

Pengaruh Game Online Terhadap Akhlak Remaja di Desa Muara Simpur Kecamatan Ulu Talo Kabupaten Seluma

Irfan Putra Talo¹

¹²³ Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu

e-mail: irfanputratalo080900@gmail.com

Abstrak: Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh game online terhadap akhlak remaja di Desa Muara Simpur Kecamatan Ulu Talo Kabupaten Seluma. Penelitian ini dilaksanakan di Desa Muara Simpur Kecamatan Ulu Talo Kabupaten Seluma. Populasi dalam penelitian ini adalah 25 Remaja dan 25 orang tua dari remaja di Desa Muara Simpur. Teknik analisis dan pengolahan data menggunakan software IBM SPSS Statistics Version 16. Pada uji Koefisien regresi bernilai positif, sehingga dapat dikatakan bahwa arah pengaruh variabel X terhadap variabel Y adalah positif, dan dalam uji koefisien determinasi ditemukan bahwa variabel bebas (Game Online) berpengaruh terhadap variabel terikat (Akhlak) sehingga hal tersebut dapat disimpulkan bahwa variabel x memiliki pengaruh terhadap variabel Y. Pada uji F ketahu bahwa nilai sig. 0.344 > dari 0.05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh variabel X terhadap variabel Y. Selanjutnya peneliti juga melakukan uji F, kemudian ditemukan nilai sig. 0.932 < dari 0.05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan variabel X terhadap variabel Y. Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan peneliti maka terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel game online terhadap akhlak remaja di Desa muara simpur.

Kata Kunci: Game Online, Akhlak remaja, Muara Simpur

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di era globalisasi berkembang sangat pesat (Dewi Salma Prawiradilaga dkk., 2013). Perkembangan teknologi yang pesat secara tidak langsung memberikan pengaruh besar bagi kehidupan manusia dalam berbagai aspek dan dimensi. Teknologi yang menjadi kebutuhan dasar manusia didukung dengan perkembangan ilmu pengetahuan yang pesat. Teknologi berkembang secara drastis dan terus berevolusi hingga sekarang dan semakin mendunia. Perkembangan teknologi informasi juga tidak saja mampu menciptakan masyarakat dunia global, namun secara materi mampu mengembangkan ruang gerak kehidupan baru bagi masyarakat, sehingga tanpa disadari, komunitas manusia telah hidup dalam dua dunia kehidupan, yaitu kehidupan masyarakat nyata dan kehidupan masyarakat maya (*cybercommunity*) (Bungin, 2006). Situasi kehidupan yang seperti ini memiliki pengaruh yang sangat kuat terhadap dinamika kehidupan manusia terutama remaja. *Handphone*

merupakan salah satu dari hasil perkembangan teknologi. Teknologi *handphone* awalnya hanya sebuah alat komunikasi nirkabel, kemudian berkembang menjadi sebuah alat yang canggih. Kecanggihan teknologi *handphone* tidak hanya sebagai alat komunikasi, tetapi manusia dapat mengambil foto, merekam video, mendengarkan musik, mengakses internet, dan bermain game. *Handphone* yang di dalamnya terdapat berbagai *game* muncul di pasaran. Hal ini menunjukkan betapa teknologi *game* sudah meluas ke berbagai sektor kehidupan.

Game adalah permainan yang menggunakan media elektronik, berbentuk multimedia yang dibuat semenarik mungkin agar pemain dapat mendapatkan kepuasan batin (Samuel Henry, 2010). *Game online* dapat dimainkan dengan komputer, *laptop*, atau media seluler. Pada penelitian ini peneliti memfokuskan pada *game online* berjenis MOBA (*Multiplayer online Battle Arena*) dan *Battle Royale* seperti *Mobile Legend*, *Free Fire*, dan *Call of Duty Mobile*. Salah satu efek dari maraknya perkembangan *game online* adalah terciptanya komunitas-komunitas *game* yang memfasilitasi para gamer untuk menuangkan segala pengalaman mereka seputar bermain *game* tersebut. Budaya bermain *game* menjadi gaya hidup yang banyak digemari oleh masyarakat terutama generasi muda, remaja bahkan anak-anak di usia sekolah dasar, baik di daerah pedesaan atau perkotaan. Anak-anak memiliki dunia bermain sendiri, yang mungkin kurang dipahami oleh berkembangnya teknologi memiliki banyak potensi untuk meningkatkan pengetahuan, akan tetapi teknologi juga memiliki batasan dan bahaya, termasuk pada penggunaan *game*.

