas kedua tim. Setiap tim terdiri dari lima pemain yang masing-masing mengendalikan hero melalui perangkat mereka. Selain itu, terdapat karakter pendukung yang dikendalikan oleh komputer, disebut *minions*, yang secara otomatis muncul dari markas tim. *Minions* ini bergerak

[16] Trisani dan Wardani, *Stop Kecanduan Game Online: Mengenal Dampak Ketergantungan Pada Game Online Serta Cara Menguranginya*, 4.
[17] Kustiawan and Utomo, *Jangan Suka Game Online*, 7.

menyusuri tiga jalur tersebut untuk membantu menyerang markas lawan, melawan hero musuh, dan menghadapi menara pertahanan.[18]

Mobile Legends adalah sebuah permainan video bergenre *multiplayer online battle arena* (MOBA) yang dimainkan di perangkat *mobile* seperti ponsel. Dalam permainan ini, dua tim yang masing-masing terdiri dari lima pemain saling bertarung untuk menghancurkan markas lawan, sambil mempertahankan markas mereka sendiri. Setiap pemain mengendalikan satu karakter atau *hero* yang memiliki kemampuan khusus, dan bekerja sama dengan tim untuk mengalahkan musuh, menghancurkan menara, dan mencapai tujuan utama yaitu menghancurkan markas musuh.[19]

Secara harfiah, Game Mobile Legends ini dapat diartikan sebagai permainan pertempuran dalam suatu arena yang dilakukan oleh beberapa pemain secara online. Game Mobile Legends juga memiliki beberapa aturan dalam bermain, yaitu:[20]

a. Setiap memain tidak di perbolehkan memilih hero yang sama sesama tim kecuali sesama tim kecuali sesama musuh di perbolehkan menggunakan hero yang sama.

---

[18] A. S. Chan, F. Fachrizal, and A. R. Lubis, "Outcome Prediction Using Naïve Bayes Algorithm in The Selection of Role Hero Mobile Legend," *Journal of Physics: Conference Series* 1566, no. 1 (June 2020): 1,

[19] Irta Fitriana and Misbakhul Munir Rois, "Analysis of Metaphors Applied in Mobile Legends Game," *Diglossia: Jurnal Kajian Ilmiah Kebahasaan Dan Kesusastraan* 15, no. 1 (November 28, 2023): 118.

[20] *Rani, Hasibuan, dan Barus, "Dampak Game Online Mobile Legends*," 7.

b. Setiap pemain jika sudah memulai permainan tidak bisa mem-*pause* permainannya kecuali dalam kegiatan turnamen.

c. Setiap pemain juga tidak bisa bermain dengan rank (peringkat) yang 2 tingkatan di atas.

d. Jika pemain mengalami masalah gangguan koleksi internet maka pemain dinyatakan AFK (bermain secara komputer).

e. Jika pemain memiliki skil yang rendah maka pemain tidak mendapat peringkat (rank).

Adapun langkah-langkah dalam bermain game *Mobile* Legends (MLBB) yaitu sebagai berikut:[21]

a. Pilih Tujuan Room (Rank, Classic,Brawl, Custom,dst)

b. Buat Tim, jika tidak ada bisa dimainkan secara pribadi (solo)

c. Setiap pemain sebanyak 5 orang memilih hero dengan keterampilan dan peran yang berbeda, seperti Tank, Marksman, Mage, Fighter, Assassin, atau Support. Pilih hero yang sesuai dengan gaya bermain yang dikuasai dan kebutuhan tim.

d. Permainan ini berlangsung di peta dengan tiga jalur utama (*top*, *middle*, *bottom*) yang disebut “lane”. Ada juga area hutan di antara jalur-jalur tersebut yang memiliki monster netral.

[21] Ibid., 8.

e. Pemain harus menyeimbangkan pertahanan lane mereka dengan menyerang tower lawan sampai tower akhir hancur.

f. Permainan dikatakan menang jika tower lawan hancur, dan dikatakan kalah jika tower tim yang hancur.

Dengan demikian, dapat diambil secara keseluruhan bahwa definisi Game *Mobile Legends* adalah permainan berbasis digital bergenre *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) yang dimainkan secara online oleh dua tim yang masing-masing terdiri dari lima pemain saling bertarung untuk menghancurkan markas lawan sambil mempertahankan markas mereka sendiri. Setiap pemain mengendalikan karakter atau *hero* dengan kemampuan unik yang berperan strategis sesuai kebutuhan tim.

2. Intensitas Bermain

Kata intensitas berasal kata dari bahasa Inggris yaitu, "*Intensity*" yang berarti kuat, keras, atau hebat. Kata *intensive* dalam bahasa Indonesia dikenal dengan kata intensif atau Intensitas, yang mempunyai arti sungguh-sungguh, giat, atau hebat dalam melakukan suatu hal.[22]

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan. Bermain terdiri atas tanggapan yang diulang sekedar untuk mendapatkan kesenangan fungsional. Bermain sebagai tingkah laku motivasi

[22] Istiqomah Isnaini dkk., "Intensitas Bermain *Game* Online Berhubungan Dengan Perilaku Agresif Verbal Remaja," *Jurnal Keperawatan Jiwa* 9, no. 1 (8 April 2021): 235–42.

instrinsik yang dipilih secara bebas yang berorientasi pada proses yang disenangi.[23]

Intensitas bermain game online merujuk pada tingkat frekuensi atau durasi waktu yang dihabiskan seseorang dalam aktivitas bermain game, khususnya game online, yang sering kali dipengaruhi oleh dorongan emosi seperti semangat dan antusiasme. Semakin banyak waktu yang dihabiskan remaja untuk bermain game online, semakin tinggi pula intensitasnya. Sebaliknya, jika waktu yang digunakan untuk aktivitas ini lebih sedikit, maka intensitas bermain game online juga akan lebih rendah.[24]

Adapun aspek intensitas bermain game online adalah sebagai berikut:[25]

a. Frekuensi Bermain

Frekuensi mengacu pada seberapa sering seseorang bermain game online. Jika anak bermain game online sebanyak 4-5 kali dalam seminggu, hal ini dapat menyita banyak waktu mereka hanya untuk bermain. Akibatnya, mereka cenderung mengabaikan kegiatan atau aktivitas lain, yang pada akhirnya dapat mengurangi kesempatan mereka untuk memperoleh pengetahuan baru.

---

[23] Kustiawan dan Utomo, *Jangan Suka Game Online*, 56–60.

[24] Conni La Febrina, "Pengaruh Intensitas Bermain Game On-Line Terhadap Agresivitas Siswa," *JIV-Jurnal Ilmiah Visi* 9, no. 1 (30 Juni 2014): 30

[25] Harahap, "Pengaruh penggunaan game online terhadap akhlak remaja di Desa Morang Kecamatan Batang Onang Kabupaten Padang Lawas Utara," 16.

b. Lama Waktu Akses

Aspek ini memiliki arti penting karena berkaitan dengan durasi waktu yang dihabiskan untuk bermain game online. Jika anak bermain game online lebih dari 3 jam per hari, mereka cenderung menganggap game tersebut lebih penting dibandingkan dengan aktivitas lain, seperti belajar, beribadah, atau membantu orang tua.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa intensitas bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir dan permainan yang dapat dilakukan.

3. Teori Permainan (Game)

Game adalah aktivitas yang dimainkan dengan aturan tertentu, yang menghasilkan pemenang dan pihak yang kalah. Aktivitas ini melibatkan serangkaian peraturan yang menciptakan situasi kompetitif, di mana individu atau kelompok pemain menggunakan strategi tertentu untuk meningkatkan peluang kemenangan mereka atau memperbesar kemungkinan kekalahan lawan. [26]

Menurut perspektif psikologi, khususnya yang dikemukakan oleh Sigmund Freud (Austria/Inggris), permainan memiliki fungsi sebagai sarana mengekspresikan dorongan impulsif dan mengurangi kecemasan berlebih pada anak. Aktivitas bermain dapat diwujudkan melalui permainan yang

[26] Muhamad Hilman Firmansyah, "Game Online Dan Perkembangan Moral Perspektif Jean Piaget: Studi Kasus Mahasiswa Angkatan 2021," *Gunung Djati Conference Series* 24 (11 Juni 2023): 724.

melibatkan fantasi dan imajinasi, baik dalam bentuk sosiodrama maupun ketika anak bermain sendirian. Freud berpendapat bahwa melalui kegiatan bermain dan berfantasi, anak dapat mengungkapkan berbagai harapan, konflik, serta pengalaman yang tidak mungkin diwujudkan dalam kehidupan nyata. Sebagai contoh, anak yang bermain perang-perangan, meninju boneka, atau berpura-pura bertarung sebenarnya sedang mengekspresikan rasa kesalnya.[27]

Teori perkembangan kognitif yang dikemukakan oleh Jean Piaget dari Swiss menekankan pentingnya pemahaman tentang cara pikiran manusia berkembang dan faktor-faktor yang memengaruhinya. Berdasarkan teori yang dikemukakan oleh Sigmund Freud dan Jean Piaget, permainan memiliki peran penting dalam perkembangan anak, baik secara psikologis maupun kognitif. Dari sisi psikologis, permainan berfungsi sebagai media untuk mengekspresikan emosi dan mengurangi kecemasan melalui kegiatan bermain fantasi. Sementara itu, dari aspek kognitif, permainan berperan mengoptimalkan fungsi otak dengan mengintegrasikan kerja otak kiri dan kanan, serta membangun jaringan syaraf yang mendukung pemahaman di masa depan. Kedua perspektif ini menguatkan pandangan bahwa aktivitas bermain bukan sekadar hiburan, melainkan merupakan sarana penting dalam mendukung tumbuh kembang anak secara menyeluruh.[28]

---

[27] Sigmund Freud, *Pengantar Umum Psikoanalisis* (Anak Hebat Indonesia, 2024), 203.

[28] Muhamad Hilman Firmansyah, "Game Online Dan Perkembangan Moral Perspektif Jean Piaget: Studi Kasus Mahasiswa Angkatan 2021," *Gunung Djati Conference Series* 24 (11 Juni 2023): 724.

4. Dampak Bermain Game Mobile Legends

Game online diciptakan untuk diselesaikan tantangannya dari para pemain yang memiliki aturan bermain maupun urutan strateginnya. Dari jumlah jenis game online memiliki tingkat kesukaran atau level yang berbeda mulai dari yang sangat mudah hingga sangat sulit. Para pemain game online diharapkan untuk menyelesaikan tingkat kesukarannya atau dapat mengalahkan lawannya sesuai aturan bermain yang terdapat di game online. Bermain game online dapat melatih para pemain untuk menyelesaikan permainan secara cepat dan benar sehingga dapat mengumpulkan point terbanyak serta dapat menaiki tingkat level selanjutnya.[29]

Allah berfirman dalam Al-Qur'an surah al-An'am ayat 22 :

﴿ وَيَوْمَ نَحْشُرُهُمْ جَمِيْعًا ثُمَّ نَقُوْلُ لِلَّذِيْنَ اَشْرَكُوْٓا اَيْنَ شُرَكَآؤُكُمُ الَّذِيْنَ كُنْتُمْ

تَزْعُمُوْنَ ٢٢ ﴾

Artinya: *"(Ingatlah) tatkala Kami kumpulkan mereka semua kemudian Kami berfirman kepada orang-orang yang mempersekutukan Kami, "Manakah sekutu-sekutumu yang kamu sangkakan*?" (Al-An'am/6:22)[30]

[29] Emy Yunita Rahma Pratiwi, *Positif Negatif Game Online (Pengaruh Fenomena Game Online Terhadap Prestasi Belajar)* (Jombang: LPPM UNHASY TEBUIRENG JOMBANG, 2019), 22.

[30] QS. Al-An'am (6):22.

Ayat tersebut menjelaskan bahwa kehidupan dunia ini hanyalah permainan dan tipu daya belaka bagi orang yang tidak mau melakukan apa yang di ridhai Allah, baik itu dosa kecil maupun dosa besar. Misalnya syirik atau mempersekutukan Allah, melawan orang tua, melalaikan ibadah daln lain sebagainya. Jika seseorang terlalu mencintai kehidupan dunia pastilah ia akan terjerumus dan terjebak dalam dunia fana yang sifatnya sementara, sehingga menjadikan dunia sebagai tujuan utamanya dan lalai akan perintah Allah. Banyak hal yang bisa membuat masunia menjadi lalai karna kehidupan dunia.[31]

Remaja dapat dengan mudah terpengaruh game online. Waktu yang seharusnya digunakan untuk istirahat atau aktivitas lain sering kali dihabiskan dengan duduk di depan komputer, asik dalam permainan. Meskipun tampak hanya duduk, bermain game online selama lebih dari 30 jam per minggu dapat memberikan dampak jangka panjang. Aktivitas ini menguras energi, membutuhkan konsentrasi tinggi, dan memicu rasa penasaran untuk terus mengejar skor tinggi, hingga membuat remaja lupa waktu dan sulit berhenti sejenak.[32]

Game online sering dianggap berdampak negatif karena sifatnya yang adiktif dan tema kekerasan, sehingga dikhawatirkan merusak dan memicu agresi. Namun, para ahli berpendapat bahwa game online juga akan

[31] Harahap, "Pengaruh penggunaan game online terhadap akhlak remaja di Desa Morang Kecamatan Batang Onang Kabupaten Padang Lawas Utara," 21.

[32] Eryzal Novrialdy, "Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya," *Buletin Psikologi* 27, no. 2 (5 Desember 2019): 149.

berdampak positif apabila dimanfaatkan untuk hiburan, di mana segala rasa penat dan stres dapat dikurangi dengan bermain game.[33] Dengan demikian, game online memiliki dampak positif dan negatif bagi pemainnya.

a. Dampak Positif Game Online

Bermain game dapat menjadi latihan yang sangat efektif bagi otak. Banyak game memerlukan keterampilan berpikir abstrak dan tingkat tinggi untuk mencapai kemenangan. Kemampuan yang dilatih meliputi pemecahan masalah dan logika, Meningkatkan konsentrasi, peningkatan perhatian dan motivasi, koordinasi tangan-mata, keterampilan motorik dan spasial, multitasking, penalaran, serta kerja tim dan kolaborasi.[34]

Menurut Emy, dampak positif dari game online untuk meningkatkan kemampuan kognitif bagi para penggunanya, diantaranya adalah:[35]

1) Melatih Logika

Game bergenre strategi dapat melatih pengguna game online untuk menggunakan berbagai strategi agar dapat memenangkan game tersebut. Permainan tersebut dapat membantu melatih penggunaan logika, menganalisa, dan memecahkan masalah yang sedang dihadapi.

---

[33] Ibid.

[34] Trisani dan Wardani, *Stop Kecanduan Game Online: Mengenal Dampak Ketergantungan Pada Game Online Serta Cara Menguranginya*, 26–28.

[35] Pratiwi, *Positif Negatif Game Online (Pengaruh Fenomena Game Online Terhadap Prestasi Belajar)*, 22–25.

2) Cepat Menyelesaikan Masalah (*Problem Solving*)

Kebiasaan pemain dalam bermain game yang sering memecahkan teka teki agar dapat menyelesaikan level dalam bermain game online. Berdasarkan penelitian, diketahui bahwa rata-rata pemain ketika belajar di kelas cepat menyelesaikan soal pemecahan masalah (problem solving) pelajaran dengan persentase sebesar 40%.

3) Melatih Kemampuan Spasial

Anak yang bermain game online berhubungan kecerdasan gambar dan visualisasi sehingga kemampuan spasial anak akan terasah. Kemampuan ini berpengaruh pada kemampuan berhitung. Selain itu, bermain game online juga akan membantu perkembangan motorik halus anak.

4) Stimulasi Otak

Para pemain bisa membuat permainan sendiri sesuai dengan yang diingingkannya. Hal ini akan membantu stimulasi otak dan proses berfikir untuk menciptakan skenario yang panjang dan rumit sehingga dapat meningkatkan perkembangan kreativitas mereka.

5) Mempercepat Pola Pikir

Apabila seseorang memainkan permainan game online hal ini akan mempercepat pola pikir pemain. Karena game yang mengusung tema strategi akan merangsang otak untuk berpikir lebih cepat dalam mengambil sebuah keputusan. Sehingga semakin sering otak dilatih

dalam mengambil keputusan, maka pola pikir dalam keseharian juga akan semakin cepat.

6) Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Asing

Dalam game online terdapat bahasa asing terutama bahasa Inggris, semakin seseorang memainkan game online semakin pula seseorang akan memahami arti kata yang berbahasa Inggris di dalam game online. Karena jika pemain tidak dapat memahami arti kata dari bahasa Inggris tentunya tidak akan bisa bermain game online.

7) Membantu Bersosialisasi dengan Orang Lain

Para pemain game online saling terhubung dengan pemain lainnya yaitu dengan lawannya atau musuh. Dari perlawanan ini para pemain game online saling berkomunikasi untuk meraih faktor kemenangan dalam pertandingan. Dari perlawanan inilah membuat pemain mudah untuk bersoialisasi dengan lawannya.

b. Dampak Negatif Game Online

Game online mempunyai banyak manfaat bagi para penggunanya. Namun, apabila seseorang terlalu berkecanduan dalam memainkannya dapat menyalahgunakannya. Game online jika dimainkan secara berlebihan dapat merugikan banyak pengguna khususnya bagi remaja. Adapun dampak negatif dari game online, antara lain:[36]

[36] Ismi Zakiah, "Kecanduan Game Online Pada Remaja Dan Penanganannya*"* (*tugas_akhir,* Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta, 2021), 23-25.

1) Mengakibatkan Kecanduan

Para Pemain Game online yang sedang marak membuat orang untuk memainkannya, karena tampilan game online yang semakin menarik membuat para pemain menyukainya. Disamping tampilan menarik, juga para pemain menganggap bahwa game online menjadi penghibur seseorang.

2) Melawan Orang Tua

Dampak negatif dari game online salah satunya adalah dapat menurunkan penghormatan dan kepatuhan terhadap orang tua Ketika seseorang terlalu asyik bermain game, terutama yang melibatkan interaksi dengan pemain lain, mereka bisa menjadi lebih agresif atau kurang menghargai otoritas seperti orang tua.

3) Mendorong Pemain untuk Berbicara Kotor dan Kasar

Dalam mencari kemenangan atau mendapat nilai tertinggi dari game online, para pemain harus menyelesaikannya dengan aturan maupun strategi bermain. Dengan mencari kemenangan terkadang bagi pemain menimbulkan sifat emosi apabila yang dimainkan tidak mendapatkan nilai tertinggi atau kalah dari musuh.

4) Menjadi Lalai

Apabila seseorang sudah berkecanduan bermain game online, akan berakibat melupakan waktunya untuk melakukan aktifitas lainnya. Seperti: beribadah, belajar, bekerja maupun aktifitas lainnya yang bersifat positif.

