

**PENGARUH APLIKASI *HIGGS DOMINO* TERHADAP AKHLAK
PELAJAR DI DESA PASINAN KECAMATAN BAURENO KABUPATEN
BOJONEGORO**

Ahmad Manshur¹, Ulva Badi' Rahmawati², Muhammad Chayat Mahfut³
^{1,2,3}Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro

Email:

manshur@unugiri.ac.id
sergiomahfut1213@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh aplikasi higgs domino terhadap akhlak pelajar di Desa Pasinan Kecamatan Baureno Kabupaten Bojonegoro. Akhir-akhir ini media elektronik maupun media sosial kerap menginformasikan berbagai berita tentang bentuk-bentuk perubahan perilaku seseorang yang diakibatkan oleh aplikasi higgs domino. Perubahan perilaku seseorang sangat dekat dengan istilah akhlak. Jika dalam agama islam perubahan perilaku seseorang muslim dari yang awalnya memiliki akhlak yang baik menjadi akhlak yang tidak baik ini merupakan indikasi perubahan dari akhlak terpuji menjadi akhlak yang tercela. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan menggunakan metode deskriptif kuantitatif dengan jumlah sampel 30 pelajar. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik angket, observasi dan dokumentasi.

Teknik analisis data meliputi uji validitas dan reliabilitas untuk mengetahui baik tidaknya instrument penelitian yang digunakan, uji formalitas dan uji hipotesis untuk mengetahui ada pengaruh signifikan pada sampel. Berdasarkan jawaban dari responden yang dikumpulkan dan diolah data yang dilakukan uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, dan uji hipotesis.

Berdasarkan tabel, menunjukkan bahwa hasil uji normalitas dari nilai skor1 memiliki P-value (*Sig.*) sebesar 0,116 dan 0,178. Nilai P-value (*Sig.*) lebih besar daripada $\alpha(0,5)$. Oleh karena itu dapat disimpulkan H_0 ditrima dan H_a ditolak.

Kata Kunci: Aplikasi Higgs Domino, Akhlak Pelajar.

Abstract

The background of this research is to determine the effect of the higgs domino application on student morals in Pasinan Village, Baureno District, Bojonegoro Regency. Lately, electronic media and social media often provide various news about changes in a person's behavior caused by the higgs domino application. Changes in a person's behavior are very close to the term morals. If in Islam the change in the behavior of a Muslim from having good morals to bad morals is an indication of a change from commendable morals to disgraceful morals. This study uses a quantitative approach and this type of research is field research using quantitative descriptive methods with a sample of 30 students. Data collection was carried out using questionnaires, observation and documentation techniques. Data analysis techniques include validity and reliability tests to determine whether the research instrument used is good or not, formality testing and hypothesis testing to determine whether there is a significant effect on the sample. Based on the answers from respondents who collected and processed the data carried

out validity tests, reliability tests, normality tests, and hypothesis testing. Based on the table, it shows that the results of the normality test from score 1 have a P-value (Sig.) of 0.116 and 0.178. The P-value (Sig.) is greater than $\alpha(0.5)$. There for it can be concluded that H_0 is accepted and H_a is rejected.

Keywords: *Higgs Domino Application, Student Morals*

Pendahuluan

Perkembangan teknologi di era globalisasi. Berkembangan teknologi yang sangatlah pesat salah satunya di Negara tercinta kita yaitu Indonesia, maka tidak heran bagi kita akan semakin banyaknya yang bermunculan aplikasi aplikasi ciptaan manusia, aplikasi itu banyak merusak karakter atau pola pikir bagi generasi generasi muda dndonesia. Salahsatunya adalah game online seperti *Mobile Legend, Pubg, Gun Bound, Free Firei* dan *Higgsi Domino Island*. Akan tetapi yang marak dari tahun ke tahun di kalangan masyarakat ialah *higgs domino island*.¹

