

**PENGARUH MEDIA SOSIAL DAN GAME ONLINE  
TERHADAP AKHLAK SISWA DI MADRASAH ALIYAH  
MASYARIQUL ANWAR CARINGIN**

**Firman Alauddin<sup>1</sup>, Wasehudin<sup>2</sup>, Zikri Alwi Haetami<sup>3</sup>**

*<sup>1,2</sup>UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten,*

*MAS Masyariqul Anwar Caringin<sup>3</sup>*

*email: [firmanalauddin40@gmail.com](mailto:firmanalauddin40@gmail.com)<sup>1</sup>, [wasehudin@uinbanten.ac.id](mailto:wasehudin@uinbanten.ac.id)<sup>2</sup>,  
[alwiisvel@gmail.com](mailto:alwiisvel@gmail.com)<sup>3</sup>*

**Abstrak**

Tujuan penelitian ini, untuk mengetahui: (1) Pengaruh media sosial terhadap akhlak siswa di Madrasah Aliyah Masyariqul Anwar Caringin, (2) pengaruh *game online* terhadap akhlak siswa di Madrasah Aliyah Masyariqul Anwar Caringin, (3) pengaruh media sosial dan *game online* terhadap akhlak siswa di Madrasah Aliyah Masyariqul Anwar Caringin, Jenis penelitian yang digunakan penelitian ini adalah asosiatif. Teknik pengambilan sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik *simple random sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel. Selanjutnya untuk mendapatkan pengaruh sosial media dan *game online* terhadap akhlak siswa peneliti menggunakan pengujian validitas dan reliabilitas yang dilakukan dengan menggunakan software SPSS 26.0. Hasil penelitian menunjukkan bahwa; (1) Hasil pengujian menunjukkan bahwa media sosial berpengaruh terhadap akhlak siswa di Madrasah Aliyah Masyariqul Anwar Caringin. Hal tersebut dibuktikan berdasarkan hasil uji t dengan nilai sig sebesar  $0,000 < 0,05$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa media

sosial berpengaruh terhadap akhlak siswa di Madrasah Aliyah Masyariqul Anwar Caringin. (2) Hasil pengujian menunjukkan bahwa *game online* berpengaruh terhadap akhlak siswa di Madrasah Aliyah Masyariqul Anwar Caringin. Hal tersebut dibuktikan berdasarkan hasil uji t dengan nilai sig diperoleh nilai  $0,000 < 0,05$  sehingga  $H_{02}$  ditolak dan  $H_{a2}$  diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa *game online* berpengaruh terhadap akhlak siswa di Madrasah Aliyah Masyariqul Anwar Caringin. (3) Media sosial dan *game online* berpengaruh terhadap akhlak siswa di Madrasah Aliyah Masyariqul Anwar Caringin. Hal tersebut dibuktikan berdasarkan hasil uji F yang diperoleh nilai  $0,000 < 0,05$  sehingga  $H_{03}$  ditolak dan  $H_{a3}$

**Kata kunci:** Sosial Media, *Game Online*, Akhlak Siswa.

### ***Abstract***

*The purpose of this study, to find out: (1) The effect of social media on student morals at Madrasah Aliyah Masyariqul Anwar Caringin, (2) the effect of online games on student morals at Madrasah Aliyah Masyariqul Anwar Caringin, (3) the influence of social media and online games on student morals at Madrasah Aliyah Masyariqul Anwar Caringin, the type of research used in this research is associative. The sampling technique used in this study was simple random sampling technique, which is a sampling technique that provides equal opportunities for each element (member) of the population to be selected as a member of the sample. Furthermore, to get the influence of social media and online games on student morals, researchers used validity and reliability testing which was carried out using SPSS 26.0 software. The research results show that; (1) The test results show that social media has an effect on the morals of students at Madrasah Aliyah Masyariqul Anwar Caringin. This is proven based on the results of the t test with a sig value of  $0.000 < 0.05$  so that  $H_{01}$  is rejected and  $H_{a1}$  is accepted. So it can be concluded that social media has an effect on the morals of students at Madrasah Aliyah Masyariqul Anwar Caringin. (2) The test results show that online games have an effect on the morals of students at Madrasah Aliyah Masyariqul Anwar Caringin. This is proven based on the results of the t test with a sig value of  $0.000 < 0.05$  so that  $H_{02}$  is rejected and  $H_{a2}$  is accepted. So it can be concluded that online games have an effect on the morals of students at Madrasah Aliyah Masyariqul Anwar Caringin. This was proven based on the results of the F test which obtained a value of  $0.000 < 0.05$  so that  $H_{03}$  was rejected and  $H_{a3}$*

**Keywords:** *Social Media, Online Games, Student Morals*

## **Pendahuluan**

Saat ini perkembangan teknologi mengalami kemajuan yang pesat, terutama dalam bidang media sosial dan *game online* (Fahrudin, 2021). Perkembangan media sosial telah membawa perubahan signifikan dalam cara kita berinteraksi dan berkomunikasi satu sama lain. Platform-media sosial yang populer seperti *Facebook, Twitter, Instagram, Path, Tumblr*, dan sebagainya, telah menjadi tempat yang sering dikunjungi oleh banyak orang (Feoktistov et al., 2020). Terutama di kalangan pelajar, penggunaan media sosial telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Media sosial tidak hanya menyediakan sumber informasi menarik, tetapi juga menjadi alat komunikasi penting yang memungkinkan pelajar untuk berinteraksi dengan teman-teman mereka tanpa batasan geografis (A.N et al., 2019). Mereka dapat saling berbagi pemikiran, pendapat, dan pengalaman melalui pesan langsung, obrolan grup, atau postingan di beranda mereka (Yuan et al., 2021).

Selain media sosial, *game online* juga menjadi fenomena yang sangat populer di kalangan remaja dan bahkan anak-anak. *Game online* menyediakan hiburan dan tantangan, serta memfasilitasi interaksi sosial melalui platform permainan yang sering kali melibatkan pemain dari seluruh dunia (Dumrique & Castillo, 2018). Namun, penting bagi pelajar untuk menjaga keseimbangan antara waktu bermain *game online* dan tugas-tugas akademik serta kegiatan lain yang penting. perkembangan teknologi, terutama dalam bidang media sosial dan *game online*, telah membawa manfaat dan dampak yang signifikan bagi pelajar (Ma'rufah et al., 2020).

Penggunaan media sosial dapat memperluas akses informasi dan memfasilitasi komunikasi antarindividu, sementara *game online* dapat menyediakan hiburan dan interaksi sosial. Namun, penting bagi pelajar untuk menggunakan teknologi ini dengan bijak, mengelola waktu mereka, dan menjaga keseimbangan dalam kehidupan mereka secara keseluruhan.

Dengan semakin luasnya cakupan teknologi, para pelajar kini dapat dengan mudah mengakses media sosial melalui perangkat pintar mereka. Hal ini menyebabkan para pelajar terhubung dengan teman-teman mereka dan mendapatkan informasi dalam sekejap, tanpa harus terbatas oleh batasan fisik atau geografis. Keterjangkauan teknologi ini membantu menciptakan sebuah dunia yang lebih terhubung dan lebih terinformasi (Athilakshmi, 2019).

Namun, seiring dengan manfaatnya, penggunaan media sosial juga dapat memiliki dampak negatif jika tidak diatur dengan baik. Dalam lingkungan akademis, banyak pelajar yang mengalami kesulitan berkonsentrasi dan membagi waktu dengan bijaksana karena terlalu terpaku pada media sosial (Kuswandi & Kuswandi, 2017). Selain itu, informasi yang beredar di media sosial juga dapat menjadi tidak valid atau dipengaruhi oleh berbagai bias, sehingga perlu diuji kebenarannya sebelum dijadikan pegangan (Goel Divya, 2016).

Pengaruh media sosial terhadap akhlak siswa dapat sangat kompleks dan bervariasi. Di satu sisi, media sosial dapat menjadi platform yang membantu memperluas wawasan siswa, meningkatkan kesadaran sosial, dan memperkaya koneksi dengan orang lain. Informasi positif, nilai-nilai kebaikan, dan inspirasi dapat dengan mudah diakses, serta siswa dapat berpartisipasi dalam kampanye sosial yang positif (Syawaludin et al., 2022).

Namun, di sisi lain, media sosial juga dapat menjadi sumber konflik, intimidasi daring, serta menyebarkan konten yang tidak pantas atau merusak moral. Perilaku buruk seperti *cyberbullying* dan perdebatan negatif sering kali muncul dalam lingkungan media sosial, yang dapat mempengaruhi perkembangan etika dan akhlak siswa secara negatif. Oleh karena itu, penting bagi para pendidik dan keluarga untuk mengajarkan pemahaman yang sehat dan bijaksana tentang penggunaan media sosial, serta membimbing siswa agar mampu memfilter informasi dan menjaga integritas akhlak dalam interaksi *online* (Setiawan et al., 2019).

Media sosial memiliki dampak positif dan negatif bagi penggunaannya, menurut kemendikbud, media sosial dapat membantu pelajar pada era digital seperti sekarang ini. Dengan adanya media sosial pelajar dapat dengan mudah berkomunikasi dengan orang lain, sehingga mereka mempunyai wawasan dan pengetahuan yang luas namun bagi pelajar yang tidak bisa membagi waktu bermain dengan kegiatan belajarnya, maka media sosial ini bisa menghambat aktivitas sehari-hari mereka (Haviluddin, 2019).

*Game online* telah menjadi fenomena yang populer di kalangan anak-anak dan orang dewasa. Perkembangan teknologi memungkinkan pengalaman bermain yang menarik dan interaktif. Namun, perlu diingat untuk menggunakan game secara bijak dan membatasi waktu bermain agar tetap seimbang dengan kegiatan lain dalam kehidupan sehari-hari (Namlı & Assistant Gönül Tekkurşun Demir, 2020).

Adams & Rollings (2007), mendefinisikan *game online* sebagai permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan internet. *Game online* berkisar dari permainan yang menggunakan teks sederhana sampai

permainan yang melibatkan grafis yang kompleks dan dunia virtual yang dipenuhi oleh banyak pemain secara serempak (Saunders & Novak, 2012).

Pengaruh *game online* terhadap akhlak siswa adalah suatu isu yang perlu mendapatkan perhatian serius dari para pendidik dan orang tua. *Game online* dapat mempengaruhi perilaku dan nilai-nilai siswa secara signifikan. Di satu sisi, beberapa permainan memiliki potensi untuk meningkatkan keterampilan sosial dan kerjasama dalam tim, serta merangsang pemecahan masalah dan kreativitas. Dalam permainan daring yang mempromosikan komunikasi positif dan kerjasama, siswa dapat belajar untuk bekerja bersama dan menghargai kontribusi dari anggota tim lainnya. Namun, di sisi lain, terdapat risiko bahwa beberapa *game online* mengandung konten yang agresif, berbahasa kasar, atau mempromosikan perilaku negatif. Dalam lingkungan permainan yang tidak terkendali, siswa mungkin terpapar pada bahasa yang tidak pantas atau perilaku agresif dari sesama pemain, yang dapat berdampak buruk pada pembentukan akhlak dan etika siswa (Aziza et al., 2021).

Selain itu, adiksi terhadap *game online* juga menjadi perhatian serius dalam konteks akhlak siswa. Ketergantungan pada permainan dapat mengakibatkan gangguan pada kehidupan sehari-hari siswa, termasuk penurunan kinerja akademis, isolasi sosial, dan kurangnya partisipasi dalam kegiatan nyata. Siswa yang menghabiskan terlalu banyak waktu di depan layar untuk bermain *game online* mungkin mengalami kesulitan dalam mengatur waktu dan prioritas, serta kehilangan kesempatan untuk mengembangkan hubungan sosial dan keterampilan interpersonal yang penting.

Dalam menghadapi tantangan ini, pendidik dan orang tua perlu memberikan pendampingan dan pembatasan yang tepat terhadap waktu bermain *game online*, serta membimbing siswa untuk memahami pentingnya keseimbangan dalam kehidupan serta memahami nilai-nilai etika dan perilaku yang baik dalam dunia maya. Dengan pemahaman yang benar tentang penggunaan *game online*, siswa dapat mengambil manfaat positif dari permainan tersebut dan tetap mengembangkan akhlak yang baik dalam kehidupan sehari-hari.

Media sosial dan *game online* telah menjadi bagian tak terpisahkan dari perkembangan teknologi modern dan telah mempengaruhi kehidupan siswa, termasuk aspek akhlak mereka. Penggunaan media sosial dan *game online* tidak hanya memenuhi kebutuhan dan memberikan hiburan, tetapi juga memiliki dampak yang signifikan pada nilai-nilai moral dan perilaku siswa. Menurut Setiawan, media sosial memiliki banyak pengaruh, baik yang bersifat positif maupun negatif terhadap akhlak siswa. Maka, semuanya tergantung kesiapan siswa dalam menggunakannya, dan kontrol dari pihak Guru maupun Keluarga, sehingga dapat memberi pengaruh positif maupun negative (Setiawan et al., 2019).

Akidah dan akhlak memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan siswa. Akhlak bukan hanya sekedar sikap atau tindakan yang dilakukan dengan pertimbangan dan pemikiran yang berlarut-larut, tetapi juga merupakan sifat yang terinternalisasi dan tercermin dalam perilaku tanpa memerlukan pemikiran yang berlebihan. Jika perbuatan itu baik maka disebut akhlak terpuji, dan jika perbuatan itu buruk maka di sebut akhlak tercela. Menurut Wahyudi, pengertian aqidah adalah kepercayaan yang bersih dari kebimbangan dan keraguan di mana hati

membenarkannya sehingga timbullah ketenangan jiwa. Sedangkan pengertian lain dari aqidah adalah kepercayaan kepada Allah yang Maha Esa yang mencakup enam kepercayaan atau disebut dengan rukun iman (Wahyudi, 2017).

Memberikan pendidikan akhlak kepada anak sejak dini sangat penting. Dengan pendidikan tersebut, anak akan belajar bagaimana berinteraksi dengan baik dalam lingkungan sekitar, seperti keluarga, sekolah, dan masyarakat. Mereka akan terbiasa menunjukkan perilaku yang mencerminkan nilai-nilai agama dan moral. Selain menanamkan nilai-nilai dan materi akhlak, penting juga untuk menjelaskan kepada anak mengenai manfaat dari perilaku berakhlak. Dengan pemahaman ini, mereka akan lebih memahami alasan di balik tindakan dan perkataan mereka. Dengan demikian, anak-anak akan termotivasi untuk menjalankan perilaku berakhlak secara konsisten. Pendidikan akhlak sejak dini juga membantu anak-anak dalam mengembangkan hubungan yang harmonis dengan orang lain. Mereka akan belajar menghormati dan menghargai orang lain, memahami pentingnya kesopanan dan kerjasama, serta mampu menangani konflik dengan cara yang baik dan bermartabat. Selain itu, pendidikan akhlak juga membantu anak-anak dalam mengambil keputusan yang baik dan bertanggung jawab.

Berdasarkan observasi peneliti terhadap seorang siswa, ditemukan bahwa siswa tersebut mengalami kesulitan dalam mengelola waktu saat menggunakan media sosial dan bermain *game online*. Hal ini menyebabkan mereka mengabaikan tanggung jawab seperti melaksanakan solat dan belajar. Wawancara dengan seorang guru juga mengungkapkan bahwa siswa seringkali tertidur di kelas karena mereka tidur larut malam akibat terlalu terfokus pada aktivitas media sosial dan

*game online*. Dampak dari hal ini adalah penundaan dalam menjalankan ibadah dan menyelesaikan tugas sekolah. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media sosial dan *game online* memiliki pengaruh terhadap perilaku siswa.

## **Metode**

### **Jenis dan Prosedur Penelitian**

Penelitian ini menerapkan metode penelitian yang berfokus pada pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono, Metode kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis bersifat kuantitatif atau statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah di tetapkan (Sugiyono, 2015).

Tujuan penelitian ini adalah untuk meneliti apakah terdapat pengaruh antara penggunaan media sosial dan *game online* terhadap akhlak siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi apakah eksposur dan interaksi siswa dengan media sosial dan *game online* dapat mempengaruhi perilaku akhlak mereka. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan hubungan antara penggunaan media sosial dan *game online* dengan perkembangan akhlak siswa, sehingga dapat memberikan pemahaman yang lebih baik tentang dampak teknologi ini pada nilai-nilai moral dan etika siswa.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian asosiatif. Penelitian asosiatif merupakan penelitian yang mencari hubungan antara satu atau beberapa variabel dengan variabel lain. Penelitian ini menggunakan teknik simple random sampling sebagai

metode pengambilan sampel. Teknik ini memberikan peluang yang sama bagi setiap anggota populasi untuk dipilih sebagai anggota sampel. Dengan menggunakan teknik ini, setiap individu dalam populasi memiliki kesempatan yang adil untuk menjadi bagian dari sampel penelitian. Hal ini membantu memastikan representativitas sampel dan generalisabilitas hasil penelitian terhadap populasi yang lebih luas.

Populasi dalam konteks ini mengacu pada kumpulan objek atau subjek yang memiliki karakteristik dan kualitas yang ditetapkan oleh peneliti, di mana kemudian kesimpulan akan diambil. Populasi penelitian dapat terdiri dari berbagai elemen seperti individu, kurikulum, keterampilan manajemen, instrumen pengukuran, metode pengajaran, proses administrasi, kepemimpinan, peristiwa, dan aspek lainnya yang relevan dengan fokus penelitian.

Sampel dalam penelitian ini merupakan siswa Madrasah Aliyah Masyariqul Anwar Caringin yang menjadi populasi penelitian. Dalam penelitian dengan populasi yang besar, mengumpulkan data dari seluruh anggota populasi menjadi tidak mungkin dan tidak efisien. Oleh karena itu, peneliti perlu menggunakan sampel, yaitu sekelompok anggota populasi yang dipilih untuk mewakili keseluruhan populasi. Dengan menggunakan sampel, peneliti dapat melakukan analisis dan membuat generalisasi tentang populasi secara lebih praktis. Penentuan ukuran sampel yang tepat sangat penting untuk memastikan representativitas dan keakuratan hasil penelitian.

### **Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian adalah Madrasah Aliyah Masyariqul Anwar Caringin yang terletak JL. Perintis Kemerdekaan KM 2, 5, Labuan, Caringin, Pandeglang, Kabupaten Pandeglang, Banten 42264.

### **Teknik Pengumpulan Data**

Menurut Sugiyono, Teknik pengumpulan data adalah langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan (Fahrudin, 2020).

Dalam melakukan penelitian, peneliti harus memiliki pemahaman tentang kriteria data yang berkualitas dan kemampuan untuk memilih teknik yang sesuai dalam pengumpulan data. Pengumpulan data merupakan tahap penting dalam penelitian, dengan tujuan utama untuk mendapatkan data yang relevan sesuai dengan tujuan penelitian. Terdapat beberapa teknik yang umum digunakan, antara lain observasi, wawancara, dokumentasi, dan triangulasi (kombinasi teknik). Dalam konteks penelitian ini, peneliti menggunakan kuesioner dan dokumentasi sebagai teknik pengumpulan data yang sesuai dengan tujuan penelitian. Kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data tentang pengaruh media sosial dan *game online* terhadap akhlak siswa, sedangkan dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data yang relevan dari sumber-sumber tertulis atau arsip yang berkaitan dengan penelitian ini. Penggunaan kedua teknik tersebut diharapkan dapat memberikan data yang komprehensif dan mendukung analisis penelitian.

Variabel penelitian adalah suatu atribut, sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variabel tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya.

Dalam penelitian ini peneliti mengambil tiga variabel yang digunakan yaitu, yang pertama dan kedua adalah variabel bebas (variabel independent), variabel bebas adalah variabel yang ada atau terjadi

mendahului variabel terikatnya. Variabel bebas didalam penelitian ini adalah *Media Sosial (X1)* dan *Game Online (X2)* dan yang kedua adalah Variabel terikat (variabel dependent) menurut Sugiono, variable terikat adalah variabel yang diakibatkan atau yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Dalam penelitian ini variabel terikat adalah Akhlak (Y).

### **Analisis Data**

Pada teknik analisis data, validitas dan reliabilitas diuji menggunakan perangkat lunak SPSS 26.0. Uji validitas digunakan untuk mengetahui kelayakan butir-butir dalam suatu pertanyaan atau pernyataan dalam mendefinisikan suatu variable (Moleong Lexy J., 2014). Hadi, berpendapat bahwa kesahihan atau validitas dibatasi sebagai tingkat kemampuan suatu instrumen untuk mengungkapkan sesuatu yang menjadi sasaran pokok pengukuran yang dilakukan dengan instrumen tersebut (Sutrisno Hadi, 1973). Menurut Sugiyono valid menunjukkan derajat ketepatan antara data yang sebenarnya terjadi pada obyek dengan data yang telah dikumpulkan oleh peneliti. Dalam menentukan valid atau tidaknya suatu item yang akan digunakan biasanya dilakukan uji signifikansi dengan taraf signifikansi 0,05. Artinya suatu item dianggap valid jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$  dan nilai signifikansi  $< 0,05$ .

### **Hasil dan Pembahasan .**

#### **Pengaruh Media Sosial terhadap Akhlak Siswa**

Berdasarkan hasil uji regresi linier sederhana diperoleh bahwa media sosial berpengaruh negatif terhadap akhlak siswa Madrasah Aliyah Masyariqul Anwar Caringin. Hal tersebut dibuktikan berdasarkan hasil uji t pada tabel 4.14 sebesar  $0,000 < 0,05$  sehingga  $H_{a1}$  diterima dan  $H_{01}$  ditolak. Berdasarkan nilai koefisien determinasi ( $R^2$ ) yang diperoleh

sebesar 0,338 memiliki arti bahwa variabel media sosial memiliki pengaruh sebesar 33,8% terhadap akhlak siswa dan 66,2% dipengaruhi oleh faktor yang tidak ada dalam model. Hal ini juga menjelaskan bahwa semakin tinggi penggunaan media sosial maka semakin rendah akhlak siswa.

Untuk meningkatkan akhlak siswa di Madrasah Aliyah Masyariqul Anwar Caringin, disarankan agar pihak sekolah memberikan edukasi kepada siswa tentang dampak negatif media sosial jika tidak digunakan dengan bijaksana. Hal ini penting agar siswa menyadari risiko yang terkait dengan penggunaan media sosial yang berlebihan atau tidak tepat. Selain itu, perlu adanya kegiatan yang bersifat keagamaan, seperti pembelajaran agama, ibadah berjamaah, pengajian, dan kegiatan keagamaan lainnya. Kegiatan-kegiatan ini dapat membantu dalam pembentukan akhlak siswa dengan memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang nilai-nilai agama dan etika. Penting juga bagi pihak sekolah untuk menciptakan lingkungan yang mendukung dan mendorong siswa untuk mengamalkan nilai-nilai akhlak dalam kehidupan sehari-hari.

### **Pengaruh *Game Online* terhadap Akhlak Siswa**

Berdasarkan hasil uji regresi linier sederhana diperoleh bahwa variabel *game online* berkoefisien negatif. Hal ini menunjukkan bahwa *game online* memberikan kesan negatif terhadap akhlak siswa Madrasah Aliyah Masyariqul Anwar Caringin. Berdasarkan hasil uji regresi linier sederhana diperoleh bahwa *game online* berpengaruh negatif terhadap akhlak siswa Madrasah Aliyah Masyariqul Anwar Caringin. Hal tersebut dibuktikan berdasarkan hasil uji t pada tabel 4.15 yang diperoleh nilai  $0,000 > 0,05$  sehingga  $H_{a2}$  diterima dan  $H_{02}$  ditolak. Berdasarkan nilai

koefisien determinasi ( $R^2$ ) yang diperoleh sebesar 0,161 memiliki arti bahwa variabel *game online* memiliki pengaruh sebesar 16,1% terhadap akhlak siswa Madrasah Aliyah Masyariqul Anwar Caringin, sisanya 83,9% dipengaruhi oleh faktor lain diluar model. Hal ini juga menjelaskan bahwa semakin tinggi penggunaan *game online* maka semakin rendah akhlak siswa Madrasah Aliyah Masyariqul Anwar Caringin.

Untuk meningkatkan akhlak siswa sebaiknya dari pihak sekolah atau orang tua mengawasi peserta didik atau anaknya. Memang *game online* juga mempunyai dampak positif dan negatif bagi siswa. Bagi yang dapat menggunakan dengan bijak dan benar maka dampak positif lah yang dirasakan, namun bagi yang tidak bisa menggunakannya dengan benar akan banyak dampak negatif yang dirasakan. Seperti dari segi uang, waktu, semangat belajar, psikologi, kesehatan, dan sosial. Hal ini dapat memacu pertumbuhan akhlak yang buruk di kemudian hari.

### **Pengaruh media sosial dan *Game Online* terhadap Akhlak Siswa**

Berdasarkan hasil uji F yang telah dilakukan menunjukkan bahwa media sosial dan *game online* berpengaruh secara signifikan terhadap akhlak siswa Madrasah Aliyah Masyariqul Anwar Caringin. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji F pada tabel 4.21 mempunyai nilai  $F_{hitung} > F_{tabel}$  sebesar  $25,174 > 3,09$  serta nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$ . Jadi bisa diketahui bahwa variabel media sosial dan *game online* berpengaruh terhadap akhlak siswa Madrasah Aliyah Masyariqul Anwar Caringin. Sedangkan nilai koefisien determinasi ( $R^2$ ) sebesar 0,342 yang memiliki arti variabel media sosial dan *game online* terhadap akhlak siswa Madrasah Aliyah Masyariqul Anwar Caringin secara simultan sebesar 34,2% dan sisanya sebesar 65,8% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak ada dalam model.

Pihak sekolah diharapkan terus berupaya memberikan edukasi yang komprehensif mengenai penggunaan media sosial dan *game online* kepada siswa. Hal ini mencakup pemahaman tentang aspek positif dan negatifnya, serta memberikan arahan terkait durasi yang tepat untuk mengakses media sosial dan *game online*. Selain itu, penting juga untuk mengajarkan siswa tentang cara menggunakan teknologi tersebut secara bertanggung jawab dan sebagaimana mestinya. Edukasi ini memiliki tujuan yang lebih luas, yaitu agar generasi muda saat ini menjadi lebih melek terhadap teknologi dan mampu memanfaatkannya secara produktif. Sekolah perlu mendorong siswa untuk tidak hanya menjadi konsumen pasif media sosial dan *game online*, tetapi juga menjadi pembuat konten dan pengembang karya-karya kreatif.

Dengan demikian, siswa akan memiliki kesempatan untuk berkompetisi secara global dan menghasilkan kontribusi yang bernilai dalam dunia digital. Selain itu, pendidikan yang berfokus pada keterampilan digital, kreativitas, dan etika dalam penggunaan teknologi akan membantu siswa dalam mengembangkan potensi mereka secara positif. Melalui pemahaman yang baik tentang pengaruh media sosial dan *game online*, siswa dapat mempertahankan akhlak yang baik dan tetap menjalankan tanggung jawab mereka dalam ibadah, belajar, serta berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Dengan langkah-langkah ini, diharapkan bahwa siswa dapat menjadi generasi yang cerdas, terampil dalam menggunakan teknologi, dan memiliki akhlak yang baik dalam menjalani kehidupan sehari-hari.

## **Simpulan**

Penelitian ini menjelaskan analisis pengaruh media sosial dan *game online* terhadap akhlak siswa di Madrasah Aliyah Masyariqul Anwar Caringin. Dari rumusan masalah yang telah dijelaskan penulis diawal dan hasil pengujian data yang telah dilakukan sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil pengujian menunjukkan bahwa media sosial berpengaruh terhadap akhlak siswa di Madrasah Aliyah Masyariqul Anwar Caringin. Hal tersebut dibuktikan berdasarkan hasil uji t dengan nilai sig sebesar  $0,000 < 0,05$  sehingga  $H_01$  ditolak dan  $H_{a1}$  diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa media sosial berpengaruh terhadap akhlak siswa di Madrasah Aliyah Masyariqul Anwar Caringin.
2. Hasil pengujian menunjukkan bahwa *game online* berpengaruh terhadap akhlak siswa di Madrasah Aliyah Masyariqul Anwar Caringin. Hal tersebut dibuktikan berdasarkan hasil uji t dengan nilai sig diperoleh nilai  $0,000 < 0,05$  sehingga  $H_02$  ditolak dan  $H_{a2}$  diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa *game online* berpengaruh terhadap akhlak siswa di Madrasah Aliyah Masyariqul Anwar Caringin.
3. Media sosial dan *game online* berpengaruh terhadap akhlak siswa di Madrasah Aliyah Masyariqul Anwar Caringin. Hal tersebut dibuktikan berdasarkan hasil uji F yang diperoleh nilai  $0,000 < 0,05$  sehingga  $H_03$  ditolak dan  $H_{a3}$ .

Berdasarkan kesimpulan ini, dapat disimpulkan bahwa perlu adanya perhatian dan pengawasan yang lebih dalam penggunaan media sosial dan *game online* oleh siswa. Pihak sekolah perlu melakukan pendekatan edukatif yang efektif untuk mengajarkan siswa tentang penggunaan yang bijaksana dan bertanggung jawab terhadap teknologi

tersebut. Langkah-langkah ini diharapkan dapat membantu meningkatkan akhlak siswa dan mengurangi dampak negatif yang mungkin timbul dari penggunaan media sosial dan *game online*.

## DAFTAR RUJUKAN

- A.N, S., Meidawati, Bayu, & Rani. (2019). Persepsi Siswa dalam Studi Pengaruh Daring Learning terhadap Minat Belajar IPA. *SCAFFOLDING: Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme*, 1(2), 30–38. <https://doi.org/10.37680/scaffolding.v1i2.117>
- Athilakshmi, V. (2019). College student attitude towards social media. *International Research Journal of Management, IT and Social Sciences*, 6(1), 33–41. <https://doi.org/10.21744/irjmis.v6n1.481>
- Aziza, I. F., Azhar, I. M., & Rofik, A. (2021). Game Online dan Pengaruhnya Terhadap Akhlak Siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri di Kabupaten Malang. ... *Alamin: Journal ...*, 4(1), 1–8.
- Dumrique, D. O., & Castillo, J. G. (2018). Online Gaming: Impact on the Academic Performance and Social Behavior of the Students in Polytechnic University of the Philippines Laboratory High School. *KnE Social Sciences*, 3(6), 1205–1210. <https://doi.org/10.18502/kss.v3i6.2447>
- Fahrudin, A. (2020). *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian: Kompetensi dan Strategi Jitu Riset Peneliti* (1 ed.). UIN SATU PRESS.
- Fahrudin, A. (2021). Model Aplikasi Komunikasi Daring sebagai Fasilitas Pembelajaran di Era Pandemi Covid 19. *IJIC: Indonesian Journal of Islamic Communication*, 4(1), 74–98. <https://doi.org/10.35719/IJIC.V4I1.1123>
- Feoktistov, A. V., Trofimenko, O. N., Ognev, S. P., Lyakhovets, M. V., & Koynov, R. S. (2020). Digital platform as a professional education management tool. *Journal of Physics: Conference Series*, 1691(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1691/1/012058>
- Goel Divya, M. S. (2016). Impact of Students Attitudes Towards Social Media Use in Education on Their Academic Performance. *AIMA Journal of Management & Research*, 10(4), 1–16.
- Haviluddin. (2019). Profesor dan Lektor Kepala: Greget atau Gregetan (Refleksi Permenristekdikti No. 20/2017). *LP3M Universitas*

*Mulawarman*. <http://repository.unmul.ac.id/handle/123456789/1171>

- Kuswandi, I., & Kuswandi, I. (2017). *Upaya Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Tunagrahita dengan Mengoptimalkan Penggunaan Media yang Ada di Lingkungan Sekolah Dasar Luar Biasa Saronggi Kabupaten Sumenep*. 1(2), 30–42.
- Ma'rufah, N., Rahmat, H. K., & Widana, I. D. K. K. (2020). Degradasi Moral Sebagai Dampak Kejahatan Siber Pada Generasi Millennial di Indonesia. *Nusantara: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 7(1), 191–201.
- Moleong Lexy J. (2014). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Remaja Rosdakarya.
- Namli, S., & Assistant Gönül Tekkurşun Demir, R. (2020). The Relationship between Attitudes towards Digital Gaming and Sports. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 19(1), 41–52.
- Saunders, K., & Novak, J. (2012). Game Development Essentials: Game Interface Design. In *Zhurnal Eksperimental'noi i Teoreticheskoi Fiziki*.
- Setiawan, D., Rahman, A., & Ramadhan, I. (2019). Pengaruh Media Sosial terhadap Akhlak Siswa. *Mozaic: Islam Nusantara*, 5(1), 73–84. <https://doi.org/10.47776/mozaic.v5i1.133>
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Alfabeta.
- Sutrisno Hadi. (1973). *Metodologi Research*. Fakultas Psikologi UGM.
- Syawaludin, Hakim, M. I., & Zaini, M. (2022). Dampak Media Sosial Terhadap Akhlak Peserta Didik (Studi Kasus di MA NW Lenek Tahun Pelajaran 2021-2022). *Nahdlatain: Jurnal Kependidikan Dan Pemikiran Islam*, 1(1), 60–72.
- Wahyudi, D. (2017). Pengantar Akidah Akhlak dan Pembelajarannya. In Nuryah (Ed.), *Pengantar Akidah Akhlak dan Pembelajarannya* (1 ed.). Lintang Rasi Aksara: Yogyakarta.

**Firman Alauddin:** *Pengaruh Media Sosial...*

Yuan, D., Rahman, M. K., Issa Gazi, M. A., Rahaman, M. A., Hossain, M. M., & Akter, S. (2021). Analyzing of User Attitudes Toward Intention to Use Social Media for Learning. *SAGE Open*, *11*(4), 1–13. <https://doi.org/10.1177/21582440211060784>