

SKRIPSI

**PENGARUH KEBIASAAN BERMAIN GAME TERHADAP
HASIL BELAJAR PAI PADA PESERTA DIDIK DI SMAN 1
TERUSAN NUNYAI KABUPATEN LAMPUNG TENGAH
TAHUN PELAJARAN 2018/2019**

Oleh :

NIKMA PUJIANA SAFITRI

NPM. 1501010090



Jurusan: Pendidikan Agama Islam (PAI)

Fakultas: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO

1441 H / 2019 M

**PENGARUH KEBIASAAN BERMAIN GAME TERHADAP
HASIL BELAJAR PAI PADA PESERTA DIDIK DI SMAN 1
TERUSAN NUNYAI KABUPATEN LAMPUNG TENGAH
TAHUN PELAJARAN 2018/2019**

Diajukan untuk Memenuhi Tugas dan sebagai Syarat Mendapatkan Gelar
Sarjana Pendidikan

Oleh :
NIKMA PUJIANA SAFITRI
NPM. 1501010090

Pembimbing 1 : Dr. Hj. Akla, M.Pd
Pembimbing 2 : Drs. Mahyunir, M.Pd

Jurusan : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Fakultas: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO
1440 H / 2019 M



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id


PERSETUJUAN

Judul : KEBIASAAN BERMAIN GAME DAN PENGARUHNYA
TERHADAP HASIL BELAJAR PAI PADA PESERTA
DIDIK DI SMAN 1 TERUSAN NUNYAI KABUPATEN
LAMPUNG TENGAH TAHUN PELAJARAN 2018/2019
Nama : NIKMA PUJIANA SAFITRI
NPM : 1501010090
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Agama Islam (PAI)


DISETUJUI

Untuk dimunaqosyah dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah
dan Ilmu Keguruan IAIN Metro.

Dosen Pembimbing I


Dr. Akla M. Pd
NIP. 19691008 200003 2 005

Metro, Agustus 2019
Dosen Pembimbing II


Drs. Mahyunir
NIP. 19550626 198603 1 001

Mengetahui
Ketua Jurusan PAI

Muhammad Ali, M.Pd.I.
NIP. 19780314 200710 1 003



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

NOTA DINAS

Nomor :
Lampiran : 1 (Satu) Berkas
Perihal : Permohonan Dimunaqosyahkan

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Metro
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Setelah kami mengadakan pemeriksaan dan bimbingan seperlunya, maka skripsi penelitian yang telah disusun oleh :

Nama : NIIKMA PUJIANA SAFITRI
NPM : 1501010090
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Yang berjudul : KEBIASAAN BERMAIN GAME DAN PENGARUHNYA TERHADAP HASIL BELAJAR PAI PADA PESERTA DIDIK DI SMAN 1 TERUSAN NUNYAI KABUPATEN LAMPUNG TENGAH TAHUN PELAJARAN 2018/2019

Sudah kami setuju dan dapat diajukan ke Fakultas Institut Agama Islam Negeri Metro untuk dimunaqosyahkan.

Demikian harapan kami dan atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Dosen Pembimbing I

Dr. Akla M. Pd
NIP. 19691008 200003 2 005

Metro, Agustus 2019
Dosen Pembimbing II

Drs. Mahyunir
NIP. 19550626 198603 1 001



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telp. (0726) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.metrouniv.ac.id E-mail:
iainmetro@metrouniv.ac.id

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

No. B-3356/In-28-1/D/PP-00-9/11/2019

Skripsi dengan judul: **KEBIASAAN BERMAIN GAME DAN PENGARUHNYA TERHADAP HASIL BELAJAR PAI PADA PESERTA DIDIK DI SMAN 1 TERUSAN NUNYAI KABUPATEN LAMPUNG TENGAH TAHUN PELAJARAN 2018/2019**, disusun oleh: **Nikma Pujiana Safitri NPM: 1501010090**, Jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI) telah diujikan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada Hari/Tanggal: **Selasa, 15 Oktober 2019**.

TIM PENGUJI:

Ketua/Moderator : Dr. Hj. Akla, M.Pd.

Penguji I : Dr. Mukhtar Hadi, S.Ag, M.Si

Penguji II : Drs. Mahyunir, M.Pd

Sekretaris : Ghulam Murtadlo, M.Pd.I



Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. Hj. Akla, M.Pd.

NIP. 19691008 200003 2 005

**PENGARUH KEBIASAAN BERMAIN GAME TERHADAP
HASIL BELAJAR PAI PADA PESERTA DIDIK DI SMAN 1
TERUSAN NUNYAI KABUPATEN LAMPUNG TENGAH
TAHUN PELAJARAN 2018/2019**

ABSTRAK

Oleh:

NIKMA PUJIANA SAFITRI

Bermain game banyak dilakukan oleh peserta didik. Permainan adalah merupakan salah satu aktivitas yang dilakukan oleh seseorang yang membuat ia merasa senang dan merasa terhibur dengan hal tersebut peserta didik yang mempunyai bermain game akan mengganggu segala aktifitasnya termasuk belajar dan mempengaruhi hasil belajar peserta didik karna peserta didik lebih asik bermain game. Hasil belajar tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti faktor internal dan faktor eksternal.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Apakah ada pengaruh Kebiasaan Bermain Game terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Terusan Nunyai kabupaten Lampung Tengah. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh Kebiasaan Bermain Game terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Terusan Nunyai kabupaten Lampung Tengah. Hipotesis penelitian adalah ada pengaruh Kebiasaan Bermain Game terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam. Populasi pada penelitian ini adalah 185 siswa yaitu dari kelas XI IPS 1 sampai XI IPS 3 dan XI IPA 1 sampai XI IPA 3, untuk sampel pada penelitian ini sebanyak 30 responden di kelas XI IPS 1.

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data kuesioner (angket) dan dokumentasi. Angket tersebut ditujukan kepada siswa untuk mencari data tentang pengaruh Kebiasaan Bermain Game. Dokumentasi yang bertujuan untuk mendapatkan informasi tentang hasil belajar, sejarah sekolah dan lain sebagainya.

Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa ada pengaruh Kebiasaan Bermain Game terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Terusan Nunyai kabupaten Lampung Tengah. Hal ini terbukti dari hasil analisis data yang menunjukkan bahwa harga Chi Kuadrat hitung sebesar 76.099 lebih besar dari pada Chi Kuadrat tabel dengan signifikan 1 % maupun 5%. Sehingga dalam penelitian ini hipotesis alternative (Ha) diterima dan (Ho) ditolak.

ORISINALITAS PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : NIKMA PUJIANA SAFITRI

NPM : 1501010090

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi ini secara keseluruhan adalah asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Metro, Juli 2019
Yang Menyatakan,



Nikma Pujiana Safitri
NPM. 1501010090

MOTTO

وَلْتَكُنْ مِنْكُمْ أُمَّةٌ يَدْعُونَ إِلَى الْخَيْرِ وَيَأْمُرُونَ بِالْمَعْرُوفِ وَيَنْهَوْنَ عَنِ الْمُنْكَرِ
وَأُولَئِكَ هُمُ الْمُفْلِحُونَ ﴿١٠٤﴾

Artinya: Dan hendaklah ada di antara kamu segolongan umat yang menyeru kepada kebajikan, menyuruh kepada yang ma'ruf dan mencegah dari yang munkar; merekalah orang-orang yang beruntung, (QS. Ali 'Imran: 104)

PERSEMBAHAN

Diiringi ucapan terimakasih dan rasa syukur kehadirat Allah SWT, ku persembahkan skripsi ini sebagai bakti dan cinta kepada orang-orang tersayang.

1. Bapak **Puji Hartono** dan Ibunda **Dewi Sarinah** yang tercinta, terimakasih untuk perjuangan dan pengorbanan yang selama ini tidak mengenal lelah dan tanpa pamrih untuk mewujudkan cita-citaku dan yang memiliki harapan besar menjadikanku kelak menjadi orang yang berguna dan menjadi berkah bagi keluarga. Terimakasih atas iringan doa yang senantiasa mengalir untukku, semoga doa harapan dan jerih lelah kalian kelak akan terbalaskan dengan keberhasilan putrimu ini. *I loveyou somuch* pahlawan kehidupanku.
2. Adikku **Imelda Fara Destania**, yang senantiasa memberikan dukungan, semangat senyum canda tawa dan doanya untuk keberhasilan ini, cinta kalian memberikan semangat yang menggebu, terimakasih dan sayangku untukmu.
3. Calon Imamku **Muchammad Rizal** yang menjadi sumber inspirasi terimakasih telah memberikan semangat, motivasi, keceriaan, kebahagiaan, serta berbagi keluhkesah yang telah terjalin selama ini.
4. Teman Seperjuanganku Teman Tidurku Teman Mondar Mandirku Teman Disegala Suasana **Intan wulan sari** terimakasih telah memberikan dukungan serta rela mengorbankan waktunya untukku, semoga hubungan ini terjalin baik sampai kita sukses, dan juga semangat para ketuku , **Imam nurkholis, Nisa fauziyati, Tia hamimatul dan Sylvia kumalasari**, ku sayang kalian.
5. Almamater tercintaku IAIN Metro.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan proposal ini. Penyusunan Skripsi ini melibatkan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

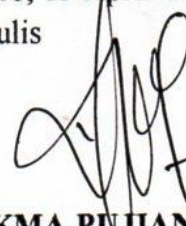
1. Ibu Prof. Dr. Hj. Enizar, M.Ag selaku Rektor IAIN Metro.
2. Ibu Dra. Hj. Akla M.Pd selaku Dekan FTIK IAIN Metro.
3. Bapak Muhammad Ali, M. Pd. I selaku ketua jurusan PAI.
4. Bapak Drs. Mahyunir, M.Pd dan Ibu Dra. Hj. Akla M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dengan sabar dalam menyelesaikan proposal ini.
5. Kepala sekolah SMA N 1 Terusan Nunyai , Bapak Drs. Andreas Sinaga, MM yang telah memberikan izin penelitian.
6. Ibu Hanura, S. Pd selaku wali kelas XI IPS 1 yang telah membantu dalam proses penelitian ini.

Penulisan penelitian ini adalah sebagai salah satu bagian dari persyaratan untuk menyelesaikan pendidikan program Strata satu Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro guna memperoleh gelar S.Pd Skripsi ini dibuat untuk meneliti tentang “Kebiasaan bermain game dan pengaruhnya terhadap Hasil Belajar PAI pada peserta didik di SMAN 1 Terusan Nunyai Kabupaten Lampung Tengah Tahun Pelajaran 2018/2019.”

Skripsi ini disusun berdasarkan referensi dari buku serta jurnal yang relevan dengan penelitian. Adapun kritik dan saran demi perbaikan proposal ini sangat diharapkan dan akan diterima dengan kelapangan dada. Dan akhirnya semoga rencana penelitian/proposal ini dapat dikembangkan menjadi penelitian yang sebenarnya.

Metro, 15 April 2019

Penulis



NIKMA PUJIANA SAFITRI
NPM : 1501010090

DAFTAR ISI

Halaman Sampul	i
Halaman Judul	ii
Halaman Persetujuan	iii
Halaman Pengesahan	iv
Halaman Abstrak	v
Halaman Orisinalitas Penelitian	vi
Halaman Motto	vii
Halaman Persembahan	viii
Kata Pengantar	ix
Daftar Isi	x
Daftar Tabel	xiii
Daftar Gambar	xiv
Daftar Lampiran	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian	7
F. Penelitian yang Relevan	8
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Hasil Belajar	13
1. Pengertian Hasil Belajar	13
2. Ciri-ciri Hasil Belajar	15
3. Jenis-jenis Hasil Belajar	16
4. Indikator Hasil Belajar	17
5. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	17

B. Kebiasaan Bermain Game	22
1. Pengertian Game	22
2. Jenis-jenis game pada Android	27
3. Faktor penyebab Kebiasaan Bermain Game	28
4. Dampak dari kebiasaan Bermain Game	33
5. Strategi Menanggulangi Kebiasaan Bermain Game	38
C. Keterkaitan antara Hasil Belajar dan Kebiasaan Bermain Game	40
D. Kerangka Berfikir dan Paradigma	44
1. Kerangka Berfikir	44
2. Paradigma Penelitian	45
E. Hipotesis Penelitian	46

BAB III METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian	47
B. Definisi Operasional Variabel	48
C. Populasi, Sampel dan Teknik Pengambilan Sampel	49
D. Teknik Pengumpulan Data	50
E. Instrumen Penelitian	52
F. Teknik Analisis Data	54

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Temuan Umum	56
1. Deskripsi Lokasi Penelitian	56
a. Sejarah Singkat SMAN 1 Terusan Nunyai	56
b. Visi, Misi dan Tujuan Sekolah	60
c. Struktur Organisasi SMAN 1 Terusan Nunyai	61
d. Keadaan Sarana dan Prasarana SMAN Terusan Nunyai	63
e. Keadaan Guru, Keadaan Pegawai SMAN Terusan Nunyai	64

f. KeadaanSiswa SMAN 1 TerusanNunyai.....	65
2. Deskripsi Data HasilPenelitian	66
a. Data Kebiasaanbermain Game di SMAN 1 TerusanNunyai	66
b. Data Tentang Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI di SMAN 1 TerusanNunyai	70
B. TemuanKhusus	71
C. Pembahasan	77

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	81
B. Saran	82

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

Tabel:

1. Kisi-kisi Angket Kebiasaan Bermain Game di SMAN 1 Terusan Nunyai	52
2. Keadaan Gedung SMAN 1 Terusan Nunyai	63
3. Keadaan Guru dan Staf SMAN 1 Terusan Nunyai	64
4. Daftar Nama Siswa Kelas XI SMAN 1 Terusan Nunyai TP. 2018/2019 ..	65
5. Hasil Angket Kebiasaan Bermain Game terhadap Hasil Belajar PAI Peserta Didik.....	67
6. Hasil Belajar ulangan harian PAI Peserta Didik Di SMAN 1 Terusan Nunyai	70
7. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar PAI Peserta Didik di SMAN 1 Terusan Nunyai	71
8. Tabel Kerja Untuk Menghitung X^2 antara Kebiasaan Bermain game Terhadap Hasil Belajar PAI Peserta Didik	72
9. Tabel Interval Koefisien <i>Product Moment</i> Kebiasaan Bermain game Terhadap Hasil Belajar PAI Peserta Didik.....	75

DAFTAR GAMBAR

1. Paradigma Sederhana	58
2. Struktur Organisasi SMAN 1 Terusan Nunyai	63

DAFTAR LAMPIRAN

1. Surat keterangan izin *pra Survey* dari IAIN Metro
2. Surat keterangan *Pra Survey* dari SMAN 1 Terusan Nunyai Kecamatan Terusan Nunyai Kabupaten Lampung Tengah
3. Surat Bimbingan Skripsi
4. Surat Izin *Research* dari IAIN Mtero
5. Surat Tugas Izin *Research* dari IAIN Metro
6. Surat Keterangan *Research* dari Kepala Sekolah SMAN 1 Terusan Nunyai
7. Surat Keterangan Bebas Pustaka Jurusan Pai
8. Surat keterangan bebas pustaka Perpustakaan
9. Kartu Konsultasi Bimbingan Skripsi
10. *Out line*
11. Alat Pengumpul Data
12. Lampiran Analisis Data Peneliitian Uji Validitas dan Reliabilitas
13. Tabel chi
14. Foto Kegiatan Penelitian di SMAN 1 Terusan Nunyai
15. Daftar Riwayat Hidup

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Salah satu tahapan tumbuh kembang yang mempengaruhi kualitas adalah tahap tumbuh kembang anak usia sekolah. “Anak akan mengalami sebuah proses tumbuh kembang dengan berbagai macam perubahan yang akan terjadi baik secara fisik, psikososial, kognitif, moral, dan spiritual”.¹

Pada masa perkembangan usia sekolah, mereka sangat menyukai hal-hal yang bersifat kompetisi, salah satunya adalah kompetensi dalam permainan dengan kompetisi tersebut anak akan tertantang untuk menjadi yang terbaik dan lebih asyik dalam melakukan permainan.

Berdasarkan pengertian diatas, tumbuh kembang seorang anak dipengaruhi dengan adanya proses tumbuh kembang anak usia sekolah, permainan merupakan salah factor penunjang yang mempengaruhi sikap moral, kognitif dan spiritual. Permainan juga diperlukan untuk pertumbuhan seorang anak. Salah satu upaya untuk mengoptimalkan tumbuh kembang anak yaitu dengan bermain.

Masa remaja adalah masa dimana seseorang tumbuh dan berkembang mencapai kedewasaan, Di zaman modern, interaksi sosial sebagai bentuk penyesuaian sosial yang dilakukan oleh remaja yang tidak terbatas dalam dunia nyata saja, namun seiring dengan perkembangan ilmu

¹ Marlina et al., “*Hubungan Bermain Game Online Dengan Prestasi Belajar Matematika Anak Usia Sekolah Kelas V Di Sekolah Dasar Saraswati 1 Dnpasar Tahun 2014,*” *Jurnal Kedokteran 2* (January 2015), hlm. 1.

pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat membantu satu program yang diminati oleh kalangan remaja saat ini adalah media game online. Seseorang yang terikat pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak bisa lepas untuk bermain game online, yang ditandai dengan adanya dorongan untuk melakukan secara terus menerus yang disertai penarikan diri, ketidakmampuan mengatur waktu, mempunyai masalah dengan pengaruh interpersonal dan kesehatan.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi tentunya tidak hanya menciptakan berbagai macam peralatan yang membantu masyarakat dalam bekerja saja, tetapi juga ketika masyarakat ingin bersantai dan mencari suatu hiburan maka muncullah jenis-jenis permainan yang bervariasi². Pada zaman modern saat sekarang ini tidak diragukan lagi bagaimana perkembangan teknologi begitu pesat. Dapat kita lihat dan rasakan sekarang ini kita hidup tidak bisa lepas dari yang namanya teknologi yang dapat menghibur seperti permainan Dan berbagai peralatan yang dapat membantu manusia dalam bekerja maupun kegiatan sehari-hari.

Kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi yang sangat pesat menuntut kita untuk jeli dalam memilih berbagai informasi yang kita terima. “Salah satu dampak dari kemajuan teknologi adalah internet”.³ Dari pengertian diatas dapat difahami bahwa dampak dari kemajuan teknologi yaitu internet, berbagai informasi dapat diakses melalui internet secara bebas. Tidak

²Azwar Efendi and Romi Marnelly, “Dampak Kecanduan Permainan Playstation (Ps) Dikalangan Mahasiswa Universitas,” *Jom Fisip* 1, no. 2 (Oktober 2014), hlm 1.

³Marlina et al., “Hubungan Bermain Game Online Dengan Prestasi Belajar Matematika Anak Usia Sekolah Kelas V Di Sekolah Dasar Saraswati 1 Dnpasar Tahun 2014,” hlm. 3.

hanya informasi melainkan berbagai sarana hiburan permainan juga disajikan oleh internet.

Permainan adalah suatu perbuatan yang mengandung keasyikan dan dilakukan atas kehendak diri sendiri. Permainan cukup penting bagi perkembangan jiwa anak.⁴ Dari pengertian tersebut dapat difahami bahwa permainan merupakan salah satu hal yang mendorong dan cukup penting dengan perkembangan jiwa anak, salah satu yang termasuk perkembangan jiwa anak antara lain fikiran dapat berkembang. Oleh karena itu sebagai orang tua perlu memberi kesempatan dan sarana untuk anak-anak dalam kegiatan bermainnya karna permainan juga memiliki peranan penting dalam perkembangan seorang anak.

Salah satu permainan yang memiliki unsur kompetisi saat ini adalah game online. Banyak pengaruh negatif dari internet berlebihan dalam bermain game. Pada anak yang kecanduan game online akan memiliki konsentrasi yang kurang, terutama dalam hal belajar dan kegiatan lainnya tanpa memperdulikan orang orang yang berada di sekelilingnya.

Berdasarkan pernyataan diatas dapat dipahami bahwa perubahan perilaku pada seorang anak yang termasuk usia remaja yang mengalami kecanduan game online mungkin tidak dirasakan oleh remaja itu sendiri, tetapi dapat dirasakan oleh orang lain yang berada disekitar mereka khususnya orang tua maupun teman atau orang lain.

⁴ Ahmadi Abu, *psikologi perkembangan*, (Jakarta: PT Rineka Cipta,2005), hlm.106.

Bermain game online biasanya diawali dengan permainan game offline yang telah terlebih dahulu dikenal oleh anak-anak dan remaja ini lewat telepon genggam. Berawal dari permainan offline ini maka secara perlahan mereka mulai berkenalan dengan game online. Lewat game online mereka saling berinteraksi dan mengenal jenis-jenis game online lainnya.

Selain itu ada pula pengguna game online yang memiliki kontrol diri yang sangat bagus dan tinggi sehingga mampu mengatur penggunaan games online sehingga tidak tenggelam dalam game online. Pengguna game online dengan kontrol diri rendah tidak mampu mengatur penggunaan game online sehingga perhatian tertuju hanya pada game online, berharap untuk selalu memainkan game online atau memikirkan aktivitas game online.⁵

Berdasarkan pernyataan diatas dapat diketahui bahwa seseorang yang bermain game online dapat mengontrol serta mengatur dirinya sendiri agar tidak kecanduan dalam bermain, mampu mengatur waktu agar dapat bisa membagi waktu antara bermain game dengan aktivitas lainnya.

Game online merupakan sebuah kata yang sering digunakan untuk merepresentasikan sebuah permainan digital yang sedang marak di zaman yang modern ini. Game online ini banyak dijumpai di kehidupan sehari-hari. Walaupun beberapa orang berpikir bahwa *game online* identik dengan Komputer, game tidak hanya beroperasi di komputer. Bahkan game juga ada di telepon genggam. Game online berguna untuk refreshing atau menghilangkan rasa jenuh si pemain baik itu dari kegiatan sehari-hari (kerja, belajar, dan faktor lainnya) maupun sekadar mengisi waktu luang.⁶

Dari pengertian diatas dapat di fahami bahwa game online merupakan salah satu hiburan yang paling diminati oleh peserta didik karna game online ada di telepon genggam yang sangat praktis dibawa kemana-

⁵ Rahmad Nico Suryanto, "Dampak Positif Dan Negatif Permainan Game Online Dikalangan Pelajar," *Jom Fisip* 2, no. 2 (Oktober 2015), hlm. 1.

⁶ Hardiyansyah Masya and Dian adi chandra, "Faktor Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didk Kelas X Di Madrasah Aliyah Al-Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016," *Jurnal bimbingan dan konseling* 3 (Mei 2016), hlm. 2.

mana. Permainan pada saat ini tidak seperti permainan terdahulu, jika dahulu permainan hanya bisa maksimal dimainkan dua orang, sekarang dengan kemajuan teknologi terutama jaringan internet, permainan bisa dimainkan seratus orang lebih sekaligus dalam waktu bersamaan, inilah salah satu keunggulan yang ditawarkan oleh *game online*, maka dari itu *game online* sangat diminati khususnya oleh kaum remaja, ada sebagian orang tua yang menyukainya tetapi bila dibandingkan, remaja lah yang paling banyak mempunyai hobi bermain game bahkan kecanduan dan menjadikan game sebagai kebiasaan di kegiatan sehari – hari mereka.

Banyaknya waktu yang dihabiskan dengan bermain game dapat berpengaruh terhadap perilaku remaja antara lain malas. Selain itu, berbagai game online banyak membutuhkan uang untuk membeli senjata-senjata game, sehingga tidak menutup kemungkinan pengguna yang mayoritas masih pelajar berbohong kepada orang tua dengan berbagai alasan agar dapat memenuhi hobinya bermain *game online*. Perubahan perilaku pada remaja yang mengalami kecanduan *game online* mungkin tidak dirasakan oleh remaja itu sendiri, tetapi dapat dirasakan oleh orang lain dilingkungan mereka khususnya orang tua dan guru yang berada disekolah karna melihat hasil belajar mereka yang turun.

Meskipun demikian, ternyata dalam pelaksanaan pembelajaran disekolah terhambat dengan adanya game online, anak anak yang bersekolah di SMA N 1 Terusan Nunyai cenderung mempunyai kebiasaan bahkan menjadikan *game online* sebagai hoby mereka. *Game online* sebagian besar

menyita waktu luang sedangkan waktu luang dapat digunakan untuk berbagai kegiatan selain bermain *game* misalnya belajar ataupun hal lainnya yang dapat menunjang hasil belajar mereka disekolah. Realita yang terjadi di sekolah tersebut peserta didik lebih cenderung asik dan respon terhadap gamenya dari pada saat pembelajaran dikelas, peserta didik dikelas cenderung pasif dan tidak mempunyai semangat.

Berdasarkan hal tersebut, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dalam sebuah judul Kebiasaan Bermain Game Dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Pai Pada Peserta Didik di SMAN 1 Terusan Nunyai Kabupaten Lampung Tengah Tahun Pelajaran 2018/2019.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat disimpulkan identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana bentuk kebiasaan bermain *game online* pada peserta didik di SMAN 1 Terusan Nunyai?
2. Bagaimana pengaruh bermain game terhadap hasil belajar PAI pada peserta didik di SMAN 1 Terusan Nunyai?

C. Batasan Masalah

Berdasarkan masalah-masalah yang teridentifikasi, maka penelitian ini dibatasi pada hasil belajar peserta didik kelas XI di SMAN 1 Terusan Nunyai pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah pengaruh kebiasaan bermain game terhadap hasil belajar PAI pada peserta didik di SMAN 1 Terusan Nunyai.

E. Tujuan Dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian.

Tujuan dari penelitian ini agar nantinya kita dapat mengetahui dampak bermain game online.

- a. Untuk mengetahui kebiasaan bermain *game online* pada peserta didik.
- b. Mengungkap pengaruh bermain game terhadap hasil belajar PAI pada peserta didik di SMAN 1 Terusan Nunyai

2. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

- a. Penelitian ini bermanfaat untuk memberikan pemahaman tentang dampak-dampak kebiasaan bermain *game online* pada hasil belajar siswa.
- b. Menambah khazanah keilmuan, wawasan dan pengalaman bagi peneliti agar nanti ketika menjadi seorang guru sudah memiliki pengalaman mengenai siswa yang mempunyai dampak hobi bermain game online yang mengganggu hasil belajar disekolah.

F. Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan yang pertama yaitu penelitian yang dilakukan oleh Ananda Erfan Musthafa didalam penelitian berjudul “*Pengaruh Intensitas Bermain Game Online dan Pengawasan Orang Tua Terhadap Perilaku Agresif Anak.*”

Focus penelitian diatas menekankan Intensitas bermain game online (X1) mempunyai pengaruh positif antara intensitas bermain game online dengan perilaku agresif anak (Y). Semakin tinggi intensitas bermain game online, maka semakin tinggi perilaku agresif anak. Pengawasan orang tua terhadap anak dalam bermain game online (X2) memiliki pengaruh negatif antara pengawasan orang tua dengan perilaku agresif anak (Y). Semakin tinggi pengawasan orang tua maka semakin rendah perilaku agresif anak. Game online dapat memberikan efek negative kepada anak yang memainkannya yaitu anak bisa melakukan tindakan atau perilaku agresif. Perilaku agresif anak terbentuk dari apa yang mereka lihat dan game online yang banyak mengandung unsur kekerasan dan agresivitas yang biasa mereka mainkan merupakan model yang bisa menjadi contoh perilaku agresif.⁷

Kesamaan penelitian ini adalah persamaan tema yang membahas tentang game online tetapi penelitian ini membahas tentang pengawasan orang tua terhadap perilaku agresif anak. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Kelemahan dari peneliti ini adalah menggunakan jenis penelitian

⁷ Ananda Erfan Mustafa, “*Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Dan Pengawasan Orang Tua Terhadap Perilaku Agresif Anak,*” *Jurnal ilmu komunikasi ilmu sosial dan ilmu politik* 1 (February 2014), hlm. 3.

kuantitatif yang hanya menghitung tingkat ke agresifan anak tanpa melihat hasil belajar yang ditimbulkan jika si anak mempunyai perilaku agresif.

Penelitian yang relevan yang kedua yaitu penelitian yang dilakukan oleh Ferry Hernoyo Budhi dan Endang Sri Indrawati yang berjudul “*Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Intensitas Bermain Game Online Pada Mahasiswa Pemain Game Online Di Game Center X Semarang*”⁸

Dari penelitian di atas dapat disimpulkan hubungan negatif yang signifikan antara kontrol diri dengan intensitas bermain game online pada mahasiswa pemain game online di game center X Semarang. Semakin rendah kontrol diri maka semakin tinggi intensitas bermain game online yang dimunculkan, demikian pula sebaliknya.

Game online mengakibatkan kecanduan, dimana seseorang yang mengalami kecanduan maka akan menyebabkan seseorang menghabiskan waktu berjam-jam bahkan sehari-hari hanya untuk bermain game online. Dapat disimpulkan bahwa penyebab seseorang bermain game online secara berlebihan dikarenakan oleh rutinitas yang membosankan, kurangnya kesempatan untuk bersantai dari padatnya jadwal sekolah atau kuliah, suasana tempat tinggal yang jauh dari kenyamanan yang menyebabkan seseorang betah berlama-lama di game center, serta adanya ajakan teman dalam bermain game untuk tetap sama-sama memainkan game online.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif, kesamaan penelitian ini yaitu terletak pada topik yang sama-sama membahas tentang

⁸ Ferry Hernoyo budhi and Endang Sri Indrawati, “*Hubungan Antara Kontrol Diri dengan Intensitas Bermain Game Online Pada Mahasiswa Pemain Game Online Di Game Center X Semarang.*” *Jurnal Empati* 5, no. 3 (Agustus 2016), hlm. 481.

bermain game online, tetapi penelitian ini lebih cenderung membahas tentang control diri dari masing masing mahasiswa dengan intensitas diri yang mereka miliki.

Penelitian yang ketiga yaitu penelitian yang dilakukan oleh Gery Fernando R yang berjudul “*Hubungan Antara Bermain Game Online Dengan Perilaku Sosial Dan Prestasi Belajar*”⁹

Hubungan bermain game online dengan perilaku sosial dan prestasi belajar anak dengan menggunakan uji korelasi Rank Spearman diperoleh nilai sig 0,001 ($p < 0,05$) yang artinya H_0 ditolak atau ada hubungan yang signifikan sebesar -0,462 terhadap perilaku sosial dan prestasi belajar anak. Artinya ada pengaruh negatif dari bermain game online dengan perilaku sosial. Hasil yang diperoleh sesuai dengan teori yang menyatakan bahwa prestasi belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu faktor eksternal dan internal. Salah satu faktor eksternal yaitu lingkungan masyarakat yang terdiri dari media sosial seperti internet salah satunya adalah game online dan factor internal yaitu kecerdasan, minat dan motivasi.

Bermain game online berpengaruh negative kepada prestasi belajar siswa SMP usia 13-15 tahun, dengan melihat seluruh nilai responden yang mencapai rata-rata sebesar 559 dengan kategori Sangat Buruk.. Ada 21.4% pengaruh bermain game online terhadap perilaku sosial dan ada sekitar 78.6% pengaruh eksternal seperti keluarga, lingkungan dan sekolah bagi perilaku sosial siswa SMP usia 13-15 tahun.

⁹Gery Fernando, “*Hubungan antara bermain game online dengan perilaku sosial dan prestasi belajar*”, skripsi dipresentasikan dalam sidang skripsi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Lampung pada tahun 2018, hlm. 20.

Kesamaan dari penelitian ini adalah persamaan tema yang membahas tentang game online tetapi penelitian ini juga membahas tentang hubungan bermain *game online* dengan perilaku sosial. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Perbedaan penelitian terletak pada objeknya yaitu lebih menitik beratkan pada prestasi dan perilaku sosial peserta didik.

Penelitian yang keempat yaitu penelitian yang dilakukan oleh Sepri Ridho yang berjudul “*Game Online Dan Religiusitas Remaja (Studi di Desa Tanjung Iman Kecamatan Blambangan Pagar Kabupaten Lampung Utara)*”¹⁰

Penggunaan game online pada remaja Desa Tanjung Iman Kecamatan Blambangan Pagar Kabupaten Lampung relatif tinggi hal itu terlihat dari banyaknya remaja yang sudah kecanduan game online hal itu didukung oleh semakin banyaknya tempat-tempat bermain game online atau yang biasa disebut dengan warung game online. Antusiasme remaja yang bermain game online, karena adanya tekanan teman, gamenya variatif, kurangnya pengawasan dari orang tua atau keluarga, dan uang saku yang diberikan orang tua untuk anak-anaknya

Perbedaan dari penelitian ini yaitu penelitian ini selain membahas tentang Game Online juga membahas tentang dampak religius yang ditimbulkan apabila terlalu sering bermain game online, tetapi tidak menjelaskan tentang hasil belajar peserta didik saat disekolah yang dijelaskan

¹⁰ Sepri Ridho, “*Game Online Dan Religiusitas Remaja (Studi di Desa Tanjung Iman Kecamatan Blambangan Pagar Kabupaten Lampung Utara)*”, skripsi dipresentasikan dalam sidang Fakultas Ushuluddin Dan Studi Agama Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung 2018 Hlm. 07

dari penelitian ini yaitu kegiatan religius atau kegiatan keagamaan yang dilakukan setiap harinya oleh pemain game online. Penelitian ini termasuk jenis kualitatif lapangan yang menggunakan wawancara serta dokumentasi dalam mengumpulkan data.

Penelitian yang relevan dari beberapa penelitian diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa penelitian mempunyai persamaan yang terletak pada Kebiasaan bermain Game yang akan diteliti, namun penelitian yang peneliti lakukan lebih mendalam lagi dalam pengaruhnya terhadap hasil belajar Peserta Didik.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Hasil belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah hasil dari suatu interaksi tindak belajar mengajar dan biasanya di tunjukkan dengan nilai tes yang di berikan guru. Hasil belajar merupakan hasil yang di peroleh siswa setelah terjadi proses pembelajaran yang di tunjukkan dengan nilai.¹¹

Dari pengertian diatas dapat difahami bahwa hasil belajar adalah suatu hasil dari interaksi belajar yang ditunjukan dengan nilai yang diperoleh peserta didik setelah pembelajaran berlangsung.

Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh siswa sebagai peserta didik. Di dalam proses belajar mengajar mempunyai tujuan yang ingin dicapai yang telah ditetapkan sebelumnya, tujuan tersebut adalah suatu hasil belajar. Untuk mengetahui sejauh mana siswa dapat memahami materi yang telah diberikan, maka perlu diadakan suatu evaluasi. Keberhasilan dalam proses pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang diperoleh.

¹¹ Nasution, *“Berbagai pendekatan Dalam proses Belajar Mengajar”*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2006), hlm. 36

Dalam pandangan behavioristik, belajar merupakan sebuah perilaku membuat hubungan stimulus dan respon, hasil belajar akan lebih baik dikuasai kalau dihafal secara berulang-ulang, teori ini didukung oleh hasil eksperimen yang dilakukan para ahli-ahli psikologi eksperimental seperti Thorndike, Pavlov, Skinner dan Guthrie. Sedangkan menurut teori belajar kognitif, seseorang dikatakan belajar apabila siswa yang belajar telah mencapai pemahaman.¹²

Berdasarkan teori belajar di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses untuk membuat perubahan dalam diri peserta didik dengan cara berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. “Belajar bukan suatu tujuan tetapi merupakan suatu proses untuk mencapai tujuan”.¹³ Dalam bukunya, Oemar Hamalik mengemukakan bahwa “hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan pengubahan kelakuan”.¹⁴

Dari pendapat di atas dapat difahami bahwa hasil belajar peserta didik selain menitik beratkan pada penguasaan juga menitik beratkan kepada perubahan tingkah laku, ebrubahnya tingkah laku seseorang peserta didik pasti akan berpengaruh terhadap hasil belajar mereka disekolah.

Pada teori belajar perilaku, proses belajar cukup dilakukan dengan mengikatkan antara stimulus dan respon secara berulang-ulang sedangkan pada teori kognitif, proses belajar membutuhkan pengertian dan pemahaman. “Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua

¹² Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2010), hlm. 41

¹³ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011), hlm . 29

¹⁴ Ibid, hlm. 27

arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh siswa sebagai peserta didik”.¹⁵

Berdasarkan pengertian diatas dapat difahami bahwa pembelajaran yang dilakukan disekolah yang berperan sebagai pendidik adalah pihak guru sedangkan belajar dilakukan oleh siswa sebagai peserta didik, oleh sebab itu ada hasil belajar dipengaruhi oleh pendidik dan siswa sebagai peserta didik.

2. Ciri-Ciri Hasil Belajar Siswa

Sebagai seorang guru selain membimbing kegiatan siswa belajar, guru juga harus mengetahui ciri-ciri hasil belajar siswa berikut ini.

Ciri-ciri hasil belajar:

- a. Siswa dapat mengingat fakta, prinsip, konsep yang telah dipelajari dalam kurun waktu yang cukup lama
- b. Siswa dapat memberikan contoh dari konsep dan prinsip yang telah dipelajari
- c. Siswa dapat mengaplikasikan atau menggunakan konsep atau prinsip yang telah dipelajarinya baik dalam bahan pelajaran maupun dalam praktek kehidupan sehari-hari
- d. Siswa mempunyai dorongan yang kuat untuk mempelajari bahan pelajaran lanjut dan mampu mempelajari sendiri dengan menggunakan prinsip dan konsep yang dikuasai

¹⁵ Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2010), hlm. 48

- e. Siswa terampil mengadakan hubungan sosial seperti kerja sama antar teman yang lainnya
- f. Siswa memperoleh kepercayaan diri bahwa Ia mempunyai kemampuan dan kesanggupan dalam melakukan tugas belajar. Siswa dapat menguasai bahan pelajaran yang telah dipelajarinya minimal 80 % dari yang seharusnya dicapai sesuai dengan tujuan intruksional khusus yang dipertunjukkan baginya.¹⁶

3. Jenis-jenis Hasil Belajar

Hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga kategori ranah antara lain kognitif, afektif, dan psikomotorik. Perinciannya adalah sebagai berikut:

a. Ranah Kognitif

Berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian.

b. Ranah Afektif

Berkenaan dengan sikap dan nilai, ranah afektif meliputi 5 jenjang kemampuan yaitu menerima, menjawab atau reaksi, menilai, organisasi dan karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai.

¹⁶ Nana Sudjana, *Cara Belajar Siswa Aktivitas Dalam Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru, 2010), hlm.111

- c. Ranah Psikomotor, Meliputi ketrampilan motorik, manipulasi benda-benda, koordinasi neuromuscular (menghubungkan, mengamati).¹⁷

4. Prinsip hasil belajar

Prinsip hasil belajar adalah perubahan perilaku sebagai hasil belajar yang memiliki ciri-ciri:

- a. Sebagai tindakan rasionalitas instrumental, yaitu perubahan yang disadari.
- b. Kontinu atau berkesinambungan dengan perilaku lainnya.
- c. Fungsional atau bermanfaat sebagai bekal hidup.
- d. Positif atau berakumulasi
- e. Aktif sebagai usaha yang direncanakan dan dilakukan
- f. Permanen atau tetap.¹⁸

Dari pernyataan diatas dapat difahami bahwa hasil belajar mempunyai beberapa prinsip yang dilakukan karena perubahan perilaku peserta didik.

5. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Belajar merupakan suatu proses yang menimbulkan terjadinya perubahan atau pembaharuan dalam tingkah laku dan kecakapan. Berhasil atau tidaknya perubahan tersebut dipengaruhi oleh berbagai factor yang dibedakan menjadi dua golongan sebagai berikut:

¹⁷ *Ibid*

¹⁸ Muhammad Thobroni, “*Belajar & pembelajarannya pengembangan wacana dan praktik pembelajaran dalam pembangunan nasional*”, (Jogjakarta: ar-ruzz media, 2013), hlm. 21

- 1) Factor yang ada pada diri seseorang tersebut yang disebut factor individual. Factor factor individual meliputi hal hal seperti factor kematangan atau pertumbuhan yang berhubungan erat dengan kematangan atau tingkat pertumbuhan organ-organ tubuh manusia.

Kegiatan mengajarkan sesuatu baru dapat berhasil jika taraf pertumbuhan pribadi telah memungkinkan, potensi-potensi jasmani dan ruhaniyah telah matang. Kemudian factor kecerdasan intelegensi, factor latihan dan ulangan.

Factor motivasi yang juga merupakan factor pendorong bagi seseorang untuk melakukan sesuatu dan factor kepribadian, sifat kepribadian mempunyai pengaruh dengan hasil belajar yang dicapai.

- 2) Factor yang ada diluar individu yang disebut factor sosial antara lain yang meliputi factor keluarga atau keadaan serta suasana keluarga serta factor guru cara mengajarnya serta factor lingkungan serta factor motivasi sosial, motivasi sosial dapat berasal dari orang tua yang selalu mendorong anak untuk rajin belajar, motivasi dari orang lain seperti tetangga, saudara serta teman sekolah.¹⁹

Dalam setiap mengikuti proses pembelajaran di sekolah sudah pasti setiap siswa mengharapkan untuk dapat hak pengajaran yang baik yang bertujuan siswa akan memperoleh hasil belajar yang baik pula. Oleh sebab itu dari pembelajaran yang baik maka akan memperoleh hasil

¹⁹ Muhammad Thobroni, *“Belajar & pembelajarannya pengembangan wacana dan praktik pembelajaran dalam pembangunan nasional”*, (Jogjakarta: ar-ruzz media, 2013), hlm. 31

belajar yang memuaskan sehingga siswa dapat mencapai tujuannya. Hasil belajar yang baik hanya di capai melalui proses belajar yang baik pula.

Jika proses belajar tidak optimal sangat sulit diharapkan terjadinya hasil belajar yang baik. Hasil belajar menunjukkan kepada prestasi belajar, sedangkan prestasi belajar merupakan indikator adanya derajat perubahan tingkah laku siswa.

Hasil belajar merupakan hal yang dapat di pandang dari sisi siswa dan guru. Dari siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan dengan hasil sebelum siswa mengikuti pembelajaran. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Sedangkan dari sisi guru, hasil belajar merupakan saat terselesaikan bahan pengajaran dan dalam bentuk nilai.²⁰

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh siswa dan guru dalam melihat perkembangan mental saat mengikuti pembelajaran. Sedangkan dari pendidik dalam memeberikan hasil belajar kepada peserta didik diberikan dalam bentuk nilai.

Proses penilaian terhadap hasil belajar siswa dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajar melalui kegiatan pembelajaran. Hasil belajar dapat diartikan juga bila siswa telah belajar maka akan terjadi perubahan tingkah laku terhadap siswa tersebut, misal dari siswa yang tidak tahu menjadi tahu, dan dari siswa yang tidak mengerti menjadi mengerti. Maka hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa

²⁰ ibid

setelah menerima pengalaman dari kegiatan belajarnya, dan hasil belajar juga dapat diartikan sebagai pencapaian siswa yang telah melakukan pembelajaran.

Hasil belajar siswa dapat di lihat dari tes siswa, lembar penilaian afektif, kognitif dan psikomotor. Dalam hasil belajar yang didapat terhadap siswa, ada 2 faktor yang mempengaruhi terhadap hasil belajar itu sendiri. Faktor yang mempengaruhi hal itu yaitu faktor internal dan faktor eksternal²¹.

Dari pengertian diatas dapat difahami bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh dua factor yaitu factor internal dan factor eksternal, yang dimaksud faktor internal adalah faktor dalam diri siswa yang mencakup faktor biologis yaitu kondisi fisik dan panca indera, minat, bakat, kecerdasan, motivasi, dan kemampuan kognitif. Sedangkan faktor eksternal adalah factor faktor dari luar diri siswa, misalnya faktor keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan bermasyarakat.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Bayu Triyas Sukmo Wibowo yang menyatakan rerata nilai hasil belajar siswa yang bermain game online lebih besar dibandingkan dengan rerata nilai hasil belajar siswa yang tidak bermain game online. Berarti terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang signifikan antara siswa yang bermain game online dengan siswa yang tidak bermain game online. Dalam pengujian hipotesis, kriteria untuk menolak atau tidak menolak H_0 berdasarkan nilai t tabel pada taraf signifikan 5% , jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ H_0 tidak dapat ditolak.²²

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara peserta didik yang bermain game online yang menunjukkan

²¹ Nana Sudjana, "Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar", (Yogyakarta: Rozdakarya,2016) hlm 22

²² Bayu Triyas Sukmo Wibowo, "Perbedaan Hasil Belajar Siswa Yang Bermain Game Online Dengan Yang Tidak Bermain Game Online Pada Kelas V Sd N 60 Kota Bengkulu", skripsi dipresentasikan dalam sidang program studi pendidikan guru sekolah dasar jurusan ilmu pendidikan fakultas keguruan dan ilmu pendidikan universitas bengkulu 2014, Hlm.35

hasil belajar lebih besar bila dibandingkan dengan peserta didik yang tidak bermain game online.

Pengaruh Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa game online memberikan dampak pada siswa, yaitu :

1. Anak lebih banyak menghabiskan waktu bermain game online pada jam-jam di luar sekolah. Dengan kondisi ini, maka waktu belajar anak menjadi semakin berkurang. Untuk memperoleh hasil belajar yang optimal, di rumah anak harus disiplin mengulas kembali materi pelajaran yang telah dipelajari di sekolah. Banyak penelitian yang telah membuktikan bahwa, faktor intelegensi memberikan sumbangan sebesar 29%, motivasi sebesar 34%, waktu belajar sebesar 26%, dan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain. Siswa yang memiliki waktu bermain lebih banyak cenderung akan memiliki waktu belajar yang lebih sedikit, dan perolehan hasil belajar siswa cenderung rendah.
2. Konsentrasi belajar terganggu karena pikiran siswa cenderung mengarah pada permainan yang ada di dalam game online. Dalam belajar siswa membutuhkan pikiran yang terfokus pada materi pelajaran. Pikiran siswa yang lebih banyak mengarah pada hal-hal yang tidak berkaitan dengan materi pelajaran, akan menyebabkan konsentrasi belajar siswa menjadi terganggu yang pada akhirnya akan menurunkan hasil belajar siswa
3. Tertidur di sekolah.
Sering dijumpai siswa mengantuk atau tidur di dalam kelas. Umumnya keadaan siswa tersebut dipengaruhi oleh kondisi fisik siswa yang lemah, yang disebabkan oleh kurang tidur, terlalu lelah, atau siswa sedang sakit. Dampak dari semua itu akan menyebabkan siswa tidak atau enggan mengikuti pelajaran dengan baik, sebagai akibatnya hasil belajar siswa tidak memuaskan.
4. Sering melalaikan tugas dan tanggungjawab sebagai siswa.
siswa yang terlalu sibuk dengan urusan lain akan menyebabkan siswa melalaikan tugas sekolah. Bisa jadi siswa malas mengerjakan tugas, atau lupa mengerjakan tugas. Tugas sekolah bertujuan untuk membantu siswa memahami materi pelajaran. Siswa yang lupa dengan tugas sekolah yang harus dikumpulkan karena siswa terlalu banyak membuang waktu untuk bermain game online.

Dampak bermain game online terhadap siswa di atas menunjukkan bahwa game online tidak serta merta atau secara langsung berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, tetapi permainan game online

akan mempengaruhi beberapa faktor penting yang secara langsung berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa game online akan berdampak atau berpengaruh negatif terhadap hasil belajar siswa²³

Hasil belajar peserta didik di SMAN 1 Terusan Nunyai mengalami perubahan, hasil belajar dapat dilihat dari hasil ulangan harian PAI yang awalnya hasil ulangan mereka rata rata diatas KKM, dan setelah maraknya game online ada beberapa peserta didik yang hasil belajarnya menurun, kebanyakan remaja yang termasuk peserta didik mempunyai hobi bermain game online, tetapi hobi mereka mempunyai efek yang tidak baik untuk hasil belajar pelajaran PAI mereka disekolah.²⁴

Peserta didik yang bermain game online secara berlebihan bahkan bisa di sebut kecanduan game online akan selalu focus terhadap game yang dimainkan, dan tidak memperdulikan lingkungan disekitarnya. Saat berada disekolah peserta didik tidak bisa berkonsentrasi yang mengakibatkan nilai pada hasil belajar menurun.²⁵

B. Kebiasaan bermain Game online

1. Pengertian game online

Secara bahasa, game berasal dari bahasa inggris yaitu games yang artinya permainan. Dalam bahasan ini, permainan adalah kegiatan yang dapat dimainkan oleh pemain melalui alat permainan seperti komputer atau laptop, gadget/smartphone. Sedangkan secara

²³ Madya Nefriza Mitra, “Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sma Adhyaksa 1 Kota Jambi, skripsi dipresentasikan dalam sidang program bimbingan dan konseling fakultas keguruan dan ilmu pendidikan universitas jambi 2016 Hlm. 28

²⁴ Hasil prasarvei kepada guru matapelajaran PAI pada tanggal 20 Februari 2018

²⁵ Hasil prasarvei kepada guru matapelajaran PAI pada tanggal 20 Februari 2018

terminologi game online berasal dari dua kata, yaitu game dan online. Game adalah permainan dan online adalah terhubung dengan internet. Game merupakan aktivitas yang dilakukan untuk fun atau kesenangan, yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah.²⁶

Dari pengertian diatas dapat difahami bahwa game online merupakan suatu permainan yang terhubung dengan internet dan memiliki peraturan yaitu ada yang menang dan ada yang kalah. Dalam game online alat untuk bermain disebut gadget atau smartphone.

Game online adalah permainan yang terkoneksi dengan jaringan internet, dan dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah. Game online merupakan permainan yang berbasis elektronik dan visual. Game online dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik²⁷.

Dari pendapat diatas dapat difahami bahwa saat peserta didik ingin bermain game, Si pemain harus menghubungkan dengan jaringan internet. Permainan ini termasuk salah satu permainan yang banyak dimainkan oleh peserta didik, perbedaan dari permainan offline, *game online* ini dimainkan dengan menggunakan jaringan internet agar game bisa dimainkan dengan terkoneksi internet yang stabil. Game online juga termasuk dalam permainan yang berbasis elektronik dan visual yang berarti dimainkan serta pandangan mata tertuju pada layar gadget.

Game adalah salah satu jenis game (video game). Video game terbagi menjadi 2 yaitu offline game dan online game. Offline game adalah game yang tidak menggunakan jaringan internet. Jadi jumlah pemainnya terbatas dalam satu tempat atau sesuai dengan kapasitas pemain alat yang digunakan untuk bermain game. Contohnya

²⁶ Baby Cher Stores, "Teori Game Online", Official Website of Baby Cher Stores. <https://www.scribd.com/doc/91529393/TEORI-Game-Online-Keterampilan-Sosial> (12 Agustus 2019).

²⁷ Warih andan puspitasari, "hubungan antara kecanduan game online dengan depresi", Jurnal Mutiara Medika 9 (Januari 2009), hlm. 51

adalah playstation yang maksimal hanya dapat digunakan bersama oleh 2 orang. Atau jika menggunakan personal computer (PC), dapat menggunakan jaringan kabel LAN (Local Area Network) yang digunakan bersama oleh maksimal 20 orang pemain.²⁸

Dari pengertian diatas dapat difahami bahwa game online merupakan video game yang terbagi menjadi game offline dan game online. Game offline tidak memerlukan jaringan internet saat bermain dan pemannya terbatas tetapi berbeda dengan game online yang memerlukan jaringan internet dan pemainnya bisa mencapai 20 pemain.

Game online bukan lagi merupakan kata yang asing bagi anak-anak dan remaja pada masa sekarang ini, bahkan pergeseran zaman telah menjadikan permainan ini lebih populer dibandingkan permainan anak-anak pada era 80 atau 90 an.

Bermain game online biasanya diawali dengan permainan game offline yang telah terlebih dahulu dikenal oleh anak-anak dan remaja ini lewat telepon genggam. Berawal dari permainan offline ini maka secara perlahan mereka mulai berkenalan dengan game online. Lewat game online mereka saling berinteraksi dan mengenal game online lainnya.²⁹

Dari teori diatas dapat disimpulkan bahwa pada zaman modern sekarang ini, perkembangan sangatlah pesat yang dahulu game berawal dari game offline sekarang berubah menjadi game online, karna perkembangan teknologi inilah yang merubah system permainan yang dilakukan pada anak zaman sekarang. Game online merupakan

²⁸ Warih Andan Puspitosari and Linaldi Anant, , " *Hubungan antara Kecanduan Online Game* ", jom fisip 9, No 1(Januari 2019) hlm. 50

²⁹ Erni Dwi Pratiwi. " *Analisa faktor-faktor yang mempengaruhi bermain game online* ", Jurnal Pilar Nusa Mandiri 2 (September 2014) , hlm. 1

salah satu contoh perkembangan teknologi yang sekarang sedang asyik dimainkan oleh peserta didik.

Game online berawal dari penemuan metode *networking computer* tahun 1970-an oleh militer Amerika. Pada game online ini pertama kali menggunakan jaringan LAN atau Local Area Network tetapi sesuai dengan perkembangan teknologi akhirnya game online menggunakan jaringan yang lebih luas lagi seperti *www* atau *world wide web* atau yang lebih dikenal dengan internet yang bisa diakses dengan menggunakan nirkabel, untuk bisa memainkan game online terlebih dahulu kita harus menginstal program game tersebut, untuk memulai game online terlebih dahulu kita harus register atau mendaftar dan kita langsung dapat memainkannya.³⁰

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa untuk bermain game online pemain harus menginstal program terlebih dahulu agar dapat memainkan game online tersebut. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin maju telah memunculkan media baru (*game online*) yang semakin menambah kompleks kehidupan sehari-hari.

Orang tua mempunyai kewajiban untuk mengajarkan pada anak agar anak memahami isi atau pesan dari sebuah media salah satunya dengan memberikan pengawasan kepada anak mereka saat menggunakan media salah satunya yaitu *game online*.

Bermain game banyak dilakukan oleh peserta didik. Permainan adalah merupakan salah satu aktivitas yang dilakukan oleh seseorang yang membuat ia merasa senang dan merasa terhibur dengan hal tersebut. “Jenis Permainan yang sedang populer pada era

³⁰ Yuyu Anggraini. “Dampak Penggunaan Game Online Terhadap Perilaku Remaja.” *Jurnal ilmu komunikasi flow* 2. 17 (Mei 2016), hlm.3

modern ini diantaranya seperti *playstation (Ps)*, game online dan lain sebagainya. Dari beragamnya permainan yang muncul di era modern ini maka game online lah yang paling digemari karena bisa diterima oleh semua kalangan remaja”.³¹

Dari pengertian diatas dapat difahami bahwa banyak permainan yang bermunculan sekarang ini antara lain *playstation(Ps)* yang dimainkan secara offline dan game online lainnya, tetapi kalangan remaja lebih suka bermain game online dan game online merupakan game yang paling digemari oleh setiap remaja.

Karakteristik remaja pada umumnya memiliki rasa ingin tahu yang tinggi sehingga sering kali ingin mencoba coba serta berani melakukan pertentangan jika dirinya merasa disepelkan. Seringkali remaja melakukan kegiatan menurut normanya sendiri maka dari itu orang tua juga harus ikut serta dalam pengawasan bagi anak anak/remajanya dirumah.³²

Dari pengertian diatas dapat difahami bahwa remaja pada umumnya suka permainan yang menantang, salah satu permainan yang menantang terdapat dalam game online. Remaja juga melakukan kegiatan menurut pemikiran serta normanya sendiri maka dari itu orang tua perlu melakukan pengawasan bagi anak/remajanya agar tidak terjadi hal hal yang tidak benar tetapi menurutnya benar.

Game online telah mengalami perkembangan dari segi cara bermain dan konsep. Sekarang ini banyak sekali game online yang menyediakan fitur komunitas online sehingga menjadikan game

³¹ Azwar Efendi and Romi Marnelly, “Dampak Kecanduan Permainan Playstation (Ps) Dikalangan Mahasiswa Universitas,” *Jom Fisip* 1, no. 2 (Oktober 2014), hlm. 2.

³² Yusuf, “*Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*”, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), hlm. 18

online sebagai aktivitas sosial. Game online memberikan ruang komunikasi dan interaksi antar pemain yang jaraknya tak terbatas.

Hal ini melahirkan relasi permainan yang tidak hanya berkisar pada kriteria menang-kalah, melainkan juga munculnya berbagai interaksi lain, seperti komunikasi, kompetisi, dan koalisi.

2. Jenis-jenis *game online* yang terdapat pada *Android*

Tipe-tipe game online terdiri dari beberapa bentuk diantaranya yaitu:

- a. *First Person Shooter (FPS)* Game ini mengambil pandangan orang pertama pada gamernya sehingga seolah-olah pertama pada gamernya sehingga seolah-olah kita sendiri yang berada dalam game tersebut, kebanyakan game ini mengambil setting peperangan dengan senjata-senjata militer (di Indonesia game jenis ini sering disebut game tembak tembak) contohnya yang ada dalam android yaitu *Pubg, Fire Fire*.
- b. *Real-Time Strategy* Merupakan game yang permainannya menekankan kepada kehebatan strategi permainannya, biasanya permainan memainkan tidak hanya 1 karakter saja akan tetapi banyak karakter.
- c. *Cross-Platform Online Game* yang dapat dimainkan secara online dengan hardware yang berbeda dan dapat dimainkan secara online dari PC maupun *hardware/console game* yang memiliki konektivitas ke internet sehingga dapat bermain secara online) misalkan ML (*Mobile Legend*)

d. *Massive Multiplayer Online Games* Adalah game dimana pemain bermain dalam dunia yang skalanya besar (>100 pemain), setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata, game ini hamper sama dengan *Mobile Legend*.³³

Dari pengertian game diatas, game yang sering dimainkan yaitu *game Pubg, Fire Fire, dan Mobile Legend*. Maka dari itu seseorang yang mempunyai hobi bermain game mempunyai pengaruh yang besar terhadap hasil belajar disekolah.

3. Faktor-faktor penyebab kebiasaan bermain game

Terdapat dua factor yang sangat mendukung terjadinya kebiasaan bermain game terutama game online. “Factor yang mendukung terjadinya kebiasaan bermain game yaitu faktor internal dan faktor eksternal yang menyebabkan remaja menjadi kecanduan terhadap game online”.³⁴ Faktor-faktor internal yang dapat menyebabkan terjadinya kebiasaan terhadap game online, sebagai berikut:

a. Keinginan yang kuat dari diri remaja untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam game online, karena game online dirancang sedemikian rupa agar gamer semakin penasaran dan semakin ingin memperoleh nilai yang lebih tinggi

³³ Hardiyansyah Masya et al. , “*Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016*”, Jurnal Bimbingan dan Konseling 3 (Mei 2016), Hlm. 154

³⁴ Ridwan Syahrani, “*Ketergantungan Online Game Dan Penanganannya,*” *Jurnal psikologi pendidikan dan konseling* 1, hlm. 88-92.

- b. Dorongan untuk melakukan secara terus menerus yang berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan sesuatu hal secara terus menerus untuk bermain game online.
- c. Rasa bosan yang dirasakan remaja ketika berada di rumah atau di sekolah.
- d. Adanya rasa stress dan membutuhkan hiburan untuk menjadi pelampiasan saat seseorang tersebut mempunyai suatu masalah.
- e. Ketidak mampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya juga menjadi penyebab timbulnya adiksi terhadap game online
- f. Kurangnya self control dalam diri remaja, sehingga remaja kurang mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain game online secara berlebihan.
- g. Berbagai luapan emosi dapat dirasakan sebagai suatu yang menarik dalam bermain game online.

Sedangkan faktor-faktor eksternal yang menyebabkan terjadinya kebiasaan bermain game online pada remaja, sebagai berikut:

- 1) Lingkungan yang kurang terkontrol, karena melihat teman temannya yang lain banyak yang bermain game online
- 2) Kurang memiliki hubungan sosial yang baik, sehingga remaja memilih alternatif bermain game sebagai aktivitas yang menyenangkan

- 3) Adanya keingintahuan tentang jenis game dan keinginan yang besar untuk memainkannya
- 4) Mendapatkan dunia baru dalam bermain game online³⁵

Berdasarkan pernyataan diatas dapat kita fahami bahwa banyak penyebab yang ditimbulkan dari kecanduan game online, salah satunya karena gamer tidak akan pernah bisa menyelesaikan permainan sampai tuntas. Selain itu, karena sifat dasar manusia yang selalu ingin menjadi pemenang dan bangga semakin mahir akan sesuatu termasuk sebuah permainan.

Dalam game online apabila point bertambah, maka objek yang akan dimainkan akan semakin hebat, dan kebanyakan orang senang sehingga menjadi pecandu. Penyebab lain yang dapat ditelusuri adalah kurangnya pengawasan dari orang tua, dan pengaruh globalisasi dari teknologi yang memang tidak bisa dihindari.

Pemain game online kebanyakan tidak akan berhenti bermain game sebelum si pemain merasa puas, maka dari itu peran orang tua dirumah dan peran pendidik disekolah sangat diperlukan peserta didik agar mereka tidak teralalu over dalam bermain game online yang menyebabkan hasil belajar disekolah menurun.

Peran orang tua terhadap peserta didik juga mempunyai pengaruh yang besar karena pendidikan pertama seorang anak itu terletak pada orang tuanya, jika seorang peserta didik mempunyai

³⁵ *ibid*

kebiasaan bermain game yang sangat over , pengawasan orang tua sangat dibutuhkan agar si anak tersebut tahu batasan waktu dan bisa membagi waktu untuk bermain game.

Peran pendidik disekolah juga sangat berpengaruh terhadap tingkah laku peserta didik. Perkembangan Kesadaran Beragama pada fase remaja harus diperhatikan juga, jadi peserta didik tidak hanya bisa memberi pengetahuan tetapi pengarahan terhadap perilaku beragama agar peserta didik tidak lalai akan beribadah.

“Kecanduan game online merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi”.³⁶ Dari pengertian diatas dapat difahami bahwa Seseorang yang bermain game online akan merasa puas bila mendapatkan kemenangan atau skor sesuai keinginan mereka, kegiatan tersebut termasuk salah satu hal yang mendorong seseorang untuk selalu melakukan kegiatan bermain game online. Dari hal kecil itulah yang menjadi kebiasaan dan bisa disebut dengan kecanduan game online. “Game online merupakan bagian dari internet yang sering dikunjungi dan sangat digemari dan bahkan bisa mengakibatkan kecanduan yang memiliki intensitas yang sangat tinggi”³⁷.

³⁶ Mimi Ulfa,” *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja Di Mabes Game Center Jalan Hr.Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru*”, JOM. FISIP Vol. 4 No. 1 /Februari 2017,hlm 4.

³⁷ *ibid*

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa kecanduan merupakan tingkah laku yang bergantung atau keadaan yang teikat sangat kuat secara fisik maupun psikologis dalam melakukan suatu hal, dan ada rasa yang tidak menyenangkan jika hal tersebut tidak terpenuhi.

Maka kecanduan dalam bermain game online adalah suatu keadaan seseorang terikat pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak bisa lepas untuk bermain game online, dari waktu kewaktu akan terjadi peningkatan frekuensi, durasi atau jumlah game yang dimainkan tanpa memperdulikan konsekuensi-konsekuensi negative yang ada pada dirinya.

Remaja yang kecanduan dalam permainan game online termasuk tiga kriteria yaitu sangat membutuhkan permainan dengan gejala menarik diri dari lingkungan, kehilangan kendali, dan tidak perduli dengan kegiatan lainnya.

Seseorang yang kecanduan game online pasti akan menomor satukan game dari pada beribadah, sehingga seseorang etrsebut berada jauh dari sisi Allah. Allah didalam firmannya juga menjelaskan bahwa berada disisi Allah adalah lebih baik dari permainan. Dan mereka hanyalah merugikan dirinya sendiri. Firman Allah SWT :

وَإِذَا رَأَوْا تِجْرَةً أَوْ هَوْأً أَنْفَضُوا إِلَيْهَا وَتَرَكُوكَ قَائِمًا قُلْ مَا عِنْدَ اللَّهِ
 خَيْرٌ مِنَ اللَّهِ وَمِنَ التِّجْرَةِ وَاللَّهُ خَيْرُ الرَّازِقِينَ ﴿١١﴾

Artinya:

“Dan apabila mereka melihat perniagaan atau permainan, mereka bubar untuk menuju kepadanya dan mereka tinggalkan kamu sedang berdiri (berkhotbah). Katakanlah: “apa yang disisi Allah lebih baik dari pada permainan dan perniagaan”, dan Allah sebaik-baik pemberi rezeki” (QS Al-Jumuah ayat 11).³⁸

فَاعْبُدُوا مَا شِئْتُمْ مِنْ دُونِهِ قُلْ إِنَّ الْخُسْرَيْنَ الَّذِينَ خَسِرُوا أَنْفُسَهُمْ
 وَأَهْلِيَهُمْ يَوْمَ الْقِيَامَةِ أَلَا ذَلِكَ هُوَ الْخُسْرَانُ الْمُبِينُ ﴿١٥﴾

Artinya:

Artinya :Maka sembahlah olehmu (hai orang-orang musyrik) apa yang kamu kehendaki selain Dia. Katakanlah: "Sesungguhnya orang-orang yang rugi ialah orang-orang yang merugikan diri mereka sendiri dan keluarganya pada hari kiamat". ingatlah yang demikian itu adalah kerugian yang nyata. (QS Az-Zumar ayat 15).³⁹

Banyak peserta didik yang sangat lalai terhadap ibadahnya karna terlalu terbiasa bermain game online.

4. Dampak yang ditimbulkan dari kebiasaan bermain game

Adapun beberapa dampak negatif dan positif game online bagi pelajar, dampak positif dari game online bagi pelajar adalah:

- a. Pergaulan peserta didik akan lebih mudah diawasi oleh orang tua
- b. Otak peserta didik akan lebih aktif dalam berfikir
- c. Reflek berfikir dari peserta didik akan lebih cepat merespon

³⁸ QS. Al-Jumuah (11): 062

³⁹ QS. Az-Zumar (15): 039

- d. Emosional peserta didik dapat di luapkan dengan bermain game
- e. Peserta didik akan lebih berfikir kreatif.
- f. Dari game online ini dapat menambah teman.
- g. Dengan bermain *game online* secara langsung dapat mengerti bahasa inggris yang dipergunakan pada game yang tak jarang pemain harus mengartikan sendiri kata-kata yang tidak mereka ketahui.
- h. Bagi yang telah mempunyai ID atau identitas dari salah satu game online yang telah jadi akun, mereka dapat menjualnya kepada orang lain dan akhirnya mendapatkan uang dari hasil tersebut.⁴⁰

Sedangkan dampak negatif dari *game online* bagi pelajar adalah:

- 1) Peserta didik akan malas belajar dan sering menggunakan waktu luang mereka untuk bermain *game online*
- 2) Peserta didik akan mencuri-curi waktu dari jadwal belajar mereka untuk bermain *game online*
- 3) Bermain game online membuat orang menjadi ketagihan
- 4) Terkadang lebih merelakan sekolahnya untuk bermain *game online*
- 5) Dengan terlalu sering berhadapan dengan monitor secara mata telanjang dapat membuat mata menjadi minus.
- 6) Waktu untuk belajar dan membantu orang tua sehabis jam sekolah akan hilang karena maen *game online*

⁴⁰ Hardiyansyah Masya, and Dian adi chandra. "Faktor Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al-Furqon Prabumulih." *Jurnal Bimbingan dan konseling* 3 (Mei 2016), Hlm. 155

- 7) Uang jajan atau uang bayar sekolah akan diselewengkan untuk bermain game online
- 8) Lupa waktu
- 9) Pola makan akan terganggu
- 10) Emosional peserta didik juga akan terganggu karena efek game ini.
- 11) Hubungan dengan keluarga akan menjadi renggang karena waktu bersama mereka menjadi jauh berkurang karna terlalu focus pada game tersebut.
- 12) Perilaku gamer menjadi kasar dan agresif karena terpengaruh oleh apa yang dilihat dan dimainkan dalam permainan game online.
- 13) Pikiran peserta didik menjadi terus menerus memikirkan game yang sedang dimainkan sehingga sulit berkonsentrasi terhadap pelajaran, pekerjaan, dan kegiatan lainnya.
- 14) Membuat tingkah laku peserta didik menjadi cuek, acuh tak acuh, kurang peduli dengan hal yang terjadi disekitar mereka.
- 15) Terlalu sering berhadapan dengan layar gadget yang terdapat sinar radiasi akan merusak saraf mata dan otak, ginjal dan lambung juga berpengaruh akibat banyak duduk, kurang minum dan lupa makan karna terlalu asyik bermain game online.
- 16) Jadwal beribadah pun kadang akan dilalaikan oleh peserta didik⁴¹

⁴¹ *ibid*

Dampak yang ditimbulkan dari bermain game online cenderung lebih banyak menimbulkan dampak negatif dari pada dampak yang positif⁴².