Game memiliki sifat adiktif atau candu yang dapat berdampak pada psikologi anak. *Game* tidak akan memiliki pengaruh negatif yang signifikan pada perkembangan anak, apabila anak bermain *game* dengan bijak. Bermain *game* tidak bijaksana akan memiliki banyak efek buruk dalam tubuh atau hidup kita tanpa disadari. Dampak negatif dari *game* yaitu, mengurangi waktu belajar, anak menjadi tertutup, dua kali lebih hiperaktif, mudah gelisah dan depresi. Melihat fakta terkini, remaja-remaja zaman dahulu dan remaja-remaja zaman sekarang terlihat berbeda. Zaman sekarang remaja-remaja disugahi oleh perkembangan teknologi media. Masa remaja merupakan masa peralihan antara masa kanak – kanak dan masa dewasa, yang dimulai pada saat terjadinya kematangan seksual yaitu antara usia 11 atau 12 tahun sampai dengan 20 tahun yaitu menjelang masa dewasa muda (Andersen, 2004).

Remaja merupakan salah satu kelompok penduduk yang mudah terpengaruh oleh arus informasi baik yang positif maupun yang negatif (Soetjningsih, 2004). Remaja yang ada di Desa Muara Simpung inilah sebagian dari contoh dalam perkembangan

teknologi sekarang. Remaja di Desa Muara simpur ini sudah terkontaminasi oleh beberapa *game online* yang marak di abad sekarang, dalam hal ini yang sangat berpengaruh terhadap akhlaknya. Sebelum para remaja di Desa Muara Simpung mengenali dan bermain *game online*, para remaja tersebut begitu rajin dan semangat untuk sekolah dan bekerja, tapi setelah mereka mulai mengenali dan mulai bermain *game online*, perubahan akhlak mereka pun menjadi sebaliknya, yaitu sering bolos sekolah, lupa waktu, berbicara yang tidak baik, melawan orang tua, semakin malas untuk belajar dan kerja. Beberapa kasus tercatat, terdapat beberapa *gamers yang addicted* dengan *game online* ini menghabiskan waktu sia-sia demi bermain *game* tersebut dan bersedia untuk tidak mandi, makan, apalagi untuk bekerja serta melaksanakan tugas yang merupakan kewajibannya. Jadi, seiring meningkatnya para *gamers* (pemain *game*) terutama remaja yang memainkan *game* tersebut rela menghabiskan waktunya dan bolos sekolah atau kuliah yang hanya untuk memainkan *game online* tersebut, sehingga menyebabkan aktivitas sekolah atau perkuliahannya menjadi terganggu dan juga akhlak remaja tersebut pun tidak terlepas dari pengaruh *game online*. Karena banyak sekali remaja-remaja sekarang yang akhlaknya tidak terpuji karena faktor bermain *game online* ini.

Dengan adanya latar belakang diatas yang terjadi baik dari *game online* berdampak *positive* maupun dampak *negative* penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul: “Pengaruh Game Online Terhadap Akhlak Remaja Didesa Muara Simpung Kecamatan Ulu Talo Kabupaten Seluma”.

II. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Metode Penelitian kuantitatif, sebagaimana dikemukakan oleh (Sugiyono, 2012) yaitu: Metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Dalam rangka mengumpulkan data dari lapangan penelitian, maka penulis menggunakan beberapa teknik pengumpulan data yaitu: observasi, angket, dokumentasi, dan wawancara. Populasi dalam penelitian ini adalah 25 remaja yang ada di Desa Muara Simpung Kabupaten Seluma Provinsi Bengkulu.

Analisa data pada penelitian ini terdiri dari dua tipe, yaitu pertama uji coba instrumen dimana pada uji coba instrumen terdapat dua tahap dalam pengambilan hasil

yaitu uji validitas dan uji reliabilitas yang mana masing-masing dilakukan dengan bantuan komputer program SPSS 16,0. Kedua uji prasyarat analisis terdapat satu tahap, yaitu uji normalitas. Lokasi penelitian ini dilaksanakan di Desa Muara Simpur Kabupaten Seluma Provinsi Bengkulu. Data dan informasi dapat diperoleh dengan Observasi, wawancara, dan dokumentasi terkait aktifitas, perilaku dan peristiwa yang berkaitan dengan permasalahan penelitian ini.

III. PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian ini yang dilaksanakan pada waktu penelitian yang telah ditentukan.. Informasi yang didapatkan sesuai dengan hasil wawancara peneliti dengan 25 orang tua dan 25 remaja di Desa Muara Simpur. Laki-laki berjumlah 15 orang dan perempuan 10 orang.

1. Uji validitas

Uji validitas dilakukan pada instrumen Penelitian dengan menggunakan *software IBM SPSS Statistics Version 16*.

Tabel 4. 1 Hasil Uji Validitas variabel X dan variabel Y

No Item	Variabel	R Hitung	R Tabel	Keterangan
1	X	0.669	>0.413	Valid
2		0.697	>0.413	Valid
3		0.839	>0.413	Valid
4		0.496	>0.413	Valid
5		0.697	>0.413	Valid
6		0.839	>0.413	Valid
7		0.669	>0.413	Valid
8		0.697	>0.413	Valid
9		0.669	>0.413	Valid
10		0.697	>0.413	Valid
11		0.839	>0.413	Valid
12	Y	0.669	>0.413	Valid
13		0.839	>0.413	Valid
14		0.697	>0.413	Valid
15		0.669	>0.413	Valid
16		0.839	>0.413	Valid
17		0.632	>0.413	Valid
18		0.669	>0.413	Valid
19		0.839	>0.413	Valid
20		0.697	>0.413	Valid
1	Y	0.522	>0.413	Valid
2		0.930	>0.413	Valid
3		0.909	>0.413	Valid
4		0.930	>0.413	Valid

5		0.930	>0.413	Valid
6		0.467	>0.413	Valid
7		0.509	>0.413	Valid
8		0.506	>0.413	Valid
9		0.522	>0.413	Valid
10		0.909	>0.413	Valid
11		0.930	>0.413	Valid
12		0.909	>0.413	Valid

Hasil uji validitas pada variabel X dan variabel Y diatas menunjukkan bahwa semua item pertanyaan telah valid.

2. Uji Reliabilitas

Tabel 4. 2 Hasil uji reliabilitas variabel X menggunakan *software IBM SPSS Statistics Version 16*

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.762	21

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
X1	3.6800	.55678	25
X2	3.8000	.57735	25
X3	3.3600	.90738	25
X4	3.3200	.85245	25
X5	3.8000	.57735	25
X6	3.3600	.90738	25
X7	3.6800	.55678	25
X8	3.8000	.57735	25
X9	3.6800	.55678	25
X10	3.8000	.57735	25
X11	3.3600	.90738	25
X12	3.6800	.55678	25
X13	3.3600	.90738	25
X14	3.8000	.57735	25
X15	3.6800	.55678	25
X16	3.3600	.90738	25
X17	3.5600	.71181	25
X18	3.6800	.55678	25
X19	3.3600	.90738	25
X20	3.8000	.57735	25
TOTAL	71.9200	10.09917	25

Tabel 4. 3 Hasil uji reliabilitas variabel Y menggunakan *software IBM SPSS Statistics Version 16*

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.772	13

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
Y1	2.0400	.20000	25
Y2	2.0800	.40000	25
Y3	1.9200	.57155	25
Y4	2.0800	.40000	25
Y5	2.0800	.40000	25
Y6	2.0400	.20000	25
Y7	1.7600	.43589	25
Y8	1.4400	.50662	25
Y9	2.0400	.20000	25
Y10	1.9200	.57155	25
Y11	2.0800	.40000	25
Y12	1.9200	.57155	25
TOTAL	23.4000	3.82971	25

Tabel 4. 4 Hasil Uji Reliabilitas variabel X dan variabel Y menggunakan *software IBM SPSS Statistics Version 16*

Variabel	N	Cronbach's alpha	Ketentuan nilai alpha	Status
X	25	0.762	0.60	Reliabel
Y	25	0.772	0.60	Reliabel

Hasil uji reliabilitas pada variabel X dan variabel Y diatas menunjukkan bahwa semua item pertanyaan telah reliabel, karena *Cronbach's alpha* memiliki nilai lebih besar dari ketentuan nilai alpha.

3. Pengalaman tentang Game Online berdasarkan Hasil Wawancara

- a. Apakah anda menggunakan waktu luang untuk bermain game online ?

Gambaran 25 remaja di Desa Muara Simpur bermain *game online* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 5 Remaja Desa Muara Simpur bermain *game online*

X1	Ya	Tidak	Jumlah
	21	4	25
Persentase	93 %	7 %	100 %

Berdasarkan pada tabel diatas, hasil tanggapan ramaja Desa Muara Simpur bermain game online adalah 93 % menjawab Ya, dan 7% sisanya menjawab Tidak.

- b. Apakah anda bermain Game online di pagi hari ?

Gambaran 25 remaja di Desa Muara Simpur bermain *game online* dipagi hari dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 6 Remaja Desa Muara Simpur bermain *game online* dipagi hari

X2	Ya	Tidak	Jumlah
	-	25	25
Persentase	-	100%	100%

Berdasarkan pada table diatas, hasil tanggapan ramaja Desa Muara Simpur adalah 100% menjawab tidak.

- c. Apakah dengan bermain game online kemampuan berbahasa inggris anda bertambah ?

Gambaran 25 remaja di Desa Muara Simpur bermain *game online* online kemampuan berbahasa inggris bertambah dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 4. 7 Remaja Desa Muara Simpur bermain game online kemampuan bahasa inggris bertambah

X3	Ya	Tidak	Jumlah
	25	-	25
Persentase	100 %	-	100 %

Berdasarkan pada table diatas, hasil tanggapan ramaja Desa Muara Simpur bermain *game online* kemampuan bahasa inggris bertambah adalah 100% menjawab Ya.

- d. Apakah anda mendapatkan ketenangan saat bermain game online ?

Gambaran 25 remaja di Desa Muara Simpur bermain *game online* online mendapatkan ketenangan dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 4.8 Remaja Desa Muara Simpur mendapat keteangan saat bermain *game online*

X4	Ya	Tidak	Jumlah
	25	-	25
Persentase	100 %	-	100 %

Berdasarkan pada table diatas, hasil tanggapan ramaja Desa Muara Simpur mendapatkan ketenangan saat bermain game online adalah 100% menjawab Ya.

- e. Apakah anda memiliki tempat khusus untuk bermain game online ?

Gambaran 25 remaja di Desa Muara Simpur memiliki tempat khusus bermain game online dapat dilihat pada table berikut :

Table 4.9 Remaja Desa Muara Simpur memiliki tempat khusus bermain game online :

X5			
	Ya	Tidak	Jumlah
	18	7	25
Persentase	87.5 %	12.5 %	100 %

Berdasarkan pada table diatas, hasil tanggapan ramaja Desa Muara Simpur memiliki tempat khusus untuk bermain game online adalah 87.5% menjawab Ya dan 12.5% menjawab Tidak memiliki tempat khusus.

- f. Apakah anda merasa sangat senang ketika bermain game online ?

Gambaran 25 remaja di Desa Muara Simpur merasa senang ketika bermain game online dapat dilihat pada table berikut :

Table 4.10 Remaja Desa Muara Simpur merasa senang ketika bermain game online

X6			
	Ya	Tidak	Jumlah
	25	-	25
Persentase	100 %	-	100 %

Berdasarkan pada table diatas, hasil tanggapan ramaja Desa Muara Simpur merasa senang ketika bermain game online adalah 100 % menjawab Ya.

4. Pengaruh Game Online terhadap Akhlak remaja berdasarkan hasil wawancara terhadap Orang tua dari remaja-remaja di desa Muara Simpur

- a. Semenjak anak bapak/ibu bermain game online apakah anak bapak/ibu selalu jujur dan dapat dipercaya ?

Gambaran dari 25 orang tua dari remaja desa muara simpur dapat dilihat melalui table berikut :

Table 4.11 selalu jujur dan dapat di percaya

Y1			
	Ya	Tidak	Jumlah
	23	2	25
Persentase	99.5%	0.5%	100 %

Berdasarkan pada table diatas, hasil tanggapan orang tua dari remaja desa muara simpur adalah 99.5% menjawab Ya, sedangkan 0.5% sisanya menjawab tidak.

- b. Setelah mengenal game online apakah anak bapak/ibu sering melakukan hal-hal benar ?

Gambaran dari 25 orang tua dari remaja desa muara simpur dapat dilihat melalui table berikut :

Tabel 4.12 melakukan hal-hal benar

Y2			
	Ya	Tidak	Jumlah
	17	8	25
Persentase	89 %	11 %	100 %

Berdasarkan pada table diatas, hasil tanggapan orang tua dari remaja desa muara simpur adalah 89 % menjawab Ya, sedangkan 11 % sisanya menjawab tidak.

c. Semenjak mengenal game online apakah anak bapak/ibu suka berbuat adil ?

Gambaran dari 25 orang tua dari remaja desa muara simpur dapat dilihat melalui table berikut :

Tabel 4.13 suka berbuat adil

Y3			
	Ya	Tidak	Jumlah
	25	-	25
Persentase	100%	-	100 %

Berdasarkan pada table diatas, hasil tanggapan orang tua dari remaja desa muara simpur adalah 100% menjawab Ya.

d. Setelah mengenal game online apakah anak bapak/ibu suka memaafkan kesalahan orang lain ?

Gambaran dari 25 orang tua dari remaja desa muara simpur dapat dilihat melalui table berikut :

Table 4.14 Memaafkan kesalahan orang lain

Y4			
	Ya	Tidak	Jumlah
	20	5	25
Persentase	99.7%	0.3%	100 %

Berdasarkan pada table diatas, hasil tanggapan orang tua dari remaja desa muara simpur adalah 99.7% mejawab Ya, dan 0.3% sisa nya menjawab Tidak.

e. Setelah mengenal dan memainkan game online apakah anak bapak/ibu disenangi banyak orang ?

Gambaran dari 25 orang tua dari remaja desa muara simpur dapat dilihat melalui table berikut :

Tabel 4.15 disenangi banyak orang

Y5			
	Ya	Tidak	Jumlah
	17	8	25
Persentase	89%	11%	100 %

Berdasarkan pada table diatas, hasil tanggapan orang tua dari remaja desa muara simpur adalah 89 % menjawab Ya, sedangkan 11 % sisanya menjawab tidak.

- f. Semenjak mengenal game online apakah anak bapak/ibu selalu menepati janji ?

Gambaran dari 25 orang tua dari remaja desa muara simpur dapat dilihat melalui table berikut :

Tabel 4.16 selalu menepati janji

Y6			
	Ya	Tidak	Jumlah
	6	21	25
Persentase	0.2%	99.8%	100 %

Berdasarkan pada table diatas, hasil tanggapan orang tua dari remaja desa muara simpur adalah 0.2% menjawab Ya, dan 99.8% sisanya menjawab Tidak.

- g. Semenjak mengenal dan memainkan game online apakah anak bapak/ibu punya rasa malu disaat dia melakukan kesalahan ?

Gambaran dari 25 orang tua dari remaja desa muara simpur dapat dilihat melalui tabel berikut :

Tabel 4.17 Punya rasa malu

Y7			
	Ya	Tidak	Jumlah
	15	10	25
Persentase	75%	25%	100 %

Berdasarkan pada table diatas, hasil tanggapan orang tua dari remaja desa muara simpur adalah 75% menjawab Ya, dan 25% sisanya menjawab Tidak.

- h. Setelah mengenal dan memainkan game online apakah anak bapak/ibu mempunyai hati yang lemah lembut ?

Gambaran dari 25 orang tua dari remaja desa muara simpur dapat dilihat melalui tabel berikut :

Tabel 4.18 Hati yang lembut

Y8			
	Ya	Tidak	Jumlah
	13	12	25
Persentase	70.5%	20.5%	100 %

Berdasarkan pada table diatas, hasil tanggapan orang tua dari remaja desa muara simpur adalah 70.5% menjawab Ya, dan 20.5% sisanya menjawab Tidak.

- i. Setelah mengenal dan memainkan game online apakah anak bapak/ibu selalu berwajah ceria dan senyum manis dihadapan banyak orang ?

Gambaran dari 25 orang tua dari remaja desa muara simpur dapat dilihat melalui table berikut :

Tabel 4.19 Berwajah ceria dan senyum manis

Y9	Ya	Tidak	Jumlah
	10	15	25
Persentase	30.5%%	60.5%	100 %

Berdasarkan pada table diatas, hasil tanggapan orang tua dari remaja desa muara simpur adalah 30.5% menjawab Ya, dan 60.5% sisa nya menjawab Tidak.

5. Analisis Data Penelitian

1. Uji Regresi Sederhana

Uji regresi linier sederhana digunakan untuk menguji pengaruh satu variabel bebas terhadap variabel terikat. Syarat untuk melakukan uji regresi linier sederhana instrument penelitian yang digunakan harus valid dan reliabel. dalam penelitian ini dilakukan menggunakan *software IBM SPSS Statistics Version 16*, diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4. 20 Analisis Uji Regresi *Variable Entered*

Variables Entered/Removed^b			
Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	Game online ^a		. Enter
a. All requested variables entered.			
b. Dependent Variable: Akhlak remaja			

Pada tabel tersebut dijelaskan mengenai *variables entered/removed* menjelaskan tentang variabel yang dimasukan serta metode yang digunakan. Pada penelitian ini variabel yang dimasukan adalah variabel *Game Online* sebagai variabel independen dan variabel Akhlak remaja sebagai variabel dependen serta metode yang digunakan adalah metode entered.

Tabel 4. 21 Analisis Uji Regresi *Coefficients*

Coefficients^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	28.783	5.627		5.115	.000
	Game online	-.075	.078	-.197	-.966	.344
a. Dependent Variable: Akhlak remaja						

Persamaan regresinya dapat ditulis:

$$Y = a + bX$$

$$Y = 28.783 + 0.075$$

Persamaan tersebut dapat dijelaskan yakni konstanta sebesar 28.783, mengandung arti bahwa nilai konsisten variabel Akhlak adalah sebesar 28.783. Koefisien regresi X sebesar 0.075 menyatakan bahwa setiap penambahan 1% nilai *Game Online* maka nilai Akhlak bertambah sebesar 0.075. Koefisien regresi tersebut bernilai positif, sehingga dapat dikatakan bahwa arah pengaruh variabel X terhadap variabel Y adalah positif. Pengambilan keputusan dalam uji regresi sederhana yakni berdasarkan nilai signifikansi sebesar $0.000 < 0.05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel *Game Online* (X) berpengaruh terhadap variabel Akhlak (Y).

2. Uji Koefisien Determinasi

Berdasarkan data yang telah diperoleh dan diolah untuk mengetahui uji koefisien determinasi dalam penelitian ini dilakukan menggunakan *software IBM SPSS Statistics Version 16*, diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4. 22 Uji Koefisien Determinasi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.197 ^a	.039	-.003	3.83513
a. Predictors: (Constant), Game online				

Pada tabel tersebut diperoleh koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,039 dan koefisien determinasi yang telah disesuaikan (Adjusted R Square) sebesar -0.003 yang mengandung pengertian bahwa variabel bebas (*Game Online*) berpengaruh terhadap variabel terikat (Akhlak) dengan nilai sebesar 0.39%. dan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa variable x memiliki pengaruh terhadap variable Y.

3. Uji Hipotesis

Hipotesis berasal dari dua kata yaitu “hipo” (belum tentu benar) dan “thesis” (kesimpulan).

Didalam penelitian, terdapat 2 hipotesis yaitu :

Ha : terdapat pengaruh yang signifikan terhadap Pengaruh Game Online Terhadap Akhlak Remaja Di Desa Muara Simpur Kecamatan Ulu Talo Kabupaten Seluma.

Ho : tidak terdapat pengaruh yang signifikan terhadap Pengaruh Pengaruh Game Online Terhadap Akhlak Remaja Di Desa Muara Simpur Kecamatan Ulu Talo Kabupaten Seluma.

Dalam uji hipotesis terdapat dua bagian yaitu Uji T dan Uji F, berikut dasar pengambilan keputusannya :

a. Uji T

- 1) Jika nilai sig. > 0.05 atau t-hitung > t-tabel maka terdapat pengaruh variable X terhadap variable Y.
- 2) Jika nilai sig. < 0.05 atau t-hitung < t-tabel, maka tidak terdapat pengaruh variable X terhadap Variabel Y.

Berikut adalah hasil uji T menggunakan *SPSS 16 Version* :

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	28.783	5.627		5.115	.000
	Pengaruh Game Online	-.075	.078	-.197	-.966	.344
a. Dependent Variable: Akhlak Remaja						

Dari tabel diatas dapat kita ketahui bahwa nilai sig. 0.344 > dari 0.05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh variable X terhadap variable Y.

b. Uji F

- 1) Jika nilai sig. > 0.05 atau f-hitung > f-tabel maka terdapat signifikan pengaruh variabel X terhadap variabel Y.
- 2) Jika nilai sig. < 0.05 atau f-hitung < f-tabel, maka tidak terdapat pengaruh signifikan variabel X terhadap Variabel Y.

Berikut tabel hasil Uji F :

ANOVA ^b						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	13.711	1	13.711	.932	.344 ^a
	Residual	338.289	23	14.708		
	Total	352.000	24			
a. Predictors: (Constant), Pengaruh Game Online						
b. Dependent Variable: Akhlak Remaja						

Dari tabel diatas dapat kita ketahui bahwa nilai sig. 0.932 > dari 0.05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan variable X terhadap variable Y.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan terkait dengan pengaruh game online terhadap akhlak remaja di Desa Muara Simpur Kabupaten Seluma Provinsi Bengkulu. *Game Online* memiliki dampak terhadap akhlak siswa berdasarkan jawaban

dari responden yang dikumpulkan dan diolah data serta dilakukan uji regresi sederhana, uji koefisien determinasi, dan uji hypothesis. Dalam uji regresi sederhana koefisien regresi X sebesar 0.075 menyatakan bahwa setiap penambahan 1% nilai *Game Online* maka nilai Akhlak bertambah 0.075. Koefisien regresi tersebut bernilai positif, sehingga dapat dikatakan bahwa pengaruh variabel X (*Game Online*) terhadap variabel Y (Akhlak) adalah positif.

Pengambilan keputusan dalam uji regresi sederhana yakni berdasarkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel *Game Online* (X) berpengaruh terhadap variabel Akhlak (Y). Dalam uji koefisien korelasi didapat koefisien determinasi (R Square) sebesar 0, 039 serta koefisien pemastian yang sudah dicocokkan (Adjusted R Square) sebesar - 0.003 yang memiliki penafsiran kalau variabel bebas (*Game Online*) mempengaruhi kepada variabel terikat (Akhlak) dengan nilai sebesar 0. 39%. Serta perihal itu bisa disimpulkan bahwa variable x mempunyai efek kepada variable Y. Dalam uji T diketahui nilai ketahu bahwa nilai sig. 0.344 > dari 0.05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh variable X terhadap variable Y, krmudian dalam uji F, di ketahu bahwa nilai sig. 0.932 > dari 0.05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan variable X terhadap variable Y. Berdasarkan hasil analisis data tersebut maka terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel *game online* terhadap akhlak remaja. Dengan hal yang demikian, maka peneliti simpulkan bahwa *game online* ini sangat berpengaruh terhadap akhlak remaja di desa muara simpur, kabupaten seluma.

V. DAFTAR PUSTAKA

- Andersen. 2004. Psikologi Remaja, Jakarta : PT. Bumi Aksara.
- Burhan, B. 2006. Sosiologi komunikasi teori, paradigma, dan diskursus teknologi komunikasi dimasyarakat. Jakarta: kencana penada media group.
- Henry, S. 2010. Cerdas dengan Game: Panduan Praktis bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Prawiradilaga D.S., dkk. 2013. *Mozaiik Teknologi Pendidikan Elearning*. Jakarta: Kencana Prenadema Group.
- Soetjningsih. 2014. Tumbuh Kembang Remaja dan Permasalahannya. Jakarta : Sagung Seto.
- Sugiyono. 2012. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta.

