

**PENGARUH GAME ONLINE PUBG MOBILE, MOBILE
LEGEND DAN APLIKASI TIKTOK TERHADAP RUSAKNYA
AHKLAKUL KARIMAH PESERTA DIDIK PADA MATA
PELAJARAN PAI DI SMP NUSA DUA BALI**

TESIS

Oleh:

M ZAINAL ABROR

230502015028



**PROGRAM MEGISTER PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
PASCASARJANA
UNIVERSITAS KH ABDUL CHALIM
MOJOKERTO
2025**

**PENGARUH GAME ONLINE PUBG MOBILE, MOBILE
LEGEND DAN APLIKASI TIKTOK TERHADAP RUSAKNYA
AHKLAKUL KARIMAH PESERTA DIDIK PADA MATA
PELAJARAN PAI DI SMP NUSA DUA BALI**

Tesis

Diajukan kepada:

Program Pascasarjana Universitas KH Abdul Chalim
Untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan
Program Magister Pendidikan Agama Islam

Oleh:

M Zainal Abror
230502015028

Dosen Pembimbing:

Dr. Juli Amalia Nasucha, M.Pd
NIDN. 2118028901

**PROGRAM MEGISTER PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
PASCASARJANA
UNIVERSITAS KH ABDUL CHALIM
MOJOKERTO
2025**

Abstrak

Abror, M Zainal, 2025. *pengaruh game online PUBG Mobile Legend dan Aplikasi TikTok terhadap rusaknya akhlakul karimah peserta didik pada mata pelajaran PAI di SMP NUSA DUA BALI*. Tesis. Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam. Pascasarjana Universitas Pesantren KH Abdul Chalim Mojokerto. Pembimbing Tesis: Dr. Juli Amalia Nasucha, M.Pd

Kata Kunci: PUBG, Mobile Legend, TikTok Dan Akhlakul Karimah

Sejak memasuki abad ke-21, perkembangan teknologi, khususnya internet dan media sosial, telah mengubah interaksi manusia dan mempengaruhi perilaku generasi muda. Game online seperti PUBG dan Mobile Legends, serta aplikasi media sosial seperti TikTok, menjadi bagian integral dalam kehidupan sehari-hari remaja, namun dampaknya terhadap akhlakul karimah peserta didik di sekolah belum banyak diteliti.

Adapun penelitian ini bertujuan untuk 1) Untuk mengetahui bagaimana dampak Game online PUBG, Mobile Legend dan Aplikasi TikTok terhadap rusaknya akhlakul karimah peserta didik pada mata pelajaran PAI di SMP NUSA DUA BALI. 2) Untuk mengetahui Seberapa besar pengaruh Game online PUBG, Mobile Legend dan Aplikasi TikTok terhadap rusaknya akhlakul karimah peserta didik pada mata pelajaran PAI di SMP NUSA DUA BALI

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Populasi penelitian terdiri dari 185 siswa SMP Nusa Dua Bali, dengan sampel yang diambil sebanyak 66 siswa menggunakan teknik purposive sampling. Data dikumpulkan melalui kuesioner yang dirancang untuk mengukur pengaruh game online dan aplikasi TikTok terhadap akhlakul karimah.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi TikTok memiliki dampak negatif yang signifikan terhadap akhlakul karimah siswa, dengan koefisien regresi -0,875 dan nilai signifikansi 0,004. Ini menunjukkan bahwa setiap peningkatan 1% dalam penggunaan TikTok berkontribusi pada penurunan akhlakul karimah sebesar 0,875%. Sebaliknya, game online PUBG dan Mobile Legends tidak menunjukkan pengaruh signifikan terhadap akhlakul karimah siswa. Koefisien regresi untuk PUBG adalah -0,337 (t-hitung = -1,441; p = 0,167), dan untuk Mobile Legends adalah 0,087 (t-hitung = 0,330; p = 0,745). Meskipun ada indikasi bahwa kedua game ini dapat mempengaruhi perilaku siswa, hasilnya tidak cukup kuat untuk dianggap signifikan secara statistik. Uji F menunjukkan bahwa secara simultan, ketiga variabel (PUBG, Mobile Legends, dan TikTok) memberikan pengaruh signifikan terhadap akhlakul karimah siswa, dengan F-hitung 4,482 dan signifikansi 0,016. Hal ini menunjukkan bahwa kombinasi dari ketiga variabel ini memiliki dampak kolektif yang dapat mempengaruhi moralitas siswa. Nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,428 menunjukkan bahwa sekitar 42,8% variasi dalam rusaknya akhlakul karimah dapat dijelaskan oleh ketiga variabel tersebut, sementara 57,2% disebabkan oleh faktor lain yang tidak diteliti.

Abstract

Abror, M Zainal, 2025. the influence of PUBG online games, Mobile Legend and TikTok applications on the destruction of students' akhlakul karimah in PAI subjects at SMP NUSA DUA BALI. Thesis. Master of Islamic Education Study Programme. Postgraduate Programme of Pesantren University KH Abdul Chalim Mojokerto. Thesis Supervisor: Dr Juli Amalia Nasucha, M.Pd.

Keywords: PUBG, Mobile Legend, TikTok and Akhlakul Karimah

Since entering the 21st century, technological developments, especially the internet and social media, have changed human interactions and influenced the behaviour of the younger generation. Online games such as PUBG and Mobile Legends, as well as social media applications such as TikTok, have become an integral part of teenagers' daily lives, but their impact on the morals of students in schools has not been widely studied.

This research aims to 1) To find out how the impact of PUBG online games, Mobile Legend and TikTok applications on the destruction of students' akhlakul karimah in PAI subjects at SMP NUSA DUA BALI. 2) To find out how much influence online games PUBG, Mobile Legend and TikTok applications have on the damage to students' morals in PAI subjects at SMP NUSA DUA BALI.

This research uses a quantitative approach with descriptive research. The study population consisted of 185 students of Nusa Dua Bali Junior High School, with a sample of 66 students taken using purposive sampling technique. Data were collected through a questionnaire designed to measure the effect of online games and the TikTok application on akhlakul karimah.

The results showed that the use of TikTok application has a significant negative impact on students' akhlakul karimah, with a regression coefficient of -0.875 and a significance value of 0.004. This indicates that every 1% increase in the use of TikTok contributes to a decrease in akhlakul karimah by 0.875%. In contrast, the online games PUBG and Mobile Legends did not show a significant effect on students' akhlakul karimah. The regression coefficient for PUBG was -0.337 (t-count = -1.441; p = 0.167), and for Mobile Legends was 0.087 (t-count = 0.330; p = 0.745). Although there is an indication that these two games can influence student behaviour, the results are not strong enough to be considered statistically significant. The F-test shows that simultaneously, the three variables (PUBG, Mobile Legends, and TikTok) have a significant influence on student morals, with an F-count of 4.482 and a significance of 0.016. This indicates that the combination of these three variables has a collective impact that can affect student morality. The coefficient of determination (R^2) value of 0.428 indicates that about 42.8% of the variation in the breakdown of akhlakul karimah can be explained by these three variables, while 57.2% is caused by other factors not studied.

الملخص

أبرور ، م زينل ، ٢٠٢٥. تأثير لعبة على الانترنت ببجي موبايل ليجند وتطبيق تيك توك على تدمير اخلاكو كريمة الطلاب في باي المواضيع في سمب نوسا دوا بالي. أطروحة. ماجستير في برنامج التربية الإسلامية. خريج جامعة الشيخ عبد الشليم مجوكيرتو بيسانترين. مستشار الأطروحة: الدكتورة جولي أماليا ناسوشا ، دكتوراه في الطب

كلمات البحث: ببجي ، موبايل ليجند ، تيك توك وأخلاكو كريمة

منذ دخول القرن ال ٢١ ، وتطوير التكنولوجيا ، وخاصة الإنترنت ووسائل الإعلام الاجتماعية ، قد تغير التفاعل البشري وأثرت على سلوك جيل الشباب. أصبحت الألعاب عبر الإنترنت مثل ببجي وأساطير الجوال ، بالإضافة إلى تطبيقات الوسائط الاجتماعية مثل تيك توك ، جزءا لا يتجزأ من الحياة اليومية للمراهقين ، لكن تأثيرها على أخلاق الطلاب في المدرسة لم تتم دراسته كثيرا .

والغرض من هذه الدراسة هو (١) لمعرفة كيفية تأثير ألعاب اون لاين ببجي ، موبايل ليجند وتطبيق تيك توك على تدمير اخلاكو كريمة الطلاب في باي المواضيع في سمب نوسا دوا بالي. (٢) لمعرفة مدى تأثير لعبة على الانترنت ببجي موبايل ليجند وتطبيق تيك توك على تدمير اخلاكو كريمة الطلاب في باي المواضيع في سمب نوسا دوا بالي

تستخدم هذه الدراسة نهجا كميا مع نوع وصفي من البحث. وتألفت الدراسة من ١٨٥ طالبا من سمب نوسا دوا بالي ، مع عينات أخذت ما يصل إلى ٦٦ طالبا باستخدام تقنية أخذ العينات هادفة. تم جمع البيانات من خلال استبيان مصمم لقياس تأثير الألعاب عبر الإنترنت وتطبيق تيك توك على أخلاكو كريمة .

أظهرت النتائج أن استخدام تطبيق تيك توك كان له تأثير سلبي كبير على أخلاق الطلاب ، حيث بلغ معامل الانحدار -٠.٨٧٥. وقيمة دلالة ٠.٠٠٤. وهذا يدل على أن كل زيادة بنسبة ١ ٪ في استخدام تيك توك تساهم في انخفاض بنسبة ٠.٨٧٥ ٪ في أخلاق كريمة. في المقابل ، لم تظهر الألعاب عبر الإنترنت ببجي وأساطير الجوال تأثيرا كبيرا على أخلاق الطلاب. معامل الانحدار لببجي هو -٠.٣٣٧ (تي العد = -١.٤٤١ ؛ ص = ٠.١٦٧) ، وبالنسبة للأساطير المتنقلة فهو ٠.٠٨٧ (تي العد = ٠.٣٣٠ ؛ ص = ٠.٧٤٥). على الرغم من وجود مؤشرات على أن هاتين اللعبتين قد تؤثران على سلوك الطلاب ، إلا أن النتائج ليست قوية بما يكفي لاعتبارها ذات دلالة إحصائية. أظهر اختبار إف أنه في نفس الوقت ، كان للمتغيرات الثلاثة (ببجي ، موبايل ليجندز ، وتيك توك) تأثير كبير على أخلاق الطلاب ، مع عدد إف ٤.٤٨٢ وأهمية ٠.٠١٦. يشير هذا إلى أن الجمع بين هذه المتغيرات الثلاثة له تأثير جماعي يمكن أن يؤثر على أخلاق الطلاب. تشير قيمة معامل التحديد (ص ٢) البالغ ٠.٤٢٨ إلى أن حوالي ٤٢.٨ ٪ من التباين في تدمير أخلاكو كريم يمكن تفسيره بهذه المتغيرات الثلاثة ، بينما ٥٧.٢ ٪ ناتجة عن عوامل أخرى لم تتم دراستها.