

# Pengaruh Smartphone dan Game Online terhadap Akhlak dan Hasil Belajar Siswa SMK Sinar Husni Medan

Endah Cahya Ningtyas<sup>1✉</sup>, Saiful Akhyar Lbs<sup>2</sup>

(1) Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Indonesia

(2) Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Indonesia

✉ Corresponding author  
([endahcahya1105@gmail.com](mailto:endahcahya1105@gmail.com))

## Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar Pengaruh Smartphone dan Game Online terhadap Akhlak dan hasil belajar siswa di Smk Sinar Husni Medan. Dalam penelitian ini metode penelitian korelasi kuantitatif dan teknik analisis data menggunakan regresi linier sederhana. Populasi penelitian ini adalah 39 siswa Smk Sinar Husni Medan, sampel diambil dengan simple random sampling dan sampel yang diambil adalah beberapa siswa Smk Sinar Husni Medan. Penelitian ini menggunakan satu variabel bebas (independen) yaitu Smartphone dan Game Online (X) dan dua variabel terikat (dependen) yaitu Akhlak dan Hasil Belajar (Y). Penelitian ini menggunakan penyebaran kuesioner kepada 39 responden. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,000 yang berarti lebih kecil dari 0,05. Selain itu, variabel independen (penempatan jurusan) diperoleh nilai Thitung sebesar 7,065 lebih besar dari Ttabel 2,026. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang artinya maka variabel Smartphone dan Game Online berpengaruh terhadap variabel Akhlak dan Problematika Belajar Siswa. Sehingga hipotesis pertama,  $H_1$ : variabel Smartphone dan Game Online berpengaruh signifikan secara parsial terhadap variabel Akhlak dan Problematika Belajar Siswa "diterima"

**Kata Kunci:** Pengaruh Smartphone, Akhlak, Hasil Belajar

## Abstract

The purpose of this study was to find out how much influence Smartphones and Online Games have on Morals and student learning outcomes at SMK Sinar Husni Medan. In this study, the quantitative correlation research method and data analysis technique used simple linear regression. The population of this study were 39 students of SMK Sinar Husni Medan, the samples were taken by simple random sampling and the samples taken were several students from SMK Sinar Husni Medan. This study uses one independent variable (independent), namely Smartphones and Online Games (X) and two dependent variables, namely Morals and Learning Outcomes (Y). This study used questionnaires to 39 respondents. The results of this study indicate that the significance value (Sig.) is 0.000, which means it is less than 0.05. In addition, the independent variable (placement of majors) obtained a Tcount of 7.065 which is greater than Ttable 2.026. Thus it can be concluded that  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted, which means that the Smartphone and Online Game variables affect the Moral and Student Learning Problems variables. So that the first hypothesis,  $H_1$ : the Smartphone and Online Game variables have a partially significant effect on the Moral and Student Learning Problems variables "accepted"

**Keyword:** The Effect of Smartphones, Morals, Learning Outcomes

## PENDAHULUAN

Di zaman modern ini, masyarakat dihadapkan pada perkembangan teknologi yang semakin canggih yang mempengaruhi gaya hidup masyarakat. Produk-produk baru terus diciptakan di era ini,

seperti televisi, komputer, laptop, ponsel, dan Internet, yang terus berkembang untuk membantu orang memenuhi keinginannya dengan mudah. dibandingkan. Dengan berkembangnya teknologi seperti saat ini, terdapat layanan yang memudahkan masyarakat dalam memenuhi kebutuhannya, baik itu pendidikan, ilmu pengetahuan, kesehatan atau bahkan sekedar hiburan. Berbagai jenis hiburan telah disediakan di internet seperti video, musik, jejaring sosial, dan game online.

Game online atau game yang membutuhkan jaringan adalah game multipemain yang dapat diakses di mana mesin pemain terhubung dengan Internet (Adams, E., & Rollings, A., 2006). Game online menjadi cara hidup baru bagi remaja dan orang dewasa. Tidak jarang ditemukan warung internet atau pusat permainan tempat berkumpulnya semua orang mulai dari anak-anak hingga orang dewasa.

Masalah etika moral dan akhlak merupakan aspek yang perlu mendapat perhatian dalam penggunaan smartphone dan game online. Kemudahan akses internet melalui smartphone dan game online membuka pintu bagi pelajar untuk terpapar konten-konten yang tidak sesuai dengan nilai-nilai etika dan moral yang dianut oleh masyarakat dan institusi pendidikan. unggulan. Konten yang tidak pantas seperti kekerasan, pornografi, tindakan ilegal dapat mempengaruhi perkembangan moral dan gaya hidup siswa. Selain itu, penggunaan smartphone yang berlebihan juga dapat mengganggu interaksi sosial dan nilai-nilai seperti empati dan menghargai orang lain.

Selain itu, pengaruh smartphone dan game online juga dapat berdampak negatif terhadap prestasi akademik siswa. Waktu yang mendorong siswa untuk bermain game online atau menghabiskan banyak waktu di smartphone dapat mengurangi waktu yang seharusnya mereka habiskan untuk belajar. Hal ini dapat menyebabkan penurunan konsentrasi, motivasi dan produktivitas akademik. Selain itu, penggunaan smartphone di dalam kelas juga dapat menghambat interaksi antara guru dan siswa serta mengurangi efektivitas proses pembelajaran.

Penelitian tentang dampak smartphone dan game online terhadap etika mahasiswa dan prestasi akademik menjadi penting karena dapat memberikan wawasan tentang dampak teknologi terhadap pembelajaran mahasiswa. pengembangan moral dan akademik siswa. Berikut adalah beberapa hasil pencarian yang relevan:

1. Penelitian yang dilakukan di MTs Al-Husna Cimanggis Depok menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan antara game online terhadap moralitas siswa kelas VIII. Namun, tidak disebutkan dampaknya terhadap hasil belajar siswa. Penelitian yang dilakukan di Desa Suak Buluh Kecamatan Simeulue Timur Kabupaten Aceh menunjukkan bahwa game online berpengaruh negatif terhadap semangat belajar siswa.
2. Namun belum ada informasi mengenai pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa. Penelitian di UIN Mataram menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dan mengkaji pengaruh kondisi sosial terhadap motivasi belajar mahasiswa. Namun, belum ada informasi spesifik mengenai pengaruh game online terhadap etika dan prestasi akademik mahasiswa.
3. Penelitian di SMK Negeri 1 Jenangan menunjukkan adanya pengaruh media sosial dan game online terhadap akhlak siswa Namun, tidak ada informasi tentang pengaruh terhadap hasil belajar siswa.
4. Penelitian di SMA PGRI 1 Kromengan menemukan bahwa penggunaan game online tidak memiliki dampak serius terhadap akhlak siswa. Namun, tidak ada informasi tentang pengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Menurut hasil penelitian yang ada, dapat dibayangkan bahwa game online berpengaruh terhadap semangat belajar siswa, walaupun penampilan tidak selalu konsisten. Namun, informasi mengenai dampak terhadap hasil belajar siswa masih terbatas. Oleh karena itu, studi lebih lanjut diperlukan untuk pemahaman yang lebih komprehensif tentang hubungan antara penggunaan smartphone dan game online serta etika mahasiswa dan prestasi akademik.

Dari pembahasan di atas, sebagai calon pembimbing, peneliti bermaksud untuk mempelajari lebih dalam tentang pengaruh smartphone dan game online terhadap moral dan prestasi akademik mahasiswa. Oleh karena itu, peneliti akan melakukan penelitian tentang "Pengaruh smartphone dan game online terhadap Problematika Moralitas dan Hasil Belajar siswa SMK Sinar Husni Medan".

## Smart Phone

Lohr dalam Sawyer dan Williams (2011) menyatakan bahwa smartphone adalah ponsel yang dilengkapi dengan prosesor, memori, layar, dan modem yang terintegrasi. Smartphone merupakan gabungan dari fungsi personal digital assistant (PDA) atau komputer saku (pocket PC) dengan telepon (Sawyer dan Williams, 2011). Selain panggilan telepon, pengguna dapat bermain game, mengobrol dengan teman, menggunakan sistem pesan, mengakses layanan web (seperti blog, beranda, jejaring sosial) dan mencari berbagai informasi (Choi et al., 2015).

Smartphone berbasis internet dan memiliki banyak fungsi (Choi et al., 2015). Ponsel standar berbeda dengan smartphone, dimana pada smartphone pengguna dapat langsung mengakses emailnya kapan saja, di mana saja, dapat melihat versi desktop website desktop, memiliki banyak aplikasi untuk mengelola kontak dan perjanjian, dapat digunakan membaca dan mengedit dokumen Word, Exel dan PowerPoint di mana saja, dan dapat memasang aplikasi pihak ketiga mulai dari aplikasi instrumen musik hingga game.

## Game Online

*Game online* adalah permainan yang menghibur dan interaktif yang disajikan dalam layar video (Rohman, 2019). Menurut (Romadlan & Wahdiyati, 2021), game online secara sederhana didefinisikan sebagai perangkat atau instrumen yang menyediakan gameplay dengan menguji koordinasi dan fungsi mata, tangan atau pikiran agar orang dapat memainkan game. pengguna bermain atau rekreasi. Game online adalah permainan berbasis perangkat elektronik dan gambar. Game online dimainkan melalui visualisasi elektronik.

*Game online* menawarkan sejumlah server untuk dapat dimainkan (Jafri et al., 2018). Game merupakan salah satu media dengan pertumbuhan tercepat dalam beberapa dekade terakhir, bahkan melebihi tingkat pertumbuhan media film Hollywood. Jika pada awal tahun 1990-an game masih dianggap sebagai komoditas untuk anak-anak, maka pada tahun 2000-an dan selanjutnya game sudah merambah ke berbagai bidang seperti hiburan untuk semua kalangan, bisnis, simulasi, pendidikan. pendidikan dan pembelajaran virtual (Syahrani, 2015). Perputaran modal atau mata uang industri perjudian sangat besar dan tingkat pertumbuhannya sangat cepat. Tidak hanya di negara-negara Barat sebagai hub industri, pertumbuhan game baik dari sisi produsen maupun konsumen juga mulai memasuki pasar Asia (Arianto & Bahfiarti, 2020).

## Dampak Perilaku Kecanduan Bermain Game Online

Bagi anak-anak, cara bermain game yang paling banyak digunakan adalah mencari kesenangan selain bermain dengan teman-temannya. Game online khususnya adalah sesuatu selain bermain game, jadi anak-anak sangat tertarik dengannya. Sejauh ini, game online memiliki game yang lebih kompleks dan dirancang khusus untuk menarik semua orang yang ingin memainkannya dan jika Anda sudah memainkannya, fitur yang ditawarkan bahkan lebih baik. sehingga pemain dapat lebih sering memainkannya (Sumara, D; Humaedi, S; Santoso, 2017). Penggunaan dan perilaku berlebihan yang muncul pada para gamers menjadi begitu negatif sehingga efek buruk dari game online menjadi sangat melekat pada para gamers (Prasetya, 2019).

Berbagai dampak negatif akibat game online seperti; kurangnya hubungan sosial dengan lingkungan, lupa akan kehidupan nyata, ketergantungan, lupa waktu, mempengaruhi semangat, dll (Subaqah, 2019). Beberapa hal tersebut telah dialami baik oleh khalayak yang rutin bermain game online maupun jenis game lainnya sebagai cara lain untuk bermain game. Apa yang dilakukan kedua subjek ini dalam permainan game terkadang orang tua tidak tahu dan orang tua hanya tahu anaknya pergi ke sekolah untuk belajar, terkadang itu soal lain. Orang tua juga beranggapan bahwa anak bermain game untuk bersenang-senang, tetapi mereka tidak memahami bahwa anak akan terus mencari kesenangan dan akhirnya menjadi kecanduan (Prasetyaningrum, 2012).

Kontrol dan pengawasan orang tua sangat berperan penting dalam kegiatan bermain anak, baik di sekolah, lingkungan bermain maupun di rumah (Jannah, 2012). Selain dampak negatif yang ditimbulkan dari judi online, ada juga dampak positif yang menurut peneliti dapat menambah nilai permainan tersebut, diantaranya adalah menambah teman baru, pembelajaran komputer yang baik. daripada di game bahasa Inggris dan bahasa internet, meningkatkan konsentrasi dan strategi (Ayu, 2017). Hal ini diharapkan akan lebih menonjol jika diimplementasikan dalam perilaku. Kemampuan

komputer saat ini sangat dibutuhkan untuk meningkatkan imajinasi dan kreativitas dalam pembangunan. Hampir semua bidang ilmu menggunakan komputer sebagai alat bantu utama dalam menjalankan aktivitasnya.

Fenomena ini terkadang tidak memberikan tindak lanjut yang memberikan kesan kepada siswa bahwa siswa tersebut hanya bermain game untuk bersenang-senang. Layanan bimbingan dan konseling telah diberikan oleh konselor sampai saat ini, tanpa dukungan khusus terkait dengan siswa yang kecanduan game online (Djahra, 2017). Perbuatan tersebut hanya bersifat situasional dan dilakukan ketika terjadi pelanggaran tata tertib sekolah. Namun, proses konseling selalu dilakukan agar tidak terjadi sikap dan perilaku buruk pada siswa.

### **Pengertian Akhlak**

Pengertian Akhlak Menurut istilah etimologi (bahasa) perkataan akhlak berasal dari bahasa Arab yaitu, *أخلاق* yang mengandung arti "budi pekerti, tingkah laku, perangai, dan tabiat". Sedangkan secara istilah, kesadaran moral merupakan ciri yang melekat pada jiwa dan menjadi kepribadian, dari mana muncul perilaku yang spontan, santai, dan tidak terpikirkan. Berdasarkan pengertian di atas, dapat dipahami bahwa kekhasan setiap kegiatan sangat ditentukan oleh keadaan jiwa pengarang yang berupa tingkah laku, perangai dan kepribadian. (Menyesuaikan Sudrajat, 2008)

Ada beberapa pendapat ahli yang mengemukakan konsep akhlak sebagai berikut:

- 1) Menurut Ibnu Mazkawaih, akhlak merupakan keadaan jiwa seseorang yang mendorongnya untuk melakukan suatu perbuatan tanpa melalui pertimbangan pikiran dan perencanaan.
- 2) Menurut Al-Ghozali: "fakhlūqu 'ibaratu 'an haiatin fin nafsi raasikhatun 'anha tashdurul af'alu bisuhuulatin wa yusrin min ghairi hajaatin ila fikrin wa ru'yatin". (akhlak adalah sifat tertanam dalam jiwa yang menimbulkan perbuatan-perbuatan dengan mudah dilakukan tanpa perlu kepada pemikiran dan pertimbangan).
- 3) Menurut Rosihan Anwar, akhlak adalah keadaan jiwa seseorang yang mendorong manusia untuk berbuat tanpa melalui pertimbangan dan pilihan terlebih dahulu. (Rosihan Anwar, 2010)

Dari beberapa pengertian tersebut dapat dipahami bahwa akhlak adalah keadaan jiwa yang telah terlatih, sehingga dalam jiwa ini melekat sifat bawaan yang menimbulkan perbuatan dengan mudah dan spontan, tanpa memikirkan atau menginginkan sesuatu yang lebih.

Moralitas adalah keluhuran dan tindakan orang, jadi asal muasal moralitas juga berbeda. Hal ini terjadi karena seseorang memiliki wasiat yang bersumber dari berbagai pengaruh, tergantung dari latar belakang, pengetahuan, atau pengalaman orang tersebut. Namun dari berbagai sumber, keinginan dan perbuatan tersebut dapat digabungkan menjadi dua, yaitu ada akhlak dari agama dan hal-hal selain (selain) agama.

Akhlak pada pokoknya terbagi menjadi dua yaitu: Akhlakul mahmudah artinya akhlak yang baik dan akhlakul madzmumah artinya akhlak yang tidak baik.

- a. Akhlak Karimah; Akhlak karimah adalah akhlak yang terpuji. Akhlak karimah adalah tanda kesempurnaan imannya. Dengan keutamaan-keutamaan inilah manusia dapat dibedakan secara jelas dengan binatang, sehingga akhlak yang baik, harkat dan martabat manusia dapat terjaga. Di antaranya etika yang baik antara lain: bertakwa kepada Allah SWT, cinta kepada Allah SWT, ikhlas dan beramal, berbuat baik dan menjauhi yang haram demi Allah SWT, dengan segala ikhlas kebaikan kepada Allah, sabar, dermawan, janji janji, berbakti kepada kedua orang tua, memaafkan, jujur, kepercayaan, kemurnian, kasih sayang, membantu manusia lain, hukum yang baik terhadap sesama Muslim, dll.
- b. Akhlak Madzmumah; Akhlak madzmumah adalah akhlak yang buruk. Etika madzmumah meliputi etika yang mengikis keimanan seseorang dan merendahkan harkat dan martabat manusia serta menghormati Allah SWT, Rasul-Nya dan manusia lainnya. Akhlak madzmumah meliputi hal-hal yang bertentangan dengan etika mahmudah, antara lain: riya, kesombongan, balas dendam, iri hati, iri hati, nafsu, pelit, kemalasan, pengkhianat, kufur, rakus, ucapan kasar, kemarahan, keserakahan dan keserakahan akan kekayaan, ujub. (Imam Al-Ghazali, 2003)

### **Pengertian Hasil belajar**

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dari pembelajaran. Nana Sudjana (2009:3) pada dasarnya mendefinisikan hasil belajar siswa sebagai perubahan perilaku akibat belajar dalam arti

luas yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikologis. Dimiyati dan Mudjiono (2006:3-4) juga menyebutkan bahwa hasil belajar merupakan hasil interaksi antara belajar mengajar. Dari sudut pandang guru, proses pembelajaran diakhiri dengan penilaian hasil belajar. Di pihak siswa, hasil belajar merupakan akhir pengajaran dari awal proses pembelajaran.

Benjamin S. Bloom (Dimiyati dan Mudjiono, 2006: 26-27) menyebutkan enam jenis perilaku ranah kognitif, sebagai berikut: a) Pengetahuan, mencapai kemampuan ingatan tentang hal yang telah dipelajari dan tersimpan dalam ingatan. Pengetahuan itu berkenaan dengan fakta, peristiwa, pengertian kaidah, teori, prinsip, atau metode, b) Pemahaman, mencakup kemampuan menangkap arti dan makna tentang hal yang dipelajari, c) Penerapan, mencakup kemampuan menerapkan metode dan kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru. Misalnya, menggunakan prinsip, d) Analisis, mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik. Misalnya mengurangi masalah menjadi bagian yang telah kecil, e) Sintesis, mencakup kemampuan membentuk suatu pola baru. Misalnya kemampuan menyusun suatu program, f) Evaluasi, mencakup kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu. misalnya, kemampuan menilai hasil ulangan.

Sesuai dengan pengertian standar keluaran di atas, berarti standar keluaran adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah melalui proses pembelajaran. Kemampuan tersebut meliputi aspek kognitif, emosional, dan psikologis. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan penilaian yang mengumpulkan bukti tingkat kemampuan seorang siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Keluaran standar yang diujikan dalam penelitian ini adalah keluaran kognitif standar pada mata pelajaran sosial yang meliputi tiga tingkatan yaitu mengetahui (C1), memahami (C2) dan menerapkan (C3). Alat yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa pada aspek kognitif adalah tes.

## **METODE PENELITIAN**

Menurut Nazir (2014, hlm. 9):Metode penelitian adalah metode yang digunakan untuk mengumpulkan data yang diperlukan untuk suatu penelitian. atau salah. Sedangkan penelitian kualitatif adalah penelitian yang bertujuan bukan untuk menguji suatu teori melainkan untuk mengetahui konsep atau teori.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif. Dalam penelitian kuantitatif, data tersedia dalam bentuk numerik dengan berbagai klasifikasi antara lain mean, proporsi, nilai maksimum dan lain-lain. Populasi menunjukkan status umum dan jumlah objek pencarian dengan karakteristik tertentu. 39 Dalam penelitian, populasi digunakan untuk menggambarkan semua unsur/unsur suatu bidang yang menjadi obyek kajian atau keseluruhan (universal) obyek kajian. 39 Subyek penelitian ini adalah siswa SMK Sinar Husni Medan. Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah angket, wawancara, dan dokumentasi. Pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan kuisisioner/kuesioner kepada responden sesuai ketentuan. Kuesioner berisi pertanyaan tentang pengetahuan responden tentang game online.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Uji Instrumentasi**

Uji instrumentasi adalah uji yang digunakan untuk mengukur variabel dalam penelitian dengan menggunakan kuesioner atau sudut pandang yang telah dibagikan kepada responden, untuk melihat apakah kuesioner tersebut benar-benar dapat memberitahukan dengan pasti apa yang akan diteliti atau tidak. Pengujian perangkat dibagi menjadi dua yaitu pengujian validitas dan reliabilitas.

### **Uji Validitas**

Tes validasi digunakan untuk mengukur keabsahan atau keabsahan suatu pertanyaan kuis. Suatu kuesioner dianggap valid jika pertanyaan tersebut dapat mengungkapkan sesuatu yang terukur dari kuesioner tersebut. Uji validitas penelitian ini diolah dengan menggunakan SPSS versi 26. Uji validitas dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur valid tidaknya suatu pertanyaan dengan skor total pada taraf signifikan. Rata-rata 5% dan total ukuran sampel 39 responden. Untuk menguji validitasnya, peneliti membandingkan korelasi pearson tiap faktor dengan tabel r time

product. Jika  $r_{count} > r_{table}$  maka elemen perintah dinyatakan valid. Hasil uji validitas dapat disajikan pada tabel di bawah ini untuk  $n=39$ , kemudian  $df$  adalah  $39-2=37$  dan  $\alpha=5\%$ , sehingga nilai  $r_{table}$  adalah 0,3160. Tabel 1 merupakan hasil dari perhitungan uji validitas.

**Tabel 1. Hasil Uji Validitas**

	Variabel	Rhitung	Rtabel	Kesimpulan
<b>1</b>	<b>Smartphone dan Game Online (X)</b>			
	1	0.541	<b>0.3160</b>	<b>Valid</b>
	2	0.710	<b>0.3160</b>	<b>Valid</b>
	3	0.374	<b>0.3160</b>	<b>Valid</b>
	4	0.496	<b>0.3160</b>	<b>Valid</b>
	5	0.633	<b>0.3160</b>	<b>Valid</b>
	6	0.594	<b>0.3160</b>	<b>Valid</b>
	7	0.661	<b>0.3160</b>	<b>Valid</b>
	8	0.706	<b>0.3160</b>	<b>Valid</b>
	9	0.673	<b>0.3160</b>	<b>Valid</b>
	10	0.693	<b>0.3160</b>	<b>Valid</b>
	11	0.597	<b>0.3160</b>	<b>Valid</b>
	12	0.637	<b>0.3160</b>	<b>Valid</b>
	13	0.593	<b>0.3160</b>	<b>Valid</b>
14	0.495	<b>0.3160</b>	<b>Valid</b>	
<b>2</b>	<b>Problematika Akhlak dan Hasil Belajar Siswa (Y)</b>			
	1	0.538	<b>0.3160</b>	<b>Valid</b>
	2	0.429	<b>0.3160</b>	<b>Valid</b>
	3	0.591	<b>0.3160</b>	<b>Valid</b>
	4	0.695	<b>0.3160</b>	<b>Valid</b>
	5	0.653	<b>0.3160</b>	<b>Valid</b>
	6	0.459	<b>0.3160</b>	<b>Valid</b>
	7	0.725	<b>0.3160</b>	<b>Valid</b>
	8	0.747	<b>0.3160</b>	<b>Valid</b>
	9	0.716	<b>0.3160</b>	<b>Valid</b>
	10	0.663	<b>0.3160</b>	<b>Valid</b>
	11	0.799	<b>0.3160</b>	<b>Valid</b>
	12	0.559	<b>0.3160</b>	<b>Valid</b>
	13	0.655	<b>0.3160</b>	<b>Valid</b>
14	0.706	<b>0.3160</b>	<b>Valid</b>	

Sumber : *Output SPSS*

Berdasarkan hasil pengujian validitas koefisien korelasi pertanyaan pada tabel di atas, diperoleh informasi bahwa semua pertanyaan untuk masing-masing variabel memiliki  $r_{hitung} > r_{tabel}$ . Berdasarkan hal tersebut, dapat diputuskan bahwa setiap item pertanyaan valid dan dapat lolos uji reliabilitas..

### Uji Realibilitas

Uji reliabilitas berguna untuk mengetahui apakah instrumen penelitian digunakan, dalam hal mana kuesioner boleh digunakan lebih dari satu kali atau minimal oleh responden yang sama. Perhitungan reliabilitas adalah perhitungan konsistensi data kuesioner dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach*. Penggunaan rumus ini disesuaikan dengan teknik penskoran yang dilakukan pada setiap bagian instrumen. Korelasi nilai-to-sum dari korelasi kategori dalam indikator yang dapat dilaporkan hanya sebesar 0,70. Tabel 2 adalah hasil uji reliabilitas untuk masing-masing variabel.

Tabel 2. Hasil Reliabilitas

No	Variabel	Cronbach's Alpha	Keputusan
1	Smartphone dan Game Online	0.858	Reliabel
2	Problematika Akhlak dan Hasil Belajar Siswa	0.890	Reliabel

Sumber : *Output SPSS*

Berdasarkan hasil uji realibilitas pada tabel diatas, didapatkan informasi bahwa seluruh variabel memiliki nilai Cronbach's Alpha sebesar  $> 0.70$ . Berdasarkan hal tersebut maka dapat disimpulkan bahwa seluruh variabel tersebut reliabel.

### Uji Asumsi Klasik

Pengujian ini dilakukan pada tahap awal setelah data tersedia, tujuannya adalah untuk mendapatkan estimasi dan kondisi awal agar dapat dilakukan uji regresi linier. Langkah-langkah yang dilakukan dalam pengujian ini adalah:

### Uji Normalitas

Uji normalitas memungkinkan untuk mengetahui apakah sisa data yang diperoleh berdistribusi normal (Ghozali, 2018). Ada dua cara untuk mendeteksi apakah residual berdistribusi normal dalam uji normalitas, yaitu melalui analisis grafik dan analisis statistik. Pada penelitian ini uji normalitas dianalisis secara statistik menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov karena data  $> 30$ . Untuk mengambil keputusan dalam uji normalitas Kolmogorov-Smirnov dapat dilakukan dengan cara perbandingan. asymp. sig. (dua sisi), dengan arti yang digunakan  $\alpha=0,05$ . Dasar pengambilan keputusan adalah dengan melihat probabilitas  $p$ , dengan ketentuan: 1) Jika nilai Asymp. Sig. (2-tailed)  $> 0.05$  maka asumsi normalitas terpenuhi. 2) Jika nilai Asymp. Sig. (2-tailed)  $< 0.05$  maka asumsi normalitas tidak terpenuhi.

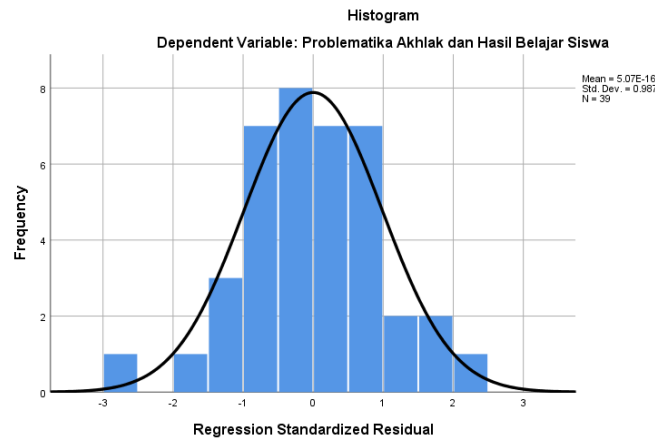
Tabel 3 merupakan hasil uji Normalitas dengan menggunakan analisis statistik yang tersaji pada Tabel dibawah ini.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

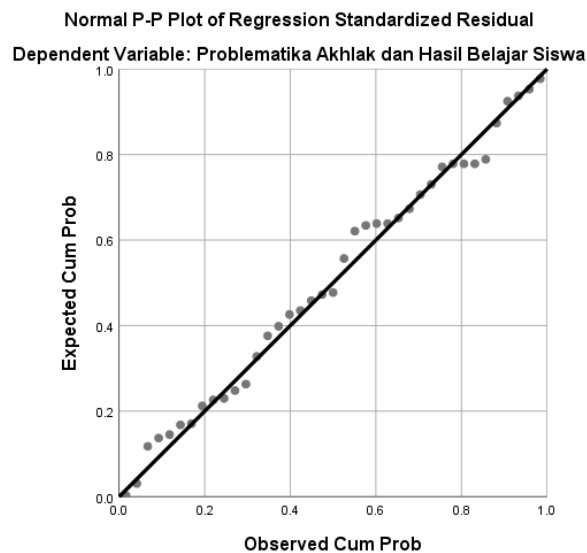
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		39
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	3.99303511
Most Extreme Differences	Absolute	.084
	Positive	.080
	Negative	-.084
Test Statistic		.084
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 <sup>c,d</sup>
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		
d. This is a lower bound of the true significance.		

Sumber : *Output SPSS*

Berdasarkan hasil uji normalitas dengan Kolmogorov-Smirnov pada tabel di atas diketahui nilai probabilitas p atau Asymp. sig. (bilateral) adalah 0,200. Karena nilai probabilitas p yaitu 0,200 lebih besar dari taraf signifikansinya yaitu 0,05. Ini berarti asumsi normalitas terpenuhi. Selain menggunakan analisis statistik, uji normalitas juga dapat diamati dengan menggunakan analisis grafis berupa histogram dan grafik P beraturan. Gambar 1 dan 2 adalah hasil analisis grafis.



**Gambar 1. Grafik Histogram Normalitas**



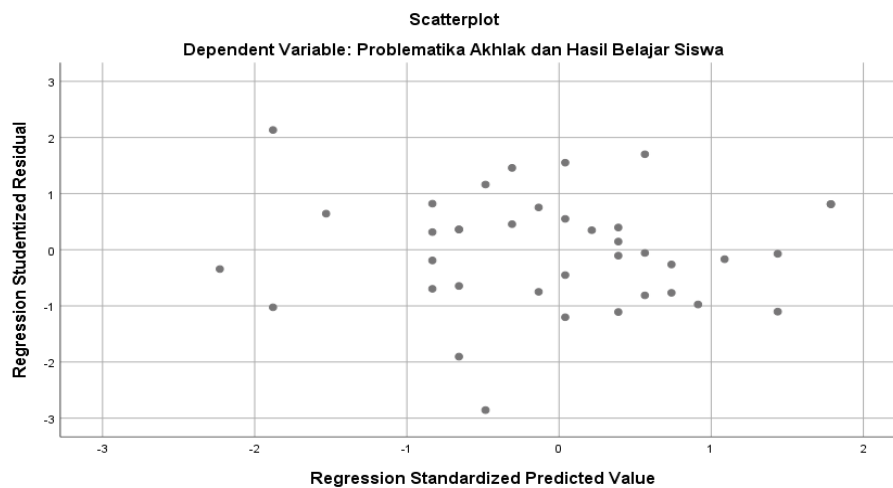
**Gambar 2. Grafik dan grafik P belraturan Normalitas**

Berdasarkan grafik pada gambar 1 dan 2 terlihat bahwa distribusi data berbentuk lonceng. Sedangkan pada plot p-plot biasa, titik sampel dapat dilihat mengikuti garis diagonal dari kiri bawah ke kanan atas. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal dan asumsi normalitas terpenuhi.

### Uji Heteroskedastisitas

Uji perubahan varians bertujuan untuk memeriksa apakah model regresi dapat menunjukkan ketidaksamaan varians dari satu observasi residual ke observasi lainnya. Model regresi yang baik adalah yang tidak memiliki varians variabel. Deteksi varians dapat dilakukan dengan menggunakan Glesjer's test dan scatter plot. Gambar 3 adalah hasil analisis scatter.





**Gambar 3. analisis scattelr chart**

Seperti dapat dilihat pada scatter plot di atas, titik-titik menyebar di atas dan di bawah nol pada sumbu Y dan data menyebar secara acak. Dapat disimpulkan bahwa tidak peduli adanya perubahan varian pada model regresi, analisis dengan menggunakan scatter plot memiliki kelemahan yang signifikan yaitu jumlah observasi mempengaruhi hasil grafik. Semakin sedikit sampel yang aman, semakin sulit untuk menginterpretasikan hasil scatterplot. Oleh karena itu, diperlukan uji statistik yang lebih tepat untuk memastikan keakuratan hasil yang diperoleh, khususnya dengan menggunakan uji Glesjer. Uji Glesjer dilakukan dengan meregresi residual absolut (AbsRes) pada variabel independen. Berikut ini dasar pengambilan keputusan tentang uji varians melalui uji Glesjer. 1) Jika nilai Sig. > 0.05 maka Tidak terjadi gejala heteroskedastisitas. 2) Jika nilai Sig. < 0.05 Terjadi gejala heteroskedastisitas. Tabel 4 merupakan hasil dari Uji Heteroskedastisitas.

**Tabel 4. Hasil Uji Heteroskedastisitas**

Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	6.401	3.148		2.033	.049
	Smartphone dan Game Online	-.071	.068	-.169	-1.044	.303

a. Dependent Variable: absres

Sumber : *Output SPSS*

Nilai probabilitas (Sig) dari variabel Smartphone dan Game Online sebesar 0.303. Karena nilai probabilitas (Sig) dari semua variabel lebih dari signifikansi 0.05 atau 5% maka dapat disimpulkan asumsi homoskedastisitas terpenuhi yang artinya tidak terjadi gejala heteroskedastisitas.

### Uji Linieritas

Pengujian linier digunakan untuk melihat apakah spesifikasi model yang digunakan sudah benar. Haruskah fungsi yang digunakan dalam studi empiris menjadi linier, kuadrat atau kubik? Dengan uji linier akan diperoleh informasi apakah model empiris harus linier, kuadrat atau kubik, dasar pengambilan keputusan uji linieritas sebagai berikut. 1) Jika nilai Sig. Deviation from Linearity. > 0.05 maka asumsi linearitas terpenuhi. 2) Jika nilai Sig. Deviation from Linearity. < 0.05 maka asumsi linearitas tidak terpenuhi. Tabel 5 merupakan hasil dari Uji Linieritas.

Tabel 5. Hasil Uji Linieritas

Variabel	Sig.	Keputusan
Smartphone dan Game Online*Problematika Akhlak dan Hasil Belajar Siswa	0.918	Linieritas Terpenuhi

Nilai probabilitas (Sig) dari variabel Smartphone dan Game Online adalah 0,918. Karena nilai probabilitas (Sig) semua variabel lebih besar dari tingkat signifikansi 0,05 atau 5%, maka asumsi linearitas dapat dibuat.

### Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi digunakan untuk mengukur kemajuan model yang menjelaskan varian dari variabel dependen (Ghozali, 2018). Koefisien determinasi berkisar antara 0 sampai dengan 1. Jika koefisien determinasi mendekati 1 maka pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen lebih besar. Tabel 6 merupakan hasil koefisien determinasi (R<sup>2</sup>).

Tabel 6. Hasil Koefisien Determinasi

Model Summary <sup>b</sup>				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.758 <sup>a</sup>	.574	.563	4.047
a. Predictors: (Constant), Smartphone dan Game Online				
b. Dependent Variable: Problematika Akhlak dan Hasil Belajar Siswa				

Sumber : Output SPSS

Berdasarkan hasil uji koefisien determinasi di atas, maka nilai R<sup>2</sup> (R squared) model regresi digunakan untuk mengetahui keefektifan variabel independen dalam menjelaskan variabel dependen. (bergantung). Berdasarkan tabel di atas diketahui nilai R<sup>2</sup> sebesar 0,563, hal ini berarti bahwa 56,3% variasi variabel dependen Masalah etika dan hasil belajar siswa dapat dijelaskan oleh variasi tersebut. dari variabel independen adalah smartphone dan game online. Sedangkan sisanya (100% - 56,3% = 43,7%) dipengaruhi oleh variabel lain selain penelitian ini.

### Analisis Regresi Linear Sederhana

Analisis regresi linier sederhana adalah analisis yang digunakan untuk mengukur kekuatan hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat, juga menunjukkan arah hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat. variabel tak bebas. Tabel 7 adalah hasil analisis regresi linier sederhana.

Tabel 7. Hasil Regresi Linear Sederhana

Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	7.560	5.285		1.430	.161
	Smartphone dan Game Online	.810	.115	.758	7.065	.000
a. Dependent Variable: Problematika Akhlak dan Hasil Belajar Siswa						

Sumber : *Output SPSS*

Berdasarkan hasil analisis regresi linear sederhana pada Tabel 7, diperoleh model regresi sebagai berikut:

Dimana :

Y = Problematika Akhlak dan Hasil Belajar Siswa

X = Smartphone dan Game Online

Berdasarkan model regresi linear sederhana diatas, didapatkan informasi sebagai berikut.

1. Konstanta sebesar 7.560 yang berarti apabila tidak terdapat perubahan pada nilai variabel independen (Smartphone dan Game Online) maka variabel dependent (Problematika Akhlak dan Hasil Belajar Siswa) nilainya adalah 7.560
2. Koefisien regresi pada variabel Smartphone dan Game Online sebesar 0.810 dan positif artinya jika variabel Smartphone dan Game Online mengalami kenaikan sebesar 1 poin secara signifikan, maka variabel Smartphone dan Game Online akan meningkatkan nilai dari variabel Problematika Akhlak dan Hasil Belajar Siswa sebesar 0.810

### Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis digunakan untuk mengetahui apakah variabel independen mempengaruhi variabel dependen dan bagaimana variabel independen mempengaruhi model regresi. Dalam penelitian ini digunakan uji analisis regresi linier sederhana untuk memprediksi pengaruh smartphone dan game online terhadap etika dan prestasi akademik mahasiswa. . Perhitungan pengujian ini dilakukan dengan menggunakan SPSS 26, sedangkan hasil pengujian hipotesis menggunakan uji parsial dengan menggunakan uji t. Berikut adalah hasil pengujian hipotesis.

### Uji Parsial (Uji-t)

Uji parsial dilakukan secara parsial untuk mengetahui pengaruh masing-masing variabel independen terhadap variabel dependen. Pengujian secara parsial dapat dilakukan melalui statistik uji-t dengan membandingkan Sig. t dengan nilai alpha 0,05 dan juga thitung dengan ttabel, dasar pengambilan keputusannya adalah sebagai berikut. 1) Jika Sig. < 0.05, atau jika positif ketika thitung > ttabel, sedangkan jika negative ketika -thitung < -ttabel maka variabel independent berpengaruh secara parsial terhadap variabel dependen. 2) Jika Sig. > 0.05, atau jika positif ketika thitung < ttabel, sedangkan jika negatif ketika -thitung > -ttabel maka variabel independent tidak berpengaruh secara parsial terhadap variabel dependen.

Dengan menggunakan sampel sebanyak 39, variabel independen 1 dan taraf nyata 5%, maka didapatkan t tabel sebesar  $(\alpha/2; n-k-1) = (0.025; 37) = 2.026$ . selengkapnya disajikan pada tabel 8.

**Tabel 8. Hasil Uji Parsial**

Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standard	t	Sig.
		B	Std. Error	ized Coefficients Beta		
1	(Constant)	7.560	5.285		1.43	.161
	Smartphone dan Game Online	.810	.115	.758	7.065	.000

a. Dependent Variable: Problematika Akhlak dan Hasil Belajar Siswa

Sumber : *Output SPSS*

Berdasarkan hasil uji t yang disajikan pada tabel di atas, diperoleh informasi variabel Smartphone dan Game Online dengan nilai signifikan 0,000 yaitu lebih kecil dari 0,05. Sedangkan t hitung mendapatkan nilai 7,065 > ttabel (2,026) sehingga variabel Smartphone dan Game Online berpengaruh terhadap variabel Ethical Issues dan hasil belajar siswa. Sedangkan hipotesis pertama,

H1: Variabel Smartphone dan Game Online berpengaruh signifikan secara parsial terhadap variabel Problematika Akhlak dan Hasil Belajar Siswa "diterima".

### Korelasi Smartphone dan Game Online terhadap Akhlak dan hasil belajar

Korelasi digunakan untuk mengukur kekuatan asosiasi linier (hubungan) antara dua variabel. Jenis hubungan antar variabel bisa positif dan negatif, dalam penelitian ini digunakan korelasi Pearson. Uji korelasi Pearson adalah bagian dari statistik parametrik, dimana uji ini digunakan ketika data berdistribusi normal. Berikut adalah hasil uji korelasi Pearson yang disajikan pada tabel di bawah ini

Pengujian dilakukan pada tingkat signifikansi (nilai  $\alpha$ ) 0,05

- Hipotesis

$H_0$  = Tidak terdapat hubungan antara variabel independen dengan variabel dependen

$H_1$  = Terdapat hubungan antara variabel independen dengan variabel dependen

- Dasar Pengambilan Keputusan

1. Jika nilai Sig. (2-tailed) < 0.05, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima
2. Jika nilai Sig. (2-tailed) > 0.05, maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak

Selanjutnya korelasi juga memiliki nilai koefisien korelasi. Koefisien korelasi adalah ukuran statistik dari kovarians atau hubungan antara dua variabel antara -1 dan +1. Jika koefisien korelasi positif, kedua variabel memiliki hubungan satu arah, sedangkan jika negatif, kedua variabel memiliki hubungan terbalik. Tabel 9 adalah nilai koefisien korelasi dan hasil uji hipotesis.

**Tabel 9. Nilai koefisien korelasi**

Koefisien Korelasi	Keputusan
0.00-0.199	Sangat Rendah
0.20-0.399	Rendah
0.40-0.599	Sedang
0.60-0.799	Kuat
0.80-1	Sangat Kuat

**Tabel 10. Hasil Uji Hipotesis**

Hubungan	Sig.	Koefisien Korelasi
Smartphone dan Game Online dengan Problematika Akhlak dan Hasil Belajar Siswa	0.000	0.758

Berdasarkan tabel 9 dan 10 diperoleh bahwa pada hubungan antara smartphone dan game online dengan masalah etika dan hasil belajar siswa diperoleh nilai signifikan 0,000, nilai < 0,05 harus menolak  $H_0$  dan menerima  $H_1$ , artinya ada hubungan antara smartphone dan game online dengan masalah etika. dan hasil belajar siswa. Pada koefisien korelasi sebesar 0,758, hal ini berarti bahwa keeratan (korelasi) antara variabel Smartphone dan Game Online dengan isu etika dan hasil belajar siswa sebesar 0,758 atau termasuk dalam campuran yang kuat.

### Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dideskripsikan tentang pengaruh game online terhadap moralitas siswa di SMK Sinar Husni Medan Mobile Legend Bang Bang game online berdampak pada moral siswa berdasarkan tanggapan responden. data dikumpulkan dan diolah serta dilakukan uji regresi sederhana, uji korelasi, uji koefisien determinasi dan uji T. Pada uji regresi sederhana koefisien regresi X sebesar 0,810 dan bertanda positif yaitu jika variabel Smartphone dan game online meningkat secara signifikan sebesar 1 poin maka variabel Smartphone dan game online akan meningkatkan nilai variabel Ethical issues and siswa. hasil belajar. dari 0,810.

Walaupun berdasarkan penelitian sebelumnya tentang pengaruh game online terhadap akhlak siswa di Madrasah Tsanawiyah Al Husna Depok, dapat ditarik kesimpulan dari uraian yang telah dijelaskan sebelumnya, sebagai berikut: Game online Mobile Legend Bang Bang memiliki pengaruh terhadap moralitas siswa berdasarkan jawaban subjek yang dikumpulkan, mengolah data dan melakukan uji regresi sederhana, uji koefisien korelasi, koefisien determinasi dan uji T. Pada uji regresi sederhana koefisien regresi X sebesar 0,435 menunjukkan bahwa setiap kenaikan 1% nilai game online maka nilai moral meningkat sebesar 0,435.

Menurut Williams dan Sawyer, pengertian smartphone adalah telepon seluler yang menggunakan sejumlah layanan seperti tampilan terintegrasi, prosesor, memori, dan modem. Dengan begitu, ponsel pintar memiliki fungsi yang lebih lengkap dibanding ponsel biasa. Smartphone juga dapat dipahami sebagai ponsel yang beroperasi di atas perangkat lunak sistem operasi (OS) yang menyediakan hubungan standar dan platform untuk pengembang aplikasi. Ada juga orang yang mendefinisikan smartphone sebagai ponsel pintar dengan fitur-fitur canggih seperti email, internet, membaca e-book, dll. Singkatnya, smartphone adalah komputer kecil dengan kemampuan telepon.

Santoso menetapkan bahwa game online memiliki efek negatif pada kinerja fisik dan mental karena pengaruh game online yang berlebihan, orang yang terlalu banyak menghabiskan waktu bermain game akan mempengaruhi penglihatannya dan menurunkan berat badan. Burhan of Tshair mendefinisikan game online sebagai game yang dapat dimainkan secara multiplayer melalui Internet. Young mendefinisikan game online sebagai pemain jaringan di mana orang berinteraksi dengan orang lain untuk mencapai tujuan, menyelesaikan tugas, dan mendapatkan skor tinggi di dunia online.

Menurut Nurcholish Madjid, akhlak dipahami serumpun dengan khalq (proses penciptaan), khaliq (pencipta) dan makhluk (penciptaan). Mengacu pada pandangan Islam tentang penciptaan manusia. Bahwa manusia diciptakan untuk tujuan yang baik dan mulia, maka ia dijuluki "ahsanu taqwim", yaitu ciptaan yang paling agung. Menurut Ibrahim Anas, etika adalah ilmu yang fokus membahas semua nilai yang berkaitan dengan perbuatan manusia. Meliputi nilai baik dan buruk yang bersumber dari perbuatan yang dilakukan terhadap makhluk lain. Itu bisa dengan diri Anda sendiri, dengan orang-orang di sekitar Anda, dengan orang asing, atau lebih luas lagi, dengan alam sekitar Anda.

Menurut Sudjana, hasil belajar adalah kompetensi yang diperoleh siswa setelah memperoleh pengalaman belajar. Kemampuan tersebut dapat ditentukan dengan berbagai teknik penilaian berupa tes yang dapat dinilai (scoreable test). Seperti yang dilakukan Susanto (2017, p.5), prestasi akademik dapat dipahami sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari suatu mata pelajaran di sekolah, yang tercermin dari skor yang diperoleh dari hasil tes. untuk memahami sejumlah pengetahuan. .

### **Upaya Mengatasi Kecanduan Game Online Terhadap Akhlak dan Hasil Belajar Siswa**

Hal-hal yang dapat dilakukan untuk mengurangi kecanduan game online bagi siswa; Menegur dan mengklarifikasi bahwa telepon utama baik-baik saja tetapi ada waktu, mengalihkan perhatian siswa yang kecanduan game online dengan memberikan banyak pekerjaan rumah, menyisipkan pesan kepada siswa tentang bahaya terlalu online untuk masa depan dan memberikan saran yang tepat dapat menyentuh hati siswa kecanduan game online.

Cara mengatasi kecanduan game online bagi pelajar; 1) Membatasi waktu bermain; Salah satu cara untuk mencegah dan mengatasi kecanduan game online adalah dengan membatasi waktu bermainnya. Jika Anda sering menghabiskan terlalu banyak waktu untuk bermain game, coba atur jadwal bermain game dan tetapkan batas waktu untuk diri sendiri, misalnya 1 jam sehari. 2) Mencari Kegiatan Baru

Untuk meredakan obsesi tersebut, cobalah mencari aktivitas selain bermain game. Jika Anda pernah memiliki hobi memainkan alat musik, berolahraga di luar ruangan, membaca, atau melukis, cobalah untuk mengingat aktivitas tersebut dengan memfokuskan perhatian dan pikiran Anda pada layar ponsel. atau PC. 2) Menghilangkan Distraksi; Salah satu cara untuk menghilangkan gangguan kecanduan judi adalah dengan meletakkan semua mesin judi di luar kamar tidur teman Anda. Tentunya hal ini dapat mengurangi dampak bermain game selama berjam-jam, bahkan hingga menjelang tidur. Tentunya jika hal ini terus terjadi berulang kali, dampaknya bagi kesehatan akan

terus berkurang. 3) Ikut *Psychotherapy*; Cara paling efektif kedua untuk mengatasi kecanduan game online bagi mahasiswa adalah melalui psikoterapi. Berkonsultasi dengan psikolog atau psikiater tentang kecanduan judi akan sangat membantu Anda pulih. Salah satu teknik yang digunakan oleh psikolog atau psikiater untuk mengatasi kecanduan game online adalah terapi perilaku kognitif atau CBT.

## SIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh smartphone dan game online terhadap etika dan prestasi akademik SMK Sinar Husni Medan, dengan menggunakan metode penelitian kuantitatif. Variabel penelitian ada dua yaitu variabel bebas (bebas) dan variabel terikat (terikat). Game online sebagai variabel dependen Etika dan hasil belajar siswa dapat dijelaskan dengan perubahan variabel independen yaitu smartphone dan game online. Berdasarkan hasil penelitian tentang pengaruh smartphone dan video game online terhadap etika dan hasil belajar siswa, nilai koefisien regresi bertanda positif sebesar 0,563 yaitu 56,3% variasi Variabel dependensi. Masalah etika dan hasil belajar siswa dapat dijelaskan dengan perubahan variabel bebas yaitu smartphone dan game online. Dari hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa  $T_{hitung}$  mencapai nilai  $7,065 > t_{tabel}$  (2,026), sehingga variabel Smartphone dan Game Online berpengaruh terhadap variabel Ethical Issues dan hasil belajar siswa. Sedangkan hipotesis pertama, H1: Variabel Smartphone dan Game Online berpengaruh signifikan secara parsial terhadap variabel Problematika Akhlak dan Hasil Belajar Siswa “diterima”

## DAFTAR PUSTAKA

- Adams, E., & Rollings, A. (2006). *Fundamentals of game design* (game Design and development series). Prentice-Hall, Inc.
- Adjat Sudrajat dkk, *Din Al-Islam: Pendidikan Agama Islam di Perguruan Tinggi Umum*, (Yogyakarta: UNY Perss, 2008)
- Arianto, A., & Bahfiarti, T.-. (2020). Pemahaman Dampak Game Online pada Anak-Anak Nelayan di Kota Makassar. *Communicatus: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4(2), 165–184. <https://doi.org/10.15575/cjik.v4i2.7999>
- Ayun, Q. (2017). Pola Asuh Orang Tua dan Metode Pengasuhan dalam Membentuk Kepribadian Anak. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 5(1), 102. <https://doi.org/10.21043/thufula.v5i1.2421>
- Bafadhol, I. (2017). Pendidikan Akhlak dalam Persfektif Islam. *Jurnal Edukasi Islami Jurnal Pendidikan Islam*, 06(12), 45–61.
- Choi et al., (2015) Hubungan kecanduan smartphone dengan prestasi belajar pada mahasiswa S1 keperawatan Universitas Muhammadiyah Malang. Diakses pada 10 Januari 2021 pukul 08.50. <https://eprints.umm.ac.id/53247/>
- Prasetya, B. (2014). 9 Pengembangan Budaya Religius Di Sekolah. *Jurnal Edukasi*, 2(1), 473–485. <http://ejournal.staim-tulungagung.ac.id/index.php/EDUKASI/article/view/106/86>
- Utari, L., Kurniawan, & Fathurrochman, I. (2020). Peran Guru Pendidikan Agama Islam dalam Membina Akhlak Peserta Didik Autis. *JOEAI (Journal of Education and Instruction)*, 3(1), 75–89.
- Darmadi, H. (2015). Tugas, Peran, Kompetensi, Dan Tanggung Jawab Menjadi Guru Profesional. *Jurnal Edukasi*, 13(2), 161–174.
- Djahra, F. (2017). Penerapan Layanan Informasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Terapan*, 1(1), 10–22.
- Dimiyati, Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hidayah, U. (2020). *Laku Tasawuf Orang Tua Untuk Pencapaian*. 9(02), 115–132
- Imam Al-Ghazali, *Kitabul Arba'in fii Usuluddiin* (Surabaya : Ampel Mulia, 2003).
- Jannah, H. (2012). Perilaku Moral Pada Anak Usia Di Kecamatan Ampek. *Bentuk Pola Asuh Orang Tua Dalam Menanamkan Perilaku Moral Pada Anak Usia Di Kecamatan Ampek Angkek*, 1, 257–258.
- Muslimah, M., Sa'diyah, C., & Nasrulloh, M. E. (2021). Peran Orang Tua Mengatasi Perilaku Anak Dalam Pemanfaatan Media Sosial Selama Pandemi Covid-19 Di Dusun Arjosari Ampel gading

- Malang. *Vicratina: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(4), 39–49.  
<http://riset.unisma.ac.id/index.php/fai/article/view/11761>.
- Nana Sudjana 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Nazir, M. (2014) *Metode Penelitian*, Bogor: Ghalia Indone
- Nurlaela. (2017). Dampak game online terhadap moral anak di Desa Malili Kecamatan Malili Kabupaten Luwu Timur. *Jurnal Tomalebbi*, 1(c), 93–104.
- Prasetyaningrum, J. (2012). *Pola asuh dan karakter anak dalam perspektif Islam*. Prosiding Seminar Nasional Psikologi Islam, 47–51.
- Prasetya, B. (2019). *Analisis Studi Korelasional Kecerdasan Emosional dan Minat Belajar dengan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam*. 5(2), 165–184.
- Rohman, K. (2019). Agresifitas Anak Kecanduan Game Online. *Martabat: Jurnal Perempuan Dan Anak*, 2(1). <https://doi.org/10.21274/martabat.2018.2.1.155-172>
- Romadlan, S., & Wahdiyati, D. (2021). Upaya preventif adiksi permainan daring (online game) pada anak usia dini. *Prosiding Seminar Nasional Abdimasmu*, 2(1), 169–182.
- Rosihan Anwar, *Asas Kebudayaan Islam*, (Bandung: Pustaka Setia, 2010)
- Syahrani, R. (2015). Ketergantungan Online Game Dan Penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Konseling*, 1(1), 84. <https://doi.org/10.26858/jpkk.v1i1.1537>
- Ulwan, Abdullah Nasih. *Pendidikan Anak Dalam Islam*. Jakarta: Pustaka Amani, 2007. Yusri, A. Muri. *Asesmen dan Evaluasi Pendidikan: pilar penyedia informasi dan kegiatan pengendalian mutu pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2015