

**PENGARUH PENGGUNAAN *GAME ONLINE* TERHADAP NILAI
KARAKTER TANGGUNG JAWAB PESERTA DIDIK DI KELAS VIII
SMP NEGERI 4 GUNUNG TALANG**

SKRIPSI

*Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan sebagai Salah Satu Syarat
dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi
Pendidikan Agama Islam (PAI)*



Disusun Oleh:

**ZIKRI GUSNITA
2214010056**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (4 PAI B)
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
IMAM BONJOL PADANG
1446 H / 2025 M**

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan *Game Online* terhadap Nilai Karakter Tanggung Jawab Peserta Didik di Smp N 4 Gunung Talang ”** adalah benar hasil karya saya, bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari skripsi atau karya yang sudah dipublikasikan dan atau pernah digunakan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang ataupun perguruan tinggi lainnya, kecuali bagian yang bersumber informasinya telah dicantumkan sebagaimana mestinya. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini adalah plagiasi atau tidak orisinal, maka saya bersedia untuk dibatalkan keabsahan skripsi ini dan gelar kesarjanaan saya.

Padang, juni 2026

Yang Menyatakan,



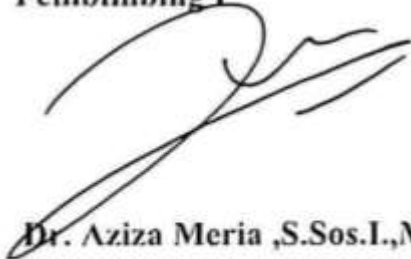
Zikri Gusnita
NIM.2214010056

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul “**Pengaruh Penggunaan *Game Online* terhadap Nilai Karakter Tanggung Jawab Peserta Didik di SMP N 4 Gunung Talang**” disusun oleh Zikri Gusnita ,nim 2214010056 telah memenuhi persyaratan ilmiah dan dapat disetujui untuk diajukan sidang *Munagasyah*.

Padang, juni 2026

Pembimbing I



Dr. Aziza Meria ,S.Sos.I.,M.Ag

NIP: 197904162005012007

Pembimbing II



Dr.Silvia Anggreni BP,M.Pd

NIP:198611172022032002

PENGESAILAN TIM PENGUJI MUNAQASYAH

Skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Game Online Terhadap Nilai Karakter Tanggung Jawab Peserta Didik di SMP N 4 Gunung Talang ”, oleh Zikri Gusnita dengan NIM. 2214010056, telah diuji dalam sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang, kamis 11 Juni 2026 yang dinyatakan telah diterima sebagai salah satu syarat dalam mencapai gelar Sarjana Program Strata Satu (S-1) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam.

Padang, 11 juni 2026

Tim Penguji

Ketua,

Dr. Aziza Meria ,S.Sos.I.,M.Ag
NIP. 197904162005012007

Sekretaris,

Dr. Silvia Anggreni BP,M.Pd
NIP. 198611172022032002

Anggota

Penguji I,

Dr. Firdaus ,M.Ag
NIP. 196210161992031001

Penguji II,

Dr. Ratna Kasni Yuniendel
NIP. 196806152001122001

Penguji III

Dr. Aziza Meria ,S.Sos.I.,M.Ag
NIP. 197904162005012007

Penguji IV

Dr. Silvia Anggreni BP,M.Pd
NIP. 198611172022032002

Mengesahkan

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang



Prof. Dr. Yasmadi, M. Ag.
NIP. 197305172000031001

ABSTRAK

Judul skripsi ini adalah “**Pengaruh Penggunaan *Game Online* terhadap Nilai Karakter Tanggung Jawab Peserta Didik di SMP N 4 Gunung Talang**”, disusun oleh Zikri Gusnita, NIM 2214010056 Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh fenomena penggunaan game online yang semakin marak di kalangan peserta didik dan diduga berimplikasi terhadap pembentukan karakter tanggung jawab. Karakter tanggung jawab merupakan salah satu aspek penting dalam pendidikan karena berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam melaksanakan kewajiban, menaati aturan, menyelesaikan tugas tepat waktu, serta menunjukkan sikap disiplin dalam kehidupan sehari-hari. Di sisi lain, intensitas penggunaan game online yang tinggi, khususnya game *Mobile Legends*, berpotensi mengalihkan perhatian peserta didik dari aktivitas belajar dan tanggung jawab akademik. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan game online terhadap nilai karakter tanggung jawab peserta didik di SMP Negeri 4 Gunung Talang.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tingkat penggunaan game online pada peserta didik kelas VIII, mendeskripsikan tingkat karakter tanggung jawab peserta didik, serta menganalisis pengaruh penggunaan game online terhadap karakter tanggung jawab peserta didik. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode deskriptif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket yang disusun berdasarkan indikator variabel penelitian. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan regresi linier sederhana untuk mengetahui arah dan besarnya pengaruh antara variabel bebas dan variabel terikat, disertai dengan uji normalitas, uji linearitas, uji koefisien determinasi, dan uji t sebagai penguji hipotesis.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan game online pada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 4 Gunung Talang berada pada kategori tinggi atau sering digunakan, sedangkan karakter tanggung jawab peserta didik berada pada kategori sedang. Hasil analisis regresi linier sederhana menunjukkan adanya pengaruh negatif yang signifikan antara penggunaan game online terhadap karakter tanggung jawab peserta didik, dengan nilai signifikansi 0,000. Koefisien determinasi menunjukkan bahwa sebesar 52,1% variasi penurunan karakter tanggung jawab dipengaruhi oleh penggunaan game online, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian ini. Dengan demikian, semakin tinggi intensitas penggunaan game online, maka semakin rendah nilai karakter tanggung jawab peserta didik.

Kata Kunci: *Game Online Mobile Legends*, karakter Tanggung Jawab, Peserta Didik

ABSTRACT

The title of this thesis is "The Influence of Online Game Usage on the Responsibility Character Values of Students at SMP N 4 Gunung Talang," authored by Zikri Gusnita (Student ID 2214010056) from the Islamic Religious Education Study Program at Imam Bonjol State Islamic University, Padang.

This research is motivated by the widespread phenomenon of online gaming among students, which is suspected to have implications for the development of the character trait of responsibility. Responsibility is a crucial aspect of education, as it relates to a student's ability to fulfill obligations, adhere to rules, complete tasks on time, and demonstrate discipline in daily life. Conversely, high-intensity online gaming—particularly games like Mobile Legends—has the potential to divert students' attention from learning activities and academic responsibilities. Therefore, this study was conducted to determine the influence of online game usage on the responsibility character values of students at SMP Negeri 4 Gunung Talang.

The study aims to describe the level of online game usage among eighth-grade students, describe the level of their responsibility character, and analyze the influence of online game usage on that character. A quantitative approach utilizing a descriptive method was employed. Data collection was carried out via questionnaires designed based on the research variable indicators. The collected data were analyzed using simple linear regression to determine the direction and magnitude of the influence between the independent and dependent variables; this analysis was supplemented by tests for normality, linearity, the coefficient of determination, and the t-test for hypothesis testing.

The results indicate that online game usage among eighth-grade students at SMP Negeri 4 Gunung Talang falls into the "high" or "frequent" category, while their responsibility character falls into the "moderate" category. Simple linear regression analysis reveals a significant negative influence of online game usage on students' responsibility character, with a significance value of 0.000. The coefficient of determination shows that 52.1% of the variation in the decline of responsibility character is influenced by online game usage, while the remainder is influenced by factors outside the scope of this study. Thus, the higher the intensity of online game usage, the lower the level of responsibility in students' character.

Keywords: Mobile Legends Online Game, Responsibility Character, Students

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil'alamin, puji dan syukur kehadiran Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan *Game Online* terhadap Nilai Karakter Tanggung Jawab Peserta Didik di SMP N 4 Gunung Talang”**. Skripsi ini ditulis dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang. Penulis menyadari bahwa skripsi ini dapat diselesaikan berkat dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang secara langsung maupun tidak langsung telah memberikan kontribusi dalam penyelesaian skripsi ini. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang
2. Bapak Dr. Muhammad Zalnur, M.Ag selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam, dan Ibu Dwi Nur Umi Rahmawati, M.Pd selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam serta seluruh pegawai Program Studi Pendidikan Agama Islam.
3. Dr. Aziza Meria, S.Sos.I., M. Ag selaku pembimbing I dan Ibu Dr. Silvia Anggreni BP, M. Pd selaku pembimbing II Sekaligus Pembimbing Akademik yang telah memberikan bimbingan dan arahan semaksimal mungkin, sehingga penulis bisa menyelesaikan penulisan skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu Dosen yang mengajar di Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Imam Bonjol Padang.
5. Kepala Sekolah, Staf Tata Usaha, Wakil Kepala Sekolah dan Majelis Guru di SMPN 4 Gunung Talang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian.

Teristimewa, dengan segala kerendahan hati penulis menghaturkan rasa terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada kedua orang tua tercinta, Ayahanda Zulpadri dan Ibunda Risnawati S.Pd.i Tiada kata yang mampu menggambarkan betapa besar kasih sayang, doa, perjuangan dan pengorbanan yang telah mereka berikan demi masa depan penulis. Setiap langkah yang penulis tempuh tidak pernah lepas dari iringan doa yang tulus, semangat yang tak henti diberikan, serta perhatian dan kasih sayang yang begitu mendalam. Dukungan yang diberikan, baik secara moril maupun materil, menjadi kekuatan terbesar bagi penulis untuk terus bertahan dan berjuang hingga sampai pada titik ini. Semoga segala kebaikan, pengorbanan, dan cinta yang telah diberikan dibalas oleh *Allah Subhanahu Wa Ta'ala* dengan balasan yang berlipat ganda.

Penulis juga ingin mengungkapkan rasa terima kasih yang mendalam kepada saudara laki-laki tersayang Rezaldi ,Rifaldo serta saudarisaudari tersayang, Apt. viny aryo putri S.farm, Zahira lativa , Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh keluarga besar rang mudo dan keluarga besar M taher atas segala perjuangan dan pengorbanan yang telah diberikan selama ini. Tidak sedikit waktu, tenaga, dan perhatian yang kalian curahkan demi membantu dan mendukung penulis hingga mampu menyelesaikan skripsi ini. Dalam setiap proses yang tidak mudah, kalian selalu hadir memberikan semangat, menjadi tempat berbagi keluh kesah, serta menguatkan penulis di saat lelah dan ragu. Kebersamaan, kepedulian, dan ketulusan yang kalian tunjukkan menjadi bagian penting dalam perjalanan ini. Semoga segala pengorbanan dan kebaikan yang telah kalian berikan dibalas oleh *Allah Subhanahu Wa Ta'ala* dengan pahala yang berlipat ganda dan keberkahan dalam setiap langkah kehidupan.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada teman-teman yang telah terlibat dalam proses penyusunan skripsi ini. Nidaul lathifah suhelmi, Liza Amelia, sarmila , Risna aulia, devi rosvianto ,keluarga besar ukm olahraga , dan Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada teman-teman kelas PAI B 22 atas kebersamaan, dukungan, dan semangat yang telah diberikan selama ini. Terima kasih atas bantuan, dukungan, serta kebersamaan yang telah diberikan, baik secara langsung maupun tidak langsung. Semoga segala kebaikan dan

kontribusi yang diberikan menjadi amal yang bernilai dan dibalas oleh *Allah Subhanahu WaTa'ala*.

Terakhir, penulis mengucapkan terima kasih kepada diri sendiri yang telah mampu bertahan, berjuang, dan tidak menyerah dalam setiap proses penyusunan skripsi ini. Di tengah rasa lelah dan berbagai keadaan yang tidak mudah, penulis tetap berusaha kuat menjalani hari-hari bahkan hampir setiap hari membawa laptop demi menyelesaikan revisi dan tugas skripsi. Meskipun hati dan pikiran sering kali dipenuhi rasa khawatir dan ingin menyerah, penulis tetap berusaha melangkah hingga akhirnya mampu sampai pada titik ini. Semoga segala perjuangan, doa, dan air mata yang telah dilalui menjadi pengalaman berharga serta membawa kebahagiaan dan keberkahan di masa depan. Semoga Allah Subhanahu wata'ala memberikan balasan yang berlipat ganda kepada semuanya yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini. Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat khususnya bagi penulis dan umumnya bagi para pembaca.

Padang, 11 Juni 2026

Yang Menyatakan,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Zikri Gusnita' with a stylized flourish at the end.

Zikri Gusnita

NIM.2214010056

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN TIM PENGUJI MUNAQASYAH.....	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	9
C. Batasan Masalah	10
D. Rumusan Masalah.....	10
E. Tujuan Penelitian	10
F. Manfaat Penelitian	11
G. Defenisi Operasional.....	13
BAB II LANDASAN TEORI	15
A. Kajian Teori	15
1. Karakter Tanggung Jawab dalam Pendidikan Islam	15
a. Pengertian karakter dalam islam.....	15
b. Pengertian karakter tanggung jawab	18
c. Macam macam karakter tanggung jawab	20
d. Tujuan pendidikan karakter tanggung jawab	28
e. Indikator karakter tanggung jawab	30
2. Media <i>online</i>	33
a. <i>pengertian Media online</i>	33
b. Karakteristik Media <i>online</i>	34
3. <i>Mobile Legends</i>	37
a. Pengertian Game <i>Online Mobile Legends</i>	37

b. Karakteristik Game <i>Online Mobile Legends</i>	40
c. Langkah-Langkah Bermain Game <i>Online Mobile Legends</i>	45
d. Aspek Yang Mempengaruhi.....	49
e. Faktor-Faktor Penyebab Terpengaruhnya <i>Game Online</i>	51
B. Kajian Penelitian Yang Relevan	52
C. Kerangka Berfikir.....	56
D. Hipotesis Penelitian.....	58
BAB III METODE PENELITIAN	60
A. Jenis Penelitian.....	60
B. Lokasi Penelitian.....	60
C. Waktu Penelitian	61
D. Populasi dan Sampel	61
E. Teknik dan Instrumen Penelitian	63
F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen	65
G. Teknik Analisis Data.....	69
BAB IV HASIL PENELITIAN	71
A. Gambaran Umum Sekolah	71
B. Pelaksanaan Penelitian	73
C. Hasil Penelitian	74
D. Pembahasan	82
BAB V PENUTUP.....	88
A. Kesimpulan	88
B. Saran	89
DAFTAR PUSTAKA.....	91
LAMPIRAN	95

DAFTAR TABEL

No Table	Judul Tabel	Halaman
3.1	Data jumlah peserta didik kelas VIII SMP N 4 Gunung Talang	62
3.2	Data jumlah sampel penelitian kelas VIII SMP N 4 Gunung Talang	63
3.3	Skala penggunaan <i>Game Online</i>	64
3.4	Skala katakter tanggung jawab	65
3.5	Skala penilaian	65
3.6	Validitas	66
3.7	reabilitas	68
4.1	Skor Hipotetik dan skor Empirik skala <i>Game Online</i> dan skala karakter tanggung jawab (n=61)	74
4.2	Kategorisasi subjek berdasarkan skala <i>Game Online</i>	76
4.3	Kategorisasi subjek berdasarkan skala karakter tanggung jawab	76
4.4	Uji normalitas	78
4.5	Uji linearitas	79
4.6	Analisis Regresi Linear sederhana	80
4.7	Uji koefisien	81
4.8	Uji T	82

DAFTAR LAMPIRAN

No Lampiran	Judul Lampiran	Halaman
1.	Kisi kisi angket	95
2.	Lembaran pertanyaan angket	98
3.	Surat Izin Penelitian dari Kampus	102
4.	Surat Izin Penelitian Dari Kantor dinas kabupaten solok	103
5.	Surat Balasan Selesai Melakukan Penelitian dari Sekolah	104
6.	Surat Undangan Seminar Proposal Skripsi	105
7.	Berita Acara Seminar Proposal Skripsi	106
8.	SK Dosen Pembimbing Skripsi	107
9.	Validasi Lembar Penilaian Instrumen	108
10.	Validasi instrument dosen pembimbing	109
11.	Uji Validitas Soal	110
12.	Uji Reliabilitas Soal	112
13	Skor Hipotetik dan skor Empirik skala <i>Game Online</i> dan skala karakter tanggung jawab (n=61)	113
14	Kategorisasi subjek berdasarkan skala <i>Game Online</i>	114
15	Kategorisasi subjek berdasarkan skala karakter tanggung jawab	115
16	Uji normalitas , Uji reabilitas , Uji linearitas	116
17	Analisis Regresi Linear sederhana , Uji koefisien , uji T	117
18	Dokumentasi Kegiatan,	118