

Pengaruh Aktivitas Bermain Game Online terhadap Akhlak dan Motivasi Belajar Siswa SMA Negeri di Kabupaten Penajam Paser Utara

**Wahid Waham¹, Raudatul Mardiyah², Rifka Novi Utami³, Sajaruddin⁴,
Sherly Susilo, Rahayu⁵, Sirajuddin⁶, Siti Aisyah⁷**

¹²³⁴⁵⁶⁷Mahasiswa Pascasarjana UINSI Samarinda
email: wahamwahid1982@gmail.com

APA Citation:

Waham, W., Mardiyah, R., Utami, R.N., Sajaruddin., Susilo, S., Rahayu., Sirajuddin., Aisyah, S. (2022). Pengaruh Aktivitas Bermain Game Online terhadap Akhlak dan Motivasi Belajar Siswa SMA Negeri di Kabupaten Penajam Paser Utara. *EDUCASIA*, 7(1), 45-66.

Abstract

This research is motivated by the rise of online game playing activity of student SMA Negeri in Kabupaten Penajam Paser Utara, which has an effect on moral change and a decrease in students' study motivation who actively plays online games. This study aims to find out how the activity of playing online games, the morals, and the students' study motivation, how much the influence of online games playing activity on morals and students' study motivation, and how much the influence of online game playing activity on morals and students' study motivation simultaneously. The type of this research is quantitative research, with data collection techniques used the form of questionnaires and documentation. The data analysis technique is simple linear regression and multiple linear regression. The population is all students of class X of SMAN 3, SMAN 4 and SMAN 5 of Kabupaten Penajam Paser Utara, totaling 467 people. The sample amounted to 94 people with purposive sampling technique. The research result show that : (1) the online game playing activity of students is a good with a value of $\mu = 46$ ($\mu = X > 51$), (2) the morals of students is so good

with a value of $\mu = 52$ ($\mu = Y_1 > 51$), (3) Students' study motivation is a good with a value $\mu = 49$ ($\mu = Y_2 > 51$). (4) The value of rx_{Y_1} is 0,615, with a strong intensity and $t_{test} = 7,487 \geq t_{table} = 1,66159$, so H_a is accepted which means that the online game playing activity has a significant effect on the moral. The value of the coefficient of determination proves that online game playing activity has an effect 37,9% on the students' moral and 62,1% is influenced by other variables. (5) The value of rx_{Y_2} is 0,619, with a strong influence and $t_{test} = 7,562 \geq 1,66159$, so H_a is accepted which means that the online game playing activity has a significant effect on the motivation of study. The value of the coefficient of determination proves that online game playing activity has an effect 38,3% on the motivation of study and 61,7% is influenced by other variables. (6) Furthermore, the results of the multiple linear regression obtained a relationship of 0.656, it can be concluded that the activity of playing online games together has a strong and significant effect on moral and students' study motivation of SMA Negeri in Kabupaten Penajam Paser Utara.

Keywords: Game Online, teaching of Akhlak, students' motivation

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi maraknya aktivitas bermain game online di kalangan siswa yang berpengaruh pada perubahan akhlak serta penurunan motivasi belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana aktivitas bermain game online, bagaimana akhlak, bagaimana motivasi belajar, seberapa besar pengaruh aktivitas bermain game online terhadap akhlak, seberapa besar pengaruh aktivitas bermain game online terhadap motivasi belajar dan seberapa besar pengaruh aktivitas bermain game online terhadap akhlak dan motivasi belajar siswa SMA di Kabupaten Penajam Paser Utara. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, dengan teknik pengumpulan data berupa kuesioner angket dan dokumentasi. Teknik analisis data yaitu regresi linear sederhana dan regresi linear ganda. Populasinya adalah seluruh siswa kelas X di SMAN 3, SMAN 4, dan SMAN 5 Kabupaten Penajam Paser Utara berjumlah 467 orang. Sampelnya berjumlah 94 orang dengan teknik *purposive sample*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Aktivitas bermain game online baik dari rerata nilai jawaban $\mu = 46$ ($\mu = X > 51$). (2) Akhlak siswa sangat baik dari rerata nilai jawaban $\mu = 52$ ($\mu = Y_1 > 51$). (3) Motivasi belajar siswa baik dari rerata nilai jawaban responden $\mu = 49$ ($\mu = Y_2 > 51$). (4) Nilai rx_{Y_1} yaitu, 0,615 dengan intensitas kuat dan $t_{hitung} = 7,487 \geq t_{tabel} = 1,66159$ sehingga H_a diterima, artinya terdapat pengaruh signifikan dari aktivitas bermain game online terhadap akhlak siswa. Hasil perhitungan koefisien determinasi membuktikan bahwa aktivitas bermain game online berpengaruh terhadap

akhlak dengan nilai kontribusi sebesar 37,9% dan 62,1% dipengaruhi oleh variabel lain. (5) Selanjutnya nilai r_{xy} yaitu sebesar 0,619, memiliki pengaruh kuat dan $t_{hitung} = 7,562 \geq t_{tabel} = 1,66159$ dengan signifikansi 0,05, sehingga H_a diterima yang artinya terdapat pengaruh signifikan dari aktivitas bermain game online terhadap motivasi belajar. Hasil perhitungan koefisien determinasi menunjukkan bahwa aktivitas bermain game online berpengaruh terhadap motivasi belajar dengan nilai kontribusi sebesar 38,3% dan 61,7% dipengaruhi oleh variabel lain. (6) Selanjutnya hasil perhitungan rumus regresi linear ganda antara aktivitas bermain *game online* terhadap akhlak dan motivasi belajar adalah memiliki pengaruh sebesar 0,656, maka kesimpulannya adalah aktivitas bermain *game online* secara bersama-sama berpengaruh kuat dan signifikan terhadap akhlak dan motivasi belajar siswa SMA Negeri di Kabupaten Penajam Paser Utara.

Kata kunci: Bermain Game Online, Pembelajaran Akhlak, Motivasi Belajar Siswa

A. PENDAHULUAN

Perkembangan individu maupun kelompok dalam segala aspek senantiasa dipengaruhi oleh perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin canggih. Perkembangan dan kemajuan IPTEK juga menjadi barometer maju tidaknya individu atau kelompok tersebut. Semakin canggih teknologi yang dimiliki suatu bangsa secara tidak langsung menempatkannya pada posisi lebih tinggi dari bangsa lainnya. Terbukti dengan globalisasi teknologi berupa internet menyebabkan dunia seperti tanpa batas. Sesuatu yang terjadi di belahan dunia lain akan langsung diketahui oleh belahan dunia lainnya. Meningkatnya perkembangan tersebut berdampak terhadap banyak bidang, salah satunya di bidang pendidikan.

Setiap perkembangan maupun perubahan menuntut terjadinya inovasi pendidikan yang menimbulkan perubahan baru dan kualitas yang berbeda dari sebelumnya. Oleh sebab itu inovasi adalah sebuah tanggung jawab bagi setiap manusia untuk melakukannya. Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 3 menjelaskan bahwa “Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, yang bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang lebih manusiawi”.¹

Digitalisasi sistem pendidikan merupakan sebuah bentuk inovasi yang dilakukan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia dalam rangka menyiapkan

¹ Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 3.

generasi muda memasuki era revolusi industri 4.0, pemerintah memberikan sarana pembelajaran berupa laptop, tablet maupun fasilitas TIK dan berkoordinasi dengan KOMINFO dalam menyediakan sarana internet dimana setiap siswa dapat mengakses segala hal yang berkaitan dengan pengetahuan dan pendidikan melalui internet atau secara digital.² Melalui perkembangan teknologi saat ini, siswa dapat mengembangkan bakat dan kemampuan yang dimiliki untuk terus menggali dan mengembangkannya tidak hanya melalui media buku namun melalui media lain, yaitu internet. Internet memberikan manfaat sangat besar bagi kehidupan masyarakat dalam segala bidang.³

Dewasa ini internet banyak yang menyediakan fitur-fitur yang menarik, salah satunya adalah *game*. Jenis *game* yang disediakan oleh operator *game* pun beragam, ada yang dapat diakses atau dimainkan secara *offline*, ada pula yang dapat dimainkan secara *online*. Namun, alih-alih siswa menggunakan internet untuk menggali informasi atau referensi menyelesaikan tugas-tugas sekolah, kenyataannya banyak yang menghabiskan waktu mereka bermain *game online*.⁴ *Game online* merupakan bukti dan bagian dari kemajuan teknologi saat ini. *Game online* merupakan salah satu produk kemajuan teknologi yang paling digemari di dunia virtual. *Game online* adalah jenis permainan yang dapat diakses oleh lebih dari satu pemain, dimana jaringan internet adalah penghubung dari mesin-mesin yang digunakan.⁵

Permainan ini sangat populer mulai dari kalangan anak-anak hingga orang dewasa. Awal kemunculannya di Indonesia yaitu tahun 2001, ditandai dengan munculnya *game nexia*, *redmoon*, dan *laghaim*. Pada awal masuknya ke Indonesia tidak ada warung internet yang menyediakan fasilitas khusus bermain *game online*, namun seiring bertambahnya tahun *game online* mengalami kemajuan yang sangat pesat. Fenomena tersebut dapat dilihat dari banyaknya *game centre* yang muncul diberbagai kota besar maupun kecil di Indonesia.⁶

Berkembangnya *game online* tersebut tidak terlepas dari pesatnya perkembangan teknologi komputer dan jaringannya. *Game online* saat ini sangat berbeda dengan awal kemunculannya. Pada saat muncul pertama kalinya tahun 1960, komputer hanya

² Kominfo, "Digitaslisai Sekolah Percepat Perluasan Akses Pendidikan", Kominfo, accessed April 15, 202, https://kominfo.go.id>artikel_gpr.

³ Anita W dan Yulia A., "Analisis Kendala Orang Tua dalam Mendampingi Anak Belajar di Rumah pada masa Pandemi COVID-19." *Jurnal OBSERI : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol: 5, No.1 (2021): 772-782.

⁴ Muhammad Zainal Mustamiin, "Konseling Individu dengan Sikap Kecanduan Game Online Mobile Legend pada Siswa.," *Jurnal Visionary: Penelitian dan Pengembangan dibidang Administrasi Pendidikan*, Vol: 4, No. 1 (2019): 4.

⁵ Ernest adam. *Fundamentals of game design*, 2nd edition. (barkeley:new riders.2010), 591, "Asas Reka Bentuk Permainan", accessed April 15, 2021, <http://www.Gamestation.co.id/Asas-Reka-Bentuk-Permainan>.

⁶ Andy A.K., Andy W.B.U., *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online dan Pencegahannya*, (Jatim: CV AE Media Grafika, 2018), 7-8.

bisa dipakai oleh dua orang pemain games saja, kemudian muncullah komputer canggih berteknologi *time-sharing* yang memungkinkan penggunaanya lebih dari dua orang dan tidak harus pada satu ruangan saja.⁷ *Game online* yang mulai beredar pada pasaran saat ini bukan hanya sebagai sarana hiburan semata, namun mampu merangsang daya imajinasi dan fantasi seseorang yang memainkannya, seperti halnya karakter asli dalam permainan atau *game* itu sendiri yaitu menampilkan berbagai masalah yang kemudian untuk dipikirkan solusi dari masalah tersebut untuk menghasilkan sebuah kemenangan atau kekalahan. Akan tetapi *game online* hanya memiliki sedikit manfaat justru lebih banyak menyimpan *mudharat*, yaitu banyak kerugian yang didapat dari pada manfaat yang diperoleh.

Saat ini *game online* menjadi fenomena dan memiliki penggemar yang sangat banyak, termasuk di Indonesia. *Game online* dapat membuat orang termotivasi dan bagi individu pecandu *game online* bagi mereka mampu memberikan kepuasan secara psikologi. Karena permainan *game online* diperlukan keterampilan lebih kompleks dan banyak kecekatan tingkat tinggi, serta menampilkan masalah yang lebih relevan secara sosial dan gambar lebih realistis. Maka dapat digambarkan bahwa seseorang yang gemar memainkannya akan memperoleh kepuasan batin dimana seorang *player* dituntut untuk menuntaskan dan memenangkan permainan yang terdapat di *game online* tersebut. Selain itu, bermain *game online* dikalangan penggemarnya memiliki ragam motif, mulai sebagai sarana hiburan sampai menjadi mata pencarian.⁸

Adaptasi terhadap perkembangan teknologi saat ini menjadi suatu hal yang tidak dapat dihindari oleh sebuah komunitas. Salah bukti nyata adaptasi dan perkembangan teknologi saat ini adalah dalam beberapa tahun terakhir Indonesia telah ikut andil dan mampu memajukan *E-Sport*. *E-Sport* atau biasa disebut olahraga elektronik adalah ajang bagi penggemar *game online* untuk menyalurkan hobi bermain *game* dalam suatu ajang atau kompetisi yang melibatkan *individual games* dan *partners games*. Hal tersebut tidak lepas dari perhatian pemerintah yang berkomitmen memajukan jenis olah raga baru itu. Ketika mendapatkan antusias yang sangat baik dari pemerintah maupun komunitas.⁹ *Game online* seperti yang dijelaskan oleh Yee selain sebagai sarana hiburan juga mampu menjadi lahan pekerjaan baru. Dengan kata lain seseorang yang berbakat dalam bermain *game online*, akan direkrut ke dalam suatu organisasi untuk berlomba dan memenangkan setiap turnamen yang diadakan. Selain itu, mereka yang telah berstatus *professional player* akan mendapatkan gaji bulanan sampai kontrak mereka habis. Dilansir dari beberapa

⁷ Muhammad Guntur Cobobi, "Antara Individualitas dan Kolektifitas : Studi hubungan Gim PUBG Mobile". *Journal Of Animation and Games Studies*, Vol: 6, no. 1 (2020): 9-10.

⁸ Yee, 2006 . "Motivation Factors for Why people play MMORPG's", accessed April 17, 2021, <http://www.nickyee.com/facets/home.html>.

⁹ Sri Noviyanti, "Pertama Kali dalam Sejarah, Gamer Ikut Berkompetisi di Asian Games," Kompas.com, Agustus 27, 2018, accessed Mei 05, 2021, <https://olahraga.kompas.com>read>Pertama-Kali-dalam-Sejarah-Gamer-Ikut-Berkompetisi-di-Asian-Games>.

media online banyak kalangan anak-anak remaja saat ini termotivasi menjadi *professional player* dalam suatu *game online*. Maka banyak dijumpai saat ini dari kalangan anak SD, SMP, SMA maupun orang dewasa bermain *game online* dimana-mana. *Mobile legends*, *Dota2*, *PUBG* adalah beberapa jenis *game online* yang sedang tenar saat ini. Penggemarnya adalah mulai dari anak-anak, remaja, dewasa, dan bahkan orang tua sekalipun.

Pemain *game online* biasanya didominasi oleh remaja yang rata-rata masih dalam usia sekolah terutama SMA. Dari penelusuran data statistik oleh Badan Pusat Statistik (BPS) terhadap pengguna internet usia 5 tahun ke atas di Indonesia pada tahun 2021 adalah sebesar 63,08 % dimana lebih dari 50 % berusia diatas empat belas tahun. "Sebagian besar mereka mengakses internet untuk mencari hiburan dalam hal ini bermain *game online*".¹⁰ Seorang dikatan remaja diakarenakan mereka memiliki ciri-ciri khusus yang berbedada dari anak-anak dan orang dewasa. Dimana seorang remaja tergolong lebih memiliki tinggi rasa ingin tahu, kaya fantasi, tapi mudah frustrasi dan cenderung jarang mempertimbangkan suatu aktifitas yang dilakukan selain itu mereka juga memiliki jiwa petualang, unik, senang berekspresi, spontan, energik dan aktif.¹¹

Fenomena yang terjadi di lapangan ialah, anak pada usia remaja di masa lalu dengan anak remaja di masa sekarang sangat berbeda. Remaja yang tergolong usia SMA pada masa sekarang lebih terfasilitasi dengan perkembangan teknologi yang jauh lebih pesat dan canggih sehingga memberikan kemudahan untuk melakukan aktifitas kegiatan dan menghibur untuk diri sendiri dan orang lain. Hal ini dapat di observasi dari sebelum anak-anak remaja atau usia SMA sebelum mengenal dan maraknya *game online*, mereka tergolong menjadi remaja yang memiliki aktifitas dalam keseharian lebih baik dan aktif seperti olah raga (badminton, sepak bola, voli) melakukan kegiatan sosial seperti bekerja dan gotong royong serta melakukan kegiatan keagamaan seperti sholat berjama'ah, rebana, dan majlis ta'lim. Namun, seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi kebanyakan dari mereka lebih memilih menghabiskan waktu mereka dengan *smartphone* dan bermain *game online*.

Menjadi generasi penerus yang tangguh tentu memiliki kriteria dimana harus didasari dengan sifat dan akhlak yang baik, apalagi jika masih dalam suatu bagian lingkungan yang masih terjaga, tertata dan kondusif. Remaja yang telah terkontaminasi oleh *game online* sangat terpengaruh terhadap akhlaknya. Menurut Imam Ghazali yang dikutip oleh Yunahar Ilyas yaitu : Akhlak adalah karakter atau sifat seseorang yang menjadi kebiasaan dalam jiwa seseorang sehingga melahirkan beberapa perbuatan yang mudah, reflek tanpa disertai suatu pertimbangan dalam pemikiran aktivitas yang akan dilakukan. Maka secara sederhana dapat disimpulkan

¹⁰ Cindy Mutia, " BPS: 88,99% Anak 5 Tahun ke Atas Mengakses Internet untuk Media Sosial, " accessed December 20, 2021, <https://databoks.katadata.co.id>bps>, 19 November 2021.

¹¹ Andersen, *Psikologi Remaja* (Jakarta : Bumi Aksara, 2004), 10.

bahwa aktifitas perbuatan yang dilakukan seseorang bernilai baik sesuai syari'at, maka perilaku tersebut tergolong baik, dan sebaliknya.¹²

Pelajar yang sering memainkan suatu *game online*, akan menyebabkan mereka menjadi ketagihan atau kecanduan. Ketagihan memainkan *game online* akan berdampak buruk, terutama dari segi akademik dan sosialnya. Bahkan *game online* juga membawa dampak yang besar terutama pada perkembangan anak maupun jiwanya. Kendati dengan bermain *game online* setiap orang dapat bersosialisasi dengan pemain lainnya. Namun, *game online* kerap membuat pemainnya melupakan kehidupan sosial dalam kehidupan sebenarnya. Saat ini banyak remaja yang menyisipkan uang sakunya untuk memainkan *game online*, hingga berjam-jam dan lama-kelamaan akan menjadi kecanduan. Akibatnya, remaja melupakan banyak hal yang lebih penting seperti belajar, makan, beribadah, bahkan kesehatannya sendiri.¹³

Peningkatan aktivitas bermain *game online* saat ini tidak terlepas dari keberadaan *smartphone* atau telepon pintar berbasis android yang marak beredar dimasyarakat. Pada mulanya bermain *game online* hanya dapat dilakukan menggunakan komputer atau laptop, namun sekali lagi melalui kecanggihan teknologi saat ini para gamers dapat mengakses dan memainkannya lewat *smartphone* atau *gadget* yang berbasis *android* dimana pun dan kapan pun mereka berada. *Smartphone* merupakan salah satu bentuk teknologi komunikasi canggih saat ini yang hampir mustahil untuk lepas dari genggam tangan. *Smartphone* memiliki kemampuan layaknya komputer yang didukung oleh sebuah sistem operasi yang canggih dalam berbagai hal, serta fungsinya yang efektif dan efisien yang dapat digunakan kapan saja dan dimana saja.¹⁴

Dalam kurun waktu dua tahun terakhir saat pandemi COVID 19 melanda seluruh dunia, dunia pendidikan juga terimbas dengan penurunan kualitas belajar siswa peserta didik, masa darurat tersebut mengharuskan sistem pembelajaran diganti dengan sistem pembelajaran daring agar proses pembelajaran tetap berlangsung,¹⁵ hal tersebut jelas mengubah pola pembelajaran yang mengharuskan guru dan pengembang pendidikan untuk menyediakan bahan pembelajaran dan mengajar siswa secara langsung melalui alat digital atau komunikasi jarak jauh. Semenjak itu penggunaan *smartphone* semakin marak dikalangan pelajar, mulai dari tingkat SD sampai SMA, hal tersebut dikarenakan model pembelajaran saat itu yang menerapkan sistem digital, kelangsungan proses belajar mengajar baik guru maupun siswa mayoritas menggunakan internet. Intensitas penggunaan *smartphone* atau

¹² Yunahar Ilyas, *Kuliah Akhlaq*, (Yogyakarta : LPPI, 2011), 2.

¹³ Faozani Z., "Karya Ilmiah Tentang Game Online", accessed April 18, 2021, http://faozani.blogspot.co.id/2013/11/karya-ilmiah-tentang-game-online_1565.html.

¹⁴ Allawy, M.R. "Sejarah Penting Perkembangan Smartphone" Artikel, Nopember 2017, accessed april 20, 2021, <https://id.techinasia.com/talk/kejadian-penting-perkembangan-smartphone>

¹⁵ Sintema, E. J. "Effect of COVID-19 on the Performance of Grade 12 Students: Implications for STEM Education". *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, Vol:16, No:7, (2020):1–6.

gadget yang melebihi batas waktu yang wajar (ketergantungan) dapat memberikan peluang bagi siswa pelajar untuk mengakses hal-hal yang menyenangkan salah satunya adalah *game online*.¹⁶

Penelitian oleh Alif Achadah dan Ella Lutvi Sari menyatakan bahwa mengakses *game online* membuat siswa SMA PGRI 1 Kromengan cenderung berdampak positif dan negatif. Perilaku positifnya yaitu, *pertama* siswa dapat memahami bahasa Inggris, *kedua* siswa dapat memiliki banyak teman tidak hanya dari berbagai daerah namun juga berbagai negara, sehingga siswa dapat berkomunikasi dan berinteraksi serta bertukaran pikiran sehingga wawasan siswa bertambah, *ketiga* siswa dapat menambah bakat untuk menghasilkan keuntungan. Sedangkan dampak negatifnya yaitu, *pertama* adanya penurunan kualitas dalam beribadah, *kedua* perilaku atau akhlak kepada orang tua kurang baik, *ketiga* kurang memiliki hubungan sosial dengan orang lain, *keempat* sering berkata kotor, *kelima* kurangnya kontrol waktu, *keenam* ketika disekolah perilaku terhadap guru kurang baik, *ketujuh* menurunnya semangat belajar dan menjadi pemalas.¹⁷

Selanjutnya dalam penelitian Nurul Ismi terhadap siswa SMA Negeri 1 Bayang, didapati dampak negatif *game online* diantaranya suka mencuri waktu untuk bermain *game online* saat jadwal waktu belajar, telat datang kesekolah, tidur dikelas sampai membolos, melalaikan kegiatan lainnya seperti sholat atau makan, menggunakan jatah uang jajan untuk bermain *game online* serta berkata kasar atau kotor.¹⁸

Beberapa sebab yang membuat remaja kecanduan *game online*, salah satunya tantangan. Dalam setiap *game* ada tantangan, yang membuat pecandunya terus merasa tertantang, sehingga pada akhirnya, orang yang kecanduan *game* akan merasa ketergantungan terus menerus dan tidak bisa lepas dari *game*, bila pemain tidak bisa mengontrol dirinya sendiri, ia akan jadi lupa diri dan jadi lupa belajar, bahkan saat belajar pun ia malah mengingat-ingat permainan *game*. *Games online* akan mengurangi aktivitas positif yang seharusnya dijalani oleh remaja pada usia perkembangan mereka.¹⁹

Anak yang mengalami ketergantungan pada aktivitas bermain *game*, akan mempengaruhi motivasi belajar sehingga mengurangi waktu belajar dan waktu untuk bersosialisasi dengan teman sebayanya, jika ini berlangsung terus menerus dalam

¹⁶ Yanuar. Y., "Survei Kepemilikan Smartphone Indonesia Peringkat ke 4", Tempo, Desember 2019, accessed 20 April, 2021, <https://tekno.tempo.co/read/1181645/survei-kepemilikan-smartphone-indonesia-peringkat-ke-24/full&view=ok>.

¹⁷ Alif Achadah, Ella Lutvi Sari, "Game online Terhadap Perubahan Akhlak," *AU LADA: Jurnal Pendidikan dan Perkembangan Anak*, Vol:III, no.2, (2021):222-232.

¹⁸ Nurul Ismi, Akmal "Dampak Game online Terhadap Perilaku Siswa di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang," *Journal of Civic Education*, Vol:3, no.1, (2020):1-9.

¹⁹ Ningrum, Dewi Widya, "Kenapa Game Bisa Bikin Kecanduan", Desember 2017, accessed Mei 05, 2021, <https://inet.detik.com/konsultacyberlife/d-3257345/kenapa-game-bisa-bikin-kecanduan>.

waktu lama, di perkirakan anak akan menarik pada pergaulan sosial, tidak peka dengan lingkungan, bahkan bisa membentuk kepribadian *asocial*, dimana anak tidak mempunyai kemampuan beradaptasi dengan lingkungan sosialnya.²⁰

Dalam proses belajar, motivasi sangat diperlukan, sebab seseorang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar, tak akan mungkin melakukan aktivitas belajar.²¹ Motivasi adalah keadaan berupa dorongan yang terdapat dalam diri seseorang berupa dorongan dari dalam dan luar untuk melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan tertentu dalam belajarnya.²² Dengan motivasi belajar yang tinggi (belajar dengan orientasi dunia dan akhirat) maka manusia akan berhasil dalam hidupnya. Motivasi memegang peranan yang sangat penting dalam belajar, karena seseorang yang memiliki motivasi berprestasi tinggi akan berusaha keras dalam belajar, sehingga dapat mencapai hasil yang tinggi.

Belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari pada itu yakni mengalami proses belajar. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan, melainkan perubahan kelakuan. Sejalan dengan ini ada yang menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan. Adanya motivasi belajar dapat dilihat dari prestasi yang didapat oleh peserta didik dan juga karakter yang dimiliki, baik pelajar sekolah ataupun mahasiswa perguruan tinggi.²³ Menurut Don Campbell sebagaimana yang dikutip oleh Agus Wibowo, pada tahun-tahun awal perkembangan otak anak dipengaruhi oleh keadaan atau situasi disekelilingnya, apa yang anak dengar, lihat, sentuh, rasakan dan berbagai hal atau keadaan yang dialaminya akan di pengaruhi pada proses pembentukan jejaring otak.²⁴

Kecanggihan teknologi yang tersaji saat ini menjadikan *game online* menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran. Dalam sebuah penelitaian yang dilakukan Rahyuni dkk. terhadap siswa SD di Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo yang terdiri dari 39 sekolah, ditemukan fakta bahwa nilai rata-rata yaitu 91,21 menunjukkan intensitas siswa kelas V dalam menggunakan *game online* berada dalam kategori tinggi atau sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa.²⁵ Semakin lama permainannya semakin menyenangkan, mulai dari tampilan, gaya bermain dan lain sebagainya. Tak kalah juga

²⁰ Komang Sundara, dkk., "Pengaruh Negatif Game online terhadap Motivasi belajar siswa di SMK Negeri 1 Narmada", *CIVICUS:Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, Vol:8, no.2, (2020): 84-94.

²¹ Haryu Islamuddin, *Psikologi Pendidikan*, (Jember:stain Jember Press, 2011), 245.

²² Haryu Islamuddin, *Psikologi Pendidikan ...*, 246.

²³ Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran* (Jakarta : Bumi Aksara, 2017), 10.

²⁴ Wibowo, *Pendidikan Karakter Usia Dini* (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2012), 2.

²⁵ Rahyuni dkk, "Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten wajo", *Bosowa Journal of Education* Vol:1, no. 2, (2020): 65-70.

bervariasi tipe permainan seperti perang, petualangan, perkelahian dan masih banyak lagi. Semakin menarik suatu permainan maka semakin banyak orang yang memainkan *game online* tersebut. Siswa yang sering memainkan *game online* tanpa dapat mengontrolnya, akan menyebabkan ketagihan dan ketergantungan pada permainan tersebut.

Eksistensi *game online* saat ini memang sangat mempengaruhi aktivitas keseharian kalangan remaja usia sekolah. Kondisi ini dapat dibuktikan dengan kecenderungan para remaja khususnya para *gamers game online* yang banyak mengisi waktu luangnya bukan dengan kegiatan bermanfaat tetapi hanya bermain *game online*, padahal hal tersebut akan berdampak, terutama dari segi akademik sekolah. Termasuk juga siswa SMA di Kabupaten Penajam Paser Utara banyak diantaranya menghabiskan waktu luang untuk bermain *game online*.

Fakta tersebut jelas sangat memprihatinkan dimana remaja usia sekolah seharusnya banyak menghabiskan waktunya untuk aktivitas yang positif, seperti seni maupun olahraga, namun kebanyakan lebih memilih menghabiskannya dengan bermain *game online*. Dalam perspektif sosiologi, seseorang yang menjadikan *game online* sebagai prioritas cenderung akan berkembang menjadi pribadi egosentris dan individualis. Kedua sifat tersebut jelas sangat berbahaya bagi perkembangan individu yang bersangkutan kedepannya.

Berdasarkan hasil observasi pra penelitian yang dilakukan peneliti di salah satu SMA di Kabupaten Penajam Paser Utara ditemukan beberapa permasalahan. Pertama, dari 120 orang siswa kelas X yang menggunakan *smartphone*, 72 orang atau 60 % diantaranya menghabiskan waktu luangnya untuk bermain *game online*. Data tersebut diperoleh melalui pengamatan langsung dan informasi dari guru yang mengajar di sekolah tersebut.

Kedua, terjadinya perubahan akhlak atau perilaku dari sebagian besar siswa yang gemar bermain *game online* menjadi pribadi yang lebih fokus kepada aktivitas bermain *game* daripada fokus terhadap diri dan sekitarnya, diantaranya adalah sering lupa beribadah, jarang membantu orang tua, kurang peduli dengan alam dan lingkungan sekitarnya, kurang berempati dengan orang lain, dan tidak menghiraukan ketika dipanggil oleh gurunya.

Ketiga, motivasi belajar siswa yang gemar bermain *game online* pada sekolah tersebut cenderung menurun. Hal tersebut dapat diamati ketika waktu istirahat maupun terdapat jam kosong sebagian siswa tersebut ada yang bermalas-malasan dan bermain *gadget* atau *smartphone*, daripada mengerjakan tugas yang ada.

B. METODE PENELITIAN

Peneliti menggunakan penelitian kuantitatif, yakni menganalisis sampel dan populasi tertentu, proses mengumpulkan dan menganalisis data berbentuk statistik

(hitungan) bertujuan dalam pengujian asumsi telah ditetapkan.²⁶ Secara umum, metode ini sering disebut sebagai penelitian deskriptif kuantitatif, yaitu studi yang menggambarkan secara utuh tentang konteks sosial, atau menggali dan menjelaskan realitas sosial dengan gambaran beberapa variabel terkait permasalahan yang akan diteliti di antara fenomena yang diteliti. Jadi, yang dimaksud penelitian deskriptif kuantitatif adalah semua informasi atau data penelitian diwujudkan dalam bentuk angka yang dianalisis dengan statistik dan hasilnya dideskripsikan. Dalam penelitian ini peneliti telah memilih tiga Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri mewakili dari tiga kecamatan di Kabupaten Penajam Paser Utara, yaitu SMA Negeri 3 PPU, SMA Negeri 4 PPU dan SMA Negeri 5 PPU sebagai lokasi penelitian di mulai pada bulan Februari tahun 2022.

Pada penelitian ini peneliti mengambil 20 % sampel dari jumlah populasi. Jadi, dari populasi yang berjumlah 467 siswa jumlah sampelnya adalah 93,4 lalu dibulatkan menjadi 94 orang siswa. Dalam riset ini, peneliti mengimplementasikan teknik *purposive sampling*, yakni metode pengambilannya berlandaskan atas pertimbangan tertentu. Subjek dipilih harus mengetahui dan juga mempunyai kompetensi terhadap kajian penelitian.²⁷ Misalnya dalam mempelajari kualitas pangan, sumber data sampelnya adalah orang yang ahli dalam bidang pangan, atau mempelajari kondisi politik suatu daerah, sumber data untuk sampelnya adalah orang ahli dalam bidang politik. Teknik ini dipilih karena teknik ini memilih orang (informan) dengan berbagai penilaian tertentu menurut kebutuhan peneliti, sehingga dianggap layak untuk dijadikan sumber informasi/informan. Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah : siswa atau siswi yang aktif bermain *game online*, masih terdaftar sebagai siswa di SMA Negeri 3, 4 dan 5 Kabupaten Penajam Paser Utara dan merupakan siswa atau siswi kelas X.

Upaya mendapatkan data yang diinginkan berdasarkan permasalahan yang ada, metode pengumpulan informasi pada studi ini menerapkan kuesioner (angket). Kuesioner adalah kumpulan informasi dibuat dengan cara menyajikan sekumpulan pernyataan maupun pertanyaan tertulis untuk dijawab oleh pihak informan (responden) berdasarkan permintaan peneliti.²⁸ Senada dengan definisi tersebut menurut Sugiono kuesioner/angket ialah metode dengan menghadirkan serangkaian pertanyaan maupun pernyataan secara tertulis kepada responden.²⁹

Jenis kuisisioner yang penulis terapkan adalah angket tertutup dan disebarkan pada responden tiga SMA Negeri di Kabupaten Penajam Paser Utara, untuk diisi sesuai

²⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, (Bandung: CV. Alfabeta, 2014), 8.

²⁷ Nanang Martono, *Metode Penelitian Kuantitatif (Analisis Isi dan Analisis Data Sekunder)*, Edisi Revisi 2, Cetakan 5 (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), 81.

²⁸ Eko Putro Widoyoko, *Metode Menyusun Instrumen dalam riset* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), 33.

²⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*,..., 199.

dengan pendapat masing-masing responden. Angket tertutup yaitu responden memilih jawaban telah disiapkan oleh peneliti dengan memberikan tanda ceklis (x), yakni dengan rincian nilai $a = 4$, $b = 3$, $c = 2$ dan $d = 1$. Instrumen digunakan untuk memperoleh data variabel aktivitas bermain *game online* terhadap akhlak dan motivasi belajar siswa SMA di Kabupaten Penajam Paser Utara.

Dalam penelitian ini, dokumentasi yang diterapkan dalam mendapatkan informasi dari lokasi riset secara langsung terkait profil sekolah, dokumentasi kegiatan di SMA Negeri Penajam Paser Utara dan segala sesuatu yang mendukung penelitian. Penerapan metode dalam rangka menganalisis data yang dikumpulkan dari responden dengan menggunakan rumus statistik. Data kuantitatif dikumpulkan melalui studi korelasional, komparatif atau eksperimental. Diolah dengan rumus statistik yang tersedia baik secara manual maupun menggunakan aplikasi.³⁰

Adapun teknik analisis yang digunakan pertama adalah *mean*. *Mean* adalah rumus yang digunakan untuk mencari rumusan masalah X , Y_1 dan Y_2 . nilai diperoleh dengan menggabungkan keseluruhan informasi untuk semua individu, kemudian dibagi dengan jumlah individu pada kelompok.³¹ Dalam proses perhitungannya digunakan program aplikasi SPSS 25. Mengetahui kuat atau lemahnya variabel X , Y_1 dan Y_2 dapat di lihat dari tabel skala interpretasi sebagai berikut:³²

C. HASIL PENELITIAN

1. Pengaruh antara Aktivitas bermain *game online* terhadap Akhlak Siswa

a. Uji Korelasi Aktivitas bermain *game online* terhadap Akhlak siswa

Tabel : Koefisien Korelasi
Correlations

		AKTIVITAS BERMAIN GAME ONLINE (X)	AKHLAK SISWA (Y1)
AKTIVITAS BERMAIN GAME ONLINE (X)	Pearson Correlation	1	.615**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	94	94
AKHLAK SISWA (Y1)	Pearson Correlation	.615**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	94	94

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

³⁰ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*, Cet Ke 15 (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), 282.

³¹ Sugiono, *Statistika Untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2016), 49.

³² Sugiyono, *Statistika untuk Penelitian, ..., 231*.

Tabel di atas menunjukkan hasil perhitungan koefisien korelasi menggunakan aplikasi SPSS 21, yang dimana hasilnya menunjukkan nilai koefisien korelasi yaitu r_{hitung} 0,615 kemudian nilai r_{hitung} (0,615) < r_{tabel} (0,203), Hal ini menunjukkan bahwa diantara variabel X dengan variabel Y_1 terdapat korelasi antara aktivitas bermain game online terhadap akhlak siswa dengan tingkat hubungan yang kuat.

b. Uji Hipotesis Aktivitas Bermain Game Online dengan Akhlak Siswa

Tabel: Nilai T Hitung
Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	16.891	4.837		3.492	.001
	AKTIVITAS BERMAIN GAME ONLINE (X)	.767	.103	.615	7.487	.000

a. Dependent Variable: AKHLAK SISWA (Y_1)

Tabel di atas menunjukkan hasil perhitungan t hitung menggunakan aplikasi SPSS 21 dengan nilai t hitung sebesar 7,487 dengan signifikasinya 0,000 dimana $t_{hitung} > t_{tabel}$ 1,66159 yang menyatakan H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara aktivitas bermain game online terhadap akhlak siswa.

c. Uji Determinasi

Tabel: Nilai Determinasi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.615 ^a	.379	.372	4.90365

a. Predictors: (Constant), AKTIVITAS BERMAIN GAME ONLINE (X)

Tabel diatas menunjukkan perhitungan menggunakan aplikasi SPSS 21 yaitu mencari nilai determinasi R square 0,379 atau 37,9%. Hal tersebut diartikan pengaruh antara aktivitas bermain game online terhadap akhlak hanya 37,9% dan sisanya 62,1% dipengaruhi oleh variabel lain.

2. Pengaruh Aktivitas Game Online terhadap Motivasi Belajar

a. Uji Korelasi Aktivitas bermain game online terhadap motivasi belajar

Tabel: Koefisien Korelasi
Correlations

		AKTIVITAS BERMAIN GAME ONLINE (X)	MOTIVASI BELAJAR SISWA
AKTIVITAS BERMAIN GAME ONLINE (X)	Pearson Correlation	1	.619**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	94	94
	Pearson Correlation	.619**	1
MOTIVASI BELAJAR SISWA	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	94	94

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

Tabel di atas menunjukkan hasil perhitungan koefisien korelasi menggunakan aplikasi SPSS 21, yang dimana hasilnya menunjukkan nilai koefisien korelasi yaitu r_{hitung} 0,619 kemudian nilai r_{hitung} 0,619 < r_{tabel} (0,203), Hal ini menunjukkan bahwa diantara variabel X dengan Y_2 terdapat korelasi antara aktivitas bermain game online terhadap motivasi belajar siswa dengan tingkat hubungan yang kuat.

b. Uji Hipotesis Aktivitas Bermain Game Online terhadap Motivasi Belajar Siswa

Tabel: Nilai T Hitung

Model		Coefficients ^a			t	Sig.
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	2.572	6.268		.410	.683
	AKTIVITAS BERMAIN GAME ONLINE (X)	1.005	.133	.619	7.562	.000

a. Dependent Variable: MOTIVASI BELAJAR SISWA

Tabel di atas menunjukkan hasil perhitungan t hitung menggunakan aplikasi SPSS 21 dengan nilai t hitung sebesar 7,562 dengan signifikasinya 0,000 dimana t_{hitung} > t_{tabel} 1,66159 yang menyatakan H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara aktivitas bermain game online terhadap motivasi belajar siswa.

c. Uji Determinasi

Tabel: Nilai Determinasi

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.619 ^a	.383	.377	6.35516

a. Predictors: (Constant), AKTIVITAS BERMAIN GAME ONLINE (X)

Tabel diatas menunjukkan perhitungan menggunakan aplikasi SPSS 21 yaitu mencari nilai determinasi R square 0,383 atau 38,3%. Hal tersebut diartikan pengaruh antara aktivitas bermain *game online* terhadap motivasi belajar siswa adalah 38,3% dan sisanya 61,7% dipengaruhi oleh variabel lain.

3. Hubungan Aktivitas Bermain Game Online dengan Akhlak dan Motivasi Belajar

Uji korelasi berganda digunakan untuk melihat hubungan antara variabel bebas (X) atau lebih secara bersama-sama dengan variabel terikat (Y). Dasar pengambilan keputusan dalam uji korelasi ganda dapat dengan membandingkan antara nilai probabilitas 0,05 dengan nilai probabilitas signifikansi. Dasar pengambilan keputusan pada analisis adalah jika nilai Sig. F Change lebih kecil dari nilai probabilitas α 0,05 maka H_0 di tolak dan H_1 diterima.

Tabel: Tabel Uji F

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics				
					R Square Change	F Change	df1	df2	Sig. F Change
1	.656 ^a	.431	.418	3.78395	.431	34.415	2	91	.000

a. Predictors: (Constant), MOTIVASI BELAJAR SISWA (Y₂), AKHLAK SISWA (Y₁)

Dari tabel Model Summary dapat diketahui bahwasanya pengaruh antara aktivitas bermain *game online* terhadap akhlak siswa dan motivasi belajar siswa SMA Negeri di Kabupaten Penajam Paser Utara ialah sebesar 0,656. Berdasarkan pada tabel interpretasi maka keeratan pengaruh antara variabel-variabel ini adalah kuat.

D. PEMBAHASAN

1. Aktivitas bermain *game online* siswa SMA Negeri di Kabupaten Penajam Paser Utara

Menjawab rumusan masalah yang pertama tentang bagaimana Aktivitas bermain *game online* siswa SMA Negeri di Kabupaten Penajam Paser Utara didapat rerata nilai jawaban dari responden yaitu variabel aktivitas bermain *game online* (X) adalah $\mu = 46$ ($\mu = X > 51$) pada kategori baik. Dengan asumsi responden memberi jawaban skor maksimal di setiap soal adalah 4. Rerata ini mengindikasikan bahwa variabel aktivitas bermain *game online* memiliki kategori baik.

Berdasarkan item pertanyaan yang disebar dalam kuisioner yaitu ada 20 item pertanyaan yang melalui uji validitas yang disebar kepada 30 responden dan item tersebut menjadi valid sebanyak 17 item pertanyaan disebar kepada 94 responden, dimana item pertanyaan tersebut terdapat empat indikator. Indikator pertama yaitu frekuensi dapat dilihat dari hasil jawaban responden dimana ada 48 dari 94 responden tidak setuju bermain *game online* setiap hari. Indikator kedua yaitu durasi dapat dilihat dari jawaban responden dimana ada 50 dari 94 responden 1-2 jam lama waktu bermain *game online*. Indikator ketiga yaitu perhatian penuh dapat dilihat dari jawaban responden dimana ada 52 dari 94 responden setuju menyempatkan bermain sebelum tidur. Indikator keempat yaitu emosional dapat dilihat dari jawaban responden dimana ada 65 dari 94 responden senang ketika berhasil mencapai keinginan.

Hasil nilai tersebut mewakili jawaban tertinggi dari setiap indikator yang digunakan dalam kuisioner variabel aktivitas bermain *game online* dan skor tertinggi terdapat pada indikator keempat yaitu emosional. Emosional yang dimaksud adalah perasaan atau reaksi emosi yang lahir dari pengguna internet meliputi rasa senang, sedih, marah, atau bahagia saat bermain *game online* sehingga semakin terlarut dalam situasi tersebut.

Pemahaman tentang emosional dalam indikator tersebut bahwasanya siswa memiliki perasaan senang ketika berhasil mencapai keinginannya yaitu pada aktivitas bermain *game online*. Jadi aktivitas bermain *game online* siswa SMA Negeri di Kabupaten Penajam Paser Utara dapat diasumsikan bahwasanya tingkat emosional siswa baik sehingga dapat mempengaruhi akhlak dan motivasi belajar siswa.

2. Akhlak siswa SMA Negeri di Kabupaten Penajam Paser Utara

Menjawab rumusan masalah kedua tentang bagaimana akhlak siswa SMA Negeri di Kabupaten Penajam Paser Utara didapat rerata nilai jawaban dari responden adalah $\mu = 52$ ($\mu = Y_1 > 51$) pada kategori sangat baik. Dengan asumsi responden memberi jawaban skor maksimal di setiap soal adalah 4. Rerata ini mengindikasikan bahwa akhlak siswa memiliki kategori sangat baik.

Berdasarkan item pertanyaan yang disebar dalam kuisioner yaitu ada 20 item pertanyaan yang melalui uji validitas yang disebar kepada 30 responden dan item tersebut menjadi valid sebanyak 17 item pertanyaan disebar kepada 94 responden, dimana item pertanyaan tersebut terdapat tiga indikator. Indikator pertama yaitu akhlak dengan Allah dapat dilihat dari hasil jawaban responden dimana ada 72 dari 94 responden tidak pernah tidak berpuasa pada bulan ramadan karena lupa sahur. Indikator kedua yaitu akhlak kepada manusia dapat dilihat dari jawaban responden dimana ada 64 dari 94 responden tidak setuju tidak membalas pertolongan orang yang sudah membantu. Indikator ketiga yaitu akhlak kepada sekitar dapat dilihat dari jawaban responden dimana ada 56 dari 94 responden kadang-kadang membiarkan sampah mengotori parit dan aliran sungai.

Hasil nilai tersebut mewakili jawaban tertinggi dari setiap indikator yang digunakan dalam kuisioner variabel akhlak siswa (Y_1). Skor tertinggi terdapat pada indikator pertama yaitu akhlak kepada Allah. Akhlak kepada Allah dapat diartikan sebagai sikap atau perbuatan yang seharusnya dilakukan oleh manusia sebagai makhluk kepada Tuhan yang Khalik.

Salah satu akhlak siswa kepada Allah yaitu pada saat bulan ramadan tetap berpuasa walaupun lupa untuk makan sahur dalam artian seorang siswa dapat menerapkan akhlak kepada Allah yang sangat baik dalam kehidupan sehari-harinya melalui ibadah berpuasa pada bulan ramadan. Dengan akhlak kepada Allah maka siswa memiliki akhlak yang sangat baik.

3. Motivasi belajar siswa SMA Negeri di Kabupaten Penajam Paser Utara

Menjawab rumusan masalah ketiga tentang motivasi belajar siswa SMA Negeri di Kabupaten Penajam Paser Utara Utara didapat rerata nilai jawaban dari responden adalah $\mu = 49$ ($\mu = Y_1 > 51$) pada katagori baik. Dengan asumsi responden memberi jawaban skor maksimal di setiap soal adalah 4. Rerata ini mengindikasikan bahwa akhlak siswa memiliki katagori baik.

Berdasarkan item pertanyaan yang disebar dalam kuisioner yaitu ada 20 item pertanyaan yang melalui uji validitas yang disebar kepada 30 responden dan item tersebut menjadi valid sebanyak 17 item pertanyaan disebar kepada 94 responden, dimana item pertanyaan tersebut terdapat enam indikator. Indikator pertama yaitu adanya hasrat dan keinginan berhasil dapat dilihat dari hasil jawaban responden dimana ada 52 dari 94 responden sangat setuju mengikuti remidial. Indikator kedua yaitu adanya dorongan dan kebutuhan belajar dapat dilihat dari jawaban responden dimana ada 64 dari 94 responden selalu membawa buku sesuai jadwal pelajaran. Indikator ketiga yaitu adanya harapan dan cita-cita masa depan dapat dilihat dari jawaban responden dimana ada 68 dari 94 responden selalu melaporkan hasil belajar kepada orang tua. Indikator keempat yaitu adanya penghargaan dalam belajar dapat dilihat dari hasil jawaban responden dimana ada 59 dari 94 responden kadang-kadang mengerjakan soal yang sulit mendapat nilai tambahan. Indikator kelima yaitu adanya

kegiatan yang menarik dalam belajar dapat dilihat dari jawaban responden dimana ada 47 dari 94 responden sering memahami pelajaran yang disampaikan dengan ceramah. Indikator keenam yaitu adanya situasi yang kondusif memungkinkan siswa belajar dengan baik dapat dilihat dari jawaban responden dimana ada 59 dari 94 responden setuju bila ruang belajar di rumah nyaman dapat berkonsentrasi dalam belajar.

Hasil nilai tersebut mewakili jawaban tertinggi dari setiap indikator yang digunakan dalam kuisioner variabel motivasi belajar siswa (Y_2). Skor tertinggi terdapat pada indikator ketiga yaitu adanya harapan dan cita-cita masa depan. Adanya harapan dan cita-cita masa depan akan membuat seseorang termotivasi untuk meraih harapan atau cita-cita tersebut.

Pengertian dari indikator tersebut dalam artian seorang siswa setelah mendapatkan hasil belajar yaitu berupa rapor, selalu melaporkan hasil tersebut kepada orang tua. Jadi dengan perilaku tersebut siswa memiliki motivasi yang baik.

4. Pengaruh aktivitas bermain game online (X) terhadap akhlak (Y_1) siswa SMA Negeri di Kabupaten Penajam Paser Utara.

Menjawab rumusan masalah keempat mengenai seberapa besar pengaruh aktivitas bermain *game online* (X) terhadap akhlak siswa (Y_1) SMA Negeri di Kabupaten Penajam Paser Utara, yaitu dari hasil data terdapat pengaruh signifikan antara aktivitas bermain *game online* terhadap akhlak siswa SMA Negeri di Kabupaten Penajam Paser Utara. Berdasarkan perhitungan koefisien korelasi menggunakan aplikasi SPSS 21, dimana hasilnya menunjukkan nilai koefisien korelasi yaitu r_{hitung} 0,615, kemudian nilai r_{hitung} (0,615) $>$ r_{tabel} (0,203) pada taraf signifikan 5%, dengan terlebih dahulu mencari $df = n - k$, maka $94 - 2 = 88$ dengan df sebesar 88, diperoleh nilai r_{tabel} pada taraf signifikansi 5% = 0,203, setelah dijelaskan di atas maka nilai r_{hitung} (0,615) \geq r_{tabel} (0,203), yaitu 0,615. Hal ini menunjukkan bahwa diantara variabel X (aktivitas bermain *game online*) dengan variabel Y_1 (akhlak siswa) memiliki hubungan yang searah dan signifikan. Kemudian r_{hitung} dapat diinterpretasikan pada tabel interval, yang dimana r_{hitung} 0,615 terletak diantara 0,600 s/d 0,799 yang berarti hubungan antar variabel X dan variabel Y_1 memiliki hubungan kuat. Sedangkan t_{hitung} sebesar 7,487 dan t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% menggunakan rumus derajat kebebasan (df) = $n - 2$, $94 - 2 = 88$, maka diperoleh t_{tabel} sebesar 1,66159. Hal ini berarti t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} dengan kata lain berarti jika $t_{hitung} = 7,487 > t_{tabel} = 1,66159$. Dengan demikian, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara aktivitas bermain *game online* terhadap akhlak siswa SMA Negeri di Kabupaten Penajam Paser Utara. Besarnya sumbangan (kontribusi) variabel (X) terhadap variabel (Y_1) sebesar 37,9%. Hal tersebut diartikan akhlak siswa SMA Negeri di Kabupaten Penajam Paser Utara 37,9% dipengaruhi oleh aktivitas bermain *game online* dan sisanya 62,1% dipengaruhi oleh variabel lain.

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan korelasi *product moment* dengan interpretasinya bahwa pengaruh antara variabel X terhadap variabel Y_1 memiliki pengaruh kuat antara aktivitas bermain *game online* dan akhlak siswa SMA Negeri di Kabupaten Penajam Paser Utara.

5. Pengaruh aktivitas bermain *game online* (X) terhadap motivasi belajar (Y_2) siswa SMA Negeri di Kabupaten Penajam Paser Utara.

Menjawab rumusan masalah kelima mengenai seberapa besar pengaruh aktivitas bermain *game online* terhadap motivasi belajar siswa SMA Negeri di Kabupaten Penajam Paser Utara, yaitu dari hasil data terdapat hubungan signifikan antara aktivitas bermain *game online* dengan motivasi belajar siswa SMA Negeri di Kabupaten Penajam Paser Utara. Berdasarkan perhitungan koefisien korelasi menggunakan rumus regresi linear sederhana didapat adalah r_{hitung} sebesar 0,619 yaitu r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} pada taraf signifikan 5%, dengan terlebih dahulu mencari $df = n - k$, maka $94 - 2 = 88$ dengan df sebesar 88, diperoleh nilai r_{tabel} pada taraf signifikansi 5% = 0,203, setelah dijelaskan di atas maka nilai r_{hitung} ($0,619$) $\geq r_{tabel}$ ($0,203$), yaitu 0,619. Hal ini menunjukkan bahwa diantara variabel X (aktivitas bermain *game online*) dengan variabel Y_2 (motivasi belajar siswa) memiliki hubungan yang searah dan signifikan. Kemudian r_{hitung} dapat diinterpretasikan pada tabel interval, yang dimana r_{hitung} 0,619 terletak diantara 0,600 s/d 0,799 yang berarti hubungan antar variabel X dan Y_2 memiliki hubungan kuat. Selanjutnya t_{hitung} sebesar 7,562 sedangkan t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% menggunakan rumus derajat kebebasan (df) = $n - 2$, $94 - 2 = 88$, maka diperoleh t_{tabel} sebesar 1,66159. Hal ini berarti t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} dengan kata lain berarti jika $t_{hitung} = 7,562 > t_{tabel} = 1,66159$. Dengan demikian, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara aktivitas bermain *game online* terhadap motivasi belajar siswa SMA Negeri di Kabupaten Penajam Paser Utara. Besarnya sumbangan (kistribusi) variabel X terhadap variabel (Y_2) sebesar 38,3%. Hal tersebut diartikan motivasi belajar siswa SMA Negeri di Kabupaten Penajam Paser Utara 38,3% dipengaruhi oleh aktivitas bermain *game online* dan 61,7% sisanya dipengaruhi oleh variabel lain.

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan rumus regresi sederhana dengan interpretasinya bahwa pengaruh antara variabel X terhadap variabel Y_2 memiliki pengaruh kuat antara aktivitas bermain *game online* terhadap motivasi belajar siswa SMA Negeri di Kabupaten Penajam Paser Utara.

6. Pengaruh aktivitas bermain *game online* terhadap akhlak dan motivasi belajar siswa SMA Negeri di Kabupaten Penajam Paser Utara

Menjawab rumusan masalah keenam mengenai seberapa besar pengaruh aktivitas bermain *game online* terhadap akhlak siswa dan motivasi belajar siswa SMA Negeri di Kabupaten Penajam Paser Utara. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji regresi linear ganda pada model summary dari nilai Sig. F Change = $0,00 < \alpha 0,05$ yang artinya

terdapat pengaruh yang signifikan antara aktivitas bermain *game online* terhadap akhlak siswa dan motivasi belajar siswa SMA di Kabupaten Penajam Paser Utara.

Hasil perhitungan korelasi berganda antara aktivitas bermain *game online* terhadap akhlak dan motivasi belajar siswa SMA Negeri di Kabupaten Penajam Paser Utara dengan tingkat korelasi atau hubungan sebesar 0,656, jadi dapat disimpulkan bahwa aktivitas bermain *game online* secara bersama-sama berpengaruh kuat dan signifikan terhadap akhlak dan motivasi belajar siswa SMA Negeri di Kabupaten Penajam Paser Utara. Dengan demikian nilai Sig. F Change = 0,00 < α 0,05 maka artinya H_0 di tolak dan H_{a3} diterima atau terdapat pengaruh yang signifikan antara aktivitas bermain *game online* terhadap akhlak siswa dan motivasi belajar siswa SMA Negeri di Kabupaten Penajam Paser Utara.

E. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan pembahasan sebelumnya, hingga dapat disimpulkan sebagai berikut. Aktivitas bermain *game online* siswa SMA Negeri di Kabupaten Penajam Paser Utara dari rerata jawaban responden adalah $\mu = 46$ ($\mu = X > 51$), pada katagori baik. Akhlak siswa SMA Negeri di Kabupaten Penajam Paser Utara dari rerata nilai jawaban responden adalah $\mu = 52$ ($\mu = Y_1 > 51$) pada katagori sangat baik. Motivasi belajar siswa SMA di Kabupaten Penajam Paser Utara dari rerata nilai jawaban responden adalah $\mu = 49$ ($\mu = Y_2 > 51$), pada katagori baik. Pengaruh aktivitas *game online* (X) terhadap akhlak (Y_1) dari nilai koefisien korelasi yaitu r_{hitung} 0,615 > r_{tabel} (0,203) memiliki hubungan searah dan signifikan. Kemudian r_{hitung} 0,615 pada tabel interval terletak antara 0,600 s/d 0,799 yang berarti pengaruh variabel X terhadap variabel Y_1 adalah kuat. Sedangkan t_{hitung} sebesar 7,487 dan t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% pada rumus derajat kebebasan sebesar 1,66159. Demikian, disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_{a1} diterima yang artinya terdapat pengaruh signifikan antara aktivitas bermain *game online* terhadap akhlak siswa dengan nilai R Squar sebesar 0,379 atau 37,9%. Pengaruh aktivitas bermain *game online* (X) terhadap motivasi belajar (Y_2) dari nilai koefisien korelasi yaitu r_{hitung} 0,619 > dari r_{tabel} 0,203 memiliki hubungan searah dan signifikan. Kemudian r_{hitung} 0,619 pada tabel interval terletak diantara 0,600 s/d 0,799 yang berarti pengaruh X terhadap Y_2 adalah kuat. Selanjutnya t_{hitung} sebesar 7,562 sedangkan t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% menggunakan rumus derajat kebebasan adalah 1,66159. Hal ini berarti $t_{hitung} = 7,562 > t_{tabel} = 1,66159$. Kesimpulannya adalah H_0 ditolak dan H_{a2} diterima yang artinya terdapat pengaruh signifikan antara aktivitas bermain *game online* terhadap motivasi belajar siswa dengan nilai R Squar sebesar 0,383 atau 38,3%. Pengaruh aktivitas *game online* terhadap akhlak siswa dan motivasi belajar siswa SMA Negeri di Kabupaten Penajam Paser Utara dengan tingkat korelasi atau hubungan sebesar 0,656, jadi dapat disimpulkan bahwa aktivitas bermain *game online* secara bersama-sama berpengaruh kuat dan signifikan terhadap akhlak dan motivasi belajar siswa. Maka

Ho di tolak dan Ha3 diterima atau terdapat pengaruh yang signifikan antara aktivitas bermain game online terhadap akhlak siswa dan motivasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Achadah, Alif dan Ella Lutvi Sari. "Game online Terhadap Perubahan Akhlak," AU LADA: Jurnal Pendidikan dan Perkembangan Anak, Vol:III, no.2, (2021):222-232.
- Akbar, Hairil. "Penyuluhan Dampak Perilaku Kecanduan Game Online terhadap Kesehatan Remaja di SMA Negeri 1 Kotamobagu", accessed Agustus 10, 2020, *Community Engagement and Emergence Journal (CEEJ)*, Vol: 1, no.2, (2020):42-47.
- Aritonang, "Minat dan Motivasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa". dalam *Jurnal Pendidikan Penabur*, Vol.10, 2008, 11-21.
- Cobobi, Muhammad Guntur. "Antara Individualitas dan Kolektifitas : Studi hubungan Gim PUBG Mobile". *Journal Of Animation and Games Studies*, Vol: 6, no. 1 (2020): 9-10.
- Gaol, Theresia Lumban. "Hubungan Kecanduan Game Online dengan Pengolahan Belajar dan Prestasi Akademik Mahasiswa", *Journal psikologi Sosial*, Vol: 1, no. 2, (2019): 35-38.
- Ismi, Akmal Nurul. "Dampak Game online Terhadap Perilaku Siswa di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang," *Journal of Civic Education*, Vol:3, no.1, (2020):1-9.
- Lee, J., & Martin, L., " 'Investigating Students' Perceptions of Motivating Factors of Online Class Discussions", *International Review of Research in Open and Distance Learning*, Vol:18, No.5, (2017):148-172.
- Monika, M., & Adman, A. "Peran Efikasi Diri dan Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan", dalam *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, Vol.1(1), 110-117, 2017.
- Mustamiin, Muhammad Zainal. "Konseling Individu dengan Sikap Kecanduan Game Online Mobile Legend pada Siswa.," *Jurnal Visionary: Penelitian dan Pengembangan dibidang Administrasi Pendidikan*, Vol: 4, No. 1 (2019) : 4.
- Nisrinafatin. "Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa", *Jurnal Edukasi Nonformal*, Vol: 1, no. 2, (2020): 37-40.
- Rahyuni, dkk. "Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten wajo", *Bosowa Journal of Education* Vol:1, no. 2, (2020): 65-70.

Wahid Waham dkk, *Pengaruh Aktivitas Bermain Game Online terhadap Akhlak dan Motivasi Belajar Siswa SMA Negeri di Kabupaten Penajam Paser Utara*

Sintema, E. J. "Effect of COVID-19 on the Performance of Grade 12 Students: Implications for STEM Education". *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, Vol:16, No.7, (2020):1–6.

Sundara, Komang dkk. "Pengaruh Negatif Game online terhadap Motivasi belajar siswa di SMK Negeri 1 Narmada", *CIVICUS:Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, Vol:8, no.2, (2020): 84-94.

Wardani, Anita dan Yulia A., "Analisis Kendala Orang Tua dalam Mendampingi Anak Belajar di Rumah pada masa Pandemi COVID-19." *Jurnal OBSESI : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol: 5, No.1 (2021): 772-782.