

Pengaruh Game Online Terhadap Akhlak Siswa di SMP IT Al-Ishlah Gadog Citarik Kecamatan Palabuhanratu Kabupaten Sukabumi

Sekarmaji Sirulhaq

Email: sekarmaji.sirul@gmail.com

Sekolah Tinggi Agama Islam Pelabuhan Ratu

Aden Zaenal Aripin

Email: adenarifin59367@gmail.com

Sekolah Tinggi Agama Islam Pelabuhan Ratu

Abstrak : Pada mulanya tidaklah banyak yang mempunyai handphone. akibat ada kejadian kemarin tahun 2019 (penyebaran Covid 19) yang mengharuskan anak-anak belajar dirumah, mengakibatkan pembelajaran daring. Mau tidak mau orangtua memberikan hanphon terhadap anaknya, dengan tujuan awalnya untuk mengerjakan tugas dari sekolah. Tapi pada kenyataannya, penggunaan hanphon untuk mengerjakan tugas hanya beberapa jam. Lalu sisanya dipakai bermain game online sampai melupakan waktu. Penelitian ini bertujuan diteliti agar siswa mengetahui batasan-batasan dalam bermain game online. Apalagi melihat akhlak siswa yang semakin hari semakin menurun, serta untuk memberitahukan bahwa ada akibat di balik bermain game online secara terus-menerus. Bahkan yang ditakutkan adanya efek ketagihan, tidak kenal waktu, berkata kasar, melawan orangtua, sampai-sampai melalaikan kewajiban seperti Sholat dan lain sebagainya. Penelitian ini menggunakan penelitian Kuantitatif Ekspriment, dilakukan untuk menguji efektif atau tidaknya variabel eksperimen. (Tysara, 2021) Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket (quwstipnaire), pengamatan atau observasi, dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data menggunakan metode Kualitatif Ekspriment. Berdasarkan hasil penelitian dalam pembahasan skripsi ini dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh Game Online terhadap Akhlak siswa di SMPIT Al-Ishlah Gadog Citarik Palabuhanratu. Teknik pengujian data terdiri dari uji validitas dan uji reliabilitasnya yang banyak digunakan pada penilitian yaitu menggunakan metode Cronbach Alpha, kriteria yang dipersyaratkan adalah sama atau lebih besar dari 0,60 dengan bantuan program SPSS 26. Diketahui pada penelitian ini menunjukkan reliabilitas X adalah 0,869 dan Y adalah 0,858. Hasil analisis data yang telah dilakukan terhadap penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara game online secara negatif terhadap akhlak siswa di SMPIT Al-Ishlah Gadog Citarik Palabuhanratu dimana semakin tinggi intesitas bermain game online semakin rendah akhlak siswa. Saran bagi peneliti selanjutnya yaitu dapat melakukan penelitian lanjutan di wilayah dan di tempat yang sama atau di wilayah lain. Peneliti dapat menggunakan variabel lain yang mengarah kepada faktor yang mempengaruhi munculnya perilaku akhlak yang lainnya.

Kata Kunci: Pengaruh Game Online, Aklak Siswa.

Abstract : *In the beginning, not many people had cell phones. due to an incident yesterday in 2019 (the spread of Covid 19) which required children to study at home, resulting in online learning. Like it or not, parents give cellphones to their children, with the initial goal being to do assignments from school. But in reality, using a cellphone to do tasks is only a few hours. Then the rest is used to play online games until you forget the time. This study aims to examine so that students know the limitations in playing online games. Moreover, seeing the morals of students who are decreasing day by day, as well as to inform that there are consequences behind playing online games continuously. Even those who are afraid of the effects of addiction, do not know the time, speak harshly, against parents, to the point of neglecting obligations such as prayer and so on. This research uses Quantitative Experiment research, conducted to test the effectiveness or not of the experimental variables. (Tysara, 2021) Data collection techniques are carried out through questionnaires (quwstipnaire), observations or observations, and documentation. While the data analysis technique uses the Qualitative Experiment method. Based on the results of the research in the discussion of this thesis, it can be concluded that there is an influence of online games on the morals of students at SMPIT Al-Ishlah Gadog Citarik Palabuhanratu. The data testing technique consists of testing the validity and reliability tests which are widely used in research, namely using the Cronbach Alpha method, the required criteria are equal to or greater than 0.60 with the help of the SPSS 26 program. It is known in this study that the reliability of X is 0.869 and Y is 0.858. The results of the data analysis that has been carried out on this study indicate that there is a negative influence between online games on student morals at SMPIT Al-Ishlah Gadog Citarik Palabuhanratu where the higher the intensity of playing online games the lower the student morals. Suggestions for future researchers are to carry out further research in the same area and place or in other regions. Researchers can use other variables that lead to factors that influence the emergence of other moral behavior.*

Keywords: *The Influence of Online Games, Student Minds.*

Submitted : 04-03-2023 | Accepted : 11-04-2023 | Published : 29-04-2023

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi seakan tidak pernah berhenti menghasilkan produk-produk teknologi yang tidak terhitung jumlahnya. Produk teknologi yang beragam tentu dimaksudkan untuk memenuhi kebutuhan manusia akan pendidikan, ilmu pengetahuan, kesehatan, atau bahkan hanya sekedar hiburan semata. Salah satu produk teknologi yang setiap waktu digemari dikalangan remaja saat ini adalah video games dan online games. Keberadaan video game dan online games sebagai salah satu produk teknologi yang memiliki manfaat sebagai hiburan tertentu saja tidak asing lagi. (Ariantoro, 2016)

Permainan Daring (*Online Games*) adalah jenis permainan dengan menggunakan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer (LAN atau internet) sebagai media. Permainan daring sudah disediakan dari perusahaan penyedia jasa online atau pemain dapat langsung mengakses melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang

menyediakan permainan tersebut (Asrori & Luthfi, 2012). Game dengan fasilitas online via internet menawarkan fasilitas lebih dibandingkan dengan game biasa (seperti video game) kerana pemain itu bisa berkomunikasi dengan pemain lain diseluruh penjuru dunia melalui chatting. (Ariantoro, 2016)

Perkembangan teknologi dewasa ini terlihat cukup berdampak positif terhadap kebanyakan orang. Namun, pesatnya perkembangan teknologi juga memiliki sisi buruk yang bernama kecanduan. Candu akan teknologi sangat sulit untuk dilepaskan dari para penikmatnya. Kita bisa melihat banyak orang tidak bisa lepas dari gadget mereka walaupun hanya sebentar saja. Bahkan untuk mereka yang sudah kecanduan cukup parah, sehari tanpa gadget dan internet bisa membuat hidup hampa. (Hasdiansyah, 2017)

Kecanduan ini pun berlaku untuk gamers. Bermain game memang candu yang sulit dilepaskan. Ditambah dengan perkembangan internet yang membuat game pun bisa dimainkan secara online. Ketika bermain game, kebanyakan orang terlihat seperti mengkonsumsi zat adiktif sehingga membuat mereka sulit lepas dan meninggalkannya. (Hasdiansyah, 2017)

Tidak jarang ada yang bermain game hingga lupa waktu. Mereka tidak sadar ternyata sudah memainkannya selama 24 jam penuh tanpa istirahat sedikit pun. Adanya kesenangan dan ketenangan yang mereka rasakan tentu menjadi penyebab terjadinya hal tersebut. Bahkan bagi sebagian orang game sudah menjadi bagian dari makanan sehari-hari mereka. (Hasdiansyah, 2017)

Kecanduan inipun membuat mereka semakin jauh dari akhlak yang baik, dari asalnya tidur tepat waktu, selalu mengerjakan tugas sekolah, rajin sekolah, mematuhi perintah orangtua dan lain sebagainya. Jika dibiarkan tanpa penagan yang baik bisa saja akhlak mereka semakin hari akan semakin menurun.

Allah Berfirman dalam QS. Al-A'raf Ayat 31, Allah melarang sesuatu yang berlebihan.

يٰۤاٰدَمُ خُذْ وَاٰدَمَ حٰدُوْا زِيْنَتَكُمْ عِنْدَ كُلِّ مَسْجِدٍ وَكُلُوْا وَاشْرَبُوْا وَلَا تُسْرِفُوْا ۗ اِنَّهٗ لَا يُحِبُّ الْمُسْرِفِيْنَ

Wahai anak cucu Adam! Pakailah pakaianmu yang bagus pada setiap (memasuki) masjid, makan dan minumlah, tetapi jangan berlebihan. Sungguh, Allah tidak menyukai orang yang berlebih-lebihan.

Akhlak berasal dari bahasa Arab jama' dari bentuk mufradatya "khuluqun" yang berarti budi pekerti, perangai, tingkah laku dan tabiat. Sedangkan menurut istilah adalah pengetahuan yang menjelaskan tentang baik dan buruk (benar dan salah), mengatur pergaulan manusia, dan menentukan tujuan akhir dari usaha dan pekerjaannya. (Habibah, 2015)

Bahwa dalam observasi pra penelitian penulis sering menemukan seperti ketika di bangun di pagi hari untuk sholat shubuh sangatlah sulit bangun, bahkan ada yang sampai kebablasan tidak melaksanakan sholat subuh. Akibat bermain game online di malam harinya.

Bahkan ada juga yang berbicaranya sangatlah tidak baik dan tidak pantas dilakukan oleh seumuran mekara, seperti berbicara kasar yang sudah lumrah dimana-mana akibat bermain game online serta melihat gamers yang live streaming game kesukaanya. Seharusnya anak-anak tidak diperbolehkan memegang hanphon, apalagi di pakai untuk bermain game tanpa batasan waktu.

Pada observasi pra penelitian awalnya anak-anak SMPIT Al- Ishlah Gadog Citarik tidaklah banyak yang mempunyai handphone. Akibat ada kejadian kemarin tahun 2019 (penyebaran Covid19) yang mengharuskan anak-anak belajar dirumah, mengakibatkan

pembelajaran daring. Mau tidak mau orangtua memberikan hanphon terhadap anak tersebut dengan tujuan awalnya untuk mengerjakan tugas dari sekolah.

Tapi pada kenyataannya, penggunaan *handphone* untuk mengerjakan tugas hanya beberapa jam. Lalu sisanya dipakai bermain *game online* sampai melupakan waktu. Karena hal itu, penyalahgunaan hanphon penggunaanya tidak sesuai kebutuhan. Melainkan mengejar kesenangan. Ini mengakibatkan anak tersebut menjadi kecanduan terhadap game online. Akan sangat berdampak buruk bagi anak di setiap harinya.

Belakangan ini akhlak siswa SMPIT Al- Ishlah Gadog Citarik sudah mulai ditampakkan. Banyak sekali siswa menunjukkan kebiasaan buruknya, seperti berkata kotor dimanapun tempatnya, bahkan saat di Masjid ataupun di sekolah siswa tidak segan untuk mengeluarkan kata kotor, tidak menghiraukan saat adzan berkumandang, bahkan mereka ada yang sampai tidak melaksanakan sholat fardhu.

Ada beberapa kemungkinan yang menjadikan siswa melontarkan kata-kata kotor, salah satunya karena arus modernisasi berupa internet khususnya game online. Pengaruh *game online* ini cukup signifikan bagi perilaku tercela siswa SMPIT Al- Ishlah Gadog Citarik. Sebagian besar waktu mereka dihabiskan untuk bermain game online di smartphone mereka.

Hal ini membuat penulis merasa penting untuk melakuka observasi lebih jauh karena jika tidak meneliti hal ini, akan sangat berbahaya bagi siswa. Karena pengaruh game ini sangatlah cepat. Apalagi akan sangat mempengaruhi akhlak siswa. Dimana akhlak merupakan hal yang paling penting, jika sudah tidak memiliki akhlak maka kehidupan akan menjadi berantakan. Akhlak tidak hanya dirasakan manusia dalam kehidupan perseorangan, tetapi juga dalam kehidupan berkeluarga dan masyarakat.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini penulis menggunakan jenis Penelitian Kuantitatif Eksperimen, Metode penelitian eksperimen merupakan salah satu dari macam-macam metode penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif ini dilakukan untuk menguji efektif atau tidaknya variabel eksperimen. Penelitian eksperimen biasanya lebih banyak digunakan dalam bidang eksak. Ada dua jenis penelitian eksperimen, semu dan sungguhan. (Arikunto, 2010)

Kuantitatif ekspriment digunakan untuk menguji bagaimana pengaruh game online (X) terhadap akhlak siswa (Y). Data yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah data primer dan data sekunder. Data primer ini akan diperoleh dari siswa SMPIT Al-Ishlah Gadog Citarik sedangkan Data sekunder akan diperoleh dari guru SMPIT Al-Ishlah Gadog Citarik.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini penulis akan menyajikan data hasil penelitian Pengaruh Game Online Terhadap Akhlak Siswa di SMPIT Al-Ishlah Gadog Citarik. Data ini diperoleh dari hasil jawaban angket dari siswa dengan 83 item pernyataan yang terdiri dari X 20 dan Y 20 :

R.	Pertayaan																				Skor Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	3	3	4	4	4	5	3	3	3	4	3	3	4	4	5	3	4	3	4	5	74
2	3	2	3	3	4	4	2	2	3	3	2	3	3	4	4	3	2	2	3	4	59
3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	68
4	4	3	4	3	4	4	3	2	3	3	4	3	3	5	5	2	2	2	3	5	66
5	4	5	4	5	5	3	5	4	2	3	2	3	5	4	4	2	4	3	5	2	74
6	3	4	4	4	3	4	4	5	3	3	2	4	5	4	3	4	4	3	2	4	72
7	2	3	4	3	4	2	4	2	2	3	4	3	5	3	2	5	2	4	3	5	65
8	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	73
9	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	2	2	2	5	67
10	2	4	5	4	2	3	3	5	3	5	3	3	4	5	3	3	3	3	3	3	71
11	3	3	4	3	3	4	4	4	3	4	3	3	3	5	4	2	2	3	3	3	66
12	3	3	3	3	4	2	2	2	2	2	2	2	2	4	4	2	2	2	2	4	52
13	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	75
14	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	76
15	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	77
16	3	4	4	2	5	3	4	4	3	2	3	3	4	3	3	2	3	5	4	3	67
17	4	5	4	5	4	3	3	5	4	5	4	5	4	5	4	2	5	3	3	5	81
18	4	3	5	5	3	3	5	5	5	5	4	4	4	4	2	5	3	3	3	3	79
19	4	5	4	4	4	3	4	5	4	3	5	4	4	5	5	4	5	4	4	5	85
20	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	74
21	4	3	4	4	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	4	3	4	4	4	5	86
22	4	5	5	5	5	5	4	4	3	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	94
23	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	4	4	5	94
24	5	3	4	4	4	3	3	4	3	3	3	4	5	5	4	2	3	2	3	4	71
25	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	98
26	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3	3	69
27	3	3	4	3	2	3	4	2	3	3	3	4	4	4	2	3	4	2	2	4	62
28	5	2	5	4	4	2	2	2	4	3	3	5	5	4	4	3	4	4	3	4	75
29	4	5	4	3	4	4	3	4	3	3	3	4	3	3	5	3	4	3	3	4	72
30	3	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	3	5	4	73
31	3	3	4	3	4	4	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	66
32	3	2	4	4	4	5	3	3	3	3	3	2	3	5	4	2	3	3	4	4	67
33	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	67
34	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	76
35	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	74
36	3	4	4	4	2	2	2	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	67
37	2	4	4	3	4	3	3	2	4	4	3	2	4	3	4	3	2	3	4	5	66
38	4	3	3	5	2	3	3	3	3	4	5	3	5	5	4	5	3	4	2	3	72
39	4	3	4	4	4	3	4	5	4	5	3	2	4	4	2	3	3	4	5	5	75
40	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	73
41	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	75
42	3	2	3	4	4	3	3	3	3	2	2	3	3	4	4	2	2	2	2	4	58
43	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	72
44	3	2	3	4	4	3	2	2	2	3	3	2	3	4	4	2	2	2	2	3	55
45	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	66
46	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	92
47	5	4	4	5	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	5	87
48	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80
49	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80
50	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	77
51	4	5	5	4	4	5	5	5	4	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5	89
52	5	4	5	5	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	86
53	3	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	5	4	5	4	5	5	5	78
54	3	2	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	78
55	5	4	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	3	3	85
56	5	5	4	5	4	4	5	3	4	4	4	4	5	4	4	3	4	4	5	5	85
57	4	5	5	4	4	5	4	5	4	4	3	4	4	5	5	4	4	4	4	5	86
58	5	5	4	4	5	4	5	4	4	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	92
59	5	5	4	4	5	4	5	4	4	3	4	3	4	5	4	4	5	5	5	5	87
60	4	5	4	4	5	5	4	5	5	5	4	5	4	4	4	4	4	5	5	5	91
61	5	4	5	5	5	3	3	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	93
62	3	3	2	4	2	3	4	3	3	2	3	4	2	3	2	2	3	2	2	3	55
63	3	5	2	5	4	5	2	4	5	5	5	3	5	5	5	2	4	5	3	2	79
64	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80
65	4	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	4	4	4	5	5	92
66	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	94
67	3	3	4	3	4	4	3	3	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	2	66
68	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	68
69	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	86
70	4	4	5	4	5	5	4	4	4	5	4	5	5	5	5	4	5	4	4	4	89
71	4	4	4	4	5	5	4	4	4	5	4	4	5	5	5	4	4	5	4	4	87
72	4	4	4	4	5	5	4	4	4	5	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	85
73	4	5	4	5	5	5	4	4	4	5	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	89
74	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	99
75	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	99
76	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	100
77	5	3	4	4	5	5	3	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	77
78	5	4	5	4	5	5	4	4	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	89
79	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	99
80	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	6	6	5	5	5	5	99
81	4	4	5	4	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	4	91
82	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4	5	4	90
83	4	4	4	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	4	91
r Hitung	0,71	0,7	0,64	0,67	0,6	0,66	0,63	0,69	0,79	0,73	0,78	0,76	0,73	0,64	0,62	0,71	0,81	0,83	0,78	0,5	
r Tabel	0,21	0,21	0,21	0,21	0,21	0,21	0,21	0,21	0,21	0,21	0,21	0,21	0,21	0,21	0,21	0,21	0,21	0,21	0,21	0,21	
V/T	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	

Tabel 1 : Hasil Angket Game Online (X)

Nilai tersebut merupakan nilai yang diambil dari hasil angket variabel X dan variabel Y, untuk selanjutnya nilai tersebut akan di uji ke tahap yang pertama yaitu uji validitas untuk mengetahui valid atau tidaknya tiap butir angket/kuesioner tersebut.

1. Uji Validitas

Uji validitas pearson product moment berguna untuk mengetahui kevalidan atau kesesuaian kuesioner yang digunakan oleh peneliti dalam mengukur dan memperoleh data penelitian dari para responden dengan SPSS 26.

Dasar pengambilan uji validitas pearson perbandingan nilai rhitung dengan rtabel.

- a) Jika nilai rhitung lebih dari nilai rtabel = Valid
- b) Jika nilai rhitung kurang dari nilai rtabel = Tidak valid

Cara mencari nilai rtabel yaitu dengan cara melihat kembali sampel yang ada, karena disini saya mempunyai sampel 83 orang maka di peroleh nilai rtabel sebesar 0,213 dan mengambil signifikansi 5%.

		Correlations																				
		X01	X02	X03	X04	X05	X06	X07	X08	X09	X10	X11	X12	X13	X14	X15	X16	X17	X18	X19	X20	TOTAL
X01	Pearson	1	.409	.490	.539	.540	.408	.439	.480	.572	.330	.525	.579	.465	.478	.406	.410	.601	.511	.544	.314	.713
	Sig. (2-		0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,002	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,004	0,000
	N	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83
X02	Pearson	.409	1	.405	.469	.388	.380	.500	.537	.443	.432	.541	.453	.495	.357	.459	.471	.605	.581	.526	.303	.702
	Sig. (2-	0,000		0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,001	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,005	0,000
	N	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83
X03	Pearson	.490	.405	1	.329	.341	.324	.437	.501	.431	.425	.395	.476	.474	.373	.410	.512	.506	.454	.457	.318	.640
	Sig. (2-	0,000	0,000		0,002	0,002	0,003	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,001	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,003	0,000
	N	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83
X04	Pearson	.539	.469	.329	1	.262	.353	.366	.545	.503	.508	.583	.483	.564	.518	.458	.371	.582	.444	.444	.176	.671
	Sig. (2-	0,000	0,000	0,002		0,017	0,001	0,001	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,001	0,000	0,002	0,001	0,000	0,112	0,000
	N	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83
X05	Pearson	.540	.388	.341	.262	1	.553	.330	.232	.434	.360	.330	.321	.361	.346	.406	.337	.344	.539	.656	.370	.603
	Sig. (2-	0,000	0,000	0,002	0,017		0,000	0,002	0,035	0,000	0,001	0,002	0,003	0,001	0,001	0,000	0,002	0,001	0,000	0,000	0,001	0,000
	N	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83
X06	Pearson	.408	.380	.324	.353	.553	1	.436	.349	.571	.582	.337	.450	.341	.506	.505	.401	.429	.523	.549	.237	.660
	Sig. (2-	0,000	0,000	0,003	0,001	0,000		0,000	0,001	0,000	0,000	0,002	0,000	0,002	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,031	0,000
	N	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83
X07	Pearson	.439	.500	.437	.366	.330	.436	1	.538	.509	.410	.324	.491	.397	.220	.084	.405	.533	.509	.525	.330	.633
	Sig. (2-	0,000	0,000	0,000	0,000	0,001	0,002		0,000	0,000	0,000	0,003	0,000	0,000	0,045	0,452	0,000	0,000	0,000	0,000	0,002	0,000
	N	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83
X08	Pearson	.480	.537	.501	.545	.232	.349	.538	1	.575	.466	.499	.522	.492	.381	.363	.318	.612	.523	.438	.232	.686
	Sig. (2-	0,000	0,000	0,000	0,000	0,035	0,001	0,000		0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,001	0,003	0,000	0,000	0,000	0,035	0,000
	N	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83
X09	Pearson	.572	.443	.431	.503	.434	.571	.509	.575	1	.662	.626	.619	.499	.461	.459	.451	.634	.634	.577	.397	.791
	Sig. (2-	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000		0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000
	N	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83
X10	Pearson	.330	.432	.425	.508	.360	.582	.410	.466	.662	1	.569	.488	.539	.593	.523	.492	.508	.576	.555	.289	.735
	Sig. (2-	0,002	0,000	0,000	0,000	0,001	0,000	0,000	0,000	0,000		0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,008	0,000
	N	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83
X11	Pearson	.525	.541	.395	.583	.330	.337	.324	.499	.626	.569	1	.638	.633	.503	.447	.620	.676	.767	.533	.384	.783
	Sig. (2-	0,000	0,000	0,000	0,000	0,002	0,002	0,003	0,000	0,000	0,000		0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000
	N	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83
X12	Pearson	.579	.453	.476	.483	.321	.450	.491	.522	.619	.488	.638	1	.578	.428	.427	.552	.716	.556	.477	.339	.757
	Sig. (2-	0,000	0,000	0,000	0,000	0,003	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000		0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,002	0,000
	N	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83
X13	Pearson	.465	.495	.474	.564	.361	.341	.397	.492	.499	.539	.633	.578	1	.468	.362	.579	.565	.647	.516	.320	.732
	Sig. (2-	0,000	0,000	0,000	0,000	0,001	0,002	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000		0,000	0,001	0,000	0,000	0,000	0,000	0,003	0,000
	N	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83
X14	Pearson	.478	.357	.373	.518	.346	.506	.220	.381	.461	.593	.503	.428	.468	1	.637	.413	.453	.444	.395	.219	.641
	Sig. (2-	0,000	0,001	0,001	0,000	0,001	0,000	0,045	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000		0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,047	0,000
	N	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83
X15	Pearson	.406	.459	.410	.458	.406	.505	.084	.363	.459	.523	.447	.427	.362	.637	1	.372	.463	.437	.416	.182	.620
	Sig. (2-	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,452	0,001	0,000	0,000	0,000	0,000	0,001	0,000		0,001	0,000	0,000	0,000	0,099	0,000
	N	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83
X16	Pearson	.410	.471	.512	.371	.337	.401	.405	.318	.451	.492	.620	.552	.579	.413	.372	1	.531	.671	.513	.477	.709
	Sig. (2-	0,000	0,000	0,000	0,001	0,002	0,000	0,000	0,003	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,001		0,000	0,000	0,000	0,000	0,000
	N	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83
X17	Pearson	.601	.605	.506	.582	.344	.429	.533	.612	.634	.508	.676	.716	.565	.453	.463	.531	1	.649	.565	.327	.811
	Sig. (2-	0,000	0,000	0,000	0,000	0,001	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000		0,000	0,000	0,003	0,000
	N	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83
X18	Pearson	.511	.581	.454	.444	.539	.523	.509	.523	.634	.576	.767	.556	.647	.444	.437	.671	.649	1	.721	.337	.830
	Sig. (2-	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000		0,000	0,002	0,000
	N	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83
X19	Pearson	.544	.526	.457	.																	

Dari hasil uji Validitas pada variabel Game Online (X), maka dapat disimpulkan data yang Valid adalah 20 atau keseluruhannya. Selanjutnya penulis akan menguji Variabel Akhlak Siswa (Y).

		Correlations																				
		Y01	Y02	Y03	Y04	Y05	Y06	Y07	Y08	Y09	Y10	Y11	Y12	Y13	Y14	Y15	Y16	Y17	Y18	Y19	Y20	L
Y01	Pears on	1	.571 ^{**}	.548 ^{**}	.398 ^{**}	.362 ^{**}	.359 ^{**}	.327 ^{**}	.508 ^{**}	.223	.344 ^{**}	.245	.357 ^{**}	.482 ^{**}	.369 ^{**}	.507 ^{**}	.464 ^{**}	.557 ^{**}	.227	.413 ^{**}	.409 ^{**}	.651 ^{**}
	Sig. (2-		0,000	0,000	0,000	0,001	0,001	0,003	0,000	0,043	0,001	0,028	0,001	0,000	0,001	0,000	0,000	0,000	0,039	0,000	0,000	0,000
	N	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83
Y02	Pears on	.571 ^{**}	1	.363 ^{**}	.296 ^{**}	.344 ^{**}	.373 ^{**}	.244 ^{**}	.307 ^{**}	0,187	.326 ^{**}	.269	.262	.323 ^{**}	.348 ^{**}	.460 ^{**}	.367 ^{**}	.375 ^{**}	.286 ^{**}	.444 ^{**}	.267 ^{**}	.557 ^{**}
	Sig. (2-	0,000		0,001	0,007	0,001	0,001	0,026	0,005	0,091	0,003	0,014	0,017	0,003	0,001	0,000	0,001	0,000	0,009	0,000	0,015	0,000
	N	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83
Y03	Pears on	.548 ^{**}	.363 ^{**}	1	.458 ^{**}	.500 ^{**}	.459 ^{**}	.387 ^{**}	.367 ^{**}	.238	.346 ^{**}	0,148	.335 ^{**}	.333 ^{**}	.492 ^{**}	.523 ^{**}	.343 ^{**}	.504 ^{**}	.354 ^{**}	.352 ^{**}	.421 ^{**}	.644 ^{**}
	Sig. (2-	0,000	0,001		0,000	0,000	0,000	0,000	0,001	0,031	0,001	0,187	0,002	0,002	0,000	0,000	0,000	0,000	0,001	0,000	0,001	0,000
	N	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83
Y04	Pears on	.398 ^{**}	.296 ^{**}	.458 ^{**}	1	.569 ^{**}	.580 ^{**}	.478 ^{**}	.594 ^{**}	.221 ^{**}	.217	.347 ^{**}	.298 ^{**}	0,120	.356 ^{**}	.394 ^{**}	.493 ^{**}	.525 ^{**}	0,055	0,188	0,196	.602 ^{**}
	Sig. (2-	0,000	0,000	0,000		0,000	0,000	0,000	0,000	0,044	0,000	0,000	0,001	0,006	0,279	0,001	0,000	0,000	0,020	0,088	0,076	0,000
	N	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83
Y05	Pears on	.362 ^{**}	.344 ^{**}	.500 ^{**}	.669 ^{**}	1	.503 ^{**}	.488 ^{**}	.394 ^{**}	.310	0,151	.329 ^{**}	.235	0,157	.368 ^{**}	.514 ^{**}	.445 ^{**}	.449 ^{**}	.299 ^{**}	.311 ^{**}	.332 ^{**}	.614 ^{**}
	Sig. (2-	0,001	0,001	0,000	0,000		0,000	0,000	0,000	0,004	0,174	0,002	0,033	0,157	0,001	0,000	0,000	0,000	0,006	0,004	0,002	0,000
	N	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83
Y06	Pears on	.359 ^{**}	.373 ^{**}	.459 ^{**}	.580 ^{**}	.503 ^{**}	1	.535 ^{**}	.434 ^{**}	.382 ^{**}	.385 ^{**}	.472 ^{**}	.397 ^{**}	.435 ^{**}	.427 ^{**}	.636 ^{**}	.524 ^{**}	.554 ^{**}	.356 ^{**}	.449 ^{**}	.414 ^{**}	.739 ^{**}
	Sig. (2-	0,001	0,001	0,000	0,000	0,000		0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,001	0,000	0,000	0,000
	N	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83
Y07	Pears on	.327 ^{**}	.244 ^{**}	.387 ^{**}	.478 ^{**}	.488 ^{**}	.535 ^{**}	1	.527 ^{**}	.457 ^{**}	.331 ^{**}	.581 ^{**}	.420 ^{**}	.399 ^{**}	.396 ^{**}	.543 ^{**}	.659 ^{**}	.575 ^{**}	.298 ^{**}	.510 ^{**}	.375 ^{**}	.733 ^{**}
	Sig. (2-	0,003	0,026	0,000	0,000	0,000	0,000		0,000	0,000	0,000	0,002	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,006	0,000	0,000	0,000
	N	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83
Y08	Pears on	.508 ^{**}	.307 ^{**}	.367 ^{**}	.594 ^{**}	.394 ^{**}	.434 ^{**}	.527 ^{**}	1	.343 ^{**}	.379 ^{**}	.476 ^{**}	.526 ^{**}	.375 ^{**}	.326 ^{**}	.514 ^{**}	.593 ^{**}	.523 ^{**}	0,165	.401 ^{**}	.385 ^{**}	.692 ^{**}
	Sig. (2-	0,000	0,005	0,001	0,000	0,000	0,000	0,000		0,001	0,000	0,000	0,000	0,003	0,000	0,000	0,000	0,000	0,136	0,000	0,000	0,000
	N	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83
Y09	Pears on	.223	0,187	.238	.221 ^{**}	.310	.382 ^{**}	.457 ^{**}	.343 ^{**}	1	.539 ^{**}	.316 ^{**}	.634 ^{**}	.491 ^{**}	.368 ^{**}	.320	.269 ^{**}	.315 ^{**}	.343 ^{**}	.386 ^{**}	.459 ^{**}	.592 ^{**}
	Sig. (2-	0,043	0,091	0,031	0,044	0,004	0,000	0,000	0,001		0,000	0,004	0,000	0,000	0,001	0,003	0,014	0,004	0,002	0,000	0,000	0,000
	N	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83
Y10	Pears on	.344 ^{**}	.326 ^{**}	.346 ^{**}	.217 ^{**}	0,151	.385 ^{**}	.331 ^{**}	.379 ^{**}	.539 ^{**}	1	.348 ^{**}	.538 ^{**}	.636 ^{**}	.439 ^{**}	.344 ^{**}	.312 ^{**}	.251 ^{**}	.451 ^{**}	.480 ^{**}	.457 ^{**}	.620 ^{**}
	Sig. (2-	0,001	0,003	0,001	0,049	0,174	0,000	0,002	0,000	0,000		0,001	0,000	0,000	0,000	0,001	0,004	0,022	0,000	0,000	0,000	0,000
	N	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83
Y11	Pears on	.245	.269 ^{**}	0,146	.347 ^{**}	.329 ^{**}	.472 ^{**}	.581 ^{**}	.476 ^{**}	.316 ^{**}	.348 ^{**}	1	.397 ^{**}	.435 ^{**}	.236 ^{**}	.443 ^{**}	.462 ^{**}	.394 ^{**}	.249 ^{**}	.517 ^{**}	.329 ^{**}	.592 ^{**}
	Sig. (2-	0,026	0,014	0,187	0,001	0,002	0,000	0,000	0,000	0,004	0,001		0,000	0,000	0,032	0,000	0,000	0,000	0,023	0,000	0,002	0,000
	N	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83
Y12	Pears on	.357 ^{**}	.262 ^{**}	.335 ^{**}	.298 ^{**}	.235 ^{**}	.397 ^{**}	.420 ^{**}	.526 ^{**}	.634 ^{**}	.538 ^{**}	.397 ^{**}	1	.707 ^{**}	.432 ^{**}	.432 ^{**}	.267 ^{**}	.387 ^{**}	.383 ^{**}	.441 ^{**}	.584 ^{**}	.681 ^{**}
	Sig. (2-	0,001	0,017	0,002	0,006	0,033	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000		0,000	0,000	0,000	0,015	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000
	N	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83
Y13	Pears on	.482 ^{**}	.323 ^{**}	.333 ^{**}	0,120	0,157	.435 ^{**}	.399 ^{**}	.375 ^{**}	.491 ^{**}	.636 ^{**}	.435 ^{**}	.707 ^{**}	1	.447 ^{**}	.580 ^{**}	.333 ^{**}	.337 ^{**}	.586 ^{**}	.643 ^{**}	.560 ^{**}	.702 ^{**}
	Sig. (2-	0,000	0,003	0,002	0,279	0,157	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000		0,000	0,000	0,002	0,002	0,000	0,000	0,000	0,000
	N	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83
Y14	Pears on	.369 ^{**}	.348 ^{**}	.492 ^{**}	.356 ^{**}	.368 ^{**}	.427 ^{**}	.398 ^{**}	.326 ^{**}	.388 ^{**}	.439 ^{**}	.236 ^{**}	.432 ^{**}	.447 ^{**}	1	.508 ^{**}	.299 ^{**}	.418 ^{**}	.469 ^{**}	.423 ^{**}	.409 ^{**}	.656 ^{**}
	Sig. (2-	0,001	0,001	0,000	0,001	0,001	0,000	0,000	0,003	0,001	0,000	0,032	0,000	0,000		0,000	0,006	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000
	N	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83
Y15	Pears on	.507 ^{**}	.460 ^{**}	.523 ^{**}	.394 ^{**}	.514 ^{**}	.636 ^{**}	.543 ^{**}	.514 ^{**}	.320	.344 ^{**}	.443 ^{**}	.432 ^{**}	.580 ^{**}	.508 ^{**}	1	.521 ^{**}	.567 ^{**}	.454 ^{**}	.592 ^{**}	.564 ^{**}	.792 ^{**}
	Sig. (2-	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,003	0,001	0,000	0,000	0,000	0,000		0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000
	N	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83
Y16	Pears on	.464 ^{**}	.367 ^{**}	.343 ^{**}	.493 ^{**}	.445 ^{**}	.524 ^{**}	.659 ^{**}	.593 ^{**}	.269	.312 ^{**}	.462 ^{**}	.267	.333 ^{**}	.299 ^{**}	.521 ^{**}	1	.645 ^{**}	.242	.484 ^{**}	.226	.689 ^{**}
	Sig. (2-	0,000	0,001	0,002	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,014	0,004	0,000	0,015	0,002	0,006	0,000		0,000	0,027	0,000	0,040	0,000
	N	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83
Y17	Pears on	.557 ^{**}	.375 ^{**}	.504 ^{**}	.525 ^{**}	.449 ^{**}	.554 ^{**}	.575 ^{**}	.523 ^{**}	.315 ^{**}	.251 ^{**}	.394 ^{**}	.387 ^{**}	.337								

No	rHitung	rTabel	Keterangan
1	0.712	0.213	Valid
2	0.702	0.213	Valid
3	0.639	0.213	Valid
4	0.67	0.213	Valid
5	0.603	0.213	Valid
6	0.659	0.213	Valid
7	0.633	0.213	Valid
8	0.686	0.213	Valid
9	0.79	0.213	Valid
10	0.734	0.213	Valid
11	0.782	0.213	Valid
12	0.757	0.213	Valid
13	0.732	0.213	Valid
14	0.641	0.213	Valid
15	0.62	0.213	Valid
16	0.708	0.213	Valid
17	0.811	0.213	Valid
18	0.83	0.213	Valid
19	0.783	0.213	Valid
20	0.502	0.213	Valid

Tabel 5 : Hasil Uji Validitas Game Online (X)

Dari tabel di atas menjelaskan yang mana dari 20 item angket tersebut dinyatakan yang valid keseluruhan, karena r hitung lebih besar dari rtabel.

No	rHitung	rTabel	Keterangan
1	0.278	0.213	Valid
2	0.33	0.213	Valid
3	0.239	0.213	Valid
4	0.243	0.213	Valid
5	0.256	0.213	Valid
6	0.312	0.213	Valid
7	0.396	0.213	Valid
8	0.31	0.213	Valid
9	0.257	0.213	Valid
10	0.223	0.213	Valid
11	0.284	0.213	Valid
12	0.258	0.213	Valid
13	0.257	0.213	Valid
14	0.215	0.213	Valid
15	0.329	0.213	Valid
16	0.334	0.213	Valid
17	0.303	0.213	Valid
18	0.304	0.213	Valid
19	0.351	0.213	Valid
20	0.283	0.213	Valid

Tabel 6 : Hasil Uji Validitas Akhlak Siswa (Y)

Dari Tabel diatas merupakan hasil dari uji validitas item angket (Y), yang mana dari 20 item angket tersebut semuanya dinyatakan valid karena r hitung lebih besar dari rtabel.

Maka dapat disimpulkan dari variabel Game Online (X) dan variabel Akhlak siswa (Y). Data yang Valid dari variabel Game Online (X) adalah 17, sedangkan data yang valid dari variabel Akhlak Siswa (Y) adalah 20. Selanjutnya penulis akan melakukan pengujian melalui Uji Reliabelitas.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas ini memakai rumus cronbach alpha, dengan bertujuan untuk melihat apakah kuesioner memiliki konsistensi jika pengukuran dilakukan secara berulang-ulang. Dasar pengambilan keputusan uji realibilitas cronbach alpha menurut Wiratna Sujarweni, kuesioner dinyatakan reliabel jika nilai cronbach alpha tersebut lebih dari 0,6.

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	83	100,0
	Excluded ^a	0	0,0
	Total	83	100,0
a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.			

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,946	20

Tabel 7 : Uji Reliabilitas Game Online (X)

Dari hasil pengujian uji reliabilitas variabel Game Online (X) melalui SPSS 26 for windows, uji realibilitas ini 0,946 dinyatakan reliabel karena nilai Cronbach Alpha tersebut melebihi dari 0,6.

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	83	100,0
	Excluded ^a	0	0,0
	Total	83	100,0
a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.			

Tabel 8 : Uji Reliabilitas Akhlak Siswa (Y)

Dari hasil pengujian uji realibilitas variabel Akhlak Siswa (Y) melalui SPSS 26 for windows, uji reliabilitas ini 0,930 dinyatakan reliabel karena nilai Cronbach Alpha tersebut melebihi dari 0,6.

Kesimpunya dari hasil pengujian uji reliabilitas Variabel Game Online (X) dan variabel Akhlak siswa (Y) melalui SPSS 26 for windows keduanya dinyatakan reliabel karena nilai Cronbach Alpha tersebut lebih dari 0,6.

Setelah uji validitas dan realibilitas dilakukan maka dari itu penulis melanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu uji Asumsi klasik, di mana uji asumsi klasik tersebut memiliki beberapa model di dalamnya. Salah satunya yaitu uji normalitas data dimana uji normalitas data ini berfungsi untuk menentukan uji statistika apa yang dapat digunakan dalam analisis tahap berikutnya.

3. Uji Normalitas Data

Uji normalitas data disini penulis menggunakan pengujian Kolmogorov-Smirnov dengan kriteria jika nilai $\text{asyp. Sig. (p)} > \alpha$, maka sebaran data berdistribusi normal. Oleh Sujianto, Agus Eko (2009:109) Pedoman pengambilan keputusan normalitas dengan menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov dengan ketentuan jika nilai signifikansi atau nilai probabilitas $< 0,05$ maka data berdistribusi tidak normal. (As'ari, 2018), sedangkan jika nilai signifikansi atau nilai probabilitas $> 0,05$ maka data berdistribusi normal. (As'ari, 2018)

One-Sample Kolmogorov-Smirnov		
		Unstandardized Residual
N		83
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	0,0000000
	Std. Deviation	6,72482662
Most Extreme Differences	Absolute	0,082
	Positive	0,082
	Negative	-0,063
Test Statistic		0,082
Asym p. 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.		

Tabel 9 : Uji Normalitas dengan Kolmogorov-Smirnov

Berdasarkan hasil uji normalitas diketahui nilai signifikansi 0,200 lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan nilai residual berdistribusi normal maka analisis statistika tahap berikutnya dapat menggunakan statistika inferensial dengan model parametric.

4. Uji Hipotesis

Uji hipotesis merupakan tahap akhir dari analisis ststistika yang mana hipotesis merupakan suatu jawaban sementara peneliti dalam suatu penelitian. Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah:

Ha : Ada pengaruh Game Online terhadap Akhlak siswa di SMPIT Al-Ishlah Gadog Citarik Palabuhanratu.

Ho : Tidak ada pengaruh Game Online terhadap Akhlak di SMPIT Al-Ishlah Gadog Citarik Palabuhanratu.

Hipotesis Statistik

Ho: $p = 0$, 0 berarti tidak ada hubungan/pengaruh. (jika hasilnya $p = 0$, maka tidak terdapat hubungan/pengaruh antara Game Online terhadap Akhlak siswa di SMPIT Al-Ishlah Gadog Citarik Palabuhanratu.

Ha: $p \neq 0$, "jika p tidak sama dengan 0, maka p bisa lebih besar atau kurang dari 0, dan dapat didefinisikan bahwa terdapat hubungan/pengaruh yang signifikan antara Game Online terhadap Akhlak siswa di SMPIT Al-Ishlah Gadog Citarik Palabuhanratu.

Selanjutnya akan dilakukan uji homogenitas, uji homogenitas adalah suatu prosedur uji statistik yang bertujuan untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel yang telah diambil berasal dari populasi yang memiliki variansi yang sama. (Arikunto, 2010)

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Akhlak Siswa	Based on Mean	1,626	1	164	0,204
	Based on Median	1,428	1	164	0,234
	Based on Median and with adjusted df	1,428	1	163,502	0,234
	Based on trimmed mean	1,700	1	164	0,194

Tabel 10 : Uji Homogenitas

Berdasarkan hasil uji homogenitas diketahui nilai signifikansi 0,204 lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan data ini adalah homogen.

Setelah dilakukan uji homogenitas maka penulis melanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu uji korelasi pearson product moment, Korelasi pearson product moment adalah istilah statistik yang menyatakan derajat hubungan linier (searah bukan timbal balik) antara dua variabel atau lebih, kedua variabelnya berskala interval. ((Wijayanto, 2008))

Untuk mengetahui ada tidaknya hubungan/Pengaruh Game Online terhadap Akhlak Siswa akan menggunakan analisis statistik korelasi product moment.

Correlations			
		Game Online	Akhlak Siswa
Game Online	Pearson Correlation	1	,785**
	Sig. (2-tailed)		0,000
	N	83	83
Akhlak Siswa	Pearson Correlation	,785**	1
	Sig. (2-tailed)	0,000	
	N	83	83
**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).			

Tabel 11 : Korelasi Pearson Product Moment

Berdasarkan tabel di atas, diketahui nilai signifikansi Game Online (X) yaitu 0,000 dan untuk Akhlak Siswa (Y) yaitu 0,000. Dari nilai signifikansi tersebut kedua variabel ini Game Online (X) dan Akhlak Siswa (Y) memiliki hubungan atau berkorelasi.

Dari nilai korelasi hasil uji korelasi pearson product moment untuk variabel Game Online (X) adalah 0,785 dan Akhlak Siswa (Y) adalah 0,785. Untuk nilai 0,785 yaitu korelasi cukup dan positif, melihat sesuai dengan parameter berikut:

r	Interpretasi
0	Tidak berkorelasi
0,01-0,20	Korelasi Sangat rendah
0,21-0,40	Rendah
0,41-0,60	Agak rendah
0,61-0,80	Cukup
0,81-0,99	Tinggi
1	Sangat tinggi

Tabel 18: Interpretasi Positif "r" Product Moment

Maka dapat disimpulkan bahwa Variabel Game Online (X) terhadap Akhlak Siswa (Y) memiliki korelasi dengan derajat hubungan korelasinya cukup dengan jenis interpretasi positif. Dari penelitian ini hasil analisis data yang telah dilakukan terhadap penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara game online terhadap akhlak siswa di SMPIT Al-Ishlah Gadog Citarik Palabuhanratu dimana semakin tinggi intensitas bermain game online semakin rendah akhlak siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan mengenai Pengaruh Game Online Terhadap Akhlak Siswa di SMPIT Al-Ishlah Gadog Citarik. Maka pada bagian ini dapat diperoleh kesimpulan dari uraian-uraian yang sudah dipaparkan sebelumnya, sebagai berikut: 1). Akhlak Siswa SMPIT Al-Ishlah Gadog Citarik pada awalnya begitu baik, karena belum memiliki ponsel. Dimana ponsel tersebut sangat mempengaruhi, karena sering dipakai bermain Game Online di setiap harinya; 2). Dari hasil penelitian sebelumnya, intensitas siswa SMPIT Al-Ishlah Gadog Citarik dalam bermain Game Online begitu tinggi. Bisa dibuktikan dari 83 siswa yang menyukai Game Online adalah 43 siswa, bisa dikatakan 50% siswa menyukai Game Online. Dengan demikian dari 100% siswa adalah 50% yang menyukai Game Online; 3). Pengaruh Game Online terhadap Akhlak siswa di SMPIT Al-Ishlah Gadog Citarik sangatlah berpengaruh, karena terlihat dari siswa yang akhlaknya begitu jelek. Seperti berkata kotor, datang kesekolah kesiangan, bahkan dari hasil angketpun. Banyak sekali siswa yang bergadag, melawan kepada orangtuanya, berbohong dan lain sebagainya. Bisa dilihat dari nilai signifikansi Game Online (X) yaitu 0,000 dan untuk Akhlak Siswa (Y) yaitu 0,000. Dari nilai signifikansi tersebut kedua variabel ini Game Online (X) dan Akhlak Siswa (Y) memiliki hubungan atau berkorelasi. Dari nilai korelasi hasil uji korelasi pearson product moment untuk variabel Game Online (X) adalah 0,704 dan Akhlak Siswa (Y) adalah 0,704. Untuk nilai 0,704 yaitu korelasi cukup.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariantoro, T. R. (2016). Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar. *JUTIM (Jurnal Teknik Informatika Musirawas)*, 1(1).
- Arikunto, S. (2010). Metode penelitian. In *Jakarta: Rineka Cipta*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asrori, L., & Luthfi, E. T. (2012). Perancangan dan Pembuatan Game Online “Penyelamatan Tawanan Perang” Berbasis HTML 5 untuk Penerapan Aplikasi Game Facebook Menggunakan Engine Construct 2. *Data Manajemen Dan Teknologi Informasi (DASI)*, 13(3), 55.
- Habibah, S. (2015). Akhlak dan etika dalam Islam. *Jurnal Pesona Dasar*, 1(4), 73–87.
- Hasdiansyah, G. (2017). *Perkembangan Teknologi Video Game dan Kecanduan Terhadapnya*. PANDITFOOTBALL. <https://www.panditfootball.com/video-games/207854/GND/170219/perkembangan-teknologi-video-game-dan-kecanduan-terhadapnya>
- Wijayanto, S. H. (2008). *Structural Equation Modeling dengan LISREL 8.8*. Graha Ilmu.