5) Kurang Tidur

Keseruan dalam bermain game online, pemain telah mengalami penurunan istirahat yang disebabkan tidak dapat mengontrol dirinya sendiri. Seseorang yang kurang dalam tidurnya dapat mengganggu regulasi emosi, pengambilan keputusan dan kontrol diri yang bisa membuat seseorang lebih mudah marah dan tersinggung.

6) Pemborosan

Apabila seseorang telah mengalami kecanduan bermain game online, mereka tidak akan mengkhawatirkan modal yang akan dikeluarkan. Seperti bermain game online tentunya harus memiliki modal kuota atau paket internet yang dapat menghubungkan kedalam permainan virtual. Selain membutuhkan koneksi jaringan, biasanya gamers mengeluarkan dana sebanyak mungkin untuk membeli skin atau kostum mahal agar memperindah tampilan pada game online sehingga terlihat beda dari pengguna lainnya.

Menurut Risani dan Wardani, dampak negatif dari game online muncul karena 89% di antaranya mengandung unsur kekerasan, dengan sekitar separuhnya melibatkan adegan kekerasan terhadap karakter dalam permainan yang dapat menyebabkan luka berat atau kematian. Konten berbasis kekerasan ini dapat memicu berbagai efek buruk, seperti meningkatkan pola pikir, emosi, dan perilaku agresif pada anak-anak. Selain itu, bermain game secara berlebihan dapat menyita waktu, menimbulkan adiksi atau kecanduan yang kuat, memperkenalkan nilai-nilai yang tidak bermoral seperti berbicara

kasar dan kotor, pemborosan uang, menurunkan prestasi akademik, dan berpotensi memengaruhi kesehatan seseorang.[37]

C. Keterkaitan Game Mobile Legends Terhadap Akhlak Remaja

Tahap perkembangan manusia yang merupakan peralihan dari masa kanak-kanak menuju kedewasaan, di mana terjadi perubahan fisik, emosional, dan sosial yang signifikan disebut dengan remaja. Kemudian game mobile legends adalah salah satu bentuk game online dengan jenis permainan pertarungan MOBA. [38]

Bermain game Mobile Legends mempunyai banyak manfaat bagi para penggunanya. Namun, jika game dimainkan secara berlebihan dengan intens dapat merugikan banyak pengguna khususnya bagi remaja yang tidak sejalan dengan nilai-nilai akhlak, seperti kecanduan hingga lupa waktu untuk beribadah/yang lain, tindakan negatif seperti pencurian ID dan aktivitas ilegal lainnya, berbicara kotor atau kasar akibat emosi saat bermain, melalaikan aktivitas positif seperti belajar dan bekerja, dan sebagainya.[39] Hal ini menunjukkan pentingnya pemahaman mengenai pengaruh dunia digital, dan lingkungan sekitar terhadap perkembangan akhlak remaja, terutama dalam konteks game online.

---

[37] Trisani dan Wardani, *Stop Kecanduan Game Online: Mengenal Dampak Ketergantungan Pada Game Online Serta Cara Menguranginya*, 29–31.

[38] Al-Munajjid, *Bahaya Game*, 49.

[39] Ismi Zakiah, "Kecanduan Game Online Pada Remaja Dan Penanganannya*"* (*tugas_akhir*, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta, 2021), 23.

Berdasarkan penjelasan diatas, jelas keduanya saling berkaitan antara pengaruh game mobile legends dengan perubahan akhlak remaja. Oleh karena itu, penting untuk memberikan bimbingan dan pembinaan yang baik kepada remaja untuk menghindari pengaruh negatif dari game mobile legends.

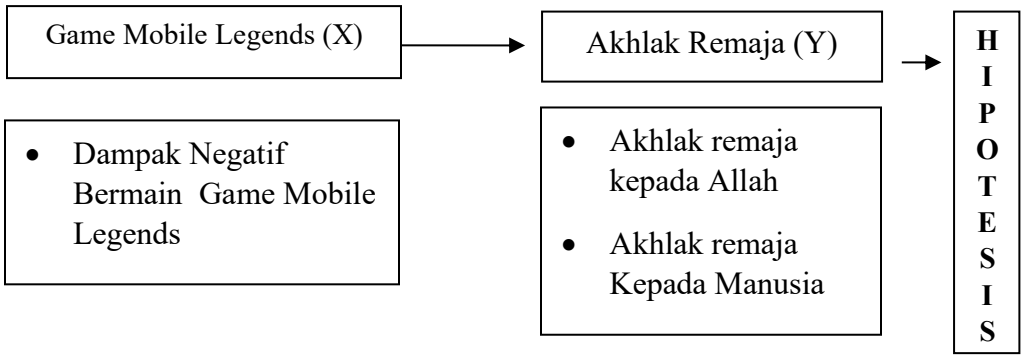
D. Kerangka Konseptual Penelitian

Kerangka konseptual adalah landasan penelitian yang dibangun dari fakta, observasi, dan kajian literatur. Ini mencakup teori, atau konsep yang mendasari penelitian dan menjelaskan variabel-variabel terkait. Fungsinya adalah sebagai acuan untuk menjawab rumusan masalah.[40]

Adapun kerangka konseptual penelitian ini adalah sebagai berikut:

Gambar 2. 2

Kerangka Konseptual Penelitian Pengaruh Game Mobile Legends Terhadap Akhlak Remaja di Desa Simbarwaringin Lampung Tengah



Kerangka konseptual dalam penelitian ini bahwa penggunaan game online merupakan variabel X yang berperan sebagai variabel independen atau variabel bebas. Sedangkan akhlak remaja merupakan variabel dependen atau

[40] Addini Zahra Syahputri, Fay Della Fallenia, Dan Ramadani Syafitri, "Kerangka Berfikir Penelitian Kuantitatif," *Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran* 2, No. 1 (1 Juli 2023): 161.

variabel variabel terikat. Kesimpulannya, adanya dampak negatif bermain game MobileLegends akan mempengaruhi perubahan akhlak remaja.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah pernyataan sementara yang dirancang untuk menjawab pertanyaan penelitian, berdasarkan norma, teori, dan fenomena yang relevan, yang akan diuji menggunakan metode analisis statistik.[41]

Berdasarkan pengertian hipotesis di atas serta hasil prasurvei, penulis dapat menyusun hipotesis atau jawaban sementara yang membutuhkan pembuktian melalui penelitian untuk mengetahui mana yang benar. Adapun hipotesis penelitian ini yaitu:

H_a : Ada pengaruh game mobile legends terhadap akhlak remaja di Desa Simbarwaringin, Lampung Tengah

H_0 : Tidak ada pengaruh game mobile legends terhadap akhlak remaja di Desa Simbarwaringin, Lampung Tengah

Hipotesis yang penulis ajukan sebagai jawaban sementara dalam penelitian ini adalah Ha: “Ada pengaruh game mobile legends terhadap akhlak remaja di Desa Simbarwaringin Lampung Tengah”.

[41] Agus Rustamana dkk., “*Penelitian Metode Kuantitatif*,” Sindoro: Cendikia Pendidikan 5, no. 6 (27 Juni 2024): 81–90.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian diartikan sebagai strategi mengatur latar penelitian agar penulis memperoleh data yang valid sesuai dengan karakteristik variabel dan tujuan penelitian.[1] Menurut Kerlinger yang dikutip oleh Solimun dkk, rancangan penelitian merupakan rencana dan struktur penyelidikan yang disusun sedemikian rupa sehingga penulis akan memperoleh jawaban untuk pertanyaan-pertanyaan penelitiannya.[2]

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif, yang merupakan metode ilmiah sistematis untuk mengkaji fenomena dan menganalisis hubungan kausal antara variabel. Penelitian ini terstruktur dan mengumpulkan data yang dapat diukur, bertujuan untuk memperoleh data numerik melalui teknik statistik, matematika, atau komputasi.[3]

Penulis memilih metode kuantitatif karena pendekatan ini memungkinkan pengumpulan data terukur dan objektif mengenai perubahan akhlak remaja. Melalui analisis statistik, hubungan kausal antara paparan game mobile legends dan perubahan akhlak dapat diidentifikasi serta diukur

[1] Zuhairi dan Yudiyanto, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, Edisi Revisi (Insitut Agama Islam Negeri Metro: Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, 2023), 42.

[2] Solimun, Armanu, Dan Adji Achmad Rinaldo Fernandes, *Metodologi Penelitian Kuantitatif Perspektif Sistem (Mengungkap Novelty Dan Memenuhi Validitas Penelitian* (Malang: Ub Press, 2018), 84.

[3] Agus Rustamana Dkk., "Penelitian Metode Kuantitatif," *Sindoro: Cendikia Pendidikan* 5, No. 6 (27 Juni 2024): 2.

pengaruhnya. Hasilnya akan memberikan data yang jelas dan dapat diuji ulang, menjadi dasar untuk kesimpulan yang valid mengenai pengaruh game mobile legends terhadap akhlak remaja di Simbarwaringin, Lampung Tengah.

2. Sifat Penelitian

Penelitian ini bersifat korelasi, yang jika dilihat dari pengertian dan tujuannya yaitu untuk menemukan hubungan atau korelasi antara dua atau lebih variabel. Sifat penelitian ini menjelaskan bagaimana perubahan pada satu variabel berpengaruh terhadap perubahan pada variabel lain.[4]

Penelitian ini bersifat deskriptif korelasi, di mana penulis mendeskripsikan dan menganalisis pengaruh antara dua variabel: game mobile legends dan akhlak remaja. Tujuannya tidak hanya menjelaskan fenomena, tetapi juga mengidentifikasi dan mengukur tingkat pengaruh antara variabel tersebut.

B. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional menjelaskan variabel-variabel yang diteliti, serta penjabaran variabel menjadi sub-variabel beserta indikator-indikatornya. Perumusan indikator didasarkan pada grand teori yang digunakan.[5] Definisi operasional memberikan batasan atau arti suatu variabel dengan merinci langkah-langkah yang harus dilakukan penulis untuk mengukur variabel tersebut.[6] Adapun definisi operasional variabel penelitian ini antara lain sebagai berikut:

---

[4] Dian Rachma Wijayanti, *Buku Ajar Metode Penelitian* (Pangkalpinang: CV Science Techno Direct, 2023), 42.

[5] Zuhairi dan Yudiyanto, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, 42.

[6] Sidik Priadana Dan Denok Sunarsi, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Tangerang Selatan: Pascal Books, 2021), 14.

1. Akhlak Remaja (Dependent)

Akhlak merupakan tingkah laku seseorang yang didorong oleh suatu keinginan secara sadar untuk melakukan suatu perbuatan. Dalam penelitian ini Akhlak remaja akan diukur melalui beberapa indikator yang diambil dari dua bentuk akhlak dan aspeknya dari ruang lingkupnya, yaitu:

a. Akhlak Mahmudah (Perilaku yang baik/terpuji)

b. Akhlak Madzmumah (Perilaku yang buruk/tercela)

Adapun ruang lingkup akhlak adalah sebagai berikut:

a. Akhlak Kepada Allah

b. Akhlak Kepada Manusia

2. Game Mobile Legends (Independent)

Game mobile legends merupakan game berbasis pertarungan yang dilakukan secara online yang terdapat beberapa dampak negatifnya. Dalam penelitian ini Game Mobile Legends sebagai variabel X. Adapun variabel-variabelnya akan diukur melalui beberapa indikator diambil dari aspek dampak negatif game mobile legends, di antaranya:

a. Mengakibatkan Kecanduan

b. Melawan orang tua

c. Mendorong Pemain untuk Berbicara Kotor dan Kasar

d. Menjadi Lalai

e. Kurang Tidur

f. Pemborosan

C. Populasi, Sampel dan Teknik Pengambilan Sampel

1. Populasi

Populasi penelitian menurut Arikunto yang dikutip oleh Rifa'i Abubakar adalah sekelompok orang, benda atau hal yang menjadi sumber pengambilan sampel; sekumpulan yang memenuhi syarat-syarat tertentu yang berkaitan dengan masalah penelitian.[7]

Populasi dalam penelitian ini ditentukan berdasarkan kriteria remaja yang aktif bermain *Mobile Legends* di Dusun 11D, Desa Simbarwaringin, Kabupaten Lampung Tengah. Berdasarkan hasil pendataan awal, jumlah populasi yang memenuhi kriteria tersebut adalah sebanyak 35 orang.

2. Sampel

Menurut Arikunto yang dikutip oleh Rifa'i, sampel adalah sebagian dari populasi penelitian atau contoh dari keseluruhan populasi penelitian. Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Apabila subjek penelitian kurang dari 100 orang, lebih baik diambil semua, sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Akan tetapi, jika jumlah subjeknya besar dapat diambil antara 10-15 % atau 20-25% atau lebih.[8] Dalam penelitian ini, sampel yang diambil adalah keseluruhan dari jumlah populasi yaitu 35 remaja.

---

[7] Rifa'i Abubakar, *Pengantar Metodologi Penelitian* (SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga, 2021), 58.

[8] Ibid., 72.

3. Teknik Pengambilan Sampel

Dalam penelitian ini digunakan teknik pengambilan sampel *non-probability sampling,* dengan jenis teknik penentuan sampelnya "Sampel Jenuh". Karena jumlah populasi dalam penelitian ini tergolong kecil, yaitu sebanyak 35 orang remaja yang bermain *Mobile Legends* di Dusun 11D, maka peneliti menggunakan teknik sampling jenuh atau *total sampling*, yaitu seluruh populasi dijadikan sampel penelitian.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan metode, langkah-langkah yang ditempuh dan teknik yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data dalam sebuah penelitian. Untuk mendapatkan data yang akurat dan dapat dipercaya, penting untuk menerapkan metode yang tepat dalam proses pengumpulan data.[9] Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, angket/kuesioner, dan dokumentasi.

1. Metode Angket/Kuesioner

Angket atau kuesioner adalah instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data, berupa daftar pertanyaan tertulis yang harus dijawab oleh responden. [10] Kuesioner digunakan oleh penulis untuk mengumpulkan data mengenai persepsi dan pengalaman remaja terhadap pengaruh permainan *Mobile Legends* terhadap akhlak mereka,

[9] Zuhairi dan Yudiyanto, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, 43.

[10] Slamet Widodo Dkk., *Buku Ajar Metode Penelitian* (Pangkalpinang: CV Science Techno Direct, 2023), 71.

baik dalam hubungan dengan Tuhan maupun dengan sesama manusia, serta untuk mengetahui intensitas dan kebiasaan bermain game mereka.

Angket ini sudah tersedia stuktur pertanyaan yang telah disediakan jawabannya dan responden tinggal memilih jawaban yang sesuai, pilihan jawaban yang disediakan mempunyai rentang skor 1-5, yaitu 1 berarti tidak pernah, 2 berarti jarang, 3 berarti kadang-kadang, 4 berarti sering, dan 5 berarti selalu. Angket ini berisi masing-masing 15 item pertanyaan untuk mengungkapkan data tentang penggunaan game mobile legends dan akhlak remaja.

Tabel 3.1
Skala Pengukuran dalam data

No	Keterangan	Skor
1	Selalu	5
2	Sering	4
3	Kadang-Kadang	3
4	Jarang	2
5	Tidak Pernah	1

2. Metode Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan melihat atau menganalisis dokumen-dokumen yang berkaitan dengan masalah penelitian. Dokumen bisa berupa arsip, buku, tulisan, angka, gambar, laporan, dan keterangan.[11]

Metode dokumentasi yang digunakan penulis bertujuan untuk mencari data-data tertulis, dan gambar terkait variabel, juga data yang

[11] Irwan Abbas dkk., *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif* (Yogyakarta: Selat Media, 2023), 34.

diperlukan seperti profil desa, struktur organisasi desa, dokumentasi permainan game mobile legends dan jumlah remaja di Dusun 11D, Desa Simbarwaringin, Lampung Tengah.

3. Metode Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat kondisi atau perilaku subjek yang sedang diteliti.[12] Dalam penelitian ini, observasi dilakukan secara langsung terhadap remaja usia 17–23 tahun di Dusun 11D, Desa Simbarwaringin, yang aktif bermain Mobile Legends. Manfaat dari observasi ini adalah untuk memperoleh data nyata tentang dampak intensitas bermain game terhadap akhlak remaja, serta mendukung hasil angket dengan bukti perilaku langsung di lapangan.

E. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian, terdapat variabel yang ingin diketahui karakternya. Karakteristik variabel ini dapat diukur dengan menggunakan alat ukur yang disebut instrumen.[13] Jadi, instrumen penelitian ini merupakan pedoman tertulis tentang wawancara, pengamatan, dan pertanyaan/pernyataan yang dipersiapkan untuk mendapatkan informasi.

Pada konteks ini, penting untuk menjelaskan secara detail bagaimana instrumen dirancang dan disusun berdasarkan indikator yang telah ditetapkan,

---

[12] I. Wayan Terimajaya dkk., *Dasar-Dasar Statistika : Konsep dan Metode Analisis* (PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024), 33–34.

[13] Ovan Dan Andika Saputra, *Cami: Aplikasi Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Berbasis Web* (Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia, 2020).

sehingga bisa disusun dalam bentuk kisi-kisi pengembangan instrumen yang memperlihatkan jumlah serta urutan item pada setiap variabel yang akan dimasukkan dalam lembar instrumen penelitian.

Berdasarkan penjelasan tersebut, rancangan kisi-kisi instrumen penelitian diperlukan untuk menggambarkan pengaruh antara variabel bebas (Game Mobile Legends) dan variabel terikat (Akhlak Remaja). Instrumen ini harus mencakup data serta metode yang digunakan untuk mengukur kedua variabel tersebut secara akurat.

1. Rancangan Kisi Kisi Instrumen

Penyusunan kisi-kisi instrumen didasarkan pada definisi konsep dan definisi operasional variabel yang merupakan inti dari kajian teoritis. Rancangan instrumen berupa kisi-kisi ini akan digunakan untuk menilai pengaruh game mobile legends terhadap perubahan akhlak remaja di Desa Simbarwaringin, Lampung Tengah.

Tabel 3.2

Kisi-Kisi Umum

No	Variabel Penelitian	Sumber Data	Metode	Instrumen
1	Variabel Bebas (X) Game Mobile Legends	Remaja	Angket	Materi Angket
2	Variabel Terikat (Y) Akhlak Remaja	Remaja	Angket	Materi Angket

Tabel 3.3
Kisi-Kisi Instrumen Variabel Game Mobile Legends
Di Desa Simbarwaringin, Kabupaten Lampung Tengah

No	Variabel Penelitian	Indikator	No Item	Jumlah Item
1	Variabel Bebas (Game Mobile Legends)	1. Kecanduan Bermain Game Mobile Legends	1,2	2
		2. Melawan orang tua	3,4	2
		3. Penggunaan kata-kata kotor dan kasar saat bermain	5,6	2
		4. Kelalaian dalam tanggung jawab dan ibadah akibat bermain game	7,8	2
		5. Kurang tidur akibat bermain game	9	1
		6. Pengeluaran finansial yang berlebihan untuk keperluan game	10	1
Jumlah				**10**

Tabel 3.4

Kisi-Kisi Instrumen Variabel Akhlak Remaja
Di Desa Simbarwaringin, Kabupaten Lampung Tengah

No	Variabel Penelitian	Indikator	No Item	Jumlah Item
2	Variabel Terikat (Akhlak Remaja)	1. Akhlak Mahmudah		5
		a. Akhlak Kepada Allah	1-3	
		b. Akhlak Kepada Manusia	4,5	
		2. Akhlak Madzmumah		5
		a. Akhlak Kepada Allah	6-8	
		b. Akhlak Kepada Manusia	9,10	
	Jumlah			**10**

2. Pengujian Instrumen

a. Uji Validitas

Validitas menunjukkan sejauh mana data yang dikumpulkan benar-benar mencerminkan area investigasi yang sebenarnya. Pada dasarnya, validitas berarti "mengukur sesuai dengan yang dimaksudkan." Suatu indikator dalam kuesioner dianggap valid jika nilai r hitung lebih besar dari r tabel (r hitung > r tabel). Validitas adalah indeks yang menunjukkan bahwa alat ukur benar-benar mengukur apa yang seharusnya diukur.[14]

Untuk menentukan kevalidan instrumen, penulis melakukan uji coba diluar sampel, kemudian melakukan uji menggunakan aplikasi IBM SPSS Statistics.25 untuk melihat uji kevalidannya.

Berikut langkah-langkah dalam menganalisis data pada SPSS 24, yaitu:

Buka program SPSS 24 > Klik Variable View pada SPSS data editor > pada kolom *Name* baris pertama sampai kelima, ketik item 1 sampai 5, sedangkan pada Name baris keenam ketik item total, sedangkan pada Decimal diganti menjadi 0 dan kolom lainnya diabaikan atau sesuai dengan isian default > buka halaman Data View dengan klik Data View > isikan data item-item dan item total > klik Analyze >> correlate >> bivariate > pada kotak dialog Bivariate

[14] Fitria Dewi Puspita Anggraini Dkk., "Pembelajaran Statistika Menggunakan Software Spss Untuk Uji Validitas Dan Reliabilitas," *Jurnal Basicedu* 6, No. 4 (2022): 6491–6504,

Correlations, masukkan semua variabel ke kotak Variables > klik tombol OK. Hasil output dan cara membaca output.[15]

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas mengacu pada sejauh mana hasil suatu pengukuran konsisten, dapat dipercaya, dan bebas dari kesalahan pengukuran. Uji reliabilitas instrumen digunakan untuk menentukan apakah data yang dihasilkan konsisten dan dapat diandalkan. Intinya, uji reliabilitas mengevaluasi variabel yang diukur melalui pertanyaan atau pernyataan yang digunakan dalam instrumen tersebut.

Untuk memudahkan perhitungan, dalam penelitian ini, uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan IBM SPSS Statistics 25. Uji reliabilitas instrumen dilakukan dengan uji coba diluar sampel, kemudian dilakukan uji menggunakan teknik Cronbach's alpha. Kuesioner dianggap reliabel jika nilai Cronbach's Alpha > 0,60, sedangkan kuesioner dianggap tidak reliabel jika nilai Cronbach's Alpha < 0,60.[16] Kemudian Uji coba pada soal ini, butir soal dikatakan reliabel apabila memenuhi kategori sedang, tinggi, dan sangat tinggi.

Adapun langkah-langkah analisis pada SPSS IBM 24 yaitu:

Buka program SPSS 24 > klik Variable View pada SPSS data editor > pada kolom Name baris pertama sampai kelima ketik item 1

[15] Budi Darma, *statistika penelitian menggunakan spss (Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Regresi Linier Sederhana, Regresi Linier Berganda, Uji t, Uji F, R2)* (Jawa Barat: Guepedia, 2021).
[16] Anggraini dkk., "Pembelajaran Statistika Menggunakan Software SPSS Untuk Uji Validitas Dan Reliabilitas," 6493.

sampai 5, Decimal diganti menjadi 0 semua dan pada kolom Measure pilih Ordinal. Untuk kolom lainnya abaikan (isian default) > buka halaman Data View dengan klik Data View > isikan data item-item seperti pada uji validitas > klik Anlyze >> Scale >> Reliability Analysis > selanjutnya akan terbuka kotak dialog Reliability Analysis. Masukkan item 1 sampai 5 ke kotak Items > klik tombol OK, maka akan muncul hasil output. [17]

F. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses pengolahan, pengelompokan data, dan pencarian pola atau tema untuk memahami maknanya. Pengolahan data mencakup pengelompokan menjadi tema, pola, atau kategori yang relevan dengan tujuan analisis. Pada tahap ini, data yang serupa akan dikelompokkan bersama, sedangkan data yang berbeda dipisahkan, serta data yang mirip namun tidak identik ditempatkan dalam kelompok lain. Proses klasifikasi dan pengelompokan ini harus dilakukan sesuai dengan tujuan penelitian yang ditetapkan.[18]

Untuk kegiatan analisis data maka penulis melakukan pengujian data terlebih dahulu, yaitu uji normalitas dan uji linearitas. Penulis menggunakan uji normalitas *kolmogorov smirnov* guna mengetahui data berdistribusi normal atau tidak, dan dilanjutkan dengan uji linearitas untuk mengetahui bentuk hubungan antar variabel.

---

[17] Darma, *Statistika Penelitian Menggunakan Spss (Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Regresi Linier Sederhana, Regresi Linier Berganda, Uji t, Uji F, R2)*.

[18] Rika Octaviani Dan Elma Sutriani, "Analisis Data Dan Pengecekan Keabsahan Data" (Osf, 11 Februari 2019),

Apabila data berdistribusi normal dan linear maka penulis menggunakan teknik analisis data *pearson product moment*. Teknik ini dipilih karena sesuai untuk menganalisis data kuantitatif yang diukur menggunakan skala likert, serta dapat digunakan untuk menguji hubungan dua variabel yang bersifat kontinu dan berdistribusi normal. Adapun rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{\sum xy}{\sqrt{(\sum x^2)(\sum y^2)}}$$

Keterangan:

rxy = Koefisien korelasi antara variabel x dan variabel y
$\sum xy$ = Jumlah perkalian antara x dan y
$\sum x^2$ = Jumlah kuadrat x
$\sum y^2$= Jumlah kuadrat y

Setelah melakukan analisis data menggunakan *Pearson Product Moment*, langkah berikutnya adalah menguji hipotesis dengan membandingkan nilai r_{hitung} dengan r_{tabel} pada taraf signifikan 5% untuk menentukan pengaruh variabel X terhadap variabel Y. Selanjutnya, untuk mengukur tingkat pengaruh variabel X terhadap Y, nilai r_{hitung} dibandingkan dengan tabel interpretasi. Setelah seluruh hasil diperoleh, kesimpulan akhir penelitian akan ditarik berdasarkan hasil tersebut.

Tabel 3.5

Pedoman Untuk Memberikan Interprestasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,800-1,000	Sangat Kuat
0,600-0,799	Kuat
0,400-0,599	Cukup Kuat
0,200-0,399	Rendah
0,000-0,199	Sangat Rendah

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

a. Sejarah Singkat Desa Simbarwaringin

Desa Simbarwaringin terletak di Kecamatan Trimurjo, Kabupaten Lampung Tengah. Nama desa ini berasal dari gabungan dua kata: “simbar” (pohon simbar) dan “waringin” (pohon beringin). Nama tersebut terinspirasi dari fenomena unik di kompleks Tempat Pemakaman Umum (TPU) desa tersebut, di mana dahulu terdapat pohon simbar yang tumbuh menyatu dengan pohon beringin. Keunikan pertumbuhan dua jenis pohon yang menyatu inilah yang membuat warga menamai desa mereka Simbar Ringin.

Para sesepuh desa kemudian meresmikan nama Simbar Ringin atau yang lebih dikenal dengan Simbarwaringin untuk wilayah permukiman baru yang mereka buka. Berdasarkan catatan dalam manuskrip desa, Simbarwaringin dibuka sekitar 90 tahun yang lalu, tepatnya pada tahun 1935, melalui program Kolonisasi pada masa penjajahan Belanda. Peresmian Desa Simbarwaringin dilaksanakan pada tanggal 11 Suro (Muharram) tahun 1935. Pada awal pembentukannya, desa ini terbagi menjadi beberapa pedukuhan, yaitu pedukuhan 11A, pedukuhan 11B (yang kini telah bergabung dengan 11A), pedukuhan 11C, pedukuhan 11D, dan pedukuhan 11F.

Kelurahan Simbarwaringin berstatus pemerintah semula berstatus pemerintahan desa kemudian diangkatnya para pamong desa menjadi pegawai negeri sipil tepatnya pada 01 Januari 1981 maka pemerintahannya pun langsung beralih mejadi wilayah administrasi yaitu pemerintah desa menjadi pemerintah kelurahan.

1) Data Pokok Desa Simbarwaringin tahun 2024-2025:

Nama Desa	: Si mbarawaringin
Kecamatan	: Trimurjo
Kabupaten/Kota	: Lampung Tengah
Tahun Pembentukan	: 1981
Luas Wilayah	: 489,65 Ha

Batas Wilayah

a) Sebelah utara	: Purwoadi
b) Sebelah Selatan	: Adipuro
c) Sebelah Barat	: Trimurjo
d) Sebelah Timur	: Tempuran

Personil

- Kepala Desa/Lurah

a) Nama	: Anwar Sadat, S.Kom
b) Jenis Kelamin	: Laki-Laki
c) Pangkat/Gol	: Penata Tk. I/ III d
d) NIP	: 19771208 201001 1 005
e) Pendidikan Terakhir	: S1

- Sekretaris Desa/Kelurahan

a) Nama	: Lestari Setiarsih
b) Jenis Kelamin	: Perempuan
c) Pangkat/Gol	: Penata Muda Tk. I (III b)
d) NIP	: 19700401 199203 2 006

e) Pendidikan Terakhir : SMA Sederajat

Jarak dari pusat pemerintah

a) Jarak dari pusat pemerintahan kecamatan : 0,75 km
b) Jarak dari pusat pemerintahan kota : 36 km
c) Jarak dari ibu kota kabupaten : 36 km
d) Jarak dari ibu kota provinsi : 48 km

Jumlah kepala keluarga : 1860 KK
Jumlah penduduk : 6020 Jiwa
a) Laki-laki : 2989 Jiwa
b) Perempuan : 3031 Jiwa
Jumlah remaja
a) Laki-Laki : 213 Jiwa
b) Perempuan : 205 Jiwa

Pendidikan

a) Taman Kanak-Kanak : 350 Jiwa
b) Sekolah Dasar/Sederajat : 300 Jiwa
c) SMP/Sederajat : 393 Jiwa
d) SMA/Sederajat : 1.598 Jiwa
e) Akademik/D1-D3 : 95 Jiwa
f) Sarjana : 41 Jiwa

Tingkat Pendidikan Masyarakat

a) Taman Kanak-Kanak : -
b) Sekolah Dasar/Sederajat : 1713
c) SMP/Sederajat : 915
d) SMA/Sederajat : 515
e) Akademik/D1-D3 : 115
f) Sarjana : 108

Agama

a) Islam : 5449
b) Hindu : 17
c) Khatolik : 97
d) Kristen : 7
e) Budha : -

Tabel 4. 1

Sarana dan Prasarana	
Kantor Desa	1 Buah
Puskesmas	1 Buah
Puskeskel	1 Buah
UKBM (Posyandu)	5 Buah
IGD	1 Buah
Masjid	8 Buah
Mushola	13 Buah
Gereja	1 Buah
Gedung Sekolah PAUD	3 Buah
Gedung Sekolah TK	2 Buah
Gedung Sekolah SD	4 Buah
Gedung Sekolah SMP	-
Gedung Sekolah SMA	1 buah
Gedung Sekolah SMK	-

b. Visi dan Misi Desa Simbarwaringin

1) Visi Desa Simbarwaringin :

Dengan semangat gotong royong kita jadikan Desa Simbarwaringin terdepan dalam pelayanan dan pembangunan

yang berwawasan lingkungan, menuju masyarakat yang aman, damai, sehat serta berkualitas.

2) Misi Desa Simbarwaringin :

a) Meningkatkan kualitas sumber daya manusia dalam pelayanan melalui pendidikan dan pelatihan formal/informal pemberian motivasi, menumbuh kembangkan keteladanan serta mendorong kreatifitas dalam pelaksanaan tugas.

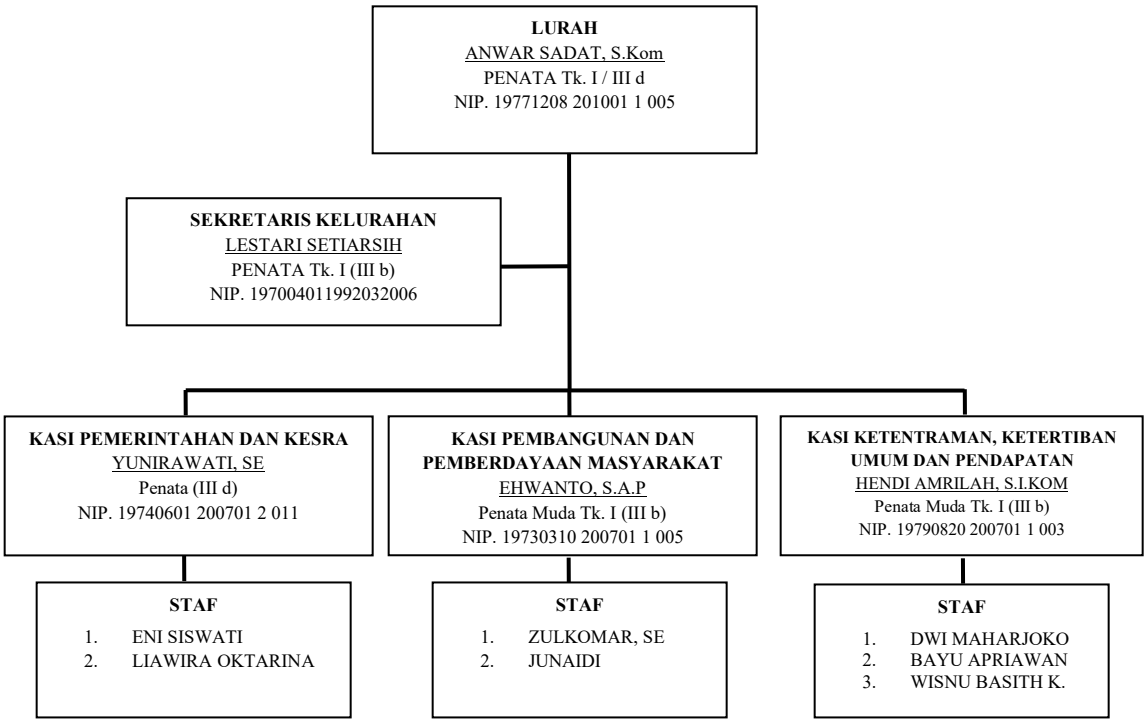
b) Meningkatkan kualitas administrasi publik melalui penyediaan sarana dan prasarana standar pelayanan yang lebih jelas, efektif dan efisien

c. Struktur Organisasi Simbarwaringin

Pelaksanaan penelitian ini tidak hanya melbatkan interaksi antara penulis dan responden, tetapi juga membutuhkan dukungan dan koordinasi dari berbagai pihak yang ada di lingkungan setempat. Lingkungan sosial dan struktur pemerintahan yang ada di desa menjadi faktor pendukung penting yang turut menentukan kelancaran proses penelitian, mulai dari perizinan, pendataan, hingga pelaksanaan angket. Oleh karena itu, untuk memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai susunan pihak-pihak yang terlibat serta alur koordinasi di tingkat desa, berikut disajikan struktur organisasi kelurahan Simbarwaringin sebagai bagian dari kerangka dukungan dalam penelitian ini.

Gambar 4.1

Struktur Organisasi Kelurahan Simbarwringin



2. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Penulis melakukan uji validitas dan reliabilitas untuk memastikan keakuratan dan konsistensi angket yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian. Proses pengujian dilakukan dengan mendistribusikan angket kepada 15 responden yang berada di luar wilayah penelitian, yaitu di 11 F yang memiliki kriteria yang sama. Analisis data hasil uji ini dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS (*Statistical Product and Service Solutions*). Adapun hasil uji validitas disajikan sebagai berikut:

Tabel 4. 2

Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Pearson (Variabel X)

No Item	r Hitung	r Tabel 5%	Sig.	Kriteria
1	0,872	0,514	0,000	*Valid*
2	0,764	0,514	0.001	*Valid*
3	0,790	0,514	0,000	*Valid*
4	0,574	0,514	0,025	*Valid*
5	0,621	0,514	0,013	*Valid*
6	0,563	0,514	0,029	*Valid*
7	0,547	0,514	0,035	*Valid*
8	0,638	0,514	0,010	*Valid*
9	0,662	0,514	0,007	*Valid*
10	0,613	0,514	0,015	*Valid*

Tabel 4. 3

Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Pearson (Variabel Y)

No Item	r Hitung	r Tabel 5%	Sig.	Kriteria
1	0,713	0,514	0,003	*Valid*
2	0,766	0,514	0,001	*Valid*
3	0,645	0,514	0,009	*Valid*
4	0,548	0,514	0,034	*Valid*
5	0,626	0,514	0,012	*Valid*
6	0,649	0,514	0,009	*Valid*
7	0,547	0,514	0,035	*Valid*
8	0,674	0,514	0,006	*Valid*
9	0,576	0,514	0,025	*Valid*
10	0,559	0,514	0,030	*Valid*

Berdasarkan rekapitulasi hasil angket yang telah diuji kepada 15 responden di luar sampel penelitian, sebanyak 10 butir pertanyaan pada masing-masing variabel dinyatakan valid karena r *hitung* > r *tabel*[1] (0,514). Dengan demikian, angket yang disusun oleh penulis layak digunakan sebagai

[1] Mudrajad Kuncoro, *Metode Riset untuk bisnis dan Ekonomi: bagaimana Meneliti dan Menulis Tesis*, 1 ed. (Jakarta: Erlangga, 2013), 181.

instrumen dalam penelitian ini. Selanjutnya, penulis melaksanakan uji reliabilitas yang hasilnya dapat dipaparkan sebagai berikut:

Tabel 4. 4

Output SPSS Uji Reliabilitas Cronbach Alpha Variabel X

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.856	10

Tabel 4. 5

Output SPSS Uji Reliabilitas Cronbach Alpha Variabel Y

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.831	10

Dasar pengambilan keputusan uji reliabilitas yaitu suatu instrumen penelitian dinyatakan reliabel apabila koefisien reliabilitas (r/1) > 0,6.[2] Berdasarkan output analisis SPSS di atas, diperoleh nilai Cronbach's Alpha untuk variabel X sebesar 0,856 dengan jumlah 10 item pertanyaan. Nilai ini kemudian dibandingkan dengan batas minimum 0,6, sehingga 0,856 > 0,6. Sementara itu, untuk variabel Y diperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,831 yang juga dibandingkan dengan nilai 0,6, sehingga 0,831 > 0,6. Maka, dapat disimpulkan bahwa item-item angket pada variabel X dan variabel Y dinyatakan reliabel atau konsisten, serta layak digunakan sebagai instrumen dalam penelitian ini.

[2] Ibid., 175.

Berdasarkan angket yang telah disebarkan kepada remaja Simbarwaringin 11D, pada tanggal 26 Mei 2025, maka penulis memasukkan dalam bentuk angka yang ketentuannya telah dijelaskan sebelumnya. Seperti yang telah dikemukakan pada bab sebelumnya bahwa salah satu teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan angket yang telah disebarkan kepada remaja.

Data yang telah diperoleh dari angket kemudian ditabulasikan ke dalam bentuk tabel, dan hasil jawaban para remaja disajikan melalui skor dari setiap respon yang diberikan. Untuk mengetahui sejauh mana Pengaruh Game Mobile Legends terhadap Akhlak Remaja di Desa Simbarwaringin Lampung Tengah, penulis menggunakan angket yang dibagikan kepada 35 remaja sebagai sampel penelitian. Seluruh hasil angket tersebut disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

a. Data Angket Game Mobile Legends

Tabel 4. 6

Data Hasil Angket Game Mobile Legends

Variabel X												
No	**Nama**	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**	**Jumlah**
1	AZ	4	5	3	4	4	5	4	4	5	5	43
2	FH	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	37
3	PS	5	3	4	4	4	4	3	4	3	3	37
4	MAS	5	4	3	4	5	5	3	4	3	5	41
5	ST	5	4	4	4	4	4	4	3	3	2	37
6	DF	4	4	3	3	3	4	4	5	3	2	35
7	RW	5	5	4	3	3	3	3	4	2	4	36
8	VS	5	5	5	4	4	3	4	4	3	3	40
9	AR	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	42

10	RK	4	3	4	3	3	3	3	3	4	2	32
11	AK	5	5	5	4	5	4	4	5	5	3	45
12	AJ	5	5	5	5	5	3	5	3	4	3	43
13	JU	5	5	4	5	5	3	4	4	5	2	42
14	SL	5	3	4	4	3	3	2	3	3	5	35
15	FC	5	4	4	4	4	3	3	5	3	4	39
16	NAR	5	4	5	3	4	4	4	4	4	3	40
17	EP	5	5	5	5	4	3	3	4	4	3	41
18	SR	5	5	5	4	4	4	4	5	4	3	43
19	AK	5	3	3	2	3	3	3	3	3	3	31
20	KL	5	4	5	4	4	4	4	4	3	4	41
21	MZ	5	5	5	4	4	4	3	5	3	4	42
22	TN	5	4	4	5	5	4	4	3	3	4	41
23	QL	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	47
24	HB	3	2	3	2	3	2	3	3	2	2	25
25	NA	5	4	5	5	5	4	4	4	5	4	45
26	YU	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	34
27	KI	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	36
28	OP	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	48
29	ZN	4	3	2	3	3	3	2	2	3	3	28
30	WM	5	5	5	4	4	4	3	4	4	3	41
31	BL	5	5	3	5	4	4	4	4	4	3	41
32	ZR	5	5	4	5	4	4	5	4	4	5	45
33	JN	5	5	5	3	4	4	5	3	4	3	41
34	PT	5	4	3	4	2	4	3	3	2	3	33
35	MAR	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	47
JUMLAH		**166**	**148**	**142**	**137**	**138**	**132**	**128**	**134**	**128**	**121**	**1374**

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh nilai tertinggi 48 dan nilai terendah 25. Untuk mengkategorikan hasil angket di atas, sebelumnya penulis akan mencari jumlah kelas interval dengan rumus sebagai berikut :

$$\text{Interval} = \frac{Skor\ maksimal - Skor\ minimal + 1}{Kategori}$$

$$= \frac{48-25+1}{3} = \frac{24}{3} = 8$$

Dengan demikian nilai interval variabel x tentang game mobile legends adalah 8. Selanjutnya dapat ditentukan frekuensinya, untuk lebih jelas penulis paparkan dalam bentuk tabel berikut ini:

Tabel 4. 7

Daftar Pedoman Penilaian Hasil Angket Game Mobile Legends

No	Kriteria Penilaian Hasil Angket	Kategori
1	41-48	Tinggi
2	33-40	Sedang
3	25-32	Rendah

Tabel 4. 8

Rekapitulasi Hasil Angket Game Mobile Legends

No	Nama	Hasil Angket	Kategori
1	AZ	43	Tinggi
2	FH	37	Sedang
3	PS	37	Sedang
4	MAS	41	Tinggi
5	ST	37	Sedang
6	DF	35	Sedang
7	RW	36	Sedang
8	VS	40	Tinggi
9	AR	42	Tinggi
10	RK	32	Rendah
11	AK	45	Tinggi
12	AJ	43	Tinggi
13	JU	42	Tinggi
14	SL	35	Sedang
15	FC	39	Tinggi
16	NAR	40	Tinggi
17	EP	41	Tinggi
18	SR	43	Tinggi
19	AK	31	Rendah
20	KL	41	Tinggi
21	MZ	42	Tinggi
22	TN	41	Tinggi

23	QL	47	Tinggi
24	HB	25	Rendah
25	NA	45	Tinggi
26	YU	34	Sedang
27	KI	36	Sedang
28	OP	48	Tinggi
29	ZN	28	Rendah
30	WM	41	Tinggi
31	BL	41	Tinggi
32	ZR	45	Tinggi
33	JN	41	Tinggi
34	PT	33	Sedang
35	XM	47	Tinggi

Tabel 4. 9

Distribusi Frekuensi tentang Data Game Mobile Legends

No	Interval Kelas	Frekuensi	Kategori	Persen
1	41-48	22	Tinggi	63%
2	33-40	9	Sedang	26%
3	25-32	4	Rendah	11%
Jumlah		**35**		**100%**

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi di atas dapat diketahui bahwa tingkat keterlibatan dan paparan negatif dari bermain game Mobile Legends untuk 35 responden yang menjadi anggota sampel penelitian, sebanyak 22 responden atau 63% tergolong dalam kategori Tinggi, 9 responden atau 26% tergolong dalam kategori Sedang, dan 4 responden atau 11% tergolong dalam kategori Rendah. Maka dapat dipahami dari data tersebut bahwa tingkat keterlibatan dan paparan negatif responden dalam Game Mobile Legends secara umum berada pada kategori Tinggi.

b. Data Angket Akhlak Remaja

Adapun data tentang akhlak remaja di Desa Simbarwaringin, Kecamatan Trimurjo, Lampung Tengah adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 10

Daftar Hasil Angket Akhlak Remaja

No	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Jumlah
1	AZ	3	2	2	2	2	2	4	3	4	4	28
2	FH	5	4	3	3	5	3	3	3	2	3	34
3	PS	4	3	3	3	3	3	2	3	3	2	29
4	MAS	4	4	3	2	3	4	3	4	2	2	31
5	ST	3	3	3	3	3	4	4	4	3	2	32
6	DF	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	34
7	RW	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	34
8	VS	3	3	2	3	3	3	4	3	4	4	32
9	AR	4	3	3	3	2	4	3	4	3	3	32
10	RK	4	3	3	3	2	3	4	4	3	3	32
11	AK	4	3	4	3	3	4	4	5	5	5	40
12	AJ	3	3	3	2	2	4	4	4	3	4	32
13	JU	4	4	4	3	3	4	5	3	5	3	38
14	SL	4	3	3	4	3	3	3	3	2	2	30
15	FC	5	4	3	3	3	4	4	4	4	2	36
16	NAR	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	35
17	EP	4	3	3	3	3	2	3	3	3	2	29
18	SR	3	4	3	3	3	4	4	5	4	3	36
19	AK	3	2	2	2	2	4	4	4	4	4	31
20	KL	3	3	4	4	3	4	3	3	2	3	32
21	MZ	5	5	3	4	3	4	4	4	4	2	38
22	TN	4	3	3	3	3	3	3	4	2	2	30
23	QL	4	3	3	3	3	4	5	4	5	4	38
24	HB	3	3	4	3	2	3	3	3	4	3	31
25	NA	3	3	2	3	3	4	4	4	3	2	31
26	YU	4	3	4	3	2	3	3	4	3	3	32
27	KI	4	3	3	3	3	2	4	3	3	2	30
28	OP	3	3	4	3	3	5	4	4	2	2	33
29	ZN	4	2	3	2	3	4	5	3	4	4	34
30	WM	4	3	3	2	3	2	3	3	3	4	30

31	BL	3	3	3	4	3	4	3	4	2	3	32
32	ZR	3	4	3	3	3	4	4	5	4	4	37
33	JN	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	31
34	PT	3	4	5	4	3	4	4	4	4	4	39
35	MAR	3	4	3	3	5	4	5	5	4	4	40
JUMLAH		**125**	**112**	**109**	**104**	**103**	**124**	**130**	**132**	**117**	**107**	**1163**

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh nilai tertinggi 40 dan nilai terendah 28. Untuk mengkategorikan hasil angket di atas, sebelumnya penulis akan mencari jumlah kelas interval dengan rumus sebagai berikut :

$$\text{Interval} = \frac{Skor\ maksimal - Skor\ minimal + 1}{Kategori}$$

$$= \frac{40-28+1}{3} = \frac{13}{3} = 4{,}3 \text{ dibulatkan jadi } 4$$

Setelah menentukan kelas interval tersebut selanjutnya menentukan jumlah frekuensi. Untuk jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4. 11

Daftar Pedoman Penilaian Hasil Angket Akhlak Remaja

No	Kriteria Penilaian Hasil Angket	Kategori
1	37-40	Baik
2	33-36	Cukup
3	28-32	Kurang

Tabel 4. 12

Rekapitulasi Hasil Angket Akhlak Remaja

No	Nama	Hasil Angket	Kategori
1	AZ	28	Kurang
2	FH	34	Cukup
3	PS	29	Kurang
4	MAS	31	Kurang
5	ST	32	Kurang

6	DF	34	Cukup
7	RW	34	Cukup
8	VS	32	Kurang
9	AR	32	Kurang
10	RK	32	Kurang
11	AK	40	Baik
12	AJ	32	Kurang
13	JU	38	Baik
14	SL	30	Kurang
15	FC	36	Cukup
16	NAR	35	Cukup
17	EP	29	Kurang
18	SR	36	Cukup
19	AK	31	Kurang
20	KL	32	Kurang
21	MZ	38	Baik
22	TN	30	Kurang
23	QL	38	Baik
24	HB	31	Kurang
25	NA	31	Kurang
26	YU	32	Kurang
27	KI	30	Kurang
28	OP	33	Cukup
29	ZN	34	Cukup
30	WM	30	Kurang
31	BL	32	Kurang
32	ZR	37	Baik
33	JN	31	Kurang
34	PT	39	Baik
35	MAR	40	Baik

Tabel 4. 13

Distribusi Frekuensi tentang Data Akhlak Remaja

No	Interval Kelas	Frekuensi	Kategori	Persen
1	37-40	7	Baik	20%
2	33-36	8	Cukup	23%
3	28-32	20	Kurang	57%
Jumlah		**35**		**100%**

Berdasarkan tabel di atas, dapat penulis uraikan bahwa dari 35 remaja terdapat 7 remaja atau 20% yang tergolong kategori baik, 8 remaja atau 23% tergolong dalam kategori cukup dan 20 remaja atau 57% yang tergolong kategori kurang. Berdasarkan hasil angket yang dipaparkan dalam tabel distribusi frekuensi di atas, dapat disimpulkan bahwa akhlak remaja di Desa Simbarawaringin tergolong kurang.

3. Pengujian Hipotesis

Sebelum melakukan pengujian hipotesis, penulis melakukan uji normalitas dan uji linieritas terlebih dahulu guna mengetahui apakah data yang penulis gunakan berdistribusi normal atau tidak, serta untuk mengetahui linear atau tidaknya.

a. Uji Normalitas

Tabel 4. 14
Output SPSS Uji Normalitas Kolmogorov Smirnov

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		35
Normal Parameters[a,b]	Mean	.0000000
	Std. Deviation	2.89243020
Most Extreme Differences	Absolute	.085
	Positive	.085
	Negative	-.082
Test Statistic		.085
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200[c,d]

a. Test distribution is Normal.
b. Calculated from data.
c. Lilliefors Significance Correction.
d. This is a lower bound of the true significance.

Dasar pengambilan keputusannya yaitu, jika nilai signifikansi > 0,05 maka data tersebut berdistribusi normal. Sebaliknya jika nilai signifikansi < 0,05 maka data tersebut tidak berdistribusi normal.[3] Berdasarkan hasil uji normalitas diketahui nilai signifikansi 0,200 > 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data game mobile legends terhadap akhlak remaja berdistribusi normal.

b. Uji Linieritas

Langkah selanjutnya penulis menggunakan uji linieritas yang dibantu dengan program aplikasi SPSS (*Statistical Product and Service Solutions*) untuk mengetahui bentuk hubungan antar variabel.

Tabel 4. 15

Output SPSS Uji Linieritas

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Akhlak * Game	Between Groups	(Combined)	166.757	16	10.422	1.514	.197
		Linearity	6.237	1	6.237	.906	.354
		Deviation from Linearity	160.521	15	10.701	1.554	.185
	Within Groups		123.929	18	6.885		
	Total		290.686	34			

[3] Sugiyono dan Agus Susanto, *Cara Mudah Belajar SPSS dan Lisrel: Teori dan Aplikasi Untuk Analisis Data Penelitian*, Cet 2 (Bandung: Alfabeta, 2017), 321.

Dasar pengambilan keputusan untuk uji linieritas yaitu, dengan cara melihat nilai signifikansi pada output SPSS (*Statistical Product and Service Solutions*), jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka kesimpulannya adalah terdapat hubungan linear secara signifikan antara variabel X dengan variabel Y. Sebaliknya jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka kesimpulannya adalah tidak terdapat hubungan yang linier antara variabel X dengan variabel Y.[4]

Berdasarkan hasil uji linieritas diketahui nilai signifikansi *deviation from linearity* sebesar 0,185 > 0,05 , maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang linear antara variabel X dan variabel Y.

Kemudian setelah melakukan uji normalitas dan linieritas, yang menghasilkan data berdistribusi normal dan mempunyai hubungan yang linier, maka langkah selanjutnya adalah data diolah dengan menggunakan teknik analisis data untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh game mobile legends terhadap akhlak remaja di Desa Simbarwaringin, Lampung Tenga, yang nantinya dapat digunakan sebagai langkah pembuktian hipotesis dalam penelitian.

Berikut rumus hipotesis pada penelitian ini:

H_a : Ada pengaruh game mobile legends terhadap akhlak remaja di Desa Simbarwaringin Lampung Tengah

[4] Ibid., 323.

H_0 : Tidak ada pengaruh game mobile legends terhadap akhlak remaja di Desa Simbarwaringin, Lampung Tengah

Selanjutnya, penulis akan menyusun dan membuat tabel silang yang berisikan data hasil angket tentang pengaruh game mobile legends dan data angket akhlak remaja di Desa Simbarwaringin, Lampung Tengah.

Tabel 4. 16

Tabel Silang Hasil Angket Game Mobile Legends dan Akhlak Remaja

No	Nama	Hasil Angket (X)	Keterangan	Hasil Angket (Y)	Keterangan
1	AZ	43	Tinggi	32	Kurang
2	FH	37	Sedang	28	Kurang
3	PS	37	Sedang	37	Baik
4	MAS	41	Tinggi	35	Cukup
5	ST	37	Sedang	33	Cukup
6	DF	35	Sedang	34	Cukup
7	RW	36	Sedang	34	Cukup
8	VS	40	Tinggi	35	Cukup
9	AR	42	Tinggi	36	Cukup
10	RK	32	Rendah	39	Baik
11	AK	45	Tinggi	40	Baik
12	AJ	43	Tinggi	34	Cukup
13	JU	42	Tinggi	38	Baik
14	SL	35	Sedang	30	Kurang
15	FC	39	Tinggi	36	Cukup
16	NAR	40	Tinggi	35	Cukup
17	EP	41	Tinggi	35	Cukup
18	SR	43	Tinggi	36	Cukup
19	AK	31	Rendah	32	Cukup
20	KL	41	Tinggi	35	Cukup
21	MZ	42	Tinggi	38	Baik
22	TN	41	Tinggi	36	Cukup
23	QL	47	Tinggi	38	Baik
24	HB	25	Rendah	39	Baik
25	NA	45	Tinggi	31	Cukup
26	YU	34	Sedang	34	Cukup

27	KI	36	Sedang	33	Cukup
28	OP	48	Tinggi	33	Cukup
29	ZN	28	Rendah	34	Cukup
30	WM	41	Tinggi	37	Baik
31	BL	41	Tinggi	37	Baik
32	ZR	45	Tinggi	39	Baik
33	JN	41	Tinggi	39	Baik
34	PT	33	Sedang	39	Baik
35	MAR	47	Tinggi	40	Baik

Untuk menguji penelitian yang telah diajukan oleh peneliti yaitu "Apakah ada pengaruh game mobile legends terhadap Akhlak Remaja di Desa Simbarwaringin, Lampung Tengah?". Maka data tersebut dimasukkan ke dalam tabel kerja untuk mencari korelasinya.

Setelah penulis mengumpulkan data terkait pengaruh game mobile legends terhadap akhlak remaja, maka selanjutnya akan dilakukan analisis terhadap data-data tersebut dengan menggunakan rumus korelasi product moment berikut:

$$r_{xy} = \frac{\sum xy}{\sqrt{(\sum x^2)(\sum y^2)}}$$

Berikut penulis sajikan tabel kerja koefisien korelasi antara hasil angket game mobile legends terhadap akhlak remaja di Desa Simbarwaringin Lampung Tengah.

Tabel 4. 17

Koefisien Korelasi Pengaruh Game Mobile Legends Terhadap Akhlak Remaja Di Desa Simbarwaringin Lampung Tengah

No	Nama	X	Y	X^2	Y^2	XY
1	AZ	43	32	1849	1024	1376
2	FH	37	28	1369	784	1036
3	PS	37	37	1369	1369	1369
4	MAS	41	35	1681	1225	1435
5	ST	37	33	1369	1089	1221
6	DF	35	34	1225	1156	1190
7	RW	36	34	1296	1156	1224
8	VS	40	35	1600	1225	1400
9	AR	42	36	1764	1296	1512
10	RK	32	39	1024	1521	1248
11	AK	45	40	2025	1600	1800
12	AJ	43	34	1849	1156	1462
13	JU	42	38	1764	1444	1596
14	SL	35	30	1225	900	1050
15	FC	39	36	1521	1296	1404
16	NAR	40	35	1600	1225	1400
17	EP	41	35	1681	1225	1435
18	SR	43	36	1849	1296	1548
19	AK	31	32	961	1024	992
20	KL	41	35	1681	1225	1435
21	MZ	42	38	1764	1444	1596
22	TN	41	36	1681	1296	1476
23	QL	47	38	2209	1444	1786
24	HB	25	39	625	1521	975
25	NA	45	31	2025	961	1395
26	YU	34	34	1156	1156	1156
27	KI	36	33	1296	1089	1188
28	OP	48	33	2304	1089	1584
29	ZN	28	34	784	1156	952
30	WM	41	37	1681	1369	1517
31	BL	41	37	1681	1369	1517
32	ZR	45	39	2025	1521	1755
33	JN	41	39	1681	1521	1599
34	PT	33	39	1089	1521	1287

35	MAR	47	40	2209	1600	1880
∑		**1374**	**1241**	**54912**	**44293**	**48796**

$$r_{xy} = \frac{\sum xy}{\sqrt{[(\sum x^2)(\sum y^2)]}}$$

$$r_{xy} = \frac{48796}{\sqrt{[(54912).(44293)]}}$$

$$r_{xy} = \frac{48796}{\sqrt{2432217216}}$$

$$r_{xy} = \frac{48796}{49317}$$

r_{xy} = 0,989

Berdasarkan data diatas dapat diketahui bahwa nilai r_{hitung} 0,989 > r_{tabel} 0,334 sehingga hipotesis Ha diterima dan H_0 ditolak, yang artinya ada pengaruh game mobile legends terhadap Akhlak Remaja di Desa Simbarwaringin Lampung Tengah. Kemudian nilai koefisien (r_{xy}) di interprestasikan ke dalam tabel pedoman nilai "r" berikut:

Tabel 4. 18

Pedoman Interprestasi Koefisien Korelasi Nilai "r"

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,800-1,000	Sangat Kuat
0,600-0,799	Kuat
0,400-0,599	Cukup Kuat
0,200-0,399	Rendah
0,000-0,199	Sangat Rendah

Berdasarkan tabel interprestasi di atas, dapat diketahui bahwa nilai r_{xy} sebesar 0,989 berada diantara nilai 0,800-1,000, sehingga dapat diketahui bahwa ada pengaruh yang sangat kuat antara variable x (Intensitas Bermain Game Mobile Legends) terhadap variable y (akhlak remaja) di Desa Simbarwaringin Lampung Tengah.

B. Pembahasan

Penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh signifikan antara intensitas bermain game Mobile Legends dan akhlak remaja di Desa Simbarwaringin, Lampung Tengah. Hipotesis alternatif yang menyatakan adanya pengaruh signifikan diterima yang dilihat dari nilai korelasi *Pearson Product Moment* (r_{hitung}) sebesar 0,989, yang jauh lebih besar dari r_{tabel} (0,334) pada taraf signifikansi 5%. Nilai ini mengindikasikan korelasi yang sangat kuat antara variabel game mobile legends (X) dan akhlak remaja (Y).

Mayoritas responden (63%) memiliki tingkat keterlibatan bermain Game *Mobile Legends* yang tinggi, sementara hanya 11% yang berada dalam kategori rendah. Adapun kondisi akhlak remaja, mayoritas (57%) berada dalam kategori “Kurang”, diikuti 23% “Cukup”, dan 20% “Baik”. Intensitas bermain game yang tinggi di kalangan remaja Desa Simbarwaringin, dan paparan negatif yang tinggi dipadukan dengan korelasi yang sangat kuat, menggarisbawahi potensi signifikan Mobile Legends dalam membentuk akhlak mereka.

Analisis ini juga didukung oleh uji reliabilitas dan validitas yang menunjukkan bahwa instrumen penelitian telah memenuhi kriteria yang baik. Nilai *Cronbach's Alpha* untuk masing-masing variabel berada di atas 0,8 > 0,6, yang berarti memiliki reliabilitas tinggi dan data yang diperoleh dapat dipercaya. Selain itu, hasil uji normalitas dan linearitas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan hubungan antar variabel bersifat linear, sehingga metode analisis yang digunakan sudah tepat dan sahih untuk menarik kesimpulan penelitian.

Penelitian ini juga memperkuat penelitian relevan sebelumnya yakni oleh Riska Handayani Harahap,[5] Irfan Putra Talo[6], dan Egi Ayu Anggita[7] yang menemukan pengaruh game online terhadap akhlak remaja. Hasil penelitian ini menunjukkan korelasi yang sangat kuat antara game Mobile Legends dan akhlak remaja yaitu 0,989, terutama ketika variabel X diukur melalui indikator dampak negatif game, mengindikasikan bahwa semakin tinggi intensitas bermain remaja sehingga menimbulkan paparan terhadap aspek negatif game, semakin besar potensi dampaknya pada akhlak.

Hal ini juga sesuai dengan literatur, seperti pandangan Syekh Muhammad Al-Munajjid, memperingatkan bahwa game dapat merusak adab, menumbuhkan kecintaan pada hal tercela, dan menyebabkan kelalaian

[5] Harahap, "Pengaruh penggunaan game online terhadap akhlak remaja di Desa Morang Kecamatan Batang Onang Kabupaten Padang Lawas Utara," 69.

[6] Talo, "Pengaruh Game Online Terhadap Akhlak Remaja di Desa Muara Simpur Kecamatan Ulu Talo Kabupaten Seluma," 100.

7 Anggita, "Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Pai Kelas VII Smp Ma'arif 1 Metro Utara," 71.

ibadah.[8] Pengamatan dari tokoh masyarakat setempat juga yang menyebutkan perubahan negatif seperti berbicara kasar dan melawan orang tua setelah remaja mengenal game online juga mendukung pandangan ini. Data deskriptif menunjukkan mayoritas akhlak remaja dalam "Kurang" dan korelasi yang sangat kuat menegaskan bahwa intensitas bermain game yang tinggi berpotensi mengarah pada penurunan akhlak, sejalan dengan dampak negatif seperti kecanduan, penggunaan bahasa kotor, dan kelalaian.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa game Mobile Legends memberikan pengaruh yang signifikan terhadap perubahan akhlak remaja di Desa Simbarwaringin. Hal ini menunjukkan pentingnya peran orang tua, pendidik, dan masyarakat dalam memberikan pengawasan, pembinaan, dan edukasi kepada remaja agar mampu memanfaatkan teknologi secara bijak serta tidak terjerumus dalam penggunaan game online yang berlebihan.

[8] Al-Munajjid, *Bahaya Game*, 49.

BAB V
PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah penulis lakukan tentang pengaruh game *Mobile Legends* terhadap akhlak remaja di Desa Simbarwaringin Lampung Tengah, yang diperoleh dari 35 responden di Dusun 11D, Desa Simbarwaringin, Lampung Tengah, dapat ditarik kesimpulan bahwa hipotesis penulis diterima, yaitu ada pengaruh game *Mobile Legends* terhadap akhlak remaja di Desa Simbarwaringin Lampung Tengah. Hal ini dibuktikan melalui uji korelasi *Pearson Product Moment* dengan nilai r_{hitung} sebesar (0,989) > r_{tabel} (0,334) pada taraf signifikansi 5%. Sehingga dalam penelitian ini hipotesis alternatif (Ha) diterima dan (Ho) ditolak, dengan tingkat hubungan sangat kuat dan berpengaruh negatif. Dengan demikian, tingginya intensitas bermain game mobile legends menimbulkan dampak negatif bagi remaja yang dapat mempengaruhi akhlak remaja di Desa Simbarwaringin Lampung Tengah.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka penulis ingin menyampaikan saran saran kepada pihak terkait sebagai berikut:

1. Bagi Remaja, diharapkan mampu mengelola waktu bermain game secara bijak agar tidak mengabaikan kewajiban ibadah, belajar, dan hubungan sosial.

2. Bagi Orang Tua, perlu meningkatkan pengawasan dan membangun komunikasi yang baik dengan anak guna mengarahkan pada aktivitas yang lebih positif.
3. Bagi Masyarakat dan Tokoh Agama, disarankan aktif memberikan pembinaan moral dan akhlak melalui kegiatan keagamaan dan sosial.
4. Bagi Peneliti Selanjutnya, disarankan untuk mengkaji dampak positif game atau memperluas variabel lain yang memengaruhi akhlak remaja.

DAFTAR PUSTAKA

Abbas, Irwan, A. Octamaya Tenri Awaru, Dewi Suriyani Djamdjuri, Rukun Santoso, Surni, Khoiruddin, Jemakmun, Mohammad Jon Tasrif, dan Benget Tua Simarmata. *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Yogyakarta: Selat Media, 2023.

Abubakar, Rifa'i. *Pengantar Metodologi Penelitian*. SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga, 2021.

Al-Munajjid, Syekh Muhammad. *Bahaya Game*. Solo: Aqwam, 2016.

Ambaryani, Buana Sari, dan Santi Eka. *Pembinaan Akhlak pada Anak Remaja*. Indonesia: GUEPEDIA, 2021.

Anggita, Egi Ayu. "Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran PAI Kelas VII Smp Ma'arif 1 Metro Utara." Institut Agama Islam Negeri Metro, 2023.

Anggraini, Fitria Dewi Puspita, Aprianti Aprianti, Vilda Ana Veria Setyawati, dan Agnes Angelia Hartanto. "Pembelajaran Statistika Menggunakan Software SPSS Untuk Uji Validitas Dan Reliabilitas." *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (2022): 6491–6504.

Badrudin, dan Hikmatullah. *Pendidikan Akhlak dalam al-Qur'an: Studi Tarbawi Perspektif Syaikh Nawawi al-Bantani*. Penerbit A-Empat, 2021.

Bahri, Saiful. *Membumikan Pendidikan Akhlak: Konsep, Strategi, dan Aplikasi*. Sumatra Barat: Mitra Cendekia Media, 2023.

Chan, A. S., F. Fachrizal, dan A. R. Lubis. "Outcome Prediction Using Naïve Bayes Algorithm in The Selection of Role Hero Mobile Legend." *Journal of Physics: Conference Series* 1566, no. 1 (Juni 2020): 012041.

Darma, Budi. *Statistika Penelitian Menggunakan Spss (Uji Validitas, Uji* Reliabilitas*, Regresi Linier Sederhana, Regresi Linier Berganda, Uji t, Uji F, R2)*. Jawa Barat: GUEPEDIA, 2021.

Daulay, Haidar Putra, dan Nurussakinah Daulay. *Pembentukan Akhlak Mulia: Tinjauan Pendidikan Agama Islam Dan Psikologi Positif*. Medan: Perdana Publishing, 2022.

Dian Rachma Wijayanti. *Buku Ajar Metode Penelitian*. Pangkalpinang: CV Science Techno Direct, 2023.

El-Yana, Korry. *Revolusi Senja*. Indigo Media, 2021.

Febrina, Conni La. “Pengaruh Intensitas Bermain Game On-Line Terhadap Agresivitas Siswa.” *JIV-Jurnal Ilmiah Visi* 9, no. 1 (30 Juni 2014): 28–35.

Firmansyah, Muhamad Hilman. “Game Online Dan Perkembangan Moral Perspektif Jean Piaget: Studi Kasus Mahasiswa Angkatan 2021.” *Gunung Djati Conference Series* 24 (11 Juni 2023): 718–28.

Fitriana, Irta, dan Misbakhul Munir Rois. “Analysis of Metaphors Applied in Mobile Legends Game.” *Diglossia: Jurnal Kajian Ilmiah Kebahasaan Dan Kesusastraan* 15, no. 1 (28 November 2023): 118–32.

Freud, Sigmund. *Pengantar Umum Psikoanalisis*. Anak Hebat Indonesia, 2024.

GoodStats. “Simak Deretan Game Online Terpopuler 2024.” GoodStats. Diakses 11 November 2024.

Harahap, Riska Handayani. “Pengaruh penggunaan game online terhadap akhlak remaja di Desa Morang Kecamatan Batang Onang Kabupaten Padang Lawas Utara.” Undergraduate, UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan, 2024.

Hastuti, Rahmah. *Psikologi Remaja*. Penerbit Andi, 2021.

Irwandi, Diki, Ruhban Masykur, dan Suherman Suherman. “Korelasi Kecanduan Mobile Legends Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa.” *Jurnal Lebesgue : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika* 2, no. 3 (30 Desember 2021): 292–99.

Irwanto, Benediktus Rengga, dan Nurni Wahyu Wuryandari. “Character Transformation In The Game Mobile Legends: Bang Bang! (MLBB) And Its Impact.” *Bambuti* 5, no. 2 (13 Desember 2023): 1–28.

Ismi Zakiah, Ismi. “Kecanduan Game Online Pada Remaja Dan Penanganannya.” Tugas_akhir, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta, 2021.

Isnaini, Istiqomah, Eka Malfasari, Yeni Devita, dan Rina Herniyanti. “Intensitas Bermain Game Online Berhubungan Dengan Perilaku Agresif Verbal Remaja.” *Jurnal Keperawatan Jiwa* 9, no. 1 (8 April 2021): 235–42.

Kuncoro, Mudrajad. *Metode Riset untuk bisnis dan Ekonomi: bagaimana Meneliti dan Menulis Tesis*. 1 ed. Jakarta: Erlangga, 2013.

Kustiawan, Andri Arif, dan Andy Widhiya Bayu Utomo. *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan*. Jawa Timur: Cv. Ae Media Grafika, 2019.

Martha, Nengah. *Pengantar* Pendidikan. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2023.

Maula, Siti Suwaibatul Aslamiyah, Evi Zulianah, Minatul. *Pendidikan Akhlak dengan Literasi Islami*. Nawa Litera Publishing, 2021.

Naim, Muhammad. *Buku Ajar Pendidikan Agama Islam (Jilid 2)*. Jawa Tengah: Penerbit NEM, 2024.

Novrialdy, Ervyzal. "Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya." *Buletin Psikologi* 27, no. 2 (5 Desember 2019): 148.

Octaviani, Rika, dan Elma Sutriani. "Analisis Data Dan Pengecekan Keabsahan Data." OSF, 11 Februari 2019.

Ovan, dan Andika Saputra. *CAMI: Aplikasi Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Berbasis Web*. Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia, 2020.

Pebrianti, Yuli. "Dampak Bermain Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak SDN - 1 Bahaur Kabupaten Seruyan." Undergraduate, IAIN Palangka Raya, 2021.

Pratiwi, Emy Yunita Rahma. *Positif Negatif Game Online (Pengaruh Fenomena Game Online Terhadap Prestasi Belajar)*. Jombang: LPPM Unhasy Tebuireng Jombang, 2019.

Priadana, Sidik, dan Denok Sunarsi. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Tangerang Selatan: Pascal Books, 2021.

Rani, Devita, Effiati Juliana Hasibuan, dan Rehia K. Isabela Barus. "Dampak Game Online Mobile Legends: Bang Bang Terhadap Mahasiswa." *Perspektif* 7, no. 1 (2018): 6–12.

Rustamana, Agus, Putri Wahyuningsih, Muhammad Fikri Azka, dan Pipit Wahyu. "Penelitian Metode Kuantitatif." *Sindoro: Cendikia Pendidikan* 5, no. 6 (27 Juni 2024): 81–90.

Saputro, Khamim Zarkasih. "Memahami Ciri Dan Tugas Perkembangan Masa Remaja." *Aplikasia: Jurnal Aplikasi Ilmu-Ilmu Agama* 17, no. 1 (2017): 25–32.

Slamet Widodo, Festy Ladyani, Rusdi, Khairunnisa, Sri Maria Puji Lestari, Dian Rachma Wijayanti, Ade Devriany, dkk. *Buku Ajar Metode Penelitian*. Pangkalpinang: CV Science Techno Direct, 2023.

Solimun, Armanu, dan Adji Achmad Rinaldo Fernandes. *Metodologi Penelitian Kuantitatif Perspektif Sistem (Mengungkap Novelty dan Memenuhi Validitas Penelitian*. Malang: UB Press, 2018.

Sugiyono, dan Agus Susanto. *Cara Mudah Belajar SPSS dan Lisrel: Teori dan Aplikasi Untuk Analisis Data Penelitian*. Cet 2. Bandung: Alfabeta, 2017.

Suhayib. *Studi Akhlak*. Yogyakarta: Kalimedia, 2016.

Syahputri, Addini Zahra, Fay Della Fallenia, dan Ramadani Syafitri. "Kerangka Berfikir Penelitian Kuantitatif." *TARBIYAH: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran* 2, no. 1 (1 Juli 2023): 160–66.

Talo, Irfan Putra. "Pengaruh Game Online Terhadap Akhlak Remaja di Desa Muara Simpur Kecamatan Ulu Talo Kabupaten Seluma." Universitas Fatmawati Sukarno Bengkulu, 2022.

Terimajaya, I. Wayan, Ni Luh Sintya Dewi, Ture Simamora, Loso Judijanto, Radha Krisnamurti Sigamura, Nurhayati Nurhayati, Sri Yani Kusumastuti, dkk. *Dasar-Dasar Statistika : Konsep dan Metode Analisis*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024.

Trisani, Rischa Pramudia, dan Silvia Yula Wardani. *Stop Kecanduan Game Online: Mengenal Dampak Ketergantungan Pada Game Online Serta Cara Menguranginya*. Madiun: Unipma Press, 2018.

Yaqin, Ainul. *Pendidikan Akhlak/Moral Berbasis Teori Kognitif*. PT. RajaGrafindo Persada, 2021.

Yunita, Yenni. Pendidikan *Akhlak Bagi Mahasiswa*. Penerbit P4I, 2023.

Zuhairi, dan Yudiyanto. Pedoman *Penulisan Karya Ilmiah*. Edisi Revisi. Insitut Agama Islam Negeri Metro: Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, 2023.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1: Surat Bimbingan Skripsi

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
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.iain@metrouniv.ac.id

Nomor : 5459/In.28.1/J/TL.00/12/2024
Lampiran : -
Perihal : **SURAT *BIMBINGAN SKRIPSI***

Kepada Yth.,
Zuhairi (Pembimbing 1)
(Pembimbing 2)
di-
Tempat
Assalamu'alaikum Wr. Wb.

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

Nama	:	**ALFINA HIDAYATI**
NPM	:	2101010009
Semester	:	7 (Tujuh)
Fakultas	:	Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan	:	Pendidikan Agama Islam
Judul	:	PENGARUH GAME MOBILE LEGENDS TERHADAP AKHLAK REMAJA DI DESA SIMBARWARINGIN LAMPUNG TENGAH

Dengan ketentuan sebagai berikut :
1. Dosen Pembimbing membimbing mahasiswa sejak penyusunan proposal s/d penulisan skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :
   a. Dosen Pembimbing 1 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV setelah diperiksa oleh pembimbing 2;
   b. Dosen Pembimbing 2 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV sebelum diperiksa oleh pembimbing 1;
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, 02 Desember 2024
Ketua Program Studi,

Muhammad Ali M.Pd.I.
NIP 19780314 200710 1 003

Lampiran 2: Kartu Konsultasi Bimbingan Skripsi

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
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.iain@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama : Alfina Hidayati — Program Studi : PAI
NPM : 2101010009 — Semester : VII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	[illegible] 26/9/24	✓	- [illegible] - [illegible] - [illegible] 26/9/24	[signature]

Mengetahui,
Ketua Program Studi PAI

Muhammad Ali, M.Pd.I
NIP. 19780314 200710 1 003

Dosen Pembimbing

Dr. Zuhairi, M.Pd
NIP. 19620612 198903 1 006

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
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.iain@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama : Alfina Hidayati
NPM : 2101010009

Program Studi : PAI
Semester : VII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	Senin 30/9 24	2	- Acc Proposal dapat di Sudi dalam Sidang proposal. 30/9 24	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PAI

Muhammad Ali, M.Pd.I
NIP. 19780314 200710 1 003

Dosen Pembimbing

Dr. Zuhairi, M.Pd
NIP. 19620612 198903 1 006

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Kl. 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.iain@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama : Alfina Hidayati
NPM : 2101010009

Program Studi : PAI
Semester : VII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	Senin. 14/25/4		- Bimbingan BAB 1 . Bagian penelitian relevan tidak usah ditulis oleh siapa-siapa. . Tulis hasil penelitian .... - BAB 2. . Tambahkan teori-teori apa itu game mobile legends. . Tambahkan teori-teori dampak dari bermain game Mobile legends - Dampak negatif yg jadi alasan kenapa bisa mempengaruhi variabel y. . Ambil dari jurnal-jurnal atau penelitian yg terakreditasi pakai teorinya siapa. . Akhlak yg diambil di variabel y mau apa. . Pada bagian keterkaitan Game terhadap Akhlak tambahkan teorinya.	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PAI

Muhammad Ali, M.Pd.I
NIP. 19780314 200710 1 003

Dosen Pembimbing

Dr. Zuhairi, M.Pd
NIP. 19620612 198903 1 006

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
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.iain@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama : Alfina Hidayati
NPM : 2101010009

Program Studi : PAI
Semester : VII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	Rabu 30/4		BAB 3. · Bagian Definisi Operasional ambil dari definisi/pengertian mobile legends itu apa, kemudian dampak negatifnya apa dari teori yang bisa mempengaruhi akhlak remaja. - Bagian populasi dijelaskan menggunakan apa kita ambil sampelnya. - Tabel jumlah populasi tidak usah dicantumkan. · Teknik pengambilan sampel 3S nya itu gimana caranya pakai teknik apa. Sampel area di RT ini dusun ini. · Bagian metode observasi cukup dijelaskan untuk mendapatkan data apa. · Metode wawancara tidak usah ditulis di bab 3.	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PAI

Muhammad Ali, M.Pd.I
NIP. 19780314 200710 1 003

Dosen Pembimbing

Dr. Zuhairi, M.Pd
NIP. 19620612 198903 1 006

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Kl. 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.iain@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama : Alfina Hidayati
NPM : 2101010009
Program Studi : PAI
Semester : VII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	27/5 25 Jumat		- Metode angket / kuesioner cukup dijelaskan untuk mendapatkan data apa. - Instrumen penelitian mengikuti - Daftar Pustaka jarak 1 spasi dalam 1 referensi.	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PAI

Muhammad Ali, M.Pd.I
NIP. 19780314 200710 1 003

Dosen Pembimbing

Dr. Zukarri, M.Pd
NIP. 19620611 198903 1 006

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
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.iain@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama : Alfina Hidayati
NPM : 2101010009

Program Studi : PAI
Semester : VIII

No	Hari/ Tanggal	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	[illegible] 8/5/25	- [illegible] Bab I [illegible] [illegible] - [illegible] 9/5/25	[illegible]

Mengetahui,
Ketua Program Studi PAI

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

Dosen Pembimbing

Dr. Zuhairi, M.Pd.
NIP. 19620612 198903 1 006

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
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.iain@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama : Alfina Hidayati
NPM : 2101010009

Program Studi : PAI
Semester : VIII

No	Hari/ Tanggal	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	14/5 25 Rabu.	Acc Apd: dapat di lanjutkan dalam Campus. 14/5 25	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PAI

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

Dosen Pembimbing

Dr. Zuhairi, M.Pd.
NIP. 19620612 198903 1 006

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
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.iain@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama : Alfina Hidayati
NPM : 2101010009

Program Studi : PAI
Semester : VIII

No	Hari/ Tanggal	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	4/6 25	- Perbaiki halaman judul - Halaman orisinalitas diperbaiki lagi - Kata pengantar —— 4/6 25	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PAI

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

Dosen Pembimbing

Dr. Zubairi, M.Pd.
NIP. 19620612 198903 1 006

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
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.iain@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama : Alfina Hidayati
NPM : 2101010009

Program Studi : PAI
Semester : VIII

No	Hari/ Tanggal	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	11/6 25	Acc bab I s/d V dapat di Ajukan ujian skripsi bagi [illegible]. 11/6 25	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PAI

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

Dosen Pembimbing

Dr. Zuhairi, M.Pd.
NIP. 19620612 198903 1 006

Lampiran 3: Outline

PENGARUH GAME MOBILE LEGENDS TERHADAP AKHLAK REMAJA DI DESA SIMBARWARINGIN LAMPUNG TENGAH

OUTLINE

HALAMAN SAMPUL

HALAMAN JUDUL

HALAMAN PERSETUJUAN

HALAMAN PENGESAHAN

ABSTRAK

HALAMAN ORISINALITAS PENELITIAN

HALAMAN MOTTO

HALAMAN PERSEMBAHAN

HALAMAN KATA PENGANTAR

DAFTAR ISI

DAFTAR TABEL

DAFTAR GAMBAR

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. Game Mobile Legends

B. Akhlak Remaja

C. Keterkaitan Game Mobile Legends Terhadap Akhlak Remaja

D. Kerangka Konseptual

E. Hipotesis Penelitian

BAB III METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

1. Jenis Penelitian
2. Sifat Penelitian

B. Definisi Operasional Variabel

C. Populasi, Sampel, dan Teknik Pengambilan Sampel

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Metode Observasi
2. Metode Angket/Kuesioner
3. Metode Dokumentasi

E. Instrumen Penelitian

F. Teknik Analisis Data

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian
2. Deskripsi Data Hasil Penelitian

3. Pengujian Hipotesis

B. Pembahasan

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

B. Saran

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Mengetahui,

Pembimbing

Dr. Zuhairi, M.Pd

NIP.196206121989031006

Metro, 05 Mei 2025

Peneliti

Alfina Hidayati

NPM.2101010009

Lampiran 4: Izin Pra-Survey

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
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.iain@metrouniv.ac.id

Nomor : 4909/In.28/J/TL.07/11/2024
Lampiran : -
Perihal : **IZIN PRASURVEY**

Kepada Yth.,
KEPALA DESA SIMBARWARINGIN
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian Tugas Akhir/Skripsi, mohon kiranya Saudara berkenan memberikan izin kepada mahasiswa kami, atas nama :

Nama	:	**ALFINA HIDAYATI**
NPM	:	2101010009
Semester	:	6 (Enam)
Jurusan	:	Pendidikan Agama Islam
Judul	:	PENGARUH GAME MOBILE LEGENDS TERHADAP AKHLAK REMAJA DI DESA SIMBARWARINGIN LAMPUNG TENGAH

untuk melakukan prasurvey di DESA SIMBARWARINGIN, dalam rangka meyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi.

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Saudara untuk terselenggaranya prasurvey tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 07 November 2024
Ketua Program Studi,

Muhammad Ali M.Pd.I.
NIP 19780314 200710 1 003

Lampiran 5: Balasan Pra-Survey

PEMERINTAH KABUPATEN LAMPUNG TENGAH
KECAMATAN TRIMURJO
KELURAHAN SIMBARWARINGIN
Jln. Karang Bolong Pal Merah No. 169 Kode Pos 34172

Simbarwaringin, 29 November 2024

Nomor : 400 / 103/ K.3/XI/2024
Lampiran : -
Perihal : Izin melaksanakan Prasurvey di Kelurahan Simbarwaringin

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.

di -
Tempat

Menindaklanjuti Surat dari Kementerian Agama Republik Indonesia Institut Agama Islam Negeri Metro Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Nomor : 4909/In.28/J/TL.07/11/2024 tanggal 07 November 2024 Perihal Izin Prasurvey di Kelurahan Simbarwaringin Kecamatan Trimurjo Kabupaten Lampung Tengah.

Berkenaan dengan hal tersebut, kami memberikan izin kepada **Alfina Hidayati** untuk melaksanakan Kegiatan Prasurvey dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi di Kelurahan Simbarwaringin dengan Judul :

" Pengaruh Game Mobile Legends terhadap Akhlak Remaja di Desa Simbarwaringin Kecamatan Trimurjo Kabupaten Lampung Tengah Tahun 2024".

Demikian surat izin ini kami buat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

KELURAHAN SIMBARWARINGIN
Sekretaris

LESTARI SETIARSIH
Penata Muda Tk. I/ III.b
NIP. 19700401 199203 2 006

Tembusan :
1. Bapak Camat Trimurjo
2. --------- arsip ----------

Lampiran 6: Surat Izin Research

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
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.iain@metrouniv.ac.id

Nomor : B-1526/In.28/D.1/TL.00/05/2025
Lampiran : -
Perihal : **IZIN RESEARCH**

Kepada Yth.,
Kepala Desa Simbarwaringin
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan Surat Tugas Nomor: B-1525/In.28/D.1/TL.01/05/2025, tanggal 15 Mei 2025 atas nama saudara:

Nama	:	**ALFINA HIDAYATI**
NPM	:	2101010009
Semester	:	8 (Delapan)
Jurusan	:	Pendidikan Agama Islam

Maka dengan ini kami sampaikan kepada Kepala Desa Simbarwaringin bahwa Mahasiswa tersebut di atas akan mengadakan research/survey di Desa Simbarwaringin, dalam rangka meyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENGARUH GAME MOBILE LEGENDS TERHADAP AKHLAK REMAJA DI DESA SIMBARWARINGIN LAMPUNG TENGAH".

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 15 Mei 2025
Wakil Dekan Akademik dan Kelembagaan,

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

Lampiran 7: Surat Tugas

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
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.iain@metrouniv.ac.id

SURAT TUGAS

Nomor: B-1525/In.28/D.1/TL.01/05/2025

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

Nama	:	**ALFINA HIDAYATI**
NPM	:	2101010009
Semester	:	8 (Delapan)
Jurusan	:	Pendidikan Agama Islam

Untuk :

1. Mengadakan observasi/survey di Desa Simbarwaringin, guna mengumpulkan data (bahan-bahan) dalam rangka meyelesaikan penulisan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENGARUH GAME MOBILE LEGENDS TERHADAP AKHLAK REMAJA DI DESA SIMBARWARINGIN LAMPUNG TENGAH".
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 : 15 Mei 2025

Mengetahui,
Pejabat Setempat

Wakil Dekan Akademik dan
Kelembagaan,

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

Lampiran 8: Balasan Surat Izin Research

PEMERINTAH KABUPATEN LAMPUNG TENGAH
KECAMATAN TRIMURJO
KELURAHAN SIMBARWARINGIN
Jln. Karang Bolong Pal Merah No. 169 Kode Pos 34172

Simbarwaringin, 26 Mei 2025

Nomor : 400 / 30 / K.3/V/2024
Lampiran : -
Perihal : Izin melaksanakan survey di Kelurahan Simbarwaringin

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.

di-
Tempat

Menindaklanjuti Surat dari Kementerian Agama Republik Indonesia Institut Agama Islam Negeri Metro Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Nomor : B-1526/In.28/D.1/TL.00/05/2025 tanggal 15 Mei 2025 Perihal Izin Survey di Kelurahan Simbarwaringin Kecamatan Trimurjo Kabupaten Lampung Tengah.

Berkenaan dengan hal tersebut, kami memberikan izin kepada **Alfina Hidayati** untuk melaksanakan Kegiatan Survey dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi di Kelurahan Simbarwaringin dengan Judul :

" Pengaruh Game Mobile Legends terhadap Akhlak Remaja di Kelurahan Simbarwaringin Kecamatan Trimurjo Kabupaten Lampung Tengah".

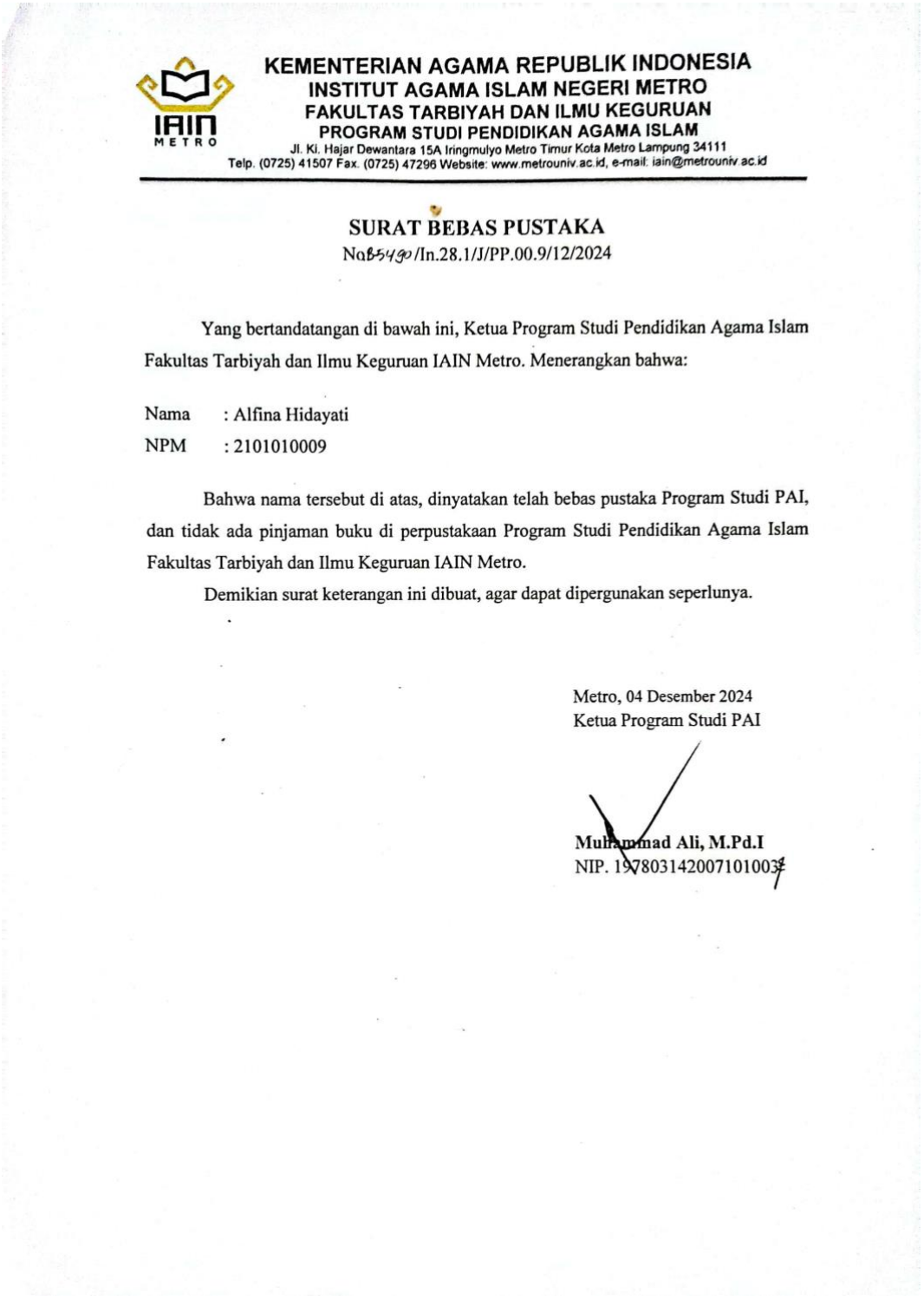
Demikian surat izin ini kami buat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

LURAH SIMBARWARINGIN

ANWAR SADAT, S.Kom
Penata Tk. I/ III.d
NIP. 19771208 201001 1 005

Tembusan :
1. Bapak Camat Trimurjo
2. --------- arsip ----------

Lampiran 9: Surat Bebas Pustaka Prodi PAI



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
Jl. Ki. Hajar Dewantara 15A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telp. (0725) 41507 Fax. (0725) 47296 Website: www.metrouniv.ac.id, e-mail: iain@metrouniv.ac.id

SURAT BEBAS PUSTAKA
No.5490/In.28.1/J/PP.00.9/12/2024

Yang bertandatangan di bawah ini, Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Metro. Menerangkan bahwa:

Nama : Alfina Hidayati
NPM : 2101010009

Bahwa nama tersebut di atas, dinyatakan telah bebas pustaka Program Studi PAI, dan tidak ada pinjaman buku di perpustakaan Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Metro.

Demikian surat keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan seperlunya.

Metro, 04 Desember 2024
Ketua Program Studi PAI

Muhammad Ali, M.Pd.I
NIP. 197803142007101003

Lampiran 10: Surat Keterangan Bebas Pustaka

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
UNIT PERPUSTAKAAN
NPP: 1807062F0000001
Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telp (0725) 41507; Faks (0725) 47296; Website: digilib.metrouniv.ac.id; perpustakaan@metrouniv.ac.id

SURAT KETERANGAN BEBAS PUSTAKA
Nomor : P-300/In.28/S/U.1/OT.01/05/2025

Yang bertandatangan di bawah ini, Kepala Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung menerangkan bahwa :

Nama	: ALFINA HIDAYATI
NPM	: 2101010009
Fakultas / Jurusan	: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan / Pendidikan Agama Islam

Adalah anggota Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung Tahun Akademik 2024/2025 dengan nomor anggota 2101010009

Menurut data yang ada pada kami, nama tersebut di atas dinyatakan bebas administrasi Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan seperlunya.

Metro, 21 Mei 2025
Kepala Perpustakaan,

Aan Gufroni, S.I.Pust.
NIP.19920428 201903 1 009

Lampiran 11: Alat Pengumpulan Data (APD)

ALAT PENGUMPULAN DATA (APD)

PENGARUH GAME MOBILE LEGENDS TERHADAP AKHLAK REMAJA DI DESA SIMBARWARINGIN LAMPUNG TENGAH

Kisi Kisi Instrumen

No	Variabel Penelitian	Indikator	No Item	Jumlah Item
1	Variabel Bebas (Dampak Negatif Game Mobile Legends)	1. Kecanduan Bermain Game Mobile Legends	1,2	2
		2. Melawan orang tua	3,4	2
		3. Penggunaan kata-kata kotor dan kasar saat bermain	5,6	2
		4. Kelalaian dalam tanggung jawab dan ibadah akibat bermain game	7,8	2
		5. Kurang tidur akibat bermain game	9	1
		6. Pengeluaran finansial yang berlebihan untuk keperluan game	10	1
Jumlah				**10**

No	Variabel Penelitian	Indikator	No Item	Jumlah Item
2	Variabel Terikat (Akhlak Remaja)	1. Akhlak Mahmudah		5
		a. Akhlak Kepada Allah	1-3	
		b. Akhlak Kepada Manusia	4,5	
		2. Akhlak Madzmumah		5
		a. Akhlak Kepada Allah	6-8	
		b. Akhlak Kepada Manusia	9,10	
	Jumlah			**10**

Skala Pengukuran dalam data

No	Keterangan	Skor
1	Selalu	5
2	Sering	4
3	Kadang-Kadang	3
4	Jarang	2
5	Tidak Pernah	1

ALAT PENGUMPULAN DATA (APD)

INSTRUMEN KUESIONER ANGKET

PENGARUH GAME MOBILE LEGENDS TERHADAP AKHLAK REMAJA DI DESA SIMBARWARINGIN LAMPUNG TENGAH

A. DATA RESPONDEN

Nama : .....
Usia : .....
Jenis Kelamin : Laki-laki / Perempuan *(coret yang tidak perlu)*
Pendidikan : SMP / SMA /Kuliah/ Lainnya: .....
Lama Bermain Game : ..... jam/hari
Frekuensi Bermain : ..... kali/minggu

B. PETUNJUK PENGISIAN

1. Bacalah pernyataan dengan teliti sebelum memberikan jawaban
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Anda
3. Tidak ada jawaban benar atau salah dalam pernyataan ini
4. Kriteria Penilaian:
   SL = Selalu (5)
   SR = Sering (4)
   KD = Kadang-Kadang (3)
   JR = Jarang (2)
   TP = Tidak Pernah (1)

C. PERNYATAAN ANGKET GAME MOBILE LEGENDS

No	Indikator	Pernyataan	Jawaban Responden				
			SL	SR	KD	JR	TP
1	Kecanduan Bermain Game Mobile Legends	Saya bermain Mobile Legends lebih dari 3 jam setiap hari					
2		Saya merasa gelisah jika sehari tidak bermain game mobile legends					
3	Melawan Orang Tua atau Guru	Saya pernah membantah orang tua ketika diminta berhenti bermain					

4		Saya mengabaikan perintah orang tua karena sedang asyik bermain					
5	Penggunaan Kata-kata Kotor dan Kasar	Saya mengucapkan kata-kata kasar atau kotor saat bermain					
6		Saya sering memaki atau menghina teman saat bermain Mobile Legends					
7	Kelalaian dalam Tanggung Jawab ibadah	Saya sering menunda-nunda waktu sholat karena asyik bermain game Mobile Legends					
8		Saya sering menunda tugas/pekerjaan karena menghabiskan waktu bermain Mobile Legends					
9	Kurang Tidur	Saya sering begadang hingga larut malam untuk bermain Mobile Legends					
10	Pengeluaran Finansial Berlebihan	Saya menghabiskan uang saku untuk membeli skin atau diamond di Mobile Legends					

ALAT PENGUMPULAN DATA (APD)

INSTRUMEN KUESIONER ANGKET

PENGARUH GAME MOBILE LEGENDS TERHADAP AKHLAK REMAJA DI DESA SIMBARWARINGIN LAMPUNG TENGAH

A. DATA RESPONDEN

Nama : .....
Usia : .....
Jenis Kelamin : Laki-laki / Perempuan *(coret yang tidak perlu)*
Pendidikan : SMP / SMA /Kuliah/ Lainnya: .....

B. PETUNJUK PENGISIAN

1. Bacalah pernyataan dengan teliti sebelum memberikan jawaban
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Anda
3. Tidak ada jawaban benar atau salah dalam pernyataan ini
4. Kriteria Penilaian:
   SL = Selalu (5)
   SR = Sering (4)
   KD = Kadang-Kadang (3)
   JR = Jarang (2)
   TP = Tidak Pernah (1)

C. PERNYATAAN ANGKET AKHLAK REMAJA

No	Indikator	Pernyataan	Kriteria Penilaian				
			SL	SR	JR	KD	TP
1	Akhlak Mahmudah (Akhlak Kepada Allah)	Saya tetap rajin melaksanakan shalat 5 waktu meskipun saya bermain game					
2		Saya selalu bersyukur atas nikmat yang diberikan Allah meskipun kalah dalam bermain game					
3		Saya mengingat Allah (berdzikir) di sela-sela waktu bermain game					

4	Akhlak Mahmudah (Akhlak Kepada Manusia)	Saya tetap menghormati dan mematuhi perintah orang tua meskipun sedang bermain Mobile Legends					
5		Saya berbicara dengan sopan dan santun kepada semua orang meskipun sering bermain game yang berisi kata-kata kasar					
6	Akhlak Madzmumah (Akhlak Kepada Allah)	Saya sering meninggalkan ibadah wajib karena asyik bermain Mobile Legends					
7		Saya sering mengeluh dan menyalahkan keadaan saat kalah dalam bermain game					
8		Saya sering mengucapkan kata-kata yang tidak pantas ketika kesal dalam bermain game					
9	Akhlak Madzmumah (Akhlak Kepada Manusia)	Saya sering berbohong kepada orang tua tentang waktu yang saya habiskan untuk bermain Mobile Legends					
10		Saya lebih suka bermain Mobile Legends daripada bersosialisasi dengan keluarga atau teman di dunia nyata					

ALAT PENGUMPULAN DATA (APD)

PEDOMAN DOKUMENTASI

PENGARUH GAME MOBILE LEGENDS TERHADAP AKHLAK REMAJA DI DESA SIMBARWARINGIN LAMPUNG TENGAH

PETUNJUK PELAKSANAAN

No	DATA DOKUMENTASI
1	Profil Desa Simbarwaringin
2	Letak Geografis Desa Simbarwaringin
3	Visi dan Misi Desa Simbarwaringin
4	Struktur Organisasi Desa Simbarwaringin
5	Sarana dan Prasarana Desa Simbarwaringin
6	Data Remaja Simbarwaringin Dusun 11D

Metro, 09 Mei 2025

Dosen Pembimbing

Dr. Zuhairi, M.Pd

NIP. 1962612 198903 1 006

Peneliti

Alfina Hidayati

NPM. 2101010009

Lampiran 12: Bukti Pengisian Angket

ALAT PENGUMPULAN DATA (APD)

INSTRUMEN KUESIONER ANGKET

PENGARUH GAME MOBILE LEGENDS TERHADAP AKHLAK REMAJA DI DESA SIMBARWARINGIN LAMPUNG TENGAH

A. DATA RESPONDEN

Nama : Mulinsyah Ahmad Riyanto
Usia : 21 tahun
Jenis Kelamin : Laki-laki / ~~Perempuan~~ *(coret yang tidak perlu)*
Pendidikan : ~~SMP~~ / ~~SMA~~ /Kuliah/ Lainnya: .....
Lama Bermain Game : 15 jam/hari
Frekuensi Bermain : ..7.. kali/minggu

B. PETUNJUK PENGISIAN

1. Bacalah pernyataan dengan teliti sebelum memberikan jawaban
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Anda
3. Tidak ada jawaban benar atau salah dalam pernyataan ini
4. Kriteria Penilaian:
   SL = Selalu (5)
   SR = Sering (4)
   KD = Kadang-Kadang (3)
   JR = Jarang (2)
   TP = Tidak Pernah (1)

C. PERNYATAAN ANGKET GAME MOBILE LEGENDS

No	Indikator	Pernyataan	Jawaban Responden				
			SL	SR	KD	JR	TP
1	Kecanduan Bermain Game Mobile Legends	Saya bermain Mobile Legends lebih dari 3 jam setiap hari	✓				
2		Saya merasa gelisah jika sehari tidak bermain game mobile legends		✓			
3	Melawan Orang Tua atau Guru	Saya pernah membantah orang tua ketika diminta berhenti bermain	✓				

4		Saya mengabaikan perintah orang tua karena sedang asyik bermain	✓				
5	Penggunaan Kata-kata Kotor dan Kasar	Saya mengucapkan kata-kata kasar atau kotor saat bermain		✓			
6		Saya sering memaki atau menghina teman saat bermain Mobile Legends	✓				
7	Kelalaian dalam Tanggung Jawab ibadah	Saya sering menunda-nunda waktu sholat karena asyik bermain game Mobile Legends		✓			
8		Saya sering menunda tugas/pekerjaan karena menghabiskan waktu bermain Mobile Legends	✓				
9	Kurang Tidur	Saya sering begadang hingga larut malam untuk bermain Mobile Legends	✓				
10	Pengeluaran Finansial Berlebihan	Saya menghabiskan uang saku untuk membeli skin atau diamond di Mobile Legends	✓				

ALAT PENGUMPULAN DATA (APD)

INSTRUMEN KUESIONER ANGKET

PENGARUH GAME MOBILE LEGENDS TERHADAP AKHLAK REMAJA DI DESA SIMBARWARINGIN LAMPUNG TENGAH

A. DATA RESPONDEN

Nama : Muliansyah Ahmad Riyanto
Usia : 21 Tahun
Jenis Kelamin : Laki-laki / ~~Perempuan~~ *(coret yang tidak perlu)*
Pendidikan : ~~SMP~~ / ~~SMA~~ /Kuliah/ ~~Lainnya~~: .....

B. PETUNJUK PENGISIAN

1. Bacalah pernyataan dengan teliti sebelum memberikan jawaban
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Anda
3. Tidak ada jawaban benar atau salah dalam pernyataan ini
4. Kriteria Penilaian:
   SL = Selalu (5)
   SR = Sering (4)
   KD = Kadang-Kadang (3)
   JR = Jarang (2)
   TP = Tidak Pernah (1)

C. PERNYATAAN ANGKET AKHLAK REMAJA

No	Indikator	Pernyataan	Kriteria Penilaian				
			SL	SR	JR	KD	TP
1	Akhlak Mahmudah (Akhlak Kepada Allah)	Saya tetap rajin melaksanakan shalat 5 waktu meskipun saya bermain game			✓		
2		Saya selalu bersyukur atas nikmat yang diberikan Allah meskipun kalah dalam bermain game		✓			
3		Saya mengingat Allah (berdzikir) di sela-sela waktu bermain game			✓		

4	Akhlak Mahmudah (Akhlak Kepada Manusia)	Saya tetap menghormati dan mematuhi perintah orang tua meskipun sedang bermain Mobile Legends			✓		
5		Saya berbicara dengan sopan dan santun kepada semua orang meskipun sering bermain game yang berisi kata-kata kasar	✓				
6	Akhlak Madzmumah (Akhlak Kepada Allah)	Saya sering meninggalkan ibadah wajib karena asyik bermain Mobile Legends		✓			
7		Saya sering mengeluh dan menyalahkan keadaan saat kalah dalam bermain game	✓				
8		Saya sering mengucapkan kata-kata yang tidak pantas ketika kesal dalam bermain game	✓				
9	Akhlak Madzmumah (Akhlak Kepada Manusia)	Saya sering berbohong kepada orang tua tentang waktu yang saya habiskan untuk bermain Mobile Legends		✓			
10		Saya lebih suka bermain Mobile Legends daripada bersosialisasi dengan keluarga atau teman di dunia nyata		✓			

Lampiran 13: Tabel nilai "r"

Nilai-Nilai rtabel Product Momen

Tabel r untuk df = 51 - 100

df = (N-2)	Tingkat signifikansi untuk uji satu arah				
	0.05	0.025	0.01	0.005	0.0005
	Tingkat signifikansi untuk uji dua arah				
	0.1	0.05	0.02	0.01	0.001
1	0.9877	0.9969	0.9995	0.9999	1.0000
2	0.9000	0.9500	0.9800	0.9900	0.9990
3	0.8054	0.8783	0.9343	0.9587	0.9911
4	0.7293	0.8114	0.8822	0.9172	0.9741
5	0.6694	0.7545	0.8329	0.8745	0.9509
6	0.6215	0.7067	0.7887	0.8343	0.9249
7	0.5822	0.6664	0.7498	0.7977	0.8983
8	0.5494	0.6319	0.7155	0.7646	0.8721
9	0.5214	0.6021	0.6851	0.7348	0.8470
10	0.4973	0.5760	0.6581	0.7079	0.8233
11	0.4762	0.5529	0.6339	0.6835	0.8010
12	0.4575	0.5324	0.6120	0.6614	0.7800
13	0.4409	0.5140	0.5923	0.6411	0.7604
14	0.4259	0.4973	0.5742	0.6226	0.7419
15	0.4124	0.4821	0.5577	0.6055	0.7247
16	0.4000	0.4683	0.5425	0.5897	0.7084
17	0.3887	0.4555	0.5285	0.5751	0.6932
18	0.3783	0.4438	0.5155	0.5614	0.6788
19	0.3687	0.4329	0.5034	0.5487	0.6652
20	0.3598	0.4227	0.4921	0.5368	0.6524
21	0.3515	0.4132	0.4815	0.5256	0.6402
22	0.3438	0.4044	0.4716	0.5151	0.6287
23	0.3365	0.3961	0.4622	0.5052	0.6178
24	0.3297	0.3882	0.4534	0.4958	0.6074
25	0.3233	0.3809	0.4451	0.4869	0.5974
26	0.3172	0.3739	0.4372	0.4785	0.5880
27	0.3115	0.3673	0.4297	0.4705	0.5790
28	0.3061	0.3610	0.4226	0.4629	0.5703
29	0.3009	0.3550	0.4158	0.4556	0.5620
30	0.2960	0.3494	0.4093	0.4487	0.5541
31	0.2913	0.3440	0.4032	0.4421	0.5465
32	0.2869	0.3388	0.3972	0.4357	0.5392
33	0.2826	0.3338	0.3916	0.4296	0.5322
34	0.2785	0.3291	0.3862	0.4238	0.5254
35	0.2746	0.3246	0.3810	0.4182	0.5189
36	0.2709	0.3202	0.3760	0.4128	0.5126
37	0.2673	0.3160	0.3712	0.4076	0.5066
38	0.2638	0.3120	0.3665	0.4026	0.5007
39	0.2605	0.3081	0.3621	0.3978	0.4950
40	0.2573	0.3044	0.3578	0.3932	0.4896
41	0.2542	0.3008	0.3536	0.3887	0.4843
42	0.2512	0.2973	0.3496	0.3843	0.4791
43	0.2483	0.2940	0.3457	0.3801	0.4742
44	0.2455	0.2907	0.3420	0.3761	0.4694
45	0.2429	0.2876	0.3384	0.3721	0.4647
46	0.2403	0.2845	0.3348	0.3683	0.4601
47	0.2377	0.2816	0.3314	0.3646	0.4557
48	0.2353	0.2787	0.3281	0.3610	0.4514
49	0.2329	0.2759	0.3249	0.3575	0.4473
50	0.2306	0.2732	0.3218	0.3542	0.4432

Lampiran 14: Tabel Data Pemain Game Dusun 11D

No	Nama	Game Yang Dimainkan	Lama Waktu Bermain (Jam/Hari)
1	AZ	Mobile Legends	3
2	FH	Mobile Legends	4
3	PS	Mobile Legends	5
4	MAS	Mobile Legends	4
5	ST	Mobile Legends	5
6	DF	Mobile Legends	5
7	RW	Mobile Legends	5
8	VS	Mobile Legends	3
9	AR	Mobile Legends	5
10	RK	Mobile Legends	5
11	AK	Mobile Legends	5
12	AJ	Mobile Legends	5
13	JU	Mobile Legends	5
14	SL	Mobile Legends	4
15	FC	Mobile Legends	3
16	NAR	Mobile Legends	5
17	EP	Mobile Legends	4
18	SR	Mobile Legends	5
19	AK	Mobile Legends	2
20	KL	Mobile Legends	4
21	MZ	Mobile Legends	3
22	TN	Mobile Legends	4
23	QL	Mobile Legends	5
24	HB	Mobile Legends	3
25	NA	Mobile Legends	4
26	YU	Mobile Legends	3
27	KI	Mobile Legends	4
28	OP	Mobile Legends	5
29	ZN	Mobile Legends	4
30	WM	Mobile Legends	4
31	BL	Mobile Legends	4
32	ZR	Mobile Legends	4
33	JN	Mobile Legends	5
34	PT	Mobile Legends	3
35	MAR	Mobile Legends	5
36	FA	Free Fire	4

37	VE	Free Fire	5
38	KH	Free Fire	4
39	YS	Free Fire	4
40	WD	Free Fire	4
41	NT	Free Fire	3
42	AM	Free Fire	4
43	SG	Free Fire	4
44	BL	Free Fire	4
45	TX	Free Fire	3
46	JL	Free Fire	5
47	FO	Free Fire	4
48	KV	PUBG	2
49	ZY	PUBG	5
50	DR	PUBG	5
51	NP	PUBG	5

Lampiran 15: Output SPSS

Correlations

		X01	X02	X03	X04	X05	X06	X07	X08	X09	X10	Total
X01	Pearson Correlation	1	.518*	.579*	.491	.528*	.418	.468	.415	.694**	.553*	.870**
	Sig. (2-tailed)		.048	.024	.063	.043	.121	.078	.124	.004	.032	.000
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
X02	Pearson Correlation	.518*	1	.559*	.527*	.383	.577*	.553*	.535*	.186	.535*	.764**
	Sig. (2-tailed)	.048		.030	.044	.159	.024	.033	.040	.506	.040	.001
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
X03	Pearson Correlation	.579*	.559*	1	.530*	.214	.581*	.506	.448	.500	.448	.790**
	Sig. (2-tailed)	.024	.030		.042	.444	.023	.054	.094	.058	.094	.000
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
X04	Pearson Correlation	.491	.527*	.530*	1	.151	.548*	.238	.000	.354	.211	.574*
	Sig. (2-tailed)	.063	.044	.042		.591	.035	.392	1.000	.196	.450	.025
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
X05	Pearson Correlation	.528*	.383	.214	.151	1	.221	.115	.588*	.428	.204	.621*
	Sig. (2-tailed)	.043	.159	.444	.591		.429	.682	.021	.112	.465	.013
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
X06	Pearson Correlation	.418	.577*	.581*	.548*	.221	1	.261	.231	.194	.000	.563*
	Sig. (2-tailed)	.121	.024	.023	.035	.429		.347	.407	.489	1.000	.029
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
X07	Pearson Correlation	.468	.553*	.506	.238	.115	.261	1	.161	.337	.161	.547*
	Sig. (2-tailed)	.078	.033	.054	.392	.682	.347		.566	.219	.566	.035
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15

X08	Pearson Correlation	.415	.535*	.448	.000	.588*	.231	.161	1	.149	.643**	.638*
	Sig. (2-tailed)	.124	.040	.094	1.000	.021	.407	.566		.595	.010	.010
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
X09	Pearson Correlation	.694**	.186	.500	.354	.428	.194	.337	.149	1	.299	.662**
	Sig. (2-tailed)	.004	.506	.058	.196	.112	.489	.219	.595		.279	.007
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
X10	Pearson Correlation	.553*	.535*	.448	.211	.204	.000	.161	.643**	.299	1	.613*
	Sig. (2-tailed)	.032	.040	.094	.450	.465	1.000	.566	.010	.279		.015
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
Total	Pearson Correlation	.870**	.764**	.790**	.574*	.621*	.563*	.547*	.638*	.662**	.613*	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.001	.000	.025	.013	.029	.035	.010	.007	.015	
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	15	100.0
	Excluded[a]	0	.0
	Total	15	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.856	10

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X01	35.67	13.952	.812	.817
X02	35.60	16.400	.710	.835
X03	36.00	14.857	.711	.829
X04	36.00	17.143	.484	.849
X05	36.07	15.495	.474	.856
X06	35.67	17.381	.480	.850
X07	36.20	17.171	.449	.852
X08	36.40	16.400	.541	.845
X09	36.00	15.714	.548	.845
X10	36.40	16.543	.511	.847

Correlations

		Y01	Y02	Y03	Y04	Y05	Y06	Y07	Y08	Y09	Y10	Y11
Y01	Pearson Correlation	1	.535*	.623*	.478	.403	.206	.256	.244	.340	.453	.713**
	Sig. (2-tailed)		.040	.013	.072	.137	.460	.356	.381	.215	.090	.003
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
Y02	Pearson Correlation	.535*	1	.320	.644**	.720**	.306	.505	.438	.239	.239	.766**
	Sig. (2-tailed)	.040		.245	.009	.002	.267	.055	.102	.391	.391	.001
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
Y03	Pearson Correlation	.623*	.320	1	.053	-.045	.583*	.277	.122	.264	.640*	.645**
	Sig. (2-tailed)	.013	.245		.852	.875	.023	.318	.666	.343	.010	.009
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
Y04	Pearson Correlation	.478	.644**	.053	1	.695**	-.018	.229	.280	.414	-.019	.548*
	Sig. (2-tailed)	.072	.009	.852		.004	.951	.412	.313	.125	.946	.034
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
Y05	Pearson Correlation	.403	.720**	-.045	.695**	1	.126	.358	.681**	.260	.016	.626*
	Sig. (2-tailed)	.137	.002	.875	.004		.655	.190	.005	.350	.954	.012
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15

Y06	Pearson Correlation	.206	.306	.583*	-.018	.126	1	.085	.463	.349	.724**	.649**
	Sig. (2-tailed)	.460	.267	.023	.951	.655		.764	.082	.202	.002	.009
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
Y07	Pearson Correlation	.256	.505	.277	.229	.358	.085	1	.526*	.442	-.140	.547*
	Sig. (2-tailed)	.356	.055	.318	.412	.190	.764		.044	.099	.620	.035
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
Y08	Pearson Correlation	.244	.438	.122	.280	.681**	.463	.526*	1	.288	.288	.674**
	Sig. (2-tailed)	.381	.102	.666	.313	.005	.082	.044		.299	.299	.006
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
Y09	Pearson Correlation	.340	.239	.264	.414	.260	.349	.442	.288	1	.075	.576*
	Sig. (2-tailed)	.215	.391	.343	.125	.350	.202	.099	.299		.790	.025
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
Y10	Pearson Correlation	.453	.239	.640*	-.019	.016	.724**	-.140	.288	.075	1	.559*
	Sig. (2-tailed)	.090	.391	.010	.946	.954	.002	.620	.299	.790		.030
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
Y11	Pearson Correlation	.713**	.766**	.645**	.548*	.626*	.649**	.547*	.674**	.576*	.559*	1
	Sig. (2-tailed)	.003	.001	.009	.034	.012	.009	.035	.006	.025	.030	
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	15	100.0
	Excluded[a]	0	.0
	Total	15	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.831	10

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Y01	33.73	20.495	.626	.805
Y02	33.80	19.314	.677	.798
Y03	34.13	20.267	.519	.816
Y04	34.00	22.429	.457	.822
Y05	33.47	21.410	.529	.815
Y06	34.27	20.210	.523	.815
Y07	34.13	21.838	.432	.823
Y08	33.53	20.695	.576	.810
Y09	34.27	21.210	.449	.822
Y10	34.27	21.352	.429	.824

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		35
Normal Parameters[a,b]	Mean	.0000000
	Std. Deviation	2.89243020
Most Extreme Differences	Absolute	.085
	Positive	.085
	Negative	-.082
Test Statistic		.085
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200[c,d]

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Case Processing Summary

	Cases					
	Included		Excluded		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Akhlak * Intensitas	35	100.0%	0	0.0%	35	100.0%

Report

Akhlak

Intensitas	Mean	N	Std. Deviation
25	39.00	1	.
28	34.00	1	.
31	32.00	1	.
32	39.00	1	.
33	39.00	1	.
34	34.00	1	.
35	32.00	2	2.828
36	33.50	2	.707
37	32.67	3	4.509
39	36.00	1	.
40	35.00	2	.000
41	36.29	7	1.496
42	37.33	3	1.155
43	34.00	3	2.000
45	36.67	3	4.933
47	39.00	2	1.414
48	33.00	1	.
Total	35.46	35	2.924

ANOVA Table

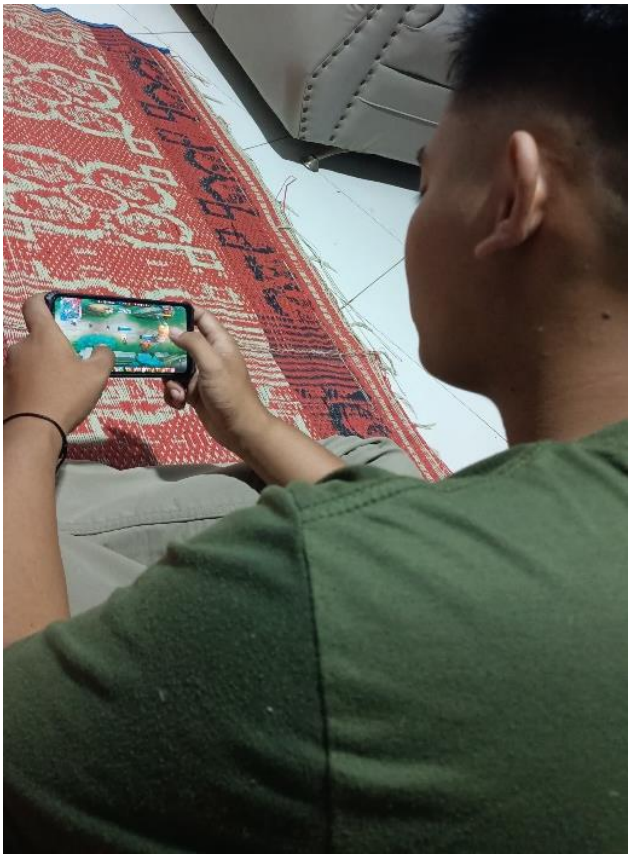
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Akhlak * Intensitas	Between Groups	(Combined)	166.757	16	10.422	1.514	.197
		Linearity	6.237	1	6.237	.906	.354
		Deviation from Linearity	160.521	15	10.701	1.554	.185
	Within Groups		123.929	18	6.885		
	Total		290.686	34			

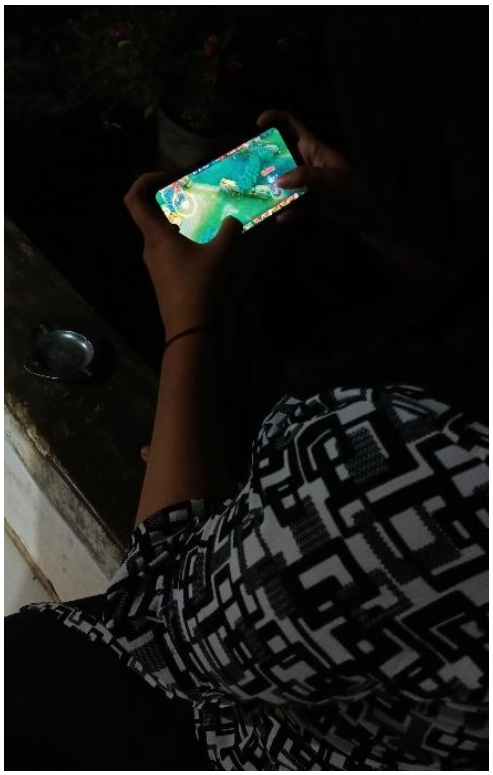
Measures of Association

	R	R Squared	Eta	Eta Squared
Akhlak * Intensitas	.146	.021	.757	.574

Lampiran 16: Dokumentasi Penelitian

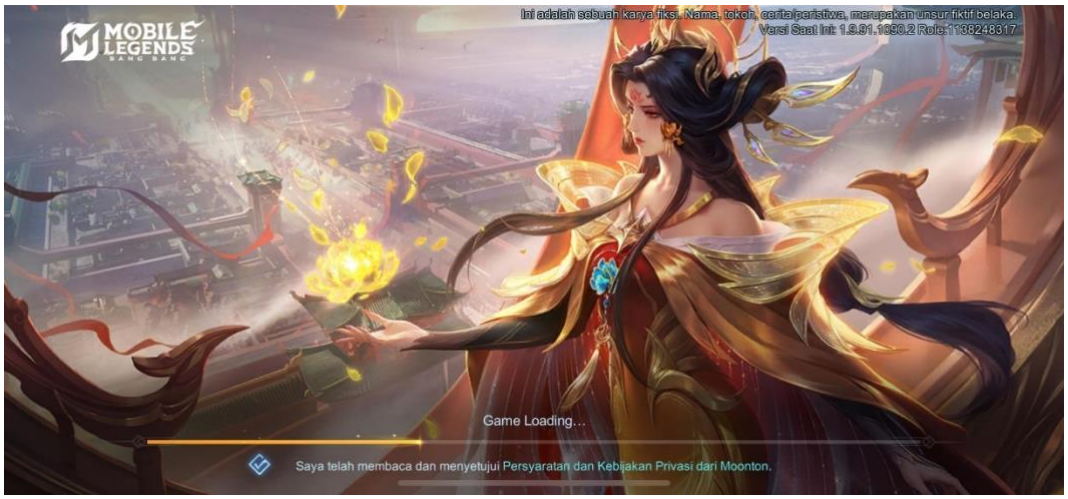
Pemberian dan Pengisian Angket Kepada Remaja





Remaja Sedang Bermain Game Mobile Legends

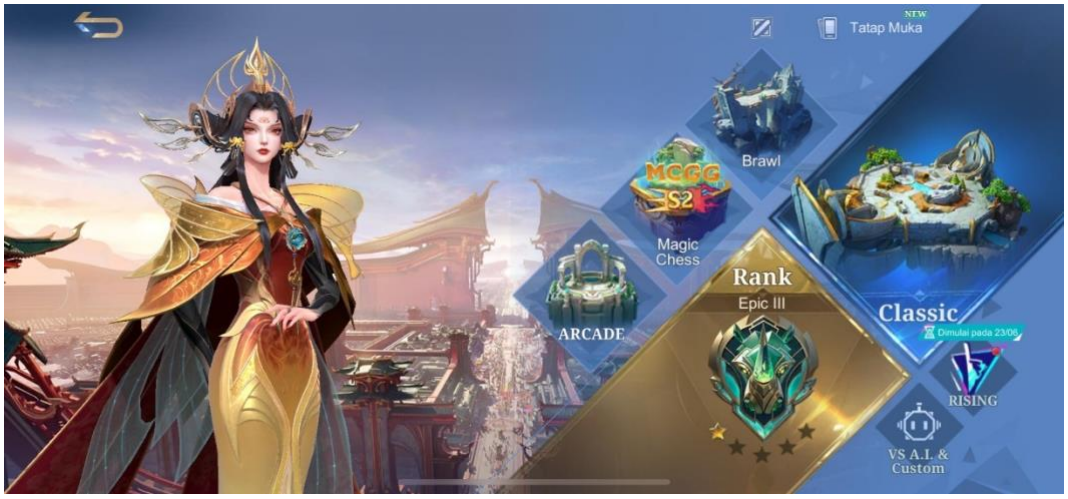
Remaja Sedang Bermain Game Mobile Legends



Tampilan Awal Game mobile legends

Tampilan Layar Utama Game Mobile Legends

Tampilan Layar Profil Pemain Game Mobile Legends



Tampilan Layar Pemilihan Mode Game Mobile Legends

Potret Kata Tidak Senonoh di Game Mobile Legends menggunakan Fitur Chat

Lampiran 17: Surat Penyataan Bebas Plagiat

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Alfina Hidayati

NPM : 2101010009

Prodi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi saya dengan judul **"PENGARUH GAME MOBILE LEGENDS TERHADAP AKHLAK REMAJA DI DESA SIMBARWARINGIN LAMPUNG TENGAH"** adalah bukan plagiasi dan memiliki tingkat plagiasi kurang dari 25%.

Apabila dikemudian hari skripsi saya merupakan plagiat, saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku. Demikian surat ini dibuat dengan sesungguhnya dan dipergunakan dengan sebagaimana mestinya.

Metro, 02 Juni 2025

Yang Membuat Pernyataan

Alfina Hidayati

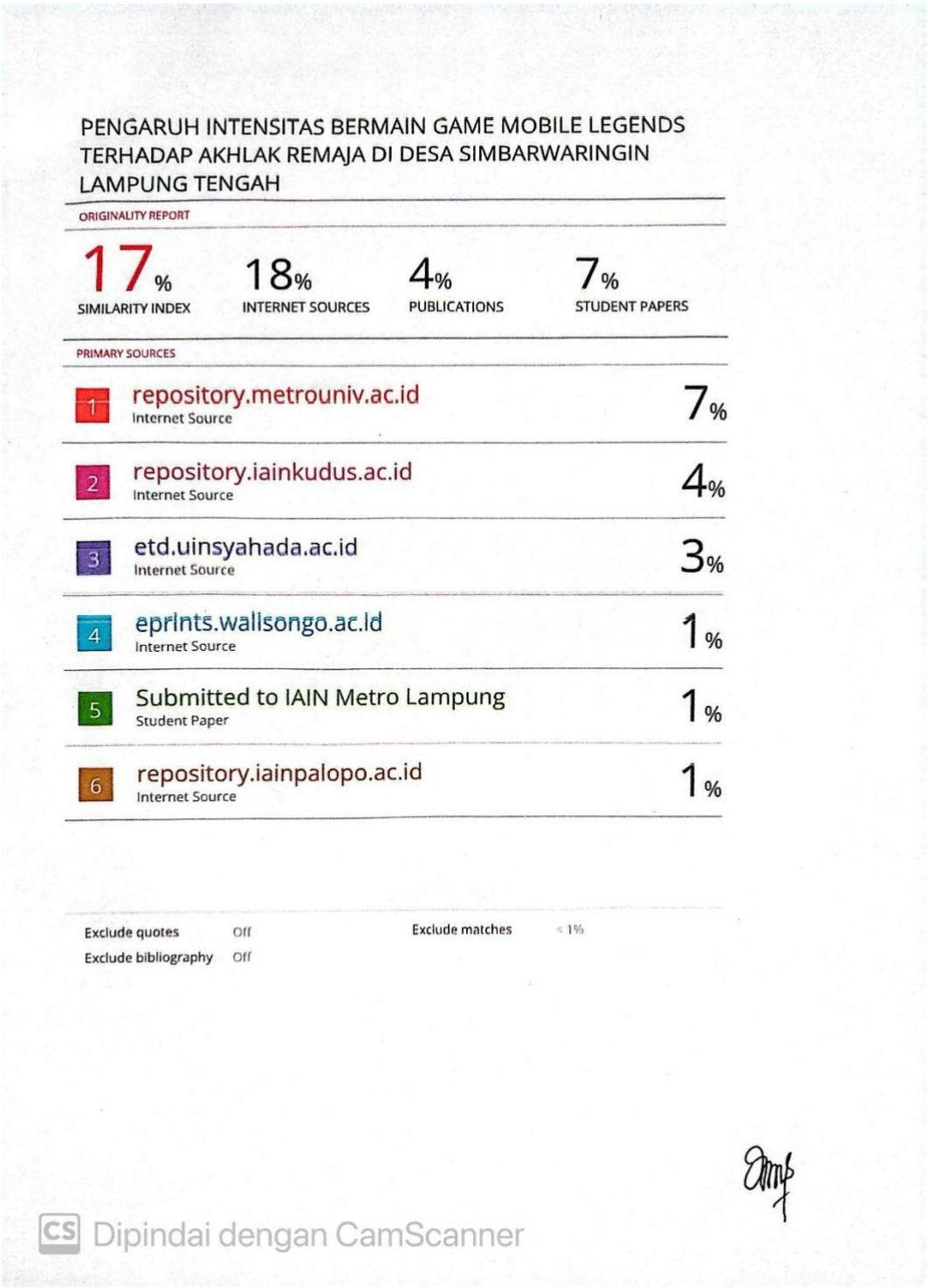
NPM. 2101010009

Lampiran 18: Hasil Cek Turnitin

PENGARUH INTENSITAS BERMAIN GAME MOBILE LEGENDS TERHADAP AKHLAK REMAJA DI DESA SIMBARWARINGIN LAMPUNGTENGAH

by Turnitin.id

Submission date: 26-Jun-2025 10:53AM (UTC+0200)
Submission ID: 2706285159
File name: SKRIPSIII.docx (17.93M)
Word count: 16591
Character count: 94128



PENGARUH INTENSITAS BERMAIN GAME MOBILE LEGENDS TERHADAP AKHLAK REMAJA DI DESA SIMBARWARINGIN LAMPUNG TENGAH

ORIGINALITY REPORT

17%	18%	4%	7%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

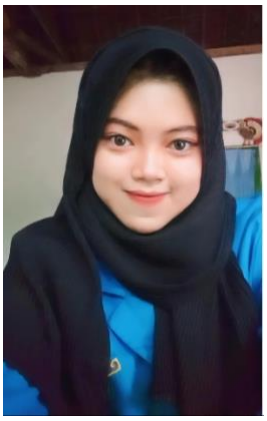
1	repository.metrouniv.ac.id Internet Source	7%
2	repository.iainkudus.ac.id Internet Source	4%
3	etd.uinsyahada.ac.id Internet Source	3%
4	eprints.walisongo.ac.id Internet Source	1%
5	Submitted to IAIN Metro Lampung Student Paper	1%
6	repository.iainpalopo.ac.id Internet Source	1%

Exclude quotes	Off	Exclude matches	< 1%
Exclude bibliography	Off		

Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 19: Daftar Riwayat Hidup

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Alfina Hidayati, lahir di Simbarwaringin tanggal 24 Maret 2003, anak satu-satunya dari pasangan Bapak Suwardi dan Ibu Sugiarti. Penulis masuk Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina pada tahun 2008 dan lulus pada tahun 2009, kemudian melanjutkan Sekolah Dasar di SDN 4 Simbarwaringin dan lulus pada tahun 2015, pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikkan di SMP N 1 Trimurjo dan lulus pada tahun 2018. Setelah lulus SMP, penulis melanjutkan di SMAN 1 Trimurjo dan lulus pada tahun 2021. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan strata 1 di IAIN Metro Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI).