

PENGARUH BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP AKHLAK

Hansen Mayhell¹, Maemunah Sa'diyah², Noor Isna Alfaien³

Universitas Ibn Khaldun Bogor¹²³

hansenmayhell2002@gamil.com

ABSTRAK

Game adalah permainan yang dapat diakses melalui media elektronik dan biasanya berbentuk multimedia untuk menghindari kebosanan serta memberikan rasa kepuasan kepada pemain. Namun, *game online* juga dapat memengaruhi akhlak dan perkembangan anak secara signifikan. Permainan ini mampu mengubah perilaku seseorang yang awalnya berakhlak terpuji menjadi akhlak yang tercela jika dimainkan secara berlebihan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *game online* terhadap akhlak siswa. Metode yang digunakan adalah kuantitatif inferensial dengan teknik *non-probability sampling*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata seluruh pernyataan mengenai *game online* mencapai 39,31%, yang menunjukkan banyak siswa cenderung setuju bahwa *game online* memiliki daya tarik tertentu. Namun, pandangan mengenai akhlak siswa hanya mencapai 33,43%, menunjukkan kondisi yang kurang baik. Ini menandakan meskipun *game online* mungkin dianggap positif dalam beberapa aspek, kualitas akhlak siswa bisa menurun jika intensitas bermainnya terlalu tinggi, yang dapat menyebabkan penurunan tanggung jawab, disiplin, dan kesadaran moral.

Kata Kunci: Bermain, *Game Online*, Akhlak

ABSTRACT

Games are games that can be accessed through electronic media and are usually in the form of multimedia to avoid boredom and provide a sense of satisfaction to players. However, online games can also significantly affect children's morals and development. This game can change a person's behavior from initially having commendable morals to having reprehensible morals if played excessively. This study aims to determine the effect of online games on students' morals. The method used is quantitative inferential with non-probability sampling techniques. The results of the study showed that the average of all statements regarding online games reached 39.31%, which indicates that many students tend to agree that online games have a certain appeal. However, views on students' morals only reached 33.43%, indicating a less than good condition. This indicates that although online games may be considered positive in some aspects, the quality of students' morals can decrease if the intensity of playing is too high, which can lead to a decrease in responsibility, discipline, and moral awareness.

Keywords: Playing, Online Games, Morals

PENDAHULUAN

Di era yang cukup modern, teknologi berkembang semakin cepat. Hal ini terjadi adanya dorongan manusia untuk terus melakukan inovasi serta memberikan banyak manfaat dalam menjalankan kehidupan sehari-hari. Salah satu teknologi yang paling sering dipakai ialah *handphone*. *Handphone* merupakan sebuah alat komunikasi elektronik yang digunakan untuk mengirimkan sebuah informasi secara cepat dan efisien. Ditambah ada yang namanya internet, sehingga kehidupan manusia mengalami perubahan dari setiap tahunnya.

Menurut data yang berasal dari Kementerian Komunikasi dan Informatika, pada tahun 2020 mengatakan bahwa penggunaan internet pada warga Indonesia mencapai 132,7 juta orang. Berdasarkan jumlah tersebut, 31 juta orang memakai internet untuk mencari informasi, 27,6 juta memanfaatkan internet untuk keperluan pekerjaan, dan 10,4 juta menggunakan internet untuk belanja *online* serta terdapat kegiatan perdagangan. Dengan kata lain, sisanya menggunakan internet untuk keluarga, hiburan, dan mengisi waktu luang, seperti bermain *game online*.

Game online yang pada dasarnya memakai perangkat elektronik, mempunyai pengaruh yang cukup signifikan terhadap akhlak seseorang. Pada zaman modern ini, anak-anak lebih memilih bermain *Game online* daripada bermain permainan tradisional. Dengan kata lain, *game online* mampu memberikan daya tarik bagi manusia khusus para remaja dan anak-anak (Hakim, 2024: 2). Menurut Pratiwi bermain *game online* mempunyai dampak yang positif dan negatif. Dampak positif yang dimilikinya adalah mampu menggerakkan sistem motorik, dengan petunjuk yang sesuai antara informasi yang ditangkap oleh mata lalu dilanjutkan ke otak untuk di kelola dan diperintahkan ke tangan untuk menekan tombol (Pratiwi, 2019: 17).

Menurut Adam dalam (Novrialdy 2019) *Game online* memiliki 2 dampak, yaitu dampak positif dan dampak negatif. Dampak positif dengan bermain *game online* adalah mampu mengurangi stres dan menjadi sarana hiburan. Akan tetapi, bermain *game online* juga memberikan efek negatif jika dimainkan secara berlebihan dan hal ini umumnya digunakan untuk sebagai tempat untuk melarikan diri dari realitas kehidupan nyata yang hasilnya seseorang kecanduan terhadap *game online*. Menurut Rahmat dalam (Lena et al., 2023: 140) seorang psikolog menyebutkan bahwa bermain *game online* mampu membuat para pemain ketagihan dengan *game online* yang memaparkan fitur-fitur yang menarik, sehingga para pemain akan tertarik untuk memainkannya.

Pada era modern ini, baik dalam media sosial maupun media elektronik hampir setiap hari menyampaikan berbagai informasi terkait dengan adanya perubahan perilaku yang tentunya dipengaruhi oleh bermain *game online*. perubahan perilaku pada seseorang tentunya erat kaitannya dengan akhlak seseorang. Pada ajaran Islam, seseorang yang mengalami perubahan akhlak terpuji menjadi akhlak tercela ini terdapat pergeseran dari sifat terpuji menjadi tercela. Dapat disimpulkan bahwa penyebab adanya perubahan perilaku seseorang salah satunya adalah kebiasaan bermain *game online* (Dzajuli, 2021: 5).

Akhlak merupakan sebuah fondasi yang kuat untuk kehidupan manusia, sebab akhlak mengajarkan manusia untuk menjalani kehidupan yang aman dan nyaman yang memiliki arti bagi negara dan bangsa. Pada dasarnya akhlak tentunya tidak dapat dipisahkan dengan Islam, sebab merupakan satu kesatuan yang saling mengikat. Pada sudut pandang lain akhlak merupakan hasil dari sebuah produk ajaran agama Islam, sebab tujuan utama manusia menurut ajaran Islam adalah menciptakan manusia-manusia yang berakhlak mulia (Ramadhan et al., 2022: 163).

Dalam Islam tujuan utama akhlak adalah agar semua muslim mempunyai karakter yang sesuai dengan ajaran Islam. Kalau kita perhatikan, dalam ibadah utama Islam mempunyai tujuan untuk berakhlak mulia. Misalnya, salat yang mampu mencegah seseorang untuk melakukan perbuatan keji dan puasa yang bertujuan untuk mampu mendidik serta menahan hawa nafsu (Rosihon, 2010: 25). Menurut Ibnu Qayim dalam (Tukiran, dkk, 2023: 34) berkeyakinan bahwa jika seseorang mempunyai ketundukan dan keteguhan hati yang baik, hal ini merupakan landasan dari akhlak yang baik. Seseorang yang



mempunyai sikap kasih sayang serta tekad yang sangat kuat ini akan melahirkan sifat yang terpuji.

Game online mampu mempengaruhi perilaku seseorang, yang pada awalnya mempunyai akhlak yang terpuji, namun seiring berjalannya waktu dapat berubah menjadi akhlak yang tercela yang diakibatkan adanya dampak negatif dari bermain *game online*. Perubahan ini tidak terjadi secara cepat melainkan perubahan yang mengalami perkembangan secara bertahap. Dengan demikian, seseorang mungkin tidak tahu langsung adanya perubahan perilaku setelah mengalami kecanduan akibat bermain *game online*. Oleh karena itu, baik para orang tua maupun guru perlu dan mencegah terjadinya perilaku ini sejak awal.

Menurut Kusumawati dalam (Rahman et al., 2022: 86) mengatakan pada usia remaja setiap harinya bermain *game online* sekitar 10,7 juta orang atau sekitar 10% pemain *game online* pada rentan usia 12-24 tahun. Berdasarkan survei Indonesia menempati posisi ke delapan di dunia terkait pengguna *game online*. Dapat disimpulkan, *game online* mampu memberikan pengaruh yang begitu besar, sehingga kecanduan *game online* yang dapat mempengaruhi perkembangan baik itu aspek sosial, kesehatan, maupun pendidikan.

Perubahan yang dialami oleh anak dalam berperilaku akibat kecanduan bermain *game online* perlu dipahami dengan baik, baik orang tua maupun guru. Jika seorang anak sudah mengalami adanya tanda-tanda kecanduan dan perubahan akhlak, penting bagi mereka untuk secepat mungkin mengambil langkah-langkah mengurangi bermain *game online*. Tujuan langkah tersebut untuk mencegah kecanduan yang lebih parah dan mengurangi berbagai efek negatif yang ada. Dengan bimbingan yang tepat dari orang tua dan guru, anak akan lebih mungkin untuk menunjukkan perilaku baik kepada orang lain dan mengembangkan akhlak mulia dalam dirinya.

Dari paparan di atas, dengan meningkatnya aktivitas bermain *game online* di kalangan anak-anak hingga remaja memerlukan perhatian yang cukup serius serta menawarkan sebuah solusi yang tepat dan terintegrasi. Pemahaman yang cukup mengenai perilaku siswa dalam hal ini sangat penting mengingat kemajuan teknologi yang begitu pesat, maka perlu diseimbangkan dengan pembentukan karakter yang menjadi pilar utama dalam dunia pendidikan. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk meneliti para siswa di SMAN Kota Bogor dengan judul “Pengaruh bermain *game online* terhadap akhlak siswa kelas X di SMAN 3 Kota Bogor”. Melalui penelitian ini, mengetahui bagaimana pengaruh *game online* terhadap akhlak siswa dan diharapkan dapat mengembangkan model pembelajaran yang tidak hanya memanfaatkan teknologi secara positif, tetapi juga memperkuat kembali nilai-nilai sosial dan etika yang menjadi dasar kehidupan bermasyarakat serta mendorong terbentuknya akhlak mulia.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif inferensial. Populasi siswa di SMAN 3 kota Bogor tahun ajaran 2024/2025 berjumlah 316 siswa. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik *non probability sampling*, yaitu teknik pengumpulan sampel dengan cara tidak memberikan kesempatan untuk setiap anggota populasi menjadi sampel dalam penelitian. Dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu teknik dengan penentuan sampel dengan pertimbangan atau kriteria tertentu (Sugiyono, 2022: 85). Adapun pengambilan sampelnya dengan mencari responden yang memenuhi kriteria sebagai berikut. Pertama, siswa kelas X SMAN



3 Kota Bogor. kedua, siswa yang suka main *game online*. ketiga, siswa yang suka main *game online* lebih dari 2 jam atau lebih. Pengambilan data dilakukan dengan memberikan kuesioner kepada responden yang memenuhi syarat kriteria tertentu. Dalam penelitian ini peneliti akan memberikan kuesioner mengenai variabel *game online* (X) dengan total pernyataan sebanyak 11 dan variabel akhlak siswa (Y) dengan total pernyataan sebanyak 12. Kuesioner dibagikan secara tidak langsung melalui ketua kelas X yang nantinya akan disebar kepada siswa yang bersangkutan.

Pada tahap analisis data peneliti memakai uji regresi linier sederhana yang bertujuan untuk mengetahui apakah adanya pengaruh antara variabel *game online* dengan variabel akhlak siswa. Kemudian peneliti menguji dengan uji koefisien determinasi (R^2) yang bertujuan untuk mengukur sebesar apa pengaruh bermain *game online* terhadap akhlak siswa. Kemudian peneliti menguji uji koefisien korelasi yang bertujuan untuk mengukur kekuatan hubungan linier dan arah pada hubungan dua variabel acak. Untuk mendukung data yang diperoleh peneliti mewawancarai beberapa siswa kelas X di SMAN 3 Kota Bogor dengan tujuan mendapatkan informasi lebih mendalam. Penelitian akan dilaksanakan di SMAN 3 kota Bogor. Beralamat di Jl. Pakuan 4 Kelurahan Baranangsiang Kecamatan Bogor Timur Kota Bogor. Penelitian ini dilaksanakan pada peserta didik di kelas X pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Dengan jumlah responden sebanyak 57 siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah memperoleh data dari kuesioner selanjutnya akan di uji validitas dan reliabilitas yang menjadi syarat dapat diterimanya sebuah kuesioner adapun hasil uji validitas sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Variabel *Game Online*

No. Item	R Hitung	R Tabel	Keterangan
1	0,316	0,266	Valid
2	0,299	0,266	Valid
3	0,652	0,266	Valid
4	0,511	0,266	Valid
5	0,651	0,266	Valid
6	0,524	0,266	Valid
7	0,456	0,266	Valid
8	0,694	0,266	Valid
9	0,610	0,266	Valid
10	0,467	0,266	Valid
11	0,442	0,266	Valid



Tabel 2. Hasil Uji Validitas Variabel Akhlak Siswa

No. Item	R Hitung	R Tabel	Keterangan
1	0,597	0,266	Valid
2	0,551	0,266	Valid
3	0,407	0,266	Valid
4	0,619	0,266	Valid
5	0,341	0,266	Valid
6	0,478	0,266	Valid
7	0,445	0,266	Valid
8	0,493	0,266	Valid
9	0,644	0,266	Valid
10	0,289	0,266	Valid
11	0,507	0,266	Valid
12	0,490	0,266	Valid

Berdasarkan hasil dari uji validitas pada kuesioner mengenai variabel *game online* dan akhlak siswa menggunakan aplikasi *IBM SPSS Statistic 30* pada tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa 23 pertanyaan dinyatakan valid. Setelah data kuesioner menunjukkan valid selanjutnya data akan di uji reliabilitas untuk mengetahui konsistensi pada instrumen penelitian. Berikut hasil uji reliabilitas dengan menggunakan aplikasi *IBM SPSS Statistic 30*.

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas Variabel *Game Online*

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,721	11

Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas Variabel Akhlak Siswa

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,699	12

Hasil pada uji reliabilitas pada variabel *game online* (X) dan variabel akhlak siswa (Y) menunjukkan bahwa semua item pertanyaan dinyatakan reliabel, karena *Cronbach's alpha* lebih besar dari ketentuan nilai *alpha*. Setelah data menunjukkan valid dan reliabel, selanjutnya adalah menganalisis data tersebut dengan uji normalitas dan homogenitas. Hasil dari uji normalitas dapat dilihat sebagai berikut:



**Tabel 5. Hasil Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Unstandardized Residual	
N		57	
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000	
	Std. Deviation	4,72057723	
Most Extreme Differences	Absolute	,068	
	Positive	,065	
	Negative	-,068	
Test Statistic		,068	
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c		,200 ^d	
Monte Carlo Sig. (2-tailed) ^e	Sig.	,752	
	99% Confidence Interval	Lower Bound	,741
		Upper Bound	,764

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.
- d. This is a lower bound of the true significance.
- e. Lilliefors' method based on 10000 Monte Carlo samples with starting seed 2000000.

Berdasarkan tabel di atas hasil dari uji normalitas dengan menggunakan rumus One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test diketahui nilai signifikansi $0,764 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal. Selanjutnya data diuji homogenitas sebagai berikut:

**Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas
Tests of Homogeneity of Variances**

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
VAR00001	Based on Mean	,019	1	112	,891
	Based on Median	,026	1	112	,872
	Based on Median and with adjusted df	,026	1	111,274	,872
	Based on trimmed mean	,021	1	112	,886

Berdasarkan tabel di atas maka diperoleh data nilai signifikansi sebesar 0,891. Dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansi > taraf signifikansi, yaitu $0,891 > 0,05$ yang berarti data bersifat homogen. Dengan kata lain data berdistribusi normal dan homogen, selanjutnya untuk melakukan uji regresi linier sederhana perlu adanya uji linieritas. Adapun hasil uji linieritas sebagai berikut:



Tabel 7. Hasil Uji Linearitas

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Akhlak Siswa * Game Online	Between Groups	(Combined)	1305,915	21	62,186	3,509	<,001
		Linearity	678,350	1	678,350	38,274	<,001
		Deviation from Linearity	627,565	20	31,378	1,770	,068
	Within Groups		620,331	35	17,724		
	Total		1926,246	56			

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa deviation from linearity sebesar 0,068. Dengan kata lain dapat disimpulkan bahwa $0,068 > 0,05$ maka terdapat hubungan yang linier antara variabel *game online* (X) dengan variabel akhlak siswa (Y). Dengan data yang berdistribusi linier maka selanjutnya dilakukan uji regresi linier sederhana sebagai berikut:

Tabel 8. Hasil Analisis Uji Regresi *Coefficients*ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	678,350	1	678,350	29,898	<,001 ^b
	Residual	1247,896	55	22,689		
	Total	1926,246	56			

a. Dependent Variable: Akhlak Siswa

b. Predictors: (Constant), Game Online

Pada tabel di atas menunjukkan bahwa dari hasil tersebut diketahui bahwa nilai F hitung = 29,898 dengan tingkat signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$, maka model regresi dapat digunakan untuk memprediksi variabel partisipan atau dengan kata lain ada pengaruh variabel *game online* (X) terhadap variabel akhlak siswa (Y). Untuk mengetahui besaran pengaruh variabel game online dengan akhlak siswa maka bisa dibuktikan dengan uji koefisien determinasi sebagai berikut:

Tabel 8. Hasil Uji Koefisien Determinasi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	0,593 ^a	0,352	0,340	4,763
a. Predictors: (Constant), Game Online				

Tabel di atas menjelaskan besarnya nilai korelasi atau hubungan, yaitu (R) 0,451. Dari hasil tersebut dapat diperoleh koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,352, yang mengandung pengertian bahwa pengaruh variabel bebas (*game online*) terhadap variabel terikat (akhlak siswa) adalah sebesar 35,2%. Selanjutnya dilakukan uji koefisien korelasi yang dapat di lihat pada tabel berikut:



Tabel 9. Uji Koefisien Korelasi

Correlations

		Game Online	Akhlak Siswa
Game Online	Pearson Correlation	1	,593**
	Sig. (2-tailed)		<,001
	N	57	57
Akhlak Siswa	Pearson Correlation	,593**	1
	Sig. (2-tailed)	<,001	
	N	57	57

Berdasarkan tabel di atas diperoleh nilai korelasi sebesar 0,593 masuk pada interval <0,5 - 0,75, sehingga dapat disimpulkan bahwa tingkat kekuatan hubungan antara *game online* terhadap akhlak siswa memiliki tingkat hubungan yang kuat. Hasil penelitian di atas menunjukkan adanya pengaruh *game online* terhadap siswa kelas dengan diketahuinya F hitung sebesar 29,898 dengan tingkat signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$, maka model regresi. Data tersebut memberikan fakta bahwa *game online* mampu mempengaruhi akhlak siswa ditambah besaran pengaruh *game online* terhadap akhlak siswa sebesar 35,2% menunjukkan angka yang di mana mampu mempengaruhi adanya perubahan akhlak siswa kelas X saat sedang bermain *game online*. Dari paparan tersebut dapat disimpulkan bahwa semakin sering bermain *game online*, maka seiring waktu akan adanya perubahan akhlak yang negatif pada siswa. Hal ini sesuai dengan salah satu pernyataan pada kuesioner sebagai berikut:

Tabel 10. Pernyataan *Game Online*

Saya merasa mudah marah atau frustrasi ketika kalah dalam *game online*

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid SS	3	5,3	5,3	5,3
S	18	31,6	31,6	36,8
R	17	29,8	29,8	66,7
TS	14	24,6	24,6	91,2
STS	5	8,8	8,8	100,0
Total	57	100,0	100,0	

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa hasil tanggapan siswa menunjukkan sangat setuju (SS) sebanyak 6 siswa dengan nilai persentase 10,5%, setuju (S) sebanyak 16 siswa dengan nilai persentase 28,1%, Ragu-ragu (R) sebanyak 15 siswa dengan nilai persentase 26,3%, tidak setuju (TS) sebanyak 13 siswa dengan nilai persentase 22,8%, dan sangat setuju (STS) sebanyak 7 siswa dengan nilai persentase 12,3%. Data tersebut menunjukkan dukungan terhadap penelitian ini pada pernyataan saya merasa mudah marah atau frustrasi ketika kalah dalam *game online* dengan hasil yang dominan pada kriteria setuju dengan persentase 31,6%. Dapat disimpulkan bahwa semakin sering siswa itu bermain *game online* ditambah sering mengalami yang namanya kekalahan maka akan



memberikan dampak yang negatif terhadap akhlak siswa. Dengan kata lain, besarnya pengaruh bermain *game online* terhadap akhlak siswa sebesar 35,2%. Untuk mengetahui nilai atau rata-rata semua jawaban pada variabel game online dan juga akhlak siswa pada responden, peneliti akan menyajikan tabel sebagai berikut:

Tabel 11. Tabel Pernyataan Variabel *Game Online*

No. Item	Sangat Setuju	Setuju	Ragu-ragu	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
P1	16	28	9	2	2
P2	8	29	14	6	-
P3	6	23	12	13	3
P4	2	9	5	29	12
P5	1	9	20	17	10
P6	6	16	15	13	7
P7	9	21	13	11	3
P8	7	10	11	24	5
P9	9	12	18	13	5
P10	28	25	1	2	1
P11	8	7	6	23	13
Jumlah	100	189	124	153	61
Persentase	31,35%	59,25%	38,87%	47,96%	19,12%
Rata-rata	39,31%				

Berdasarkan tabel tersebut menunjukkan bahwa jawaban setuju mempunyai jumlah 189 dengan total keseluruhan 627 jawaban dan mendapatkan persentase yang tinggi dengan persentase 59,25%. Selanjutnya secara keseluruhan rata-rata pada seluruh pernyataan mengenai *game online* sebesar 39,31%. Dengan kata lain, adanya sikap umum untuk mengarah pada setuju, namun terdapat adanya perbedaan pandangan kalangan responden. Dapat disimpulkan bahwa *game online* dilihat cukup positif.

Tabel 12. Tabel Pernyataan Variabel Akhlak Siswa

No. Item	Sangat Setuju	Setuju	Ragu-ragu	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
P1	11	25	12	3	4
P2	1	-	11	31	14
P3	5	12	16	18	6
P4	2	11	12	24	8
P5	17	14	10	12	4
P6	3	18	17	14	5
P7	2	9	12	22	12
P8	-	1	4	18	34
P9	2	17	17	16	5



P10	28	29	-	-	-
P11	3	10	21	14	9
P12	1	5	3	25	23
Jumlah	75	151	135	197	124
Persentase	18,38%	37,01%	33,09%	48,28%	30,39%
Rata-rata	33,43%				

Berdasarkan tabel tersebut menunjukkan bahwa jawaban tidak setuju mendapatkan persentase yang tinggi dengan persentase 48,28% dan rata-rata pada seluruh pernyataan mengenai akhlak siswa sebesar 33,43%. Dapat disimpulkan mengenai pandangan responden terhadap akhlak siswa masuk dalam kategori kurang baik. Hal ini terlihat pada tidak setuju yang mempunyai nilai yang tinggi.

Berdasarkan hasil analisis pada Tabel 11. dan Tabel 12. terdapat perbedaan yang cukup mencolok baik variabel *game online* (X) maupun variabel (Y) akhlak siswa. Pada variabel *game online* memberikan dukungan yang positif dengan nilai yang mendominasi pada pilihan setuju sebesar 59,25% dan pilihan sangat setuju sebesar 31,35% yang menggambarkan bahwa siswa suka dengan bermain *game online* mempunyai nilai tertentu. Sebaliknya pada variabel akhlak siswa (Y) mayoritas responden menjawab tidak setuju sebesar 48,28% dan sangat tidak setuju sebesar 30,39% yang menunjukkan tanggapan yang negatif dan dengan rata-rata sebesar 33,43% secara keseluruhan dengan kata lain lebih kecil daripada variabel *game online* dengan total seluruh rata-rata sebesar 39,31%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa meskipun para siswa memandang *game online* mempunyai nilai tertentu atau dipandang secara positif. Akan tetapi kondisi akhlak siswa cukup prihatin dengan kata lain, adanya kemungkinan pengaruh pada intensitas bermain *game online* terhadap akhlak siswa, sehingga terjadinya penurunan kualitas.

Berdasarkan hasil wawancara memberikan sebuah gambaran bahwa game online mampu memberikan dampak, baik dampak positif maupun negatif. Akan tetapi untuk mengukur nilai positif dan negatifnya dilihat dari tingkat durasi waktu bermain dan kemampuan dalam mengontrol emosi pada siswa itu sendiri. Secara keseluruhan terkait hasil wawancara mengenai durasi waktu bermain *game online* mempunyai gambaran bahwa siswa yang bermain rata-rata 2-3 jam. Hal ini dapat mempengaruhi akhlak siswa, seperti lupa mengerjakan tugas dan mempengaruhi waktu belajar. Akan tetapi, siswa yang bermain *game online* lebih dari 8 jam dan ditambah tidak mampu untuk mengontrol diri, hal ini dapat mempengaruhi akhlak secara signifikan, sebagai contoh lebih mementingkan *game* ketimbang keluarga, bisa membangkitkan hasrat-hasrat pemain, dan mampu menghabiskan uang yang banyak.

Hasil temuan tersebut sesuai dengan yang diaktakan Muhammad Shahih Al-Munajjid video yang menyebutkan bahwa *game* ini harus diukur pengaruhnya dalam aspek agama Pada dasarnya setiap manusia harus semangat serta meningkatkan imannya. Hal ini karena, *game-game* ini diawali dan dibuat di ranahnya orang-orang kafir atau ateis, mereka inilah yang menyimpang dan berlawanan dengan Islam. Perlu diketahui juga mereka mempunyai niat untuk melawan Islam (Muhammad, 2016: 19). Terdapat Terdapat berbagai cara pada *game-game* yang dimainkan mampu merusak dan bertentangan dengan Islam. Ada pun berbagai strategi untuk menyebarkan gagasan-gagasan yang negatif dengan berbagai skala. Pertama, merusak atau menghina terhadap keyakinan yang benar. Kedua, mengubah citra



Islam dan muslim. Ketiga, mampu merusak adab serta mampu membuat tindakan-tindakan tercela menjadi tindakan yang disukai.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh bermain *game online* terhadap akhlak siswa kelas X di SMAN Kota Bogor. Pada hasil analisis regresi linier sederhana menunjukkan bahwa dari hasil tersebut diketahui bahwa nilai F hitung = 29,898 dengan tingkat signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$, maka terdapat pengaruh variabel *game online* (X) terhadap variabel akhlak siswa (Y). Berdasarkan kesimpulan mengenai wawancara Secara keseluruhan, bermain *game online* mampu memberikan dampak yang bermanfaat dengan catatan dilakukan secara wajar. Akan tetapi jika tidak diimbangi dengan kemampuan mengontrol diri, kesadaran religius, dan dukungan baik orang tua maupun guru. Dengan demikian, *game online* mempunyai dampak yang negatif hal hasil akhlak pada seorang siswa akan mengalami penurunan baik dari segi tanggung jawab, emosional, ekonomi, maupun kesadaran terhadap agama.

Hasil penelitian ini diharapkan para siswa harus lebih disiplin mengenai waktu terutama dalam bermain *game online*. Mengingat jika sudah masuk ke ranah suka main *game online* dan ditambah tidak bisa mengatur waktu, maka dikhawatirkan akan terjadinya perbuahan akhlak yang tercela. Kemudian, baik para orang tua maupun guru harus menjaga para siswa atau anaknya dalam menggunakan *handphone* khusus dalam bermain *game online* serta memberikan edukasi-edukasi mengenai bahaya kecanduan bermain *game online*.

DAFTAR PUSTAKA

- Dzajuli, M. F. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Akhlak Siswa Kelas VIII di MTs Al-Husna Cimanggis Depok. Studi Pendidikan Agama Islam di Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta. Skripsi Muhammad Fahmi Dzajuli Watermark.pdf
- Hakim, A. R. (2024). Dampak Bermain Game Online Terhadap Ahlak Siswa Kelas V Di SDN 1 Siswo Bangun Kec. Seputih Banyak. Studi Pendidikan Agama Islam di Institut Agama Islam Negeri Skripsi, 53–54.
- Lena, M. S., Khairanis, S., & Emilia, T. (2023). Analisis Dampak Negatif Kecanduan Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. 1(3).
- Muhammad, S. A.-M. (2016). BAHAYA GAME. Solo: Aqwam
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Pratiwi, Y. E. (2019). POSITIF NEGATIF GAME ONLINE. Jombang: LPPM UNHASY TEBUIRENG JOMBANG.
- Ramadhan, R. I., Asmahasanah, S., Lisnawati, S., Ibn, U., Bogor, K., Ibn, U., & Bogor, K. (2022). Nilai-nilai pendidikan akhlak dalam novel surga yang tak dirindukan. *KOLONI: Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 1(3), 162–168. <https://majmuah.com/journal/index.php/kaib1/article/view/275>
- Sugiyono. (2022). METODE PENELITIAN Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: ALFABETA.
- Tukiran, Adhha, N., & Warisno, A. (2023). Ilmu Akhlak & Tasawuf. Malang: literasi nusantara.
- Rahman, I. A., Ariani, D., & Ulfa, N. (2022). Tingkat Kecanduan Game Online Pada Remaja. *Jurnal Mutiara Ners*, 5(2), 85–90. <https://doi.org/10.51544/jmn.v5i2.2438>