Dari pernyataan diatas dapat difahami bahwa dampak yang ditimbulkan karna game online cenderung lebih banyak dampak negatifnya salah satunya yaitu lalai dalam beribadah karna lebih mementingkan bermain game online.

Bermain game online bersama teman menjadi pilihan utama para pelajar dalam mengisi kegiatan liburannya dibanding berlibur keluar kota, belajar dan bersama keluarga. Berbagai hal yang dirasakan oleh para pelajar yang sudah biasa bermain game online. Namun yang dirasakan jika tidak bermain game online selama seminggu oleh pelajar yang biasa bermain game online mereka merasa bosan untuk diam tanpa melakukan permainan game online yang sudah biasa dimainkan.

Bagi para pemain game online yang dilakukan jika tidak mempunyai uang untuk membeli voucher game isi ulang adalah banyak yang meminta kepada orang tuanya sendiri untuk membelinya. Kemudian pemain game online seringkali berkata kasar dan kotor terutama kepada teman-teman, dan terkadang kepada semua orang termasuk orang tua sendiri.⁴³

Dari pengertian diatas dapat difahami bahwa salah satu dampak negatif dari game online yaitu berkata kasar dan kotor

⁴² Hardiyansyah Masya and Dian adi chandra, "Faktor Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al-Furqon Prabumulih," *Jurnal Bimbingan dan konseling* 3 (Mei 2016), hlm. 155–156.

⁴³ Rahmad Nico Suryanto, "Dampak Positif Dan Negatif Permainan Game Online Dikalangan Pelajar," *Jom Fisip* 2, no. 2 (Oktober 2015), hlm. 6–12.

kepada orang tuanya sendiri yang dilakukan tanpa sadar, dan pada saat mereka kehabisan uang untuk membeli voucher kuota untuk bermain game pasti mereka meminta uang kepada orang tuanya dan mereka mempunyai pemikiran yang harus mendapatkan uang tersebut.

Hal ini diakibatkan karena permainan pemain game online, banyak yang menggunakan bahasa bahasa orang dewasa dan selalunya ucapannya sesuai dengan pembicaraan pembuatnya yakni dari orang-orang luar yang tidak memiliki bahasa tata krama yang baik untuk berbicara kepada orang-orang disekitarnya terutama orang-orang yang lebih tua bahkan orang tua kandungnya sendiri.

Kebiasaan bermain game cenderung memiliki tingkah laku dengan banyak sisi negative. Dari tingkah laku sifat serta pola pikir telah berubah jika mengenal sudah memiliki kecenderungan untuk terus menerus bermain game. Pemain game online cenderung selalu meluangkan waktunya untuk bermain tanpa menghiraukan orang lain disekitarnya bahkan orang tuanya sendiri.

Bagi remaja yang masih bersekolah, mereka akan terus menerus bermain game tanpa menghiraukan kewajiban mereka sebagai pelajar yaitu belajar yang mengakibatkan hasil belajar mereka menurun yang dikarenakan mereka terlalu focus kepada game yang sedang asyik mereka mainkan.

5. Strategi menanggulangi kebiasaan bermain game

Ketergantungan siswa terhadap game online merupakan suatu kasus yang perlu ditangani secara khusus dengan penelusuran kasus yang lebih baik, karena jika dibiarkan akan berakibat negatif bagi siswa dalam pembelajarannya dan psikologis siswa tersebut. Bermain game online bagi seorang anak ialah hal yang mengasikkan dan merupakan pengalaman yang luar biasa jika dapat berhubungan dengan orang lain via internet. Hal-hal yang berdampak buruk bagi pemain game online dirasakan oleh orang-orang sekitarnya karena pemain game online hanya merasakan kesenangan bermain saja tanpa batasan ruang dan waktu.

Beberapa cara penanganan untuk menghindari seorang anak menjadi kecanduan bermain game online, diantaranya:

- a. Memberikan pengertian tentang penggunaan fasilitas bermain game, seperti game online atau sejenisnya sebagai media bermain saja.
- b. Pengawasan anak perlu dilakukan setiap hari dengan melihat kegiatan-kegiatan bermainnya, jika melihat keseringan anak bermain game online, sebaiknya larang anak untuk bermain game online.
- c. Mengatur uang jajan anak sesuai kebutuhan sehingga anak dapat mempertanggung jawabkan uang jajanya tersebut.

- d. Membuat jadwal dan peraturan di rumah. Mengatur jadwal kapan bisa bermain game dan untuk belajar.
- e. Cobalah untuk bermain game bersama anak anda, jika diberikan waktu bermain game. Sehingga orang tua dapat mengontrol dan tahu bagaimana aktifitas bermain game tersebut. Bermain game memang susah untuk dijauhkan dari anak-anak, akan tetapi perilaku bermain game yang berlebihan merupakan hal yang perlu menjadi perhatian bagi orang tua.⁴⁴

Hubungan ketergantungan media (dependency) dengan remaja yaitu remaja menjadi sangat tergantung pada game online. Ketergantungan tercipta karena dengan sendirinya dan tanpa disadari oleh remaja telah bergantung pada game online. Semakin besar ketergantungan seseorang terhadap media, maka semakin besar pula efek yang dapat ditimbulkan media terhadap orang bersangkutan⁴⁵

Dari pengertian diatas dapat difahami bahwa media dapat menimbulkan efek kepada orang yang menggunakan media tersebut salah satunya game online. Pada saat peserta didik bermain game online secara tidak langsung peserta didik akan merasakan dampak yang ditimbulkan oleh game online.

Adanya penjadwalan waktu bermain juga baik dipergunakan apalagi pada masa tumbuh kembang anak di usia sekolah mereka mulai mempelajari peraturan yang dibuat sehingga nantinya dapat mengerjakan kedisiplinan pada anak.⁴⁶

⁴⁴ Yuyu Anggraini, "Dampak Penggunaan Game Online Terhadap Perilaku Remaja," *Jurnal ilmu komunikasi flow 2*, 17 (Mei 2016), hlm. 3–8

⁴⁵ *Ibid*

⁴⁶ Marlina et al., "Hubungan Bermain Game Online Dengan Prestasi Belajar Matematika Anak Usia Sekolah Kelas V Di Sekolah Dasar Saraswati 1 Dnpasar Tahun 2014," *Jurnal PSIK 2* (Desember 2014), hlm. 5.

Dari pengertian diatas dapat difahami bahwa orang tua disarankan agar lebih mengawasi anak saat bermain, sehingga orang tua pun mengetahui apa yang dimainkan anak, dan memberikan penjadwalan waktu bermain untuk si anak agar anak tersebut dapat melakukan aktifitas lainnya dan tidak hanya bermain game setiap waktu. Selain itu hal ini dapat membuat anak lebih mempelajari peraturan yang sudah dibuat oleh orang tuanya dan bisa melatih kedisiplinan anak tersebut.

Kondisi berbeda akan diterima oleh anak atas perilakunya apabila anak yang gemar bermain game online diberikan pengawasan, batasan serta arahan dalam bermain game yang baik sesuai umur mereka. Cara orang tua dalam memberikan pengawasan kepada anak yang gemar bermain game online akan berpengaruh besar terhadap perilakunya.

Banyak orang tua yang kurang memberikan pengawasan dan batasan kepada anaknya dalam bermain game online. Hal ini menjadikan anak secara bebas bermain game online apa saja yang mereka sukai dan rela berjam-jam dihadapan layar monitor hanya untuk bermain game online.

C. Keterkaitan antara Kebiasaan Bermain game dan Hasil Belajar PAI Pada Peserta Didik

Pendidikan agama islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan pserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati,

hingga mengimani, bertakwa, dan berakhlak mulia dalam mengamalkan ajaran agama islam dari sumber utamanya kitab suci Al- Quran dan Al- hadis, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan serta penggunaan pengalaman.⁴⁷

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan agama Islam merupakan usaha sadar yang dilakukan pendidik dalam mempersiapkan peserta didik untuk meyakini, memahami, dan mengamalkan ajaran Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran atau pelatihan yang telah direncanakan untuk mencapai sesuatu yang telah ditetapkan.

Pentingnya pendidikan agama Islam bagi peserta didik arti pendidikan agama islam adalah usaha berupa bimbingan dan asuhan terhadap anak didik agar kelak setelah selesai pendidikannya dapat memahami dan mengamalkan ajaran-ajaran Islam serta menjadikannya sebagai way of life (jalan hidupnya)⁴⁸

Dapat difahami bahwa pendidikan agama islam termasuk ikhtiar seseorang dengan jalan bimbingan dan pimpinan untuk membantu dan mengarahkan fitrah agama si anak didik menuju terbentuknya kepribadian utama sesuai ajaran agama yang dibantu oleh pendidik khususnya guru PAI di sekolah.

Setiap peserta didik yang telah mengalami proses belajar, kebiasaannya akan tampak berubah. Dalam proses belajar pembiasaan juga meliputi pengurangan kegiatan yang tidak diperlukan.kebiasaan akan

⁴⁷ Abdul Majid, "*Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*"(Bandung: PT Remaja Rosdakarya,2014) Hlm. 11-13

⁴⁸ Abdul Majid, "*Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*" Hlm. 20

timbul karena proses kecenderungan respons siswa dengan menggunakan cara yang berulang-ulang.

Belajar kebiasaan adalah proses pembentukan kebiasaan yang telah ada. Tujuannya agar siswa memperoleh sikap-sikap dan kebiasaan baru yang lebih tepat dan positif dalam arti selaras dengan kebutuhan ruang dan waktu. "Belajar kebiasaan dapat juga diberlakukan kepada anak agar anak dapat lebih disiplin dalam menjalankan suatu kegiatan".⁴⁹

Dari pengertian diatas dapat difahami bahwa yang dimaksud dengan belajar kebiasaan adalah memberikan pelajaran atau memberikan peraturan yang harus dilakukan anak anak secara berulang ulang agar anak menjadi terbiasa dan melatih anak untuk bisa lebih disiplin dalam menjalankan suatu kegiatan.

Hasil belajar selalu dinyatakan dalam bentuk perubahan tingkah laku. "Hasil belajar yang diharapkan meliputi tiga aspek yaitu aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotor".⁵⁰ Aspek kognitif, meliputi perubahan perubahan dalam segi penguasaan pengetahuan dan perkembangan ketrampilan atau kemampuan yang diperlukan untuk menggunakan pengetahuan tersebut.

Kedua yaitu aspek efektif meliputi perubahan perubahan dalam segi sikap mental, perasaan dan kesadaran, dan ketiga aspek psikomotor meliputi perubahan perubahan dalam segi bentuk bentuk tindakan motorik.

⁴⁹ Muhibin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada), hlm. 120-128

⁵⁰ Zakaria daradjat, *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*, (Jakarta: PT Bumi Aksara), hlm. 196-206

Berdasarkan pernyataan diatas dapat difahami bahwa hasil belajar bisa berupa perubahan tingkah laku yang meliputi aspek kognitif yang berarti penguasaan tentang pengetahuan yang menekankan pada mengenal dan mengingat kembali bahan yang telah diajarkan dalam proses pembelajaran dan kemampuan kemampuan intelektual yang menekankan pada proses mental untuk mengorganisasikan bahan yang telah diajarkan.

Sedangkan aspek afektif yang bersangkutan dengan sikap mental, perasaan dan kesadaran siswa, hasil belajar dalam aspek ini diperoleh melalui proses kearah pertumbuhan secara batiniah atau rohaniah siswa. Selanjutnya aspek psikomotorik yang bersangkutan dengan ketrampilan yang bersifat kongkret, walaupun demikian hal itu pun tidak terlepas dari kegiatan belajar yang bersifat mental, pengetahuan dan sikap. Hasil belajar aspek ini merupakan tingkah laku yang nyata dan dapat diamati.

Pemain game dapat mengontrol diri dan waktunya dalam bermain game online, menanamkan nilai-nilai positif sebagai tugas remaja atau pelajar di sekolah dengan belajar sebaik mungkin dan mulai mencari kegiatan lain yang lebih bermanfaat. Kemudian orang tua harus dapat meluangkan waktunya untuk mengawasi kegiatan anak di luar rumah, serta memantau perkembangan kondisi maupun perubahan psikologis anak agar tidak melanggar norma.

Seseorang yang mempunyai hobi bermain game pasti mempunyai lingkungan yang juga mempunyai hobi yang sama, dari

lingkungan teman sebaya, lingkungan disekolah maupun lingkungan di luar sekolah atau sekitaran rumah.

“Sikap merupakan salah satu aspek psikologis individu yang sangat penting karena sikap merupakan kecenderungan perilaku sehingga akan banyak mewarnai perilaku seseorang”.⁵¹

Dari pengertian diatas dapat difahami bahwa sifat dari peserta didik merupakan factor yang sangat penting karna dengan sikap pendidik bisa menilai perilaku seorang peserta didik.

D. Kerangka konseptual Penelitian

1. Kerangka Berfikir

Perkembangan *Game* di kota-kota besar di Indonesia sangat pesat *Game Online* yang melibatkan banyak permainan sekaligus untuk saling berinteraksi satu dengan yang lainnya dalam waktu yang bersamaan. *Game Online* sudah mulai menjadi situs jejaring sosial yang diminati oleh banyak kalangan baik anak-anak, remaja, orang dewasa bahkan orang tua, game online juga sudah membuat seseorang lupa dengan waktu hal itu terjadi dikarenakan rata-rata orang yang sedang bermain game melakukan aktivitasnya secara berlebihan dikarenakan para pemain game (gamers) menyatakan game online permainannya sangat menyenangkan.

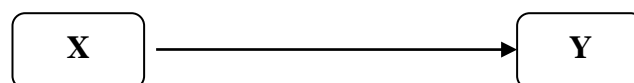
⁵¹ Muhammad Ali dan Muhammad asrori, “*Psikologi Remaja*”, (Jakarta : PT. Bumi Aksara, 2010) , hlm. 142

Dalam proses belajar mengajar terutama peserta didik banyak yang sudah mempunyai hobi bermain game online, bahkan peserta didik yang mempunyai hobi bermain game online mempunyai dampak atau akibat yang tidak bagus terhadap hasil belajar terutama hasil belajar Pendidikan Agama Islam. Peserta didik cenderung tidak focus dan tidak berkonsentrasi saat mengikuti pembelajaran dikarenakan mereka terlalu memikirkan game yang sedang mereka mainkan.

Pelajaran Agama Islam menjadi pelajaran yang sangat penting bagi seorang peserta didik, kebanyakan dari peserta didik jarang sekali melakukan ibadah karna terlalu sering bermain game online. Begitu pula dengan belajar, peserta didik seringkali lalai dari belajar sehingga mengakibatkan hasil belajar mereka turun karna hobi bermain *game online*. Hal ini dapat ditempuh oleh guru dengan meningkatkan pengawasan dalam pembelajaran serta memperhatikan tingkah laku yang dilakukan oleh peserta didik aktivitas dan hasil belajar peserta didik dapat meningkat.

2. Paradigma Penelitian

Paradigma penelitian ini terdiri atas satu variabel independen dan dependen. Hal ini dapat digambarkan seperti gambar berikut:



Gambar 1.1 Paradigma Sederhana

X = Kebiasaan Bermain Gmae

Y = Hasil Belajar PAI

Adanya pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y), apabila variabel X Kebiasaan Bermain Game mempengaruhi variabel Y hasil belajar yang dipengaruhi, maka dari hasil penelitian terdapat pengaruh Kebiasaan Bermain game terhadap hasil belajar Pendidik Agama Islam. Jika, variabel X tidak mempengaruhi variabel Y maka tidak terdapat pengaruh Kebiasaan Bermain Game terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam.

E. Hipotesis Penelitian

Kebiasaan Bermain Game terhadap hasil belajar siswa sangatlah berpengaruh, guru harus memiliki kompetensi yang sangat diperlukan dalam pembelajaran, karena guru tidak hanya memberikan ilmu saja, tetapi bagaimana guru mampu membimbing dan mendidik peserta didik dengan baik serta memberikan pengawasan kepada peserta didik yang mempunyai hobi bermain game online serta peserta didik yang terlalu over dalam menggunakan *handphone* mereka untuk bermain game. Hasil belajar siswa yang akan menjadi perbandingan terhadap perubahan tingkah laku peserta didik yang mempunyai hobi bermain *game online* secara terus menerus.

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berfikir, maka dapat dikemukakan hipotesis penelitian atau hipotesis alternative (H_a) sebagai berikut yaitu:

“Ada Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Terhadap Hasil Belajar PAI Peserta Didik di SMAN 1 Terusan Nunyai Kabupaten Lampung Tengah”.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

1. Jenis Penelitian

Bentuk penelitian ini adalah penelitian jenis kuantitatif. Adapun yang penulis maksud dengan penelitian jenis data kuantitatif adalah jenis data yang dapat diukur secara langsung atau lebih tepatnya dapat dihitung. Istilah penelitian kuantitatif seringkali diterjemahkan secara sederhana dengan “penelitian berangka”.⁵²

Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivism, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.⁵³

Penulis menggunakan jenis kuantitatif karena suatu penelitian yang menemukan pengetahuan atau penelitian yang menggunakan data berupa angka sebagai alat untuk menemukan keterangan mengenai apa yang ingin penulis ketahui, tentunya dengan dasar rumus statistik yang penulis gunakan dalam penelitian kuantitatif tersebut.

⁵² Dudung Abdurahman, *Pengantar Metode Penelitian*, (Yogyakarta: Kurnia Kalam Semesta, 2003), h. 35.

⁵³ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2008), h. 14.

2. Sifat Penelitian

Sifat penelitian ini adalah penelitian asosiatif, yaitu jawaban sementara terhadap rumusan masalah asosiatif, yaitu yang menanyakan hubungan antara dua variabel atau lebih.⁵⁴

Sifat penelitian asosiatif ini dapat membantu dalam mencari atau mengungkap Kebiasaan bermain game dan pengaruhnya terhadap Hasil Belajar PAI pada peserta didik. Dalam penelitian ini dapat diketahui bahwa bertujuan mencari ada atau tidak pengaruh Kebiasaan Bermain Game terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa di SMAN 1 Terusan Nunyai.

B. Definisi Operasional Variabel

Variabel penelitian dalam penelitian ini ada dua variabel yaitu variabel x (bebas) yaitu Kebiasaan Bermain Game dan variabel y (terikat) yaitu hasil belajar peserta didik.

a. Kebiasaan bermain game

Game online adalah permainan yang terkoneksi dengan jaringan internet. Bermain game banyak dilakukan oleh peserta didik. Permainan adalah merupakan salah satu aktivitas yang dilakukan oleh seseorang yang membuat ia merasa senang dan merasa terhibur dengan hal tersebut. Kebiasaan bermain game online yang dimiliki oleh peserta didik sangat banyak menimbulkan sisi negative termasuk berpengaruh terhadap hasil belajar disekolah.

⁵⁴ *Ibid*, h.103.

b. Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam

Guru menilai hasil belajar siswa dari setiap kegiatan yang dilakukan setiap siswa, seperti hafalan dari materi yang disampaikan, praktik, dan guru juga melatih kemampuan mereka dengan memberikan soal yang berkaitan tentang materi Pendidikan Agama Islam serta tingkah laku peserta didik agar tidak keluar dari ajaran Agama.

C. Populasi, Sampel dan Teknik Pengambilan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah individu dari unit analisis yang memiliki ciri-ciri atau karakteristik tertentu. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas XI IPS 1, mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Terusan Nunyai Lampung Tengah, yang berjumlah 30 orang peserta didik.

2. Sampel

Sampel merupakan suatu prosedur pengambilan data, di mana hanya sebagian populasi saja yang diambil dan dipergunakan untuk menentukan sifat serta ciri yang dikehendaki dari suatu populasi.⁵⁵ Penulis mengambil sampel seluruh peserta didik di kelas XI IPS 1 tersebut sejumlah 30 siswa, Dari pengertian tersebut dapat dipahami bahwa yang dimaksud dalam sebuah penelitian adalah jumlah subyek penelitian tertentu yang diambil dari populasi sebagai wakilnya dengan besar

⁵⁵Syofian Siregar, *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), h. 56.

jumlahnya disesuaikan dengan kebutuhan dan kehendak peneliti dengan syarat benar-benar mewakili populasi. Dalam penelitian ini seluruh anggota populasi diambil, dengan menggunakan bila populasi kurang dari 100 maka dapat diambil semua untuk sampel, Maka dari itu sampel penelitian ini adalah 30 anak.

3. Teknik Pengambilan Sampel

Teknik sampling merupakan teknik pengambilan sampel. Untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian.⁵⁶ Berdasarkan penjelasan di atas bahwa teknik pengambilan sampel adalah suatu cara yang digunakan untuk pengambilan sampel dari populasi yang akan diteliti supaya dapat mewakili keseluruhan populasi.

Adapun teknik yang digunakan dalam pengambilan sampel ini yaitu dengan *Simple Random Sampling* adalah teknik pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi'.⁵⁷

D. Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini penulis menggunakan teknik sebagai berikut:

1. Kuesioner (Angket)

Kuesioner (angket) yang penulis gunakan ini untuk memperoleh data tentang Kebiasaan Bermain Game dan pengaruhnya terhadap Hasil Belajar PAI Peserta Didik di SMAN 1 Terusan Nunyai yaitu untuk

⁵⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2008), h. 81.

⁵⁷ *Ibid*, h. 82.

mengetahui seberapa pengaruh kebiasaan bermain game yang dimiliki peserta didik terhadap hasil belajar disekolah, dengan menggunakan *Skala Likert*. Dalam kuesioner yang dibagikan akan terdapat beberapa opsi yang termasuk dalam *Skala Likert* seperti: Selalu, Sering, Kadang-kadang, Tidak pernah. Setiap opsi tersebut terdapat poin atau penilaiannya masing-masing. Untuk pilihan Selalu poin nya adalah Selalu (4), sering (3) kadang-kadang (2) dan tidak pernah (1).

2. Dokumentasi

Dokumentasi artinya barang barang tertulis, dan dalam pelaksanaan metode dokumentasi, peneliti meyelidiki benda-benda tertulis seperti mencari peraturan peraturan, hasil belajar, catatan harian dan sebagainya.

Metode dokumentasi adalah metode pengumpulan data dengan cara menyelidiki benda-benda yang menjadi dokumentasi seperti sejarah berdirinya SMAN 1 Terusan Nunyai, keadaan perkembangan sarana dan prasarana, struktur organisasi, denah ruang, jumlah peserta didik, jumlah guru dan staf , hasil belajar dan sebagainya. Metode ini peneliti gunakan untuk memperoleh data penunjang kelengkapan dalam penelitian di SMAN 1 Terusan Nunyai.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah fasilitas yang digunakan dalam penelitian, melakukan pengukuran, maka harus ada alat ukur yang baik dalam suatu penelitian.⁵⁸

Berdasarkan pendapat di atas dapat dipahami bahwa instrumen penelitian adalah alat bantu yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis.

1. Rancangan/ Kisi-kisi Angket

Rancangan kisi-kisi instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a) Instrumen untuk metode angket (kuesioner) adalah soal tertulis
- b) Instrumen untuk metode dokumentasi adalah panduan dokumentasi.

Tabel 3.1

Kisi-kisi Angket Kebiasaan Bermain Game di SMAN 1 Terusan Nunyai

No	Variabel Penelitian	Indikator	Item soal	
			Butir	Jmlh
1	Bebas (X) Kebiasaan bermain Game	a. Factor penyebab kebiasaan bermain Game	1,3,4	3
		b. Dampak dari kebiasaan bermain Game	,5,6,8, 9	4
		c. Strategi menanggulangi	2,7,10	3

⁵⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2008), h. 148.

		kebiasaan bermain Game		
2	Terikat (Y) Hasil Belajar Siswa	Diambil dari data dokumentasi		

2. Pengujian Instrumen

a. Validitas

Pengujian validitas ditunjukkan untuk melihat hubungan antara masing-masing item pertanyaan pada variabel bebas dan variabel terikat. Apabila ada satu pertanyaan yang dinyatakan tidak valid, maka direvisi atau dihilangkan dari daftar pertanyaan sehingga terlihat konsisten dari masing-masing item pertanyaan dan dapat digunakan untuk analisis lebih lanjut. Kevalidan penelitian dapat dilihat dengan menggunakan rumus *product moment* berikut ini:

$$r_{xy} = \frac{\sum_{XY}}{\sqrt{(\sum_{X^2})(\sum_{Y^2})}}$$

Keterangan:

r_{xy} = angka indeks korelasi “Y” *Product Momen*

\sum_{XY} = jumlah hasil perkalian antara skor X dan Y

\sum_{X^2} = jumlah seluruh skor X^2

\sum_{Y^2} = jumlah seluruh skor Y^2

b. Reliabilitas

Setelah dilakukan pengujian validitas, kemudian untuk mengetahui tingkatan reliabilitasnya, maka akan digunakan rumus *Spearman Brown* berikut ini :

$$r_{\text{tot}} = \frac{2 \cdot r_{\text{tt}}}{(1 + r_{\text{tt}})}$$

Keterangan:

r_{tot} = Koefisien reliabilitas yang sudah disesuaikan

r_{tt} = Korelasi Product Moment antara belahan pertama dan kedua.

F. Teknik Analisis Data

Setelah dilakukan pengujian instrument, maka langkah selanjutnya menganalisis data dengan menguji dan mengetahui ada atau tidaknya Pengaruh Kebiasaan bermain Game Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Terusan Nunyai Kabupaten Lampung Tengah, dengan menggunakan rumus *Chi Kwadrat* *Chi Kwadrat* adalah teknik analisis statistik untuk mengetahui signifikan perbedaan antara subjek dan objek penelitian yang datanya telah dikategorikan.⁵⁹ sebagai berikut:

$$X^2 = \sum \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan:

X^2 = Chi Kwadrat yang dicari

Fo= Fekkuensi yang diperoleh

Fh= Frekuensi yang diharapkan

⁵⁹ Bambang Soepono, *Statistik Terapan (Dalam Penelitian Ilmu-ilmu Sosial dan Pendidikan)*, (Jakarta: PT RINEKA CIPTA, 2002), h. 101.

Untuk mengetahui besarnya pengaruh kompetensi pedagogik guru terhadap hasil belajar siswa, maka hasil analisis *Chi Kwadrat* dilanjutkan dengan rumus KK (Koefisien Kontingensi) sebagai berikut:

$$KK = \sqrt{\frac{X^2}{X^2 + N}}$$

Keterangan

KK = Koefisien Kontingensi

X^2 = Chi Kwadrat

N = Jumlah Sampel Penelitian.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Temuan Umum

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

a. Sejarah Singkat SMAN 1 Terusan Nunyai

SMA Negeri 1 Terusan Nunyai berlokasi di JL. Negara KM 84 Bandar Agung Kecamatan Terusan Nunyai Kabupaten Lampung Tengah Propinsi Lampung. Berdasarkan letak Geografis, SMA Negeri 1 Terusan Nunyai berada pada posisi yang sangat strategis, mengingat letaknya yang berada di Jalur Jalan Lintas Timur Sumatra sehingga mudah ditempuh dengan alat transportasi Darat. Disamping itu SMA Negeri 1 Terusan Nunyai juga berada disekitar pusat kegiatan kampung Bandar Agung antara lain : Kantor Kepala kampung, Kantor Puskesmas, Pasar / Pertokoan dan sebagainya.

SMA Negeri 1 Terusan Nunyai didirikan pada tahun pelajaran 1991 / 1992 dengan nama SMA Bandar Agung, pada waktu itu menjadi sekolah binaan SMA Negeri 1 Terbanggi Besar (dulu SMA Poncowati). Lahirnya SMA Negeri 1 Terusan Nunyai tidak terlepas dari upaya para tokoh masyarakat kampung Bandar Agung dan tokoh- tokoh pendidikan yang berada di kecamatan Terbanggi Besar pada waktu itu. Para Tokoh berupaya mengusulkan agar di

kecamatan Terbanggi Besar didirikan SMA Negeri baru selain SMA Negeri 1 Terbanggi Besar, berdasarkan pertimbangan antara lain :

- Lulusan dari SMP di kecamatan Terbanggi besar tidak dapat tertampung di SMA Negeri yang sudah ada
- Animo siswa untuk masuk SMA cukup tinggi
- Keinginan masyarakat Bandar agung untuk memiliki sekolah Negeri Setingkat SMA .⁶⁰

Hasil musyawarah seluruh unsur terkait memutuskan untuk mendirikan SMA Negeri baru di kecamatan Terbanggi Besar dengan lokasi di Kampung Bandar Agung dengan Nama SMA Negeri Bandar Agung. Sebagai konsekwensi hasil musyawarah tersebut maka pemerintah Desa Bandar Agung, menghibahkan Lapangan Sepak Bola Bandar Agung untuk lahan pembangunan gedung SMA Bandar Agung. Lokasi tersebut beralamat di jalan Negara KM 84 Bandar Agung.

Pada awal pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, SMA Negeri 1 Terusan Nunyai (dulu SMA Bandar Agung) bertempat di SMA Negeri 1 Terbanggi Besar (SMA Poncowati) dan dikelola oleh guru- guru SMA Negeri 1 Terbanggi Besar.

SMA Negeri 1 Terusan Nunyai sejak didirikan telah mengalami tiga kali pergantian nama yaitu :

⁶⁰ Wawancara dengan Bapak yanto, S.Pd.I selaku Guru di SMAN 1 Terusan Nunyai pada tanggal 19 Mei 2019

1. SMA Bandar Agung berdasarkan Surat Keputusan No. 0216 / O / 1992 tanggal 5 Mei 1992
2. SMU Negeri 2 Terbanggi Besar berdasarkan Surat Keputusan Kakanwil Depdikbud Prop. Lampung
3. SMU Negeri 1 Terusan Nunyai berdasarkan Keputusan Kepala Dinas Pendidikan Pariwisata seni dan budaya Kabupaten Lampung Tengah
4. SMA Negeri 1 Terusan Nunyai berdasarkan Keputusan Kepala Dinas Pendidikan Pariwisata Seni dan Budaya Kabupaten Lampung Tengah

Lokasi belajar dari awal ketika berdiri :

- Juli 1991 s.d. 1 Januari 1992 menumpang di SMA Poncowati (sekarang SMU Negeri I Terbanggi Besar)
- 2 Januari s.d. 27 Januari 1992 menumpang di SMP Ahmad Yani Bandar Agung
- 28 Januari 1992 hingga sekarang menempati gedung sendiri di Jalan Negara KM 84 Bandar Agung

Kepemimpinan:

- 20 Agustus 1992 s.d. 28 Nopember 1999 dipimpin oleh **Drs. M. Ilyas Effendi**
- 1 Desember 1999 hingga 2004 dipimpin oleh **Mulyono, S.Pd**
- 12 Juni 2004 hingga 2009 dipimpin oleh **Drs. Jaelani, M.Pd.**

- 04 Februari 2009 hingga 2012 dipimpin oleh **Drs. Widi Sutikno, MM.**
- 30 Januari 2012 hingga Februari 2014 dipimpin oleh **Reberson Sinaga, S.Pd.**
- 01 Februari 2014 hingga sekarang dipimpin oleh **Drs. Andreas Sinaga, MM.**⁶¹

SMP Pendukung:

- SMP Negeri 1 Terusan Nunyai di Bandar Sakti dengan jarak kurang lebih 5 km
- SMP Negeri 2 Terusan Nunyai di Bandar Agung dengan jarak 200 m
- SMP Negeri 3 Terusan Nunyai di Gunung Batin dengan jarak 4 km
- SMP Negeri 3 Way Pengubuan di Lempuyang Bandar Umas Jaya dengan jarak 2 km
- SMP Xaverius Way Pengubuan di Lempuyang Bandar Umas Jaya dengan jarak 3 km
- SMP Satya Dharma Sudjana di Gunung Madu II dengan jarak 8 km
- SMP Xaverius Terusan Nunyai di Multi Agro dengan jarak 2 km
- SMP Islam Bustanul Ulum Way Pengubuan di Lempuyang Bandar Umas Jaya dengan jarak 2 km

⁶¹ Wawancara dengan Kepala Sekolah SMAN 1 Terusan Nunyai

- SMP Nurul Huda Terusan Nunyai di Bandar Agung dengan jarak 100 m
- SMP Gula Putih Mataram di PT Gula putih Mataram dengan jarak 12 km

b. Visi, Misi dan Tujuan Sekolah

Adapun visi, misi dan tujuan dari SMAN 1 Terusan Nunyai adalah:

- a) **Visi**, Prima bangsa (Unggul dalam prestasi, iman dan taqwa, berwawasan kebangsaan.) Indikator antara lain unggul dalam perolehan Nilai Ujian Nasional (UN), unggul dalam persaingan melanjutkan ke perguruan tinggi, Unggul dalam lomba Karya Ilmiah Remaja (KIR), unggul dalam lomba kreativitas seni, unggul dalam lomba olahraga prestasi, unggul dalam lomba MIPA dan Bahasa Inggris, unggul dalam lomba aktivitas keagamaan, unggul dalam kedisiplinan, unggul dalam kepedulian lingkungan sosial, unggul dalam semangat berkebangsaan⁶².
- b) **Misi**, antara lain:
 - a. Melaksanakan pembelajaran secara optimal dengan pemberdayaan seluruh komponen sekolah.
 - b. Meningkatkan keimanan dan Ketaqwaan warga sekolah dalam tataran amalan praktis dan sikap perilaku.
 - c. Melaksanakan bimbingan pada peserta didik dalam mengenali potensi dirinya sehingga dapat dikembangkan secara optimal.

⁶² Wawancara dengan Kepala Sekolah SMAN 1 Terusan Nunyai

- d. Melaksanakan pembinaan dalam proses perwujudan nilai-nilai Pancasila dan UUD 1945 dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.
- e. Mewujudkan sekolah yang memiliki budaya kompetitif dalam berprestasi dibidang akademik maupun non akademik untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.
- f. Menerapkan manajemen berbasis sekolah, (*School Based Management*)⁶³

c) Tujuan Sekolah

1. Tujuan Jangka Panjang yaitu Menjadikan SMA Negeri 1 Terusan Nunyai Kebanggaan Masyarakat Lampung Tengah, 50 % Lulusan SMA Negeri 1 Terusan Nunyai diterima di PTN, Terwujudnya Penghayatan dan Pengamalan, terhadap ajaran agama dan budaya bangsa sehingga menjadi sumber dalam bertindak, Terwujudnya nilai-nilai Pancasila dan UUD 45 dalam kehidupan berbangsa dan bernegara yang optimal di sekolah, Memiliki sarana dan prasarana yang lengkap demi terselenggaranya kegiatan sekolah secara optimal.
2. Tujuan Jangka Menengah yaitu Proses pembelajaran dengan kurikulum 2004 berjalan proporsional dan kondisional, Memiliki Sarana & Prasarana yang memadai demi terselenggaranya kegiatan sekolah secara optimal, Terwujudnya pengenalan potensi

⁶³ Wawancara dengan Kepala Sekolah SMAN 1 Terusan Nunyai

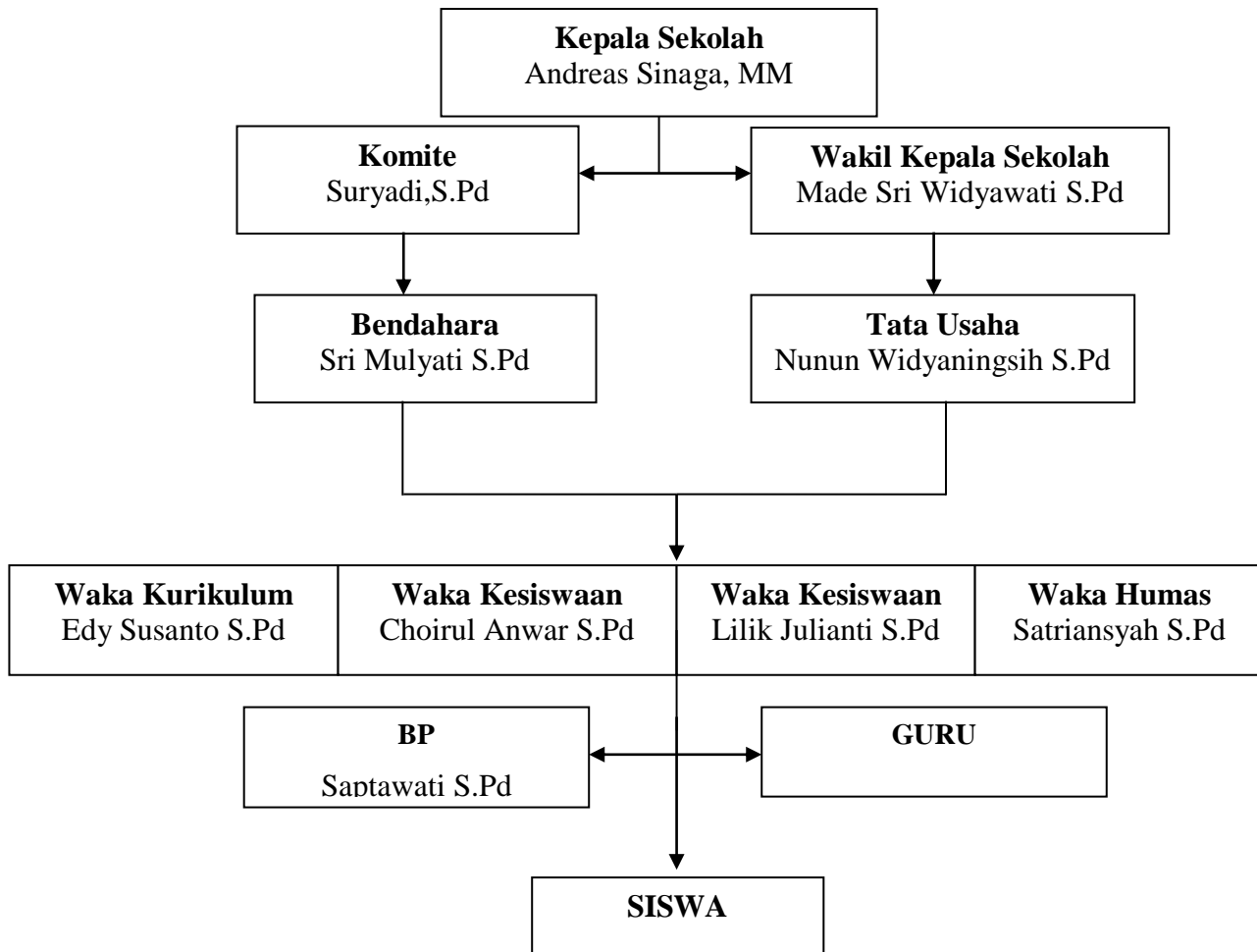
diri siswa sehingga dapat dikembangkan secara professional, Terwujudnya penghayatan & pengamalan terhadap ajaran agama & budaya bangsa sehingga menjadi sumber kearifan, Terwujudnya nilai- nilai Pancasila & UUD'45 dalam kehidupan berbangsa & bernegara di sekolah, Terlaksananya Manajemen berbasis sekolah (School Based Management), Terwujudnya lingkungan sekolah yang aman, sehat, rindang dan indah (ASRI).

3. Tujuan Jangka Pendek antara lain Rata-rata Nilai Ujian Nasional (UNAS) siswa untuk pogram IPA : 7,62 dan IPS : 7,12, Jumlah lulusan yang diterima di perguruan tinggi negeri 15 %, Memiliki kelompok ilmiah remaja (KIR) IPA yang aktif, Memiliki tim bola voli, bola basket, bola sepak yang handal sehingga menjadi Juara ditingkat Kabupaten, Memiliki tim kesenian yang berupa vocal group, paduan suara, kelompok musik dan tari yang berlatih secara rutin, Mengaktifkan kegiatan rokris, rohis dan shalat dzuhur berjamaah, Memperbaiki taman dan lingkungan sekolah sehingga tampak ASRI, Siswa dapat mengoperasikan computer program mikrosoft office, Memiliki Tim Olimpiade Sain dan Komputer di Tingkat Kabupaten, Terciptanya wawasan kebangsaan dan kekeluargaan antar warga sekolah.⁶⁴

⁶⁴ Wawancara dengan Kepala Sekolah SMAN 1 Terusan Nunyai

c. Struktur Organisasi SMAN 1 Terusan Nunyai

STRUKTUR ORGANISASI SMAN 1 Terusan Nunyai⁶⁵



d. Keadaan Sarana dan Prasarana SMAN 1 Terusan Nunyai

Gedung SMAN 1 Terusan Nunyai terletak di Desa Bandar Agung dengan luas tanah 18,840 M² dan konstruksi bangunan yang

⁶⁵ Dokumentasi Tata Usaha di SMAN 1 Terusan Nunyai

bersifat permanen serta cukup memadai untuk melaksanakan proses belajar.

Tabel 4.1
Keadaan Gedung SMAN 1 Terusan Nunyai

No	Jenis Bangunan	Banyaknya
1	Ruang Kelas	25
2	Ruang Guru	1
4	Ruang Tamu	1
5	Ruang Perpustakaan	1
6	Ruang UKS	1
7.	Ruang Laboratorium	2
8	Masjid	1
9	Ruang MCK	5
10	Tempat Parkir	1
11	Gudang	1
12	Kantin	1
13	Ruang TU	1
14	Lapangan Basket	1
15	Dapur	1

*Sumber : Dokumentasi keadaan gedung sekolah SMAN 1 Terusan Nunyai*⁶⁶

e. Keadaan Guru, keadaan Pegawai di SMAN 1 Terusan Nunyai

Adapun tenaga pendidik dan karyawan SMAN 1 Terusan Nunyai Tahun Pelajaran 2018/2019 ada 52 Tenaga Pendidik serta 21 staff dengan Persentase Guru Kualifikasi 100% Persentase Guru Sertifikasi 55.38% dan Persentase Guru PNS 58.46 %.

⁶⁶Dokumentasi gedung di SMAN 1 Terusan Nunyai

f. Keadaan Siswa SMAN 1 Terusan Nunyai

Pada intinya obyek pendidikan adalah murid, sehingga eksistensi murid juga tidak kalah pentingnya dengan guru dalam proses pendidikan, sebab proses belajar mengajar tidak akan berjalan tanpa ada keduanya. Peran siswa sangat menentukan maju tidaknya pendidikan dalam sebuah lembaga pendidikan.

Sebaliknya kualitas murid sangat menentukan berhasil tidaknya pendidikan tersebut. Jika jumlah murid setiap tahunnya bertambah dan keberhasilan lembaga tersebut dapat dijamin maka pendidikan yang diselenggarakan mengalami keberhasilan. Untuk lebih jelasnya keadan murid di SMAN 1 Terusan Nunyai dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3

**Daftar Nama Siswa Kelas XI IPS 1 SMAN 1 Terusan Nunyai
TP. 2018/2019**

No	Nama	Jenis Kelamin
1	Abel Septiana Putri	P
2	Agilia Rahma Winata	P
3	Agung Bayu Wiyono	L
4	Aji Pangestu	L
5	Aldelia Zeffelin	P
6	Ana Lutviana	P
7	Anggun Fajar Winarsih	P
8	Anita Widi Astuti	P
9	Aqil Dyo Putra	L
10	Bella Putri Syahrani	P
11	Debra Carol	L
12	Dewi Sinta	P
13	Efa Agsi Amanda	P
14	Erlangga Arianto	L

15	Fatma Sari	P
16	Fitri Rahmawati	P
17	Gading Rizki Wibowo	L
18	Ibra Wanda Febrian	L
19	Indra Pramudito	L
20	Khefi Wahyudi	L
21	Lucky pratama	L
22	Mita Fitria	P
23	Muhamad Andika	L
24	Nashari	L
25	Novi Rama Yalih	L
26	Parlan Arma Azansyah	L
27	Pepy Rahmadani	L
28	Maharoni	L
29	Raihan Saifudin	L
30	Rodhi indra saputra	L
31	Vino baskara	L
32	Vio prakarsa	L
33	Yanto alhidayah	L
34	Syahrul Ramadhan	L

2. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Pada bagian ini akan dibahas mengenai data dari penelitian yang telah diperoleh oleh penulis ketika di lapangan. Data yang akan dijelaskan yaitu data Kebiasaan Bermain Game dan hasil belajar Pendidikan Agama Islam. Adapun datanya yaitu sebagai berikut.

a. Data tentang Kebiasaan Bermain Game

Berdasarkan hasil angket tentang Kebiasaan Bermain Game terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam sebagai berikut:

Tabel 4.4
Hasil angket Kebiasaan Bermain Game terhadap hasil belajar
Pendidikan Agama Islam

NO	NAMA	NOMOR ITEM										Jmlh
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Adelia Metha Erlina	4	4	4	4	4	2	4	4	4	3	37
2	Amar Maulana Rifky N.	4	4	4	4	4	2	3	2	4	4	35
3	Agung Safta	4	4	4	4	3	4	2	2	4	4	35
4	Aulia Tyas Utami	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
5	Cahyo Ridho Nugraha	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	37
6	Cucu Cahyati	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	39
7	Delli Mairohi	3	4	4	3	4	4	4	2	4	4	36
8	Deni Pratama	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	36
9	Endra Adiratama	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	36
10	Fachrul Hikmal Azzani	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	39
11	Fano Akbar Samudra	4	3	4	3	3	4	3	4	4	4	36
12	Hany Khoirunnisya	4	4	3	4	4	4	3	2	4	4	36
13	Indah Anugrayanti	4	3	4	2	3	4	4	2	3	4	33
14	Irvan Prayoga	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
15	Lana Evandri	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	37
16	Lidya Nur Aziza	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	38
17	Muti Puput Kurnia	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	36
18	Nadya Farahmitha	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	38
19	Novri Putra Nuha	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	37
20	Pandri Mediyan	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	38
21	Ridho Aldi Setyawan	4	4	3	3	4	2	2	4	3	4	33
22	Selvia Maharani	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	
23	Septo	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
24	Sulaiman	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	38

25	Suryadi Pandu	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	37
26	Tri Novianti	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
27	Virgiawan Kasendra	4	4	3	3	2	3	3	3	4	4	34
28	Wahyu	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	37
29	Wildan Maulana Yusuf	3	4	4	2	3	4	2	4	3	4	33
30	Zahra Diyanah Putri	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	37
Jumlah											992	

Dari hasil penyebaran angket pada responden di atas tersebut untuk mengetahui interval kelasnya yaitu menggunakan aturan sturges dengan rumus: Banyak Kelas (K) = $1 + 3,3 \log n$.

Selanjutnya penulis mencari rentang kelas yang diperlukan adalah data terbesar dikurangi data terkecil yaitu Jangkauan (R) = $X_{\max} - X_{\min} = 40 - 33 = 7$

Selanjutnya menentukan banyak kelas interval yang diperlukan adalah banyak kelas = $1 + (3,3) \log 30$

$$= 1 + 3,3 (1.477)$$

$$= 1 + 4,8741 = 5,8741 \text{ dibulatkan menjadi } 6.$$

Selanjutnya menentukan panjang kelas interval p ini dengan rumus

$$P = \frac{\text{rentang}}{\text{banyak kelas}}$$

$$P = \frac{7}{6} = 1.16 \text{ dibulatkan menjadi } 2.$$

Berdasarkan perhitungan panjang kelas penulis mengklarifikasi Kebiasaan bermain game terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam peserta didik di SMAN 1 Terusan Nunyai dengan 4 kategori yaitu selalu, sering, kadang-kadang, tidak pernah.

Jumlah interval untuk penelitian ini Kebiasaan Bermain Game terhadap hasil Belajar Pendidikan Agama Islam peserta didik di SMAN 1 Terusan Nunyai dari interval di atas dimasukkan dalam tabel distribusi frekuensi sebagai berikut.

Tabel 4.5
Disrtibusi Frekuensi Hasil Angket Kebiasaan Bermain Game terhadap hasil Belajar Pendidikan Agama Islam peserta didik di SMAN 1 Terusan Nunyai

No	interval Kelas	Frekuensi	Katagori	Presentasi
1	39-40	5	Selalu	17%
2	37-38	13	Sering	43%
3	36-35	8	kadang-kadang	27%
4	34-33	4	tidak pernah	13%
	Jumlah	30		100%

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi dapat diketahui bahwa 30 siswa yang menjadi anggota sample penelitian 33-34 sebanyak 4 siswa yang menjawab tidak pernah dengan presentase 13%, 35-36 sebanyak 8 siswa dengan menjawab kadang-kdang dengan presentase 27%, dan 37-38 sebanyak 13 siswa yang menjawab sering dengan presentase 43% dan 39-40 sebanyak 5 siswa yang menjawab selalu dengan presentase 17% .

b. Data tentang hasil belajar Pendidikan Agama Islam pada ulangan Harian di SMAN 1 Terusan Nunyai

Tabel 4.6
Hasil belajar Ulangan Harian PAI Peserta Didik di SMAN 1 Terusan Nunyai

NO	Nama	Jenis Kelamin	Hasil Belajar
1	ADELIA METHA ERLINA	P	95
2	AMAR MAULANA RIFKY N.	L	73
3	AGUNG SAFTA	L	70
4	AULIA TYAS UTAMI	P	85
5	CAHYO RIDHO NUGRAHA	L	90
6	CUCU CAHYATI	P	74
7	DELLI MAIROHI	P	73
8	DENI PRATAMA	L	72
9	ENDRA ADIRATAMA	L	80
10	FACHRUL HIKMAL AZZANI	L	83
11	FANO AKBAR SAMUDRA	L	94
12	HANY KHOIRUNNISYA	P	70
13	INDAH ANUGRAYANTI	P	85
14	IRVAN PRAYOGA	L	70
15	LANA EVANDRI	L	85
16	LIDYA NUR AZIZA	P	95
17	MUTI PUPUT KURNIA	P	73
18	NADYA FARAHMITHA	P	90
19	NOVRI PUTRA NUHA	L	68
20	PANDRI MEDIYAN	L	78
21	RIDHO ALDI SETYAWAN	L	74
22	SELVIA MAHARANI	P	80
23	SEPTO	L	70
24	SULAIMAN	L	92
25	SURYADI PANDU	L	73
26	TRI NOVIANTI	P	70
27	VIRGIAWAN KASENDRA	L	85
28	WAHYU	L	65
29	WILDAN MAULANA YUSUF	L	68
30	ZAHRA DIYANAH PUTRI	P	95

Setelah diketahui hasil belajar PAI dari nilai hasil Ulangan Harian Peserta Didik SMAN 1 Terusan Nunyai, maka langkah selanjutnya adalah mendistribusikan frekuensi dari hasil belajar tersebut sebagai berikut:

Tabel 4.7
Distribusi frekuensi hasil belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik di SMAN 1 Terusan Nunyai

No	Nilai	Frekuensi	Kategori	Persentase
1	91 - 100	6	Baik Sekali	26.7 %
2	80 – 90	7	Baik	63.3 %
3	76 – 79	2	Cukup	10 %
4	64 – 75	15	Kurang	0 %
jumlah		30		100 %

B. Temuan Khusus

Untuk dapat menguji hipotesis yang Penulis ajukan dalam penelitian ini yaitu “Apakah ada pengaruh Kebiasaan Bermain Game terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Terusan Nunyai kabupaten Lampung Tengah,” maka data tersebut dimasukkan ke dalam tabel kerja untuk mencari korelasinya.

Setelah data tentang Kebiasaan Bermain Game dan hasil belajar Pendidikan Agama Islam yang Penulis kumpulkan, maka selanjutnya dilakukan analisis terhadap data-data tersebut.

Tabel 4.8
Tabel Silang Chi kuadrat Tentang Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Terhadap Hasil Belajar PAI Peserta Didik Di SMAN 1 Terusan Nunyai Kabupaten Lampung Tengah

Kebiasaan Bermain Game	Hasil Belajar				Total
	Baik sekali	Baik	Cukup	Kurang	
Selalu	2	3	0	0	5
Sering	1	2	2	8	13

Kadang-kadang	2	2	0	4	8
Tidak pernah	1	0	0	3	4
Total	6	7	2	15	30

Setelah data tentang Pengaruh pengaruh Kebiasaan Bermain Game terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Terusan Nunyai kabupaten Lampung Tengah yang Penulis kumpulkan, maka selanjutnya dilakukan analisis terhadap data-data tersebut. Proses pengolahan dan analisis data yang Penulis lakukan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan rumus Korelasi *Chi Kuadrat*.

$$X^2 = \sum \frac{(fo - fh)^2}{fh}$$

Tabel kerja untuk mencari chi kuadrat hitung Pengaruh Kebiasaan Bermain Game terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Terusan Nunyai kabupaten Lampung Tengah.

Tabel 4.9

Tabel Kerja Untuk Menghitung X^2 Antara Kebiasaan Bermain Game Terhadap Hasil Belajar PAI Peserta Didik

No	F _o	F _h = $\frac{c \times r \times n}{N}$	(fo-fh)	(fo-fh) ²	$\frac{(fo-fh)^2}{F_h}$
1	6	$\frac{6 \times 5}{30} = 1$	5	25	25
2	7	$\frac{7 \times 5}{30} = 1.16$	5.84	3.41	2.44
3	2	$\frac{2 \times 5}{30} = 0.3$	1.7	2.89	9.63
4	15	$\frac{15 \times 5}{30} = 2.5$	6	3.6	1.44
5	6	$\frac{6 \times 13}{30} = 2.6$	3.4	1.15	4.44
6	7	$\frac{7 \times 13}{30} = 3.03$	3.97	1.57	5.20
7	2	$\frac{2 \times 13}{30} = 0.86$	1.14	1.29	1.39

8	15	$\frac{15 \times 13}{30} = 6.5$	8.5	7.22	1.11
9	6	$\frac{6 \times 8}{30} = 1.6$	4.4	1.93	1.21
10	7	$\frac{7 \times 8}{30} = 1.86$	5.14	2.64	1.41
11	2	$\frac{2 \times 8}{30} = 0.53$	1.47	2.16	4.07
12	15	$\frac{15 \times 8}{30} = 4$	11	1.21	3.02
13	6	$\frac{6 \times 4}{30} = 0.8$	5.2	27.04	2.16
14	7	$\frac{7 \times 4}{30} = 0.93$	6.07	36.84	3.96
15	2	$\frac{2 \times 4}{30} = 0.26$	1.74	3.02	1.16
16	15	$\frac{15 \times 4}{30} = 2$	13	1.69	8.45
Σ	30	29.93	83.57	102.66	76.09

Berdasarkan analisis data pada tabel di atas menggunakan rumus chi kuadrat maka dapat diinterpretasi bahwa dari Pengaruh Kebiasaan Bermain Game terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Terusan Nunyai kabupaten Lampung Tengah, dengan responden yang berjumlah 30, diperoleh chi kuadrat dengan hasil 76.09. Setelah data diolah dan dianalisis dengan menggunakan Chi Kuadrat, maka langkah selanjutnya adalah mengkonsultasikan hasil perhitungan atau Chi Kuadrat hitung dengan harga Chi Kuadrat Tabel Pada tabel kriteria pengujian dengan derajat kebebasan (d.b)= 9 yang diperoleh dari

$$\begin{aligned}
 Db &= (r-1)(c-1) \\
 &= (4-1)(4-1)
 \end{aligned}$$

= 9, dimana harga chi kuadrat tabel db = 9, untuk taraf signifikan 5% = 16.919

Berdasarkan hasil tersebut maka harga *Chi Kuadrat* (x^2) tabel pada taraf signifikan 5% adalah $76.09 > 16.919$. Sehingga dapat diketahui bahwa hipotesis alternatif (H_a) dalam penelitian ini diterima, artinya ada Pengaruh Kebiasaan Bermain Game terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Terusan Nunyai kabupaten Lampung Tengah. Selanjutnya Apabila *Chi Kuadrat* sudah diketahui maka Koefisien Kotingensi untuk mengetahui seberapa besar pengaruh Kebiasaan Bermain Game terhadap hasil belajar peserta didik, dicari dengan rumus sebagai berikut:

$$KK = \sqrt{\frac{x^2}{N + x^2}}$$

$$KK = \sqrt{\frac{76.09}{30 + 76.09}}$$

$$KK = \sqrt{\frac{76.09}{106.09}}$$

$$KK = 0.7172$$

$KK = 0.7172$ dibulatkan menjadi 0,80

Agar harga KK yang diperoleh dapat dipakai untuk menilai derajat asosiasi antara faktor maka harga KK ini perlu dibandingkan dengan koefisien kontingensi maksimum yang bisa terjadi. Harga C maksimum ini dihitung dengan rumus

$$C \text{ Maks} = \frac{\sqrt{M-1}}{M}$$

M di sini adalah harga minimum antara banyak baris dan kolom dalam perhitungan diatas daftar kontingensi antara 4 baris dan 4 kolom.

$$C \text{ Maks} = \frac{\sqrt{M-1}}{M}$$

$$C \text{ Maks} = \frac{\sqrt{4-1}}{4} = \frac{3}{4} = \sqrt{0,75} = 0.86$$

Ketika harga koefisien kotingensi telah diketahui maka, koefisien kotingensi (C atau KK) dianggap r_{xy} dan dapat dikonsultasikan dengan tabel nilai *r Product Moment*. Sehingga interpretasi hasil analisis data dapat menggunakan tabel pedoman interpretasi korelasi sebagai berikut :

Tabel 4.10
Tabel Interval Koefisien *Product Moment*

No.	Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
1	0,00 – 0,199	Sangat Rendah
2	0,20 – 0,399	Rendah
3	0,40 – 0,599	Sedang
4	0,60 – 0,779	Kuat
5	0,80 – 1,000	Sangat Kuat

Berdasarkan tabel intepretasi di atas, diketahui bahwa nilai C_{max} sebesar 0.86 berada di antara nilai 0,80 sampai dengan 1,000 sehingga diketahui bahwa ada pengaruh sangat kuat antara variabel x (Kebiasaan Bermain game) terhadap variabel y (Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Terusan Nunyai Kabupaten Lampung Tengah). Kemudian dilihat persentase koefisien kontngensi KK dengan $C_{maksimum}$ sebagai berikut:

$$\begin{aligned} KK &= \frac{C_{hitung}}{C_{max}} \times 100 \% \\ &= \frac{0.80}{0.86} \times 100\% = 93.02 \% \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil angket kebiasaan bermain game diketahui bahwa 30 responden yang menjadi sampel penelitian sebanyak 6 responden atau 14.7% termasuk dalam kategori tinggi, 7 responden atau 38.24% termasuk dalam kategori sedang, dan 15 responden atau 32.36% termasuk dalam kategori rendah.

Sedangkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam kelas XI IPS 1 diketahui bahwa dari 30 responden yang menjadi sampel penelitian sebanyak 23.52% dalam kategori baik sekali ada 6 responden atau 17.7% dalam kategori baik ada 7 responden atau 2.94% dalam kategori cukup ada 2 responden serta 55.9% ada 15 responden.

Berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data maka penulis menginterpretasikan hasil Chi Kuadrat hitung lebih besar dari harga Chi Kuadrat tabel pada taraf signifikan 5% maka H_0 ditolak. Dengan demikian H_a yang penulis ajukan yaitu “Ada Pengaruh Kebiasaan Bermain Game terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Terusan Nunyai kabupaten Lampung Tengah” diterima.

Berdasarkan penelitian dan hasil analisis yang penulis lakukan dapat dikatakan bahwa Kebiasaan Bermain Game mempunyai arti yang penting terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam peserta didik. Sehingga dengan kebiasaan bermain game yang dimiliki peserta didik berpengaruh terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Terusan Nunyai.

C. Pembahasan

Game online adalah permainan yang terkoneksi dengan jaringan internet⁶⁷. Permainan ini termasuk salah satu permainan yang banyak dimainkan oleh peserta didik, perbedaan dari permainan offline, *game online* ini dimainkan dengan menggunakan jaringan internet agar game bisa dimainkan dengan terkoneksi internet yang stabil. Bermain game banyak dilakukan oleh peserta didik.

Permainan adalah merupakan salah satu aktivitas yang dilakukan oleh seseorang yang membuat ia merasa senang dan merasa terhibur dengan hal tersebut. “Jenis Permainan yang sedang populer pada era modern ini diantaranya seperti playstation (Ps), Game online dan lain sebagainya. Dari beragamnya permainan yang muncul di era modern ini maka game online lah yang paling digemari karena bisa diterima oleh semua kalangan remaja”.

Pada angket pernyataan satu yang menerangkan bahwa “saya setiap hari bermain game online” ada 29 Responden dari 30 yang menjawab selalu bermain game online setiap harinya dan hanya ada 3 responden yang menjawab sering dan bukan menjadi prioritas dalam kehidupan sehari-hari.

Pernyataan kedua yang berbunyi “Saya Lebih Memilih bermain game online dari pada belajar” yang menjawab selalu ada 28 responden dan yang menjawab sering ada 5 responden sedangkan hanya satu orang yang menjawab kadang kadang.

⁶⁷ Warih andan puspitasari, “hubungan antara kecanduan game online dengan depresi”, Jurnal Mutiara Medika 9 (Januari 2009), hlm. 51

Pernyataan ketiga “Saya Selalu Menghabiskan Waktu Luang Hanya Untuk Bermain Game Online” ada 21 responden yang menjawab selalu dan ada 12 responden yang menjawab sering dan sisanya 1 orang yang menjawab kadang kadang.

Pernyataan keempat “Saya selalu diajak teman dikelas untuk bermain game Online” ada 21 responden yang menjawab selalu dan jawaban sering dijawab oleh 10 responden serta 3 responden menjawab kadang kadang.

Pernyataan kelima “Saya mengalami sakit dan kelelahan karna terlalu sering bermain game online” Responden yang menjawab selalu ada 21 orang serta yang menjawab sering ada 12 orang dan yang menjawab kadang kadang ada 1 reponden.

Pernyataan keenam “Saya Dimarahi Orang Tua Karna Asyik Dengan Hp” ada 20 responden yang menjawab selalu sedangkan yang menjawab sering ada 9 responden dan yang menjawab kadang kadang ada 5 responden, hal tersebut dapat difahami bahwa banyak yang sealalu dimarai orang tua karna terlalu asyik dengan hp tanpa memperdulikan kegiatan atau keadaan disekitarnya.

Pernyataan keenam yaitu “Saya bermain game online tetapi Selalu Belajar Dirumah Meskipun Tidak Ada Tugas” ada 12 Responden yang menjawab selalu dan yang menjawab sering ada 10 responden serta 5 Responden yang menjawab kadang kadang dansisanya ada 7 yang menjawab tidak pernah.

Pernyataan ketujuh mengenai “Saya bermain game online dan juga Belajar Dirumah Meskipun Tidak Ada Tugas” ada 12 Responden yang menjawab selalu dan yang menjawab sering ada 10 responden serta 5 Responden yang menjawab kadang kadang dan sisanya ada 7 yang menjawab tidak pernah.

Pernyataan kedelapan “Saya tidak focus kepelajaran karna memikirkan game yang belum selesai dimainkan” ada 16 responden yang menjawab selalu sedangkan yang menjawab sering ada 9 responden serta 7 responden yang menjawab kadang kadang dan sisanya ada 2 yang menjawab tidak pernah.

Pernyataan kesembilan “Dari game online saya bisa menghasilkan uang” ada 9 responden yang menjawab selalu dan ada 8 responden yang menjawab sering serta yang menjawab kadang kadang ada 2 responden dan sisanya 15 responden yang menjawab tidak pernah.

Pernyataan kesepuluh “Saya pernah dimarahi guru PAI karna bermain game dikelas” ada 22 responden yang menjawab selalu serta ada 6 responden yang menjawab sering dan sisanya ada 6 responden yang menjawab kadang kadang.

Kebiasaan bermain game berdasarkan hasil angket dengan distribusi frekuensi yang menunjukkan sebanyak 30 peserta didik yang menjadi anggota sample penelitian, 33-34 sebanyak 4 siswa yang menjawab tidak pernah dengan presentase 32.36%, 35-36 sebanyak 8 siswa dengan menjawab kadang-kadang dengan presentase 38.24%, dan 37-38 sebanyak 13 siswa yang

menjawab sering dengan presentase 14.7% dan 39-40 sebanyak 5 siswa yang menjawab selalu dengan presentase 14.7% .

Berdasarkan hasil belajar PAI di SMAN 1 Terusan Nunyai dengan hasil distribusi frekuensinya yaitu 15 siswa yang hasil belajarnya kurang atau 55.9%, 2 siswa yang hasil belajarnya tergolong cukup dengan persentase 2.94%, 7 siswa yang hasil belajarnya tergolong baik dengan persentase sebesar 17.7% dan 6 siswa yang hasil belajarnya baik sekali dengan persentase sebesar 23.52%.

Berdasarkan hasil penelitian di atas ternyata chi kuadrat hitung X^2 lebih besar dari pada chi kuadrat tabel Xt^2 baik pada taraf signifikan 1% maupun 5%. Dimana chi kuadrat hitung adalah 76.09 sedangkan harga chi kuadrat tabel Xt^2 pada taraf signifikan 1% sebesar 21.666 dan taraf signifikan 5% sebesar 16.919 dengan demikian bahwa harga chi kuadrat hitung X^2 sebesar 76.09 adalah lebih besar dari pada chi kuadrat tabel Xt^2 signifikan 1% maupun 5%.

Berdasarkan analisis terhadap data yang penulis peroleh dalam penelitian dan pengujian hipotesis maka dapat dinyatakan bahwa terdapat Pengaruh Kebiasaan Bermain Game terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Terusan Nunyai kabupaten Lampung Tengah.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang penulis lakukan yaitu mengenai Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam peserta didik di SMAN 1 Terusan Nunyai Kabupaten Lampung Tengah, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

Kebiasaan Bermain Game terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam peserta didik di SMAN 1 Terusan Nunyai Kabupaten Lampung Tengah termasuk sangat berpengaruh. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI termasuk kurang memuaskan.

Kebiasaan bermain game berdasarkan hasil angket dengan distribusi frekuensi yang menunjukkan sebanyak 30 siswa yang menjadi anggota sample penelitian, 33-34 sebanyak 4 siswa yang menjawab tidak pernah dengan presentase 32.36%, 35-36 sebanyak 8 siswa dengan menjawab kadang-kadang dengan presentase 38.24%, dan 37-38 sebanyak 13 siswa yang menjawab sering dengan presentase 14.7% dan 39-40 sebanyak 5 siswa yang menjawab selalu dengan presentase 14.7% .

Berdasarkan hasil belajar PAI di SMAN 1 Terusan Nunyai dengan hasil distribusi frekuensinya yaitu 15 siswa yang hasil belajarnya kurang atau 55.9%, 2 siswa yang hasil belajarnya tergolong cukup dengan persentase 2.94%, 7 siswa yang hasil belajarnya tergolong baik dengan persentase sebesar

17.7% dan 6 siswa yang hasil belajarnya baik sekali dengan persentase sebesar 23.52%.

Berdasarkan pada analisis data kuantitatif dari hasil penelitian menunjukkan chi kuadrat hitung X^2 lebih besar dari pada chi kuadrat tabel Xt^2 baik pada taraf signifikan 1% maupun 5%. Dimana chi kuadrat hitung adalah 76.09 sedangkan harga chi kuadrat tabel Xt^2 pada taraf signifikan 1% sebesar 21.666 dan taraf signifikan 5% sebesar 16.919 dengan demikian bahwa harga chi kuadrat hitung X^2 sebesar 313.5691 adalah lebih besar dari pada chi kuadrat tabel Xt^2 signifikan 1% maupun 5%.. Dengan demikian penelitian ini ada pengaruh yang signifikan antara variabel X dan variabel Y, yang mana Kebiasaan Bermain Game tersebut berpengaruh terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam peserta didik di SMAN 1 Terusan Nunyai.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini maka saran yang dapat penulis sumbangkan adalah sebagai berikut:

1. Diharapkan bagi orang tua senantiasa selalu mengawasi anak dalam segala aktifitasnya termasuk aktifitas saat bermain gadget , jangan sampai gadget menjadi salah satu kegiatan prioritas si anak dan anak menjadi terlalu over dalam bermain game online dan tidak menghiraukan keadaan disekitar nya.
2. Diharapkan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI IPS 1 untuk meningkatkan pengawasan kepada peserta didik dalam

pembelajaran untuk lebih baik lagi, sehingga hasil belajar peserta didik lebih maksimal lagi.

3. Diharapkan kepada peserta didik hendaknya lebih meningkatkan keaktifan belajar baik di sekolah maupun di rumah, karena hal ini bisa mempengaruhi hasil belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid, *“Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam”*(Bandung: PT Remaja Rosdakarya,2014)
- Ahmadi Abu, *psikologi perkembangan*, (Jakