

## ABSTRAK

**Maulana Sakan, 1182020142, 2022, Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Mobile Legend Terhadap Akhlak Siswa** (Penelitian pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Kandanghaur Indramayu).

Penelitian ini dilatarbelakangi banyaknya siswa yang bermain *game online Mobile Legend* dilingkungan sekolah. Pihak sekolah tidak melarang siswanya untuk bermain *game online*. Karena dalam permainan ini, memiliki dampak yang baik seperti dapat berpikir kritis, meningkatkan penghasilan sebagian masyarakat, melatih kemampuan komunikasi, menambah pertemanan dan komunitas, serta melatih kewaspadaan dan semangat pantang menyerah. Namun, ditemukan bahwa terdapat penyimpangan akhlak siswa dilapangan, seperti tidak mengucapkan salam saat berpapasan dengan guru dan lain sebagainya.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui: 1) Realitas intensitas bermain *game online Mobile Legend* siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kandanghaur Indramayu. 2) Realitas akhlak siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kandanghaur Indramayu. 3) Pengaruh intensitas bermain *game online Mobile Legend* terhadap akhlak siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kandanghaur Indramayu.

Penelitian ini berdasarkan pemikiran bahwa pengaruh intensitas bermain *game online Mobile Legend* terhadap akhlak siswa menjadi landasan penelitian ini. Oleh karena itu, hipotesis yang diajukan adalah terdapat pengaruh antara intensitas bermain *game online Mobile Legend* terhadap akhlak siswa.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, dan metode kausal. Jenis data kuantitatif, sumber data yang digunakan adalah sumber data primer yang berasal dari populasi dan sampel, juga sumber data sekunder sebagai sumber pendukung. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa angket. Analisis data yang digunakan adalah uji validitas dan reliabilitas, analisis korelasi dan uji hipotesis.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Realitas intensitas bermain *game online Mobile Legend* siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kandanghaur Indramayu berkategori tinggi, berdasarkan hasil perhitungan angket dengan perolehan skor rata-rata siswa adalah 64,6% yang berada pada interval 60%-79%. 2) Realitas akhlak siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kandanghaur Indramayu berkategori baik, berdasarkan hasil perhitungan angket dengan perolehan skor rata-rata 75,8% yang berada pada interval 60%-79%. 3) Pengaruh intensitas bermain *game online Mobile Legend* terhadap akhlak siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kandanghaur Indramayu sebesar 11,1% dengan korelasi berkategori rendah, hal tersebut berdasarkan perolehan nilai  $R^2 = 0,111 = 11,1\%$  yang artinya intensitas bermain *game online Mobile Legend* mempengaruhi akhlak siswa sebesar 11,1% sedangkan 88,9% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak dibahas dalam penelitian ini. Dengan demikian, terdapat pengaruh antara intensitas bermain *game online Mobile Legend* terhadap akhlak siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kandanghaur Indramayu.