

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi dampak penggunaan game online, khususnya PUBG dan Mobile Legends, serta aplikasi media sosial TikTok terhadap rusaknya akhlakul karimah peserta didik di SMP Nusa Dua Bali.

Dengan pendekatan analisis data yang mendalam, penelitian ini memberikan gambaran jelas mengenai bagaimana interaksi dengan media digital dapat mempengaruhi moralitas siswa. Pertama-tama, hasil analisis menunjukkan bahwa game online, meskipun populer di kalangan remaja, tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap akhlakul karimah siswa. Melalui uji regresi, ditemukan bahwa PUBG, dengan koefisien regresi -0,337, menunjukkan bahwa peningkatan waktu bermain sebesar 1% berkontribusi pada penurunan akhlakul karimah sebesar 0,337%. Namun, hasil uji t menunjukkan nilai t-hitung -1,441 dan signifikansi 0,167, yang mengindikasikan bahwa pengaruh PUBG tidak relevan dari perspektif statistik. Ini berarti bahwa meskipun ada indikasi bahwa bermain game ini dapat berkontribusi pada penurunan moral, pengaruhnya tidak cukup kuat untuk dijadikan dasar untuk kebijakan atau intervensi. Hal ini menunjukkan bahwa faktor lain, seperti pendidikan di rumah, pengaruh teman sebaya, dan nilai-nilai yang diajarkan di sekolah, mungkin lebih berperan dalam membentuk akhlak siswa.

Selanjutnya, analisis terhadap game Mobile Legends menunjukkan hasil serupa. Dengan koefisien regresi positif sebesar 0,087, game ini tampaknya memberikan kontribusi positif terhadap akhlakul karimah, tetapi hasil tidak signifikan dengan nilai signifikansi 0,745. Ini menunjukkan bahwa game Mobile Legends tidak secara substansial mempengaruhi moralitas siswa, baik positif maupun negatif. Kesimpulan ini mengindikasikan bahwa meskipun permainan ini dapat meningkatkan keterampilan sosial dan kerja sama di antara pemainnya, dampaknya terhadap moralitas secara keseluruhan tidak dapat dianggap signifikan.

Di sisi lain, aplikasi TikTok menunjukkan dampak yang berbeda. Dengan koefisien regresi -0,875, hasil penelitian menunjukkan bahwa setiap peningkatan penggunaan TikTok sebesar 1% berkontribusi pada penurunan akhlakul karimah sebesar 0,875%. Bahwa TikTok memiliki dampak negatif yang signifikan terhadap moralitas siswa, seperti yang ditunjukkan oleh hasil uji t, yang menghasilkan nilai t-hitung -3,306 dengan signifikansi 0,004. Konten yang sering kali tidak sesuai dan perilaku yang ditampilkan dalam video TikTok dapat memicu siswa untuk meniru tindakan yang tidak pantas, sehingga merusak norma dan nilai-nilai etika yang harus dipertahankan. Orang tua dan pendidik harus sangat memperhatikan hal ini, mengingat pengaruh besar media sosial terhadap perilaku dan pembentukan identitas remaja.

Hasil analisis F menunjukkan bahwa ketiga variabel (PUBG, Mobile Legends, dan TikTok) berpengaruh signifikan terhadap rusaknya

akhlakul karimah siswa, dengan nilai F-hitung 4,482 dan signifikansi 0,016. Ini menunjukkan bahwa kombinasi ketiga faktor ini secara kolektif dapat mempengaruhi moralitas siswa. Ada sekitar 42,8% variasi, menurut nilai koefisien determinasi (R^2) 0,428 dalam rusaknya akhlakul karimah dapat dijelaskan oleh ketiga variabel ini, sementara 57,2% terakhir diberikan oleh unsur-unsur tambahan yang belum dibahas pada studi ini. Ini mengindikasikan bahwa terdapat banyak penyebab luar yang berkontribusi pada pembentukan akhlak siswa, yang perlu dieksplorasi lebih lanjut dalam penelitian mendatang.

Hasil penelitian ini menyoroti pentingnya memahami dampak dari media digital dalam kehidupan sehari-hari siswa. Meskipun game online tidak menunjukkan pengaruh signifikan, penggunaan aplikasi TikTok yang tinggi dapat menyebabkan penurunan moralitas yang nyata. Akibatnya, orang tua, guru, dan komunitas perlu memberikan perhatian lebih terhadap konten yang diakses oleh siswa, serta memberikan pendidikan yang lebih baik terkait nilai-nilai moral dan etika. Penting untuk dicatat bahwa meskipun game online dan media sosial dapat memberikan hiburan dan kesempatan untuk bersosialisasi, mereka juga memiliki potensi untuk mempengaruhi perilaku dan sikap siswa. Penelitian ini menunjukkan bahwa interaksi dengan media digital harus ditangani dengan cermat untuk memastikan bahwa siswa tidak terpengaruh oleh konten negatif yang dapat merusak moralitas mereka. Oleh karena itu, pendidikan yang berfokus pada pengembangan karakter dan nilai-nilai etika harus menjadi bagian

integral dari kurikulum sekolah, untuk mengatasi efek buruk dari penggunaan media masa.

Sebagai rekomendasi, penting bagi sekolah untuk mengadakan program literasi media yang mengajarkan siswa bagaimana mengkritisi konten yang mereka konsumsi. Selain itu, orang tua perlu dilibatkan dalam proses ini, dengan memberikan bimbingan dan diskusi terbuka mengenai penggunaan media digital yang sehat. Melalui kolaborasi antara sekolah, orang tua, dan komunitas, diharapkan siswa dapat menggunakan teknologi dengan cara yang positif dan konstruktif, sambil tetap menjaga integritas akhlak mereka. Penelitian ini memberi tahu kita banyak hal yang dapat kita pelajari tentang hubungan antara penggunaan game online, media sosial, dan akhlakul karimah siswa. Dengan memahami pengaruh ini, diharapkan langkah-langkah pencegahan dan pengawasan dapat diterapkan, sehingga siswa dapat berkembang dalam lingkungan yang mendukung nilai-nilai moral yang positif.

2. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi pengaruh game online pada orang-orang., khususnya PUBG dan Mobile Legends, serta aplikasi TikTok terhadap rusaknya akhlakul karimah peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Nusa Dua Bali. Hasil analisis menunjukkan bahwa ketiga variabel ini memiliki pengaruh yang berbeda terhadap moralitas siswa, dengan TikTok sebagai faktor yang paling signifikan.

Pertama, analisis terhadap game online PUBG menunjukkan bahwa meskipun ada indikasi penurunan akhlak, pengaruhnya tidak signifikan secara statistik. Koefisien regresi untuk PUBG adalah -0,337, yang menunjukkan bahwa setiap peningkatan dalam waktu bermain dapat berkontribusi pada penurunan akhlakul karimah siswa. Namun, nilai t-hitung -1,441 dengan signifikansi 0,167 menunjukkan bahwa pengaruh ini tidak cukup kuat untuk dianggap signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun PUBG dapat mengubah perilaku sosial siswa, faktor lain yang lebih dominan mungkin berperan dalam menentukan perilaku moral mereka.

Selanjutnya, game Mobile Legends juga menunjukkan hasil serupa. Dengan koefisien regresi positif sebesar 0,087 dan nilai signifikansi 0,745, game ini tidak menunjukkan pengaruh signifikan terhadap akhlakul karimah siswa. Meskipun Mobile Legends dapat meningkatkan keterampilan tim dan kerja sama, pengaruhnya terhadap moralitas siswa tidak cukup kuat untuk tampak dalam analisis ini. Ini mengindikasikan bahwa game ini mungkin lebih berfokus pada interaksi sosial dibandingkan pada pembentukan nilai-nilai moral.

Di sisi lain, aplikasi TikTok menunjukkan dampak negatif yang signifikan terhadap akhlakul karimah peserta didik. Koefisien regresi untuk TikTok adalah -0,875, dan hasil uji t menunjukkan nilai t-hitung -3,306 dengan signifikansi 0,004. Ini menunjukkan bahwa penggunaan TikTok yang tinggi berkontribusi pada penurunan akhlakul karimah siswa.

Dalam konteks nyata, Dengan banyak konten, TikTok telah menjadi media yang paling diminati di kalangan remaja. yang dihasilkan sering kali mempromosikan perilaku yang tidak sesuai dengan norma sosial. Konten yang menggambarkan gaya hidup hedonis, kekerasan, dan tantangan berbahaya sangat mudah diakses oleh anak-anak, yang dapat memengaruhi cara berpikir dan bertindak mereka.

Dalam konteks zaman sekarang, anak-anak dan remaja sangat terpapar oleh berbagai bentuk media digital. Penggunaan media sosial, termasuk TikTok, semakin meningkat, dan hal ini menyebabkan paparan terhadap konten yang dapat merusak nilai-nilai moral. Siswa yang sering menghabiskan waktu di TikTok mungkin terpengaruh oleh norma dan perilaku yang ditampilkan dalam video, yang tidak selalu mencerminkan nilai-nilai positif yang diajarkan dalam pendidikan agama. Dengan demikian, Sangat penting bagi orang tua dan guru untuk memberi tahu anak-anak mereka tentang penggunaan media sosial.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa ketiga variabel tersebut berdampak pada rusaknya akhlakul karimah siswa. Uji F menunjukkan bahwa kombinasi dari PUBG, Mobile Legends, dan TikTok memiliki dampak yang signifikan terhadap moralitas siswa, dengan nilai F-hitung 4,482 dan signifikansi 0,016. Ini menandakan bahwa meskipun pengaruh individu dari game online tidak signifikan, kombinasi ketiganya tetap dapat memengaruhi moralitas siswa secara kolektif.

Oleh karena itu, langkah-langkah pencegahan dan edukasi sangat diperlukan dalam menghadapi dampak negatif dari media digital. Sekolah perlu mengembangkan program literasi media yang mengajarkan siswa cara mengkritisi konten yang mereka konsumsi. Selain itu, diskusi terbuka antara anak dan orang tua tentang apa yang mereka lihat di media sosial dapat membantu meningkatkan kesadaran dan pemahaman siswa tentang nilai-nilai moral. Secara keseluruhan, Studi ini menjelaskan bagaimana penggunaan game online dan media sosial mempengaruhi akhlakul karimah peserta didik. Dengan memahami pengaruh ini, diharapkan dapat dilakukan untuk mendukung perkembangan karakter positif di kalangan siswa. Dengan bantuan sekolah, orang tua, dan masyarakat, generasi muda dapat dibimbing untuk menggunakan teknologi dengan cara yang konstruktif, sehingga akhlak dan nilai-nilai moral mereka tetap terjaga di tengah arus informasi yang deras.

B. Implikasi

Penelitian ini mengungkapkan dampak signifikan dari game online dan aplikasi media sosial terhadap akhlakul karimah siswa. Dengan mengacu pada teori-teori yang relevan dan hasil penelitian yang telah dilakukan, implikasi yang dihasilkan dapat memberikan panduan praktis untuk orang tua, pendidik, dan masyarakat dalam menghadapi tantangan di era digital saat ini.

1. Teori Pembelajaran Sosial (Albert Bandura)

Menjelaskan bahwa Mengamati dan meniru tindakan orang lain adalah cara seseorang belajar. Dalam penelitian ini, terbukti bahwa siswa yang terpapar konten negatif dalam game dan media sosial cenderung meniru perilaku tersebut.

- a. Sekolah perlu mengembangkan program pendidikan karakter yang terintegrasi dalam kurikulum. Dengan mengajarkan nilai-nilai moral secara konsisten di semua mata pelajaran, siswa dapat lebih memahami pentingnya akhlakul karimah.
- b. Menggunakan siswa senior sebagai mentor bagi siswa junior dapat menciptakan lingkungan belajar yang positif. Melalui kegiatan berbasis komunitas, siswa dapat berbagi pengalaman dan saling belajar. Ini juga memberi siswa senior kesempatan untuk memperkuat nilai-nilai positif yang mereka pelajari.

2. **General Aggression Model (GAM)**

General Aggression Model menunjukkan bahwa paparan terhadap kekerasan dalam media dapat meningkatkan perilaku agresif. Penelitian ini menunjukkan bahwa siswa yang banyak bermain game dengan unsur kekerasan menunjukkan penurunan dalam akhlakul karimah.

- a. Pembuat kebijakan perlu memperkuat regulasi terhadap konten game yang mengandung unsur kekerasan. Ini bisa meliputi penetapan batasan usia yang lebih ketat dan peningkatan transparansi tentang konten game.

- b. Sekolah harus menyelenggarakan seminar dan diskusi untuk meningkatkan kesadaran siswa dan orang tua tentang risiko keterpaparan pada konten kekerasan. Edukasi tentang dampak jangka panjang dari perilaku agresif sangat penting agar siswa memahami konsekuensi dari pilihan mereka.

3. Teori Identitas Sosial

Teori identitas sosial menjelaskan bagaimana kelompok sosial seseorang membentuk identitas mereka. Studi menunjukkan bahwa siswa yang terlibat dalam komunitas gamer sering kali terpengaruh oleh norma dan perilaku kelompok tersebut.

- a. Sekolah dan komunitas perlu menciptakan program ekstrakurikuler yang menekankan nilai-nilai positif, seperti kerja sama dan empati. Kegiatan berbasis komunitas yang melibatkan siswa dapat meningkatkan rasa tanggung jawab sosial mereka.
- b. Mengarahkan siswa untuk terlibat dalam komunitas yang mendukung perilaku baik dapat membantu mereka membangun identitas positif. Misalnya, kegiatan sosial atau proyek lingkungan dapat menjadi sarana untuk memperkuat rasa kepemilikan terhadap nilai-nilai moral.

4. Model Penerimaan Teknologi (TAM)

Model penerimaan teknologi menjelaskan bahwa adopsi teknologi dipengaruhi oleh persepsi kegunaan dan kemudahan penggunaan. Penelitian ini menemukan bahwa siswa lebih cenderung menggunakan aplikasi yang memberikan hiburan, meskipun kurang mendidik.

- a. Pengembang aplikasi perlu berkolaborasi dengan pendidik untuk menciptakan konten yang menarik dan mendidik. Misalnya, aplikasi seperti TikTok dapat memperkenalkan fitur edukatif yang mengedukasi pengguna tentang isu sosial dan nilai-nilai moral.
- b. Sekolah harus memanfaatkan media untuk membuat materi lebih interaktif. Pendidik dapat menyampaikan pelajaran dengan cara yang lebih menarik dan relevan dengan menggunakan aplikasi yang sudah dikenal siswa..

5. **Teori Kontrol Sosial**

Teori kontrol sosial menekankan pentingnya norma dan pengawasan dalam mengurangi perilaku menyimpang. Penelitian menunjukkan bahwa tanpa pengawasan yang cukup, siswa lebih rentan terhadap pengaruh negatif media.

- a. Program untuk orang tua perlu diadakan untuk mengajarkan cara mengawasi dan mendiskusikan penggunaan media digital dengan anak-anak. Workshop tentang teknik komunikasi yang efektif akan sangat membantu.
- b. Masyarakat harus berperan aktif dalam menciptakan norma sosial yang mendukung perilaku positif. Misalnya, mengadakan kampanye yang mempromosikan penggunaan media sosial yang bertanggung jawab dapat membantu membangun kesadaran kolektif.

6. **Pendidikan Literasi Media**

Pendidikan literasi media sangat penting di era digital saat ini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa sering kali tidak memiliki keterampilan yang cukup untuk mengevaluasi konten media yang mereka konsumsi.

- a. Kurikulum sekolah harus mencakup pendidikan literasi media yang mengajarkan siswa cara mengenali dan mengevaluasi konten yang mereka akses. Aktivitas seperti diskusi kelompok dan proyek analisis dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan kritis.
- b. Guru juga perlu dilatih dalam literasi media agar mereka dapat mengajarkan keterampilan ini secara efektif. Dengan memperkuat keterampilan kritis siswa, diharapkan mereka dapat membuat pilihan yang sempurna tentang cara menggunakan perangkat.

7. **Keterlibatan Komunitas**

Masyarakat memiliki peran penting dalam membentuk perilaku dan norma siswa. Penelitian menunjukkan bahwa lingkungan sosial sangat mempengaruhi penggunaan media digital oleh siswa.

- a. Masyarakat perlu terlibat dalam program-program yang mendukung penggunaan media secara bertanggung jawab. Mengadakan seminar dan diskusi publik tentang dampak media digital terhadap generasi muda dapat meningkatkan kesadaran.
- b. Kolaborasi antara sekolah, orang tua, dan masyarakat sangat penting untuk menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan akhlakul karimah siswa. Dengan bekerja sama, semua pihak dapat berkontribusi dalam menciptakan norma yang mendukung perilaku positif.

Kesimpulannya, Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa pengaruh media digital terhadap akhlakul karimah siswa sangat kompleks dan memerlukan pendekatan yang terintegrasi. Dengan memperhatikan teori yang

relevan dan hasil penelitian yang ada, langkah-langkah konkret dapat diambil untuk mendukung perkembangan moral dan etika siswa. Sangat penting bagi orang tua, pendidik, dan masyarakat untuk bekerja sama untuk membuat lingkungan yang mendukung. nilai-nilai positif. Dengan upaya bersama, Diharapkan generasi muda akan menjadi orang-orang yang bermoral, mampu menghadapi tantangan di era digital dengan bijaksana, dan berkontribusi positif bagi masyarakat.



C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian mengenai dampak game online dan aplikasi media sosial terhadap akhlakul karimah siswa, berikut adalah saran yang lebih spesifik untuk berbagai pihak:

1. Untuk Sekolah

- a. **Kurikulum Terintegrasi:** Sekolah sebaiknya menggabungkan pendidikan karakter ke semua bidang, termasuk bahasa, matematika, dan sains, dengan membuat modul yang mengaitkan materi pelajaran dengan nilai-nilai moral.
- b. **Program Mentoring:** Implementasikan program mentoring yang melibatkan siswa senior untuk membimbing siswa junior dalam menggunakan media sosial secara bertanggung jawab. Misalnya, adakan sesi bulanan di mana siswa senior berbagi pengalaman dan tips dengan junior mereka.
- c. **Workshop Bulanan:** Selenggarakan workshop bulanan untuk guru tentang dampak media digital, strategi pengajaran literasi media, dan cara mengatasi permasalahan yang muncul akibat game online.

2. Untuk Orang Tua

- a. **Pelatihan Pengawasan Digital:** Orang tua dapat mengikuti pelatihan khusus tentang cara menggunakan aplikasi pengawasan yang membantu memantau aktivitas online anak-anak. Program ini bisa diselenggarakan oleh sekolah atau lembaga terkait.

- b. **Diskusi Keluarga:** Adakan diskusi keluarga rutin tentang konten yang dikonsumsi anak-anak di media sosial dan game. Ini dapat membantu orang tua memahami minat anak dan memberikan bimbingan yang tepat.
- c. **Panduan Edukasi Media:** Buat panduan sederhana tentang jenis konten yang baik dan buruk dalam game dan media sosial, serta cara menjelaskan risiko dan manfaatnya kepada anak.

3. Untuk Pemerintah

- a. **Regulasi Ketat pada Konten Game:** Pemerintah perlu menerapkan regulasi yang lebih ketat terhadap konten game yang mengandung unsur kekerasan, termasuk sistem penandaan yang jelas dan batasan usia yang tegas.
- b. **Kampanye Edukasi Publik:** Luncurkan kampanye nasional tentang literasi media dan dampak negatif dari game online serta media sosial. Gunakan platform media sosial dan televisi untuk menjangkau masyarakat luas.
- c. **Fasilitasi Penelitian:** Dukung penelitian lebih lanjut mengenai pengaruh media digital terhadap perilaku remaja melalui dana dan fasilitas penelitian di universitas.

4. Untuk Masyarakat

- a. **Forum Diskusi Publik:** Selenggarakan forum diskusi di tingkat komunitas tentang dampak media digital terhadap anak-anak,

melibatkan orang tua, pendidik, dan pemuda untuk berbagi pandangan dan solusi.

- b. **Kegiatan Positif:** Dorong organisasi masyarakat untuk mengadakan kegiatan yang mempromosikan keterlibatan anak-anak dalam aktivitas positif, seperti olahraga, seni, dan proyek lingkungan.
- c. **Pelatihan Literasi Media:** Adakan pelatihan literasi media untuk orang tua dan anak-anak di komunitas untuk meningkatkan pemahaman tentang cara menggunakan media dengan bijak