Dimana hampir semua pelajar bahkan sampai orang dewasa mengetahui dan menggunakan permainan ini di kehidupannya sehari hari. *Aplikasi* yang bernama *higgs domino island* ini sangat populer di masyarakat baik di kota maupun di desa. Bahkan yang menggunakan tidak hanya anak pelajar ataupun orang dewasa, bahkan orang tua pun juga ikut menggunakan *aplikasi game higgs domino* ini. Beberapa tahun belakangan ini aplikasi higgs domino ini sudah menyebar dimana mana terutama di kalangan masyarakat di Desa Pasinan Kecamatan Baureno. Sebanarnya banyak sekali *game online* yang lebih dulu populer di masyarkat namun pada saat ada *aplikasi game higgs domino* semua kalangan pelajar bahkan orang tua juga ikut memainkan game yang sangat populer ini. Para pemain mempertaruhkan koin satu sama lain selama permainan, dan jika satu orang tidak dapat atau tidak akan mengeluarkan kartu untuk dimainkan melawan pemain lain. kepada pihak lawan akan di potong sebanyak 150k/500 tergantung mereka memainkan taruhan yang mana kemudian koin itu diberikan oleh *aplikasi higgs domino*.

Permainan ini sangatlah tidak asing lagi bagi pelajar di zaman sekarang ini, dimana hampir semua pelajar bahkan sampai orang dewasa mengetahui dan menggunakan permainan ini di kehidupannya sehari hari. *Aplikasi* yang bernama *higgs domino island* ini sangat populer di masyarakat baik di kota maupun di desa. Bahkan yang menggunakan tidak hanya anak pelajar ataupun orang dewasa, bahkan orang tua pun juga ikut menggunakan *aplikasi game higgs domino* ini. Beberapa tahun belakangan ini aplikasi higgs domino ini sudah menyebar dimana mana terutama di kalangan masyarakat di Desa Pasinan Kecamatan Baureno Kemudian sebelum mereka memainkan *slot* pada permainan *higgs domino*, mereka harus menaikan level.

Level *domino* ialah status kamu untuk bermain *game slot* tersebut. Makin berpengalaman dan makin banyak kemenangan yang mereka gapai level akan semakin tinggi mulai dari level 1,2,3,4,5 dan seterusnya. Namun untuk level 5 sudah bisa masuk ke permainan *slot* yang ada di *game higgs domini island*. Ada beberapa permainan yang ada di dalam *slot* tersebut di antaranya ialah *slot spin DuoFu DuoCai, FaFaFa, 5 Dragons, fafafa, doufu doucai, jinjibaoxi, panda dan Rejeki Nomplok*. Dan di dalam *aplikasi* masih banyak lagi permainan yang pemain inginkan. Pada akhir pekan pasti ada *update* data, sehingga di dalam *aplikasi* tersebut menambah permainan *slot*. MUI Jatim KH Moh Hasan Mutawakkil Alallah ini menyatakan ketentuan umum *game higgs domino island* adalah permainan berbasis internet yang di dalamnya terdapat sejumlah pilihan permainan seperti *domino, slot, puzzle*, dan lain-lain. *Game* ini tidak hanya sekedar permainan mengisi waktu senggang, tetapi juga bisa menjadi ajang tempat mencari uang.

Sementara Judi adalah setiap permainan yang tidak menentu antara untung dan rugi.
Pertama

¹ Nurfadilah Ramdani, skripsi: *Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VI SDN Bawakareng 1 Kota Makasar*, Universitas Muhammadiyah Makasar 2018

ketentuan hukum permainan yang didasarkan pada faktor keberuntungan dan mematikan nalar, hukumnya haram baik mengandung unsur judi atau tidak.²

Judi *online* adalah permainan yang memasang taruhan uang atau bentuk lain, melalui media Internet dan media sosial lainnya ditambah lagi kondisi tersebut diperparah dengan adanya sarana *top up* (isi ulang) *chip* (koin emas) agar para gamer bisa terus memainkannya. Harganya pun beragam, misal 1B koin game Higgs Domino dijual Rp 75.000 sampai Rp 80.000. Harganya pun bisa lebih mahal, tergantung berapa jumlah koin emas yang ingin dibeli. Tak hanya itu, transaksi jual beli chip emas *game higgs domino* juga mulai dilakukan para penikmat *game* ini secara langsung, tidak lagi secara *online*.³

Dengan tergiurnya harga *chip* yang semakin naik para pelajar mulai melupakan aktivitasnya setiap harinya seperti belajar, sholat dan membantu orang tua. Bahkan sering kali peneliti menemukan ada pelajar yang dimintai tolong orang tuanya selalu menunda karena mereka sedang bermain *slot domino* tersebut.

Di antara dari semua pelajar yang diteliti oleh peneliti terdapat sejumlah dari kalangan pelajar di Desa Pasinan kecamatan Baureno yang tidak lepas dari permainan tersebut. Sering kali mereka lalai dalam kewajiban kesehariannya seperti belajar, mengerjakan sholat dan lain lain. Mereka bahkan sering kali berbicara kurang sopan terhadap orang yang lebih tua dan mementingkan *game* dari pada nasihat dari orang tua.

Metode Penelitian

Jenis pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah suatu penelitian yang banyak menuntut penggunaan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data, dan penampilan dari hasilnya. Metode penelitian ini merupakan salah satu faktor penting dan penentu keberhasilan sebuah penelitian, karena termasuk masalah pokok dalam pelaksanaan, pengumpulan data yang sangat dibutuhkan dalam penelitian, metode dan bentuk penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) lokasi dan penelitian penelitian ini di laksanakan di tempat-tempat umum di Desa pasinan. 2) populasi dan sampel, populasi dari penelitian ini adalah 150 prlajar di Desa Pasinan dan sampel 30 pelajar. Observasi atau teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan. 3) kuesioner atau angket adalah teknik pengumpulan data dengancara mengajukan pertanyaan untuk dijawab oleh responden.

Hasil data angket pelajar Desa Pasinan

No. Responden	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	skor
1	2	4	4	5	2	3	5	4	3	3	35
2	2	4	2	2	2	5	5	4	4	5	35
3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4	36
4	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	33
5	4	4	4	2	4	2	2	2	2	5	31
6	4	5	3	4	3	2	4	3	4	4	36
7	4	4	2	2	4	3	3	3	3	3	31
8	4	4	4	3	4	4	4	3	5	3	38
9	4	5	3	5	5	4	5	5	5	4	45

² <https://muijatim.or.id/2022/01/19/mui-jatim-keluarkan-fatwa-hukum-game-higgs-domino-island-dan-sejenisnya>

³ <http://aceh.tribunnews.com/> Bunyi Fatwa Ulama Aceh tentang Judi Online, Bagaimana Kaitannya dengan Game Domino? - Halaman all - Serambinews.com (tribunnews.com)

10	4	5	5	4	5	3	4	4	4	3	41
11	4	4	5	5	5	4	4	5	3	5	44
12	4	5	4	5	5	5	4	4	4	5	45
13	5	4	5	4	5	4	3	4	5	5	43
14	5	4	4	4	4	3	3	3	5	5	40
15	4	3	4	4	4	2	3	2	5	5	36
16	5	5	5	5	5	3	3	3	3	5	42
17	3	4	5	4	5	3	4	4	4	4	40
18	4	4	3	2	4	3	4	2	5	5	36
19	4	4	4	4	3	4	5	4	4	5	42
20	4	5	4	4	4	3	4	3	3	4	38
21	2	4	3	4	4	4	4	4	2	4	35
22	4	4	5	4	4	3	3	3	4	4	38
23	4	4	4	4	5	4	3	2	4	4	38
24	3	5	5	2	4	2	5	5	4	2	37
25	4	2	2	2	2	2	2	3	4	5	28
26	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
27	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
28	4	4	2	2	2	2	4	4	4	4	32
29	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
30	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
Jumlah											1.175

Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah seluruh responden atau sumber data lain terkumpul.⁴ Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik analisis data statistik menggunakan bantuan program IBM SPSS versi 26 untuk mengetahui korelasi dan pengaruh pengaruh aplikasi higgs domino terhadap akhlak pelajar di desa Pasinan.

Hasil dan Pembahasan

1. Uji Validitas

Validitas adalah metrik yang menggambarkan derajat validitas suatu instrumen. Ketika suatu instrumen mampu mengukur hasil yang diharapkan, maka dikatakan valid. Jika suatu instrumen secara akurat mengungkap data dari variabel yang diteliti, maka instrumen tersebut dianggap valid. Sejauh mana data yang terkumpul sesuai dengan validitas yang diinginkan ditunjukkan dengan tingkat validitas instrumen.⁵

Hasil dari perhitungan uji validitas akan dibandingkan dengan nilai r tabel atau nilai r *product moment* dengan kriteria sebagai berikut:

- 1) $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka butir soal tidak valid
- 2) $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ maka butir soal valid

Selain menggunakan rumus korelasi product moment, dalam menghitung uji validitas juga menggunakan SPSS versi 26. Berikut ini akan dipaparkan langkah-langkah dalam menghitung uji validitas dengan SPSS versi 26:

- 1) Aktifkan program SPSS

⁴ Sugiono, Metode Penelitian Pendidikan.... hal. 147.

⁵ Sugiono, Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D. Bandung: CV Alfabeta 2014.

- 2) Buat data pada variabel view
- 3) Masukkan data pada data view
- 4) Klik *Analyze* → *Correlate* → *Bivariate* selanjutnya akan muncul jendela *Bivariate Correlation*
- 5) Blok seluruh indikator dan klik tanda panah ke kotak *items* lalu klik *OK*.⁶

Gambar 4.1 hasil Uji validitas

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X1	35,87	41,249	0,063	0,812
X2	35,55	40,189	0,204	0,795
X3	35,81	36,428	0,435	0,773
X4	35,87	34,249	0,587	0,755
X5	35,61	34,512	0,621	0,752
Y1	36,10	33,357	0,657	0,746
Y2	35,65	35,437	0,525	0,763
Y3	35,87	32,783	0,611	0,750
Y4	35,55	33,789	0,513	0,764
Y5	35,23	35,247	0,381	0,783

Adapun uji validitas instrumen penelitian ini dengan menggunakan program SPSS versi 2.6 adalah terdapat 10 item yang valid dan 1 yang item tidak valid. Item yang valid yaitu meliputi 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9. Sedangkan item yang tidak valid meliputi nomor 10

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah suatu instrumen dapat dimanfaatkan sebagai alat untuk pengumpulan data karena dapat diandalkan memungkinkan untuk lebih percaya pada instrumen tersebut.⁷ uji reliabilitas juga bisa menggunakan *SPSS versi 26*.

⁶ Sumber: *Output SPSS versi 26*

⁷ Arikunto, 2010. *Produser Penelitian Suatu Pendekatan Praktik Edisi Revisi*. Jakarta: Rineka Cipta. Hal. 211.

Gambar 4.2 Hasil Uji Reabilitas SPSS Versi 26
Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	31	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	31	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.789	10

Berdasarkan hasil uji reliabilitas di atas dapat diketahui nilai *Cronbach's Alpha* 0,789. Maka dapat disimpulkan bahwa nilai *Cronbach's Alpha* 0,789. > 0,631 sehingga kuesioner dinyatakan reliabel. Selanjutnya penelitian ini menggunakan analisis inferensial yang bertujuan untuk berbagi informasi mengenai seluruh populasi dengan menggunakan data sampel guna membuat kesimpulan yang relevan dengan menggunakan uji normalitas dan uji hipotesis.

3. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menentukan apakah sampel penelitian berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Untuk mengetahui apakah data yang peneliti peroleh dari variabel-variabel yang diteliti terdistribusi secara teratur atau tidak. Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk pada komputer digunakan sebagai uji normalitas dalam perangkat SPSS versi 26.⁸

Gambar 4.3 Hasil Uji Normalitas *Kolmogorov-Smirnov*

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
VAR00001	.144	30	.116	.951	30	.178

a. Lilliefors Significance Correction

Perumusan hipotesis sebagai berikut:

H_0 = Sampel berasal dari populasi berdistribusi normal

H_a = Sampel berasal dari populasi berdistribusi tidak berpengaruh

Dengan kriteria data berdistribusi normal $Sig. > \alpha(0,05)$ dan tidak berdistribusi normal jika $Sig. < \alpha(0,5)$, berdasarkan gambar menunjukkan bahwa hasil uji normalitas dari nilai skor1 memiliki P- value (*Sig.*) sebesar 0,116 dan 0,178. Nilai P- value (*Sig.*) lebih besar daripada $\alpha(0,5)$. Oleh karena itu dapat disimpulkan H_0 diterima dan H_a ditolak. Hal ini

⁸ Sumber: Output SPSS versi 26

berarti bahwa nilai skor berasal dari sampel yang berdistribusi normal. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan dari data hasil nilai skor pengaruh *aplikasi higgs domino* terhadap akhlak pelajar di Desa Pasinan Kecamatan Baureno Kabupaten Bojonegoro berdistribusi normal.

4. Uji Hipotesis

Kriteria pengujian hipotesis yaitu:

- a. Jika nilai $sig. (2\text{ tailed}) > \alpha$ atau $sig. (2\text{ tailed}) > 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak
- b. Jika nilai $sig. (2\text{ tailed}) < \alpha$ atau $sig. (2\text{ tailed}) < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima

Berdasarkan gambar di bawah, hasil uji- T menggunakan SPSS diperoleh nilai $sig. (2\text{tailed}) < 0,100 < 0,5$. Artinya tidak ada perbedaan rata-rata yang signifikan antara pengaruh *aplikasi higgs domino* terhadap akhlak pelajar. Untuk perhitungan uji *paired sample T-Test* dengan SPSS secara lengkap dapat dilihat pada lampiran. Berikut ini akan dipaparkan langkah-langkah dalam menghitung uji validitas dengan *SPSS versi 26*:⁹

Gambar 4.4 Hasil Uji Sample Paired T-Test

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.306 ^a	.094	.061	4.633

a. Predictors: (Constant), domino

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	62.074	1	62.074	2.892	.100 ^b
	Residual	600.892	28	21.460		
	Total	662.967	29			

a. Dependent Variable: akhlak
b. Predictors: (Constant), domino

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	50.507	5.673		8.903	.000
	domino	-.244	.143	-.306	-1.701	.100

a. Dependent Variable: akhlak

Berdasarkan data Gambar 4.7 dapat diketahui besarnya nilai korelasi/hubungan (R) adalah 0,306. Dapat diketahui pula koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,94 sehingga dapat diartikan bahwa pengaruh variabel X (*Aplikasi higgs domino*) dengan variabel Y (Akhlak Pelajar) adalah sebesar 30,6%

⁹ Sumber: Output SPSS versi 26

Berdasarkan hasil *regresi linear* di atas dapat diketahui bahwa nilai F hitung sebesar 2.892 dengan tingkat signifikansi $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh antara variabel X (mas pubertas) dengan variabel Y (motivasi belajar).

Untuk mengetahui seberapa kuat pengaruh variabel X terhadap variabel Y dapat dilihat dari koefisien determinasi. Berdasarkan yang dilakukan dalam pengambilan keputusan peneliti menggunakan langkah berikut. Jika $\text{sig} < 0,05$ H_0 diterima dan jika $> 0,05$ maka H_0 ditolak. Pada penelitian ini sig. 0,00 yang berarti $< 0,05$ maka H_0 diterima maka dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini ada pengaruh dalam penggunaan aplikasi *higgs domino* terhadap akhlak pelajar di desa Pasinan.

Pembahasan

Hasil penelitian ini mendeskripsikan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pelajar di Desa Pasinan memainkan aplikasi *higgs domino*?

Untuk memainkan *aplikasi Higgs Domino* atau permainan serupa di perangkat bergerak seperti *smartphone* atau *tablet*, berikut adalah langkah-langkah umum yang dapat diikuti oleh pelajar:

- a. Persiapkan Perangkat:
 1. Pastikan anda memiliki perangkat yang mendukung aplikasi tersebut, seperti *smartphone* atau *tablet*.
 2. Pastikan perangkat anda terhubung ke internet, baik melalui Wi-Fi atau data seluler.
- b. Unduh Aplikasi:
 1. Buka toko *aplikasi* resmi pada perangkat anda, seperti *Google Play Store* (untuk perangkat *Android*) atau *App Store* (untuk perangkat *IOS* seperti *iPhone* atau *iPad*).
 2. Cari *aplikasi Higgs Domino* dengan menggunakan *fitur* pencarian.
- c. Unduh dan *Instal*:

Ketika anda menemukan *aplikasi Higgs Domino*, ketuk tombol "Unduh" atau "*Instal*" untuk mengunduh dan menginstal *aplikasi* ke perangkat anda.

2. Bagaimana akhlak pelajar di Desa Pasinan?

Akhlak pelajar di Desa Pasinan, seperti dimanapun, dapat bervariasi tergantung pada individu dan nilai-nilai yang diajarkan oleh keluarga, masyarakat, dan sekolah. Namun, secara umum, berikut adalah beberapa nilai dan akhlak yang sering diharapkan dari pelajar di Desa Pasinan atau di berbagai komunitas:

- a. Ketulusan dan Kejujuran:

Pelajar diharapkan untuk selalu jujur dalam segala situasi, baik dalam tugas sekolah maupun dalam interaksi sehari-hari. Kejujuran dianggap sebagai nilai penting dalam membangun kepercayaan.
- b. Sopan Santun:

Pelajar diharapkan untuk bersikap sopan santun dalam berkomunikasi dengan guru, teman sekelas, dan orang lain. Mengucapkan salam, menghormati orang yang lebih tua, dan berbicara dengan sopan adalah bagian dari akhlak yang dihargai.
- c. Rasa Tanggung Jawab:

Pelajar harus memiliki rasa tanggung jawab terhadap tugas-tugas sekolah, pekerjaan rumah, dan kewajiban lainnya. Mereka diharapkan untuk menyelesaikan tugas dengan sungguh-sungguh.

3. Adakah pengaruh permainan *higgs domino* terhadap akhlak pelajar di Desa Pasinan?

Pengaruh permainan *higgs domino* atau permainan lainnya terhadap akhlak pelajar di desa Pasinan, seperti dimanapun, dapat bervariasi tergantung pada sejumlah faktor, termasuk cara permainan tersebut dimainkan dan sejauh mana pelajar mengontrol waktu dan interaksi mereka dengan permainan. Berikut beberapa faktor yang dapat memengaruhi pengaruh permainan tersebut terhadap akhlak pelajar:

- a. Waktu yang dihabiskan:

Jika seorang pelajar menghabiskan terlalu banyak waktu dalam permainan *higgs domino* hingga mengorbankan waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar, berinteraksi dengan keluarga, atau berpartisipasi dalam aktivitas sosial positif lainnya, hal ini dapat berdampak negatif pada akhlak dan kewajiban mereka.

b. Interaksi Sosial:

Permainan *higgs domino* dapat memiliki aspek sosial, di mana pelajar berinteraksi dengan pemain lain dalam permainan. Interaksi ini dapat memengaruhi sikap dan perilaku pelajar terhadap orang lain, tergantung pada bagaimana mereka berkomunikasi dan berperilaku selama bermain.

c. Konten dalam Permainan:

Konten dalam permainan juga bisa memengaruhi akhlak pelajar. Jika permainan mengandung unsur-unsur yang merangsang kekerasan, diskriminasi, atau perilaku negatif lainnya, maka hal itu dapat memengaruhi pemahaman pelajar tentang norma-norma sosial dan etika.

d. Kendali Orang Tua dan Pengawasan:

Peran orang tua dalam mengawasi waktu dan jenis permainan yang dimainkan oleh anak-anak mereka sangat penting. Orang tua dapat membantu mengarahkan anak-anak mereka untuk memainkan permainan yang sesuai dengan nilai-nilai dan akhlak yang diinginkan.

Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil analisa data dan pembahasan maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Untuk memainkan aplikasi *Higgs Domino* atau permainan serupa di perangkat bergerak seperti *smartphone* atau *tablet*, dengan cara mengunduh aplikasi di dalam *playstore* dan untuk membuka permainan ini menggunakan data internet.
2. Akhlak pelajar di Desa Pasinan, seperti di mana pun, dapat bervariasi tergantung pada individu dan nilai-nilai yang diajarkan oleh keluarga, masyarakat, dan sekolah. Namun, secara umum, berikut adalah beberapa nilai dan akhlak yang sering diharapkan dari pelajar di Desa Pasinan seperti sopan santun, menggorhormati orang yang lebih tua, dan berbicara dengan santun kepada orang yang lebih tua darinya.
3. Pengaruh permainan *higgs domino* atau permainan lainnya terhadap akhlak pelajar di desa Pasinan, seperti di mana pun, dapat bervariasi tergantung pada sejumlah faktor, termasuk cara permainan tersebut dimainkan dan sejauh mana pelajar mengontrol waktu dan interaksi mereka dengan permainan nilai. Berdasarkan uji yang dilakukan peneliti dengan menggunakan *SPSS* signifikansi $> 0,05$ maka nilai residual data berdistribusi normal, dan apabila nilai signifikansi $< 0,05$ maka nilai residual data tidak berdistribusi normal. Yang terakhir uji *coefficients* dilakukan dalam pengambilan keputusan peneliti menggunakan langkah berikut. Jika $\text{sig} < 0,05$ H_0 diterima dan jika $>0,05$ maka H_0 ditolak. Pada penelitian ini sig. 0,00 yang berarti $<0,05$ maka H_0 diterima maka dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini ada pengaruh dalam penggunaan aplikasi *higgs domino* terhadap akhlak pelajar di desa Pasinan.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, peneliti menyadari bahwa penelitian ini masih banyak kekurangan. Untuk itu, peneliti memberikan beberapa saran untuk bahan pertimbangan sebagai penyempurnaan penelitian selanjutnya, yaitu sebagai berikut:

1. Bagi pelajar Desa Pasinan

Penulis memberikan saran bagi pelajar yang ada di desa Pasinan untuk dapat menggunakan waktu sehari-hari di rumah sebaik mungkin, jangan sampai pelajar desa Pasinan melalikan kewajibannya.

2. Bagi orang tua

Penulis memberikan saran bagi orang tua pelajar desa Pasinan untuk memberikan pengawasan kepada putranya di rumah dalam menggunakan *handphone*, berikan anak

tanggung jawab jika diperbolehkan menggunakan *handphone* jelaskan juga batasan-batasannya.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Penulis memberikan saran bagi peneliti selanjutnya agar dapat mengembangkan dan memperluas bagian-bagian yang belum tersentuh dalam penelitian ini.

Referensi

Nurfadilah Ramdani, skripsi: *Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VI SDN Bawakareng 1 Kota Makasar*, Universitas Muhammadiyah Makasar 2018

<https://muijatim.or.id/2022/01/19/mui-jatim-keluarkan-fatwa-hukum-game-higgs-domino-island-dan-sejenisnya>

<http://aceh.tribunnews.com/Bunyi-Fatwa-Ulama-Aceh-tentang-Judi-Online,-Bagaimana-Kaitannya-dengan-Game-Domino?-Halaman-all-Serambinews.com>
(tribunnews.com)

Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta 2014.

Arikunto, 2010. *Produser Penelitian Suatu Pendekatan Praktik Edisi Revisi*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sumber: Output SPSS versi 26