

**PENGARUH INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP  
PERUBAHAN PERILAKU SARKAS SISWA DI MTS NURUL ISLAM  
KEDIRI**

**SKRIPSI**

Ditulis Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



MUHAMMAD FATKHUR ROZAQ

NIM. 9321.096.16

**PROGAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTAS TARBIYAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KEDIRI**

**2023**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**PENGARUH INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP  
PERUBAHAN PERILAKU SARKAS SISWA DI MTS NURUL ISLAM  
KEDIRI**

**MUHAMMAD FATKHUR ROZAQ  
NIM. 9321.096.16**

Disetujui oleh:

**Pembimbing I,**



**Dr. Iskandar Tsani, M.Ag  
NIP. 19640601 199803 1 001**

**Pembimbing II,**



**Novi Rosita Rahmawati, M.Pd  
NIP. 19921109 201801 2 001**

**NOTA DINAS**

Kediri, 26 Januari 2023

Lampiran : 4 (empat) berkas  
Hal : Bimbingan Skripsi

Kepada  
Yth. Bapak Dekan Fakultas Tarbiyah  
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri  
Di  
Jl. Sunan Ampel No. 07 - Ngronggo  
Kediri

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Memenuhi permintaan Bapak Dekan untuk membimbing  
penyusunan skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : MUHAMMAD FATKHUR ROZAQ  
NIM : 9321.096.16  
Judul : PENGARUH INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE  
TERHADAP PERUBAHAN PERILAKU SARKAS SISWA DI  
MTS NURUL ISLAM KEDIRI

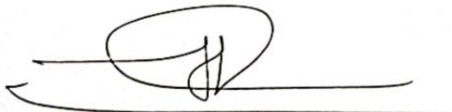
Setelah diperbaiki materi dan susunannya, kami berpendapat  
bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat sebagai kelengkapan  
ujian akhir Sarjana Strata Satu (S-I).

Bersama ini kami lampirkan berkas naskah skripsinya, dengan  
harapan dapat segera diujikan dalam Sidang Munaqasah.

Demikian agar maklum dan atas kesediaan Bapak kami ucapkan  
terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

**Pembimbing I,**



**Dr. Iskandar Tsani, M.Ag**  
**NIP. 19640601 199803 1 001**

**Pembimbing II,**



**Novi Rosita Rahmawati, M.Pd**  
**NIP. 19921109 201801 2 001**

## NOTA PEMBIMBING

Kediri, 26 Januari 2023

Lampiran : 4 (empat) berkas  
Hal : Penyerahan Skripsi

Kepada

Yth. Bapak Dekan Fakultas Tarbiyah  
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri  
Di  
Jl. Sunan Ampel No. 07 - Ngronggo  
Kediri

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

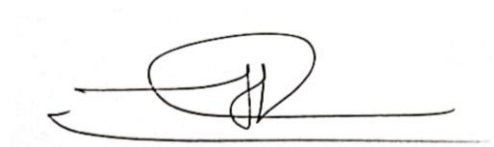
Bersama ini kami kirimkan berkas skripsi mahasiswa:

Nama : MUHAMMAD FATKHUR ROZAQ  
NIM : 9321.096.16  
Judul : PENGARUH INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE  
TERHADAP PERUBAHAN PERILAKU SARKAS SISWA DI  
MTS NURUL ISLAM KEDIRI

Setelah diperbaiki materi dan susunanya, sesuai dengan beberapa petunjuk dan tuntunan yang telah diberikan dalam sidang munaqosah yang dilaksanakan pada 12 Januari 2023. Kami dapat menerima dan menyetujui hasil perbaikannya. Demikian agar maklum adanya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

**Pembimbing I,**



**Dr. Iskandar Tsani, M.Ag**  
NIP. 19640601 199803 1 001

**Pembimbing II,**



**Novi Rosita Rahmawati, M.Pd**  
NIP. 19921109 201801 2 001

## HALAMAN PENGESAHAN

PENGARUH INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP  
PERUBAHAN PERILAKU SARKAS SISWA DI MTS NURUL ISLAM KEDIRI

MUHAMMADFAMUKIRROZAQ

NIM : 9321.096.16

Telah diujikan di depan Sidang Munaqosah Institut Agama Islam Negeri (IAIN)  
Kediri pada tanggal 12 Januari 2023


**1. Penguji Utama**

Ninik Zumidak M.Si  
NIP. 19800802 200501 2 005

  
(.....)

**2. Pmguji 1**

Dr. Iskandar Tsani. Mfg  
N&. 19640601 199803 1 001

  
(.....)

**3. Penguji II**

Novi Rosita Rahinawati. M.Pd  
NIP. 19921109 201801 2 001


  
(.....)

Kediri, 26 Januari 2023

Dekan Fakultas Tarbiyah

Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri



  
Prof. Dr. Hj. Munifah. M. Pd  
NIP. 19700412 199403 2 006

## HALAMAN MOTTO

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٦﴾ فَإِذَا فَرَغْتَ فَانصَبْ ﴿٧﴾ وَإِلَىٰ رَبِّكَ فَارُغَبٌ ﴿٨﴾

Artinya: sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai (dari sesuatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain, dan hanya kepada Tuhanmulah hendaknya kamu berharap.

(QS: Al-Insyirah 6-8)

## **PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : MUHAMMAD FATKHUR ROZAQ

NIM : 9321.096.16

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Tarbiyah

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar tulisan saya, dan bukan merupakan plagiasi baik sebagian atau seluruhnya.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil dari plagiasi, baik sebagian atau seluruhnya, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Kediri, 26 Januari 2023

Saya yang menyatakan,

**MUHAMMAD FATKHUR ROZAQ**

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Alhamdulillah, syukurku tiada terbatas pada-Mu ya Robbi. Diri ini tiada daya tanpa kekuatan dari-Mu. Shalawat serta salamku padamu sang suri tauladanku Nabi Muhammad SAW. Kuharap syafa'atmu di penghujung hari nanti.

Skripsi ini kupersembahkan kepada:

1. Kedua orang tuaku tercinta, yang memberikan dukungan, semangat, motivasi, dan do'anya kepada saya. Tidak mungkin saya dapat menyelesaikan tanpa senyum yang selalu membuat saya segera menyelesaikan penelitian ini.
2. Sahabat-sahabat saya dan teman-teman seperjuanganku yang tidak dapat kusebutkan satu persatu.
3. Civitas Akademika dan Almamaterku IAIN Kediri.
4. Dosen Pembimbing skripsi dan dosen mata kuliah yang pernah saya tempuh selama belajar di kampus.



## ABSTRAK

MUHAMMAD FATKHUR ROZAQ, 2022. PENGARUH INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP PERUBAHAN PERILAKU SARKAS SISWA DI MTS NURUL ISLAM KEDIRI, Dosen Pembimbing: Dr. Iskandar Tsani, M.Ag dan Novi Rosita Rahmawati, M.Pd.

Kata Kunci : Intensitas, Game Online, Perubahan Perilaku Sarkas.

Game yang menggunakan media elektronik sangat cepat mempengaruhi perkembangan anak-anak dan juga akhlak atau tingkah laku anak. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat intensitas bermain game online, perubahan perilaku sarkas pada siswa, dan pengaruh intensitas bermain game online terhadap perubahan perilaku sarkas siswa di MTs Nurul Islam Kediri.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian regresi atau meneliti pengaruh antar variabel dengan subjek yang diteliti sebanyak 63 siswa. Untuk mendapatkan data yang diperlukan, peneliti menggunakan instrumen berupa kuesioner yang diberikan kepada siswa MTs Nurul Islam Kediri. Pengumpulan data dilakukan dengan angket, analisis data menggunakan metode regresi linier sederhana dan analisis korelasi.

Penelitian ini menunjukkan bahwa : 1) Intensitas bermain game online pada Siswa di MTs Nurul Islam Kediri masuk kedalam kategorisasi cukup. Hasil tersebut terbukti dari rata-rata (Mean) senilai 54,98 yang berada di antara skor  $51,3815 \leq X < 58,578$  yaitu 30 Siswa. 2) Perilaku sarkas pada Siswa di MTs Nurul Islam Kediri masuk kedalam kategori cukup. Hasil tersebut terbukti dari rata-rata (Mean) senilai 60,75 yang berada di antara skor  $57,338 \leq X < 64,1615$  yaitu 26 Siswa. 3) Terdapat pengaruh intensitas bermain game online terhadap perubahan perilaku sarkas Siswa di MTs Nurul Islam Kediri. Berdasarkan hasil analisis regresi diperoleh nilai t hitung adalah sebesar 4,951. Nilai t tersebut akan dibandingkan dengan nilai t tabel ( $n= 63, df=1$ ) yaitu 1.669 dan nilai signifikansi (Sig.)  $0,000 < 0,05$ . Dapat dibuktikan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau taraf signifikan  $\leq 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang berarti ada pengaruh yang nyata (signifikan) variabel intensitas bermain game online (X) terhadap variabel perubahan perilaku sarkas (Y). Besarnya angka koefisien determinasi ( $r^2$ ) menunjukkan nilai 0,661, hal tersebut menyatakan bahwa intensitas bermain game online menyumbang pengaruh sebesar 66,1% terhadap perubahan perilaku sarkas, sedangkan 33,9% sisanya dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak menjadi bahasan dalam penelitian ini.

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “PENGARUH INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP PERUBAHAN PERILAKU SARKAS SISWA DI MTS NURUL ISLAM KEDIRI”. Skripsi ini disusun sebagai tugas akhir guna memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna, hal tersebut karena masih sangat terbatasnya pengetahuan penulis. Kesempurnaan dari skripsi ini tidak lepas dari bimbingan-bimbingan, nasihat-nasihat, bantuan-bantuan fasilitas dan juga dorongan moril dari berbagai pihak. Untuk itu dalam kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya serta rasa hormat kepada :

1. Dr. Wahidul Anam, M. Ag Selaku Rektor IAIN Kediri.
2. Prof. Dr. Dra. Hj. Munifah, M. Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri.
3. Dr. Iskandar Tsani, M.Ag dan Novi Rosita Rahmawati, M.Pd Selaku pembimbing peneliti dalam penyelesaian skripsi ini. Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu dan pikiran yang sangat berharga, semata-mata demi mengarahkan dan membimbing peneliti selama dalam penyusunan skripsi.
4. Teman-teman Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri, terima kasih atas kebersamaan dan doa dari kalian semua, serta semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang telah membantu hingga terselesaikannya penulisan skripsi ini.
5. Pihak MTs Nurul Islam Kediri yang telah memberikan waktu selama penelitian berlangsung dan memberikan arahan selama proses pengambilan data.

Sehingga skripsi ini bisa dijadikan sebagai syarat guna kelulusan Sarjana Pendidikan IAIN Kediri.

6. Teman-teman mahasiswa di IAIN Kediri dan berbagai pihak yang tidak dapat kami sebutkan satu persatu, yang telah memberikan dukungan moril sehingga kami dapat menyelesaikan studi.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dan masih banyak terdapat cacat dan celanya. Oleh karena itu, penulis mahon maaf yang sebesar-besarnya atas segala kesalahan dan kekurangan, baik yang disengaja atau yang tidak disengaja. Dengan segala keterbatasan ini, penulis tetap berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak.

Kediri, 26 Januari 2023

MUHAMMAD FATKHUR ROZAQ

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL .....	i	
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii	
NOTA DINAS .....	iii	
NOTA PEMBIMBING .....	iv	
HALAMAN PENGESAHAN.....	v	
MOTTO.....	vi	
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN .....	vii	
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	viii	
ABSTRAK .....	ix	
KATA PENGANTAR .....	x	
DAFTAR ISI.....	xii	
DAFTAR LAMPIRAN .....	xv	
<b>BAB I :</b>	<b>PENDAHULUAN</b>	
A.	Latar Belakang Masalah..... 1	
B.	Rumusan Masalah.....6	
C.	Tujuan Penelitian .....	7
D.	Kegunaan Penelitian .....	7
E.	Hipotesis Penelitian .....	8
F.	Penelitian Terdahulu.....	9
<b>BAB II:</b>	<b>KAJIAN TEORITIK</b>	
A.	<i>Game Online</i> .....	12

	B. Perilaku Siswa .....	22
<b>BAB III:</b>	<b>METODE PENELITIAN</b>	
	A. Rancangan Penelitian.....	27
	B. Lokasi Penelitian.....	28
	C. Definisi Operasional .....	28
	D. Populasi dan Sampel .....	29
	E. Pengumpulan Data .....	32
	F. Analisa Data.....	33
<b>BAB IV:</b>	<b>PAPARAN DAN TEMUAN PENELITIAN</b>	
	A. Gambaran Umum Objek Penelitian.....	40
	B. Deskriptif Data.....	40
	C. Uji Prasyarat .....	46
	D. Pengujian Hipotesis .....	52
<b>BAB V:</b>	<b>PEMBAHASAN</b>	
	A. Intensitas Bermain Game Online pada Siswa di Mts Nurul Islam Kediri .....	67
	B. Perubahan Perilaku Sarkas pada Siswa di Mts Nurul Islam Kediri .....	69
	C. Pengaruh Intensitas Bermain Game Online terhadap Perubahan Perilaku Sarkas Siswa di MTs Nurul Islam Kediri .....	71
<b>BAB VI:</b>	<b>PENUTUP</b>	
	A. Kesimpulan .....	73

B. Saran .....	74
DAFTAR PUSTAKA .....	
LAMPIRAN	

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Instrument.....	
Lampiran 2: Surat Penelitian.....	
Lampiran 3: Hasil Data dan Analisis .....	
Lampiran 4: Foto Dokumentasi .....	
Lampiran 5: Daftar Konsultasi Skripsi .....	
Lampiran 6: Daftar Riwayat Hidup.....	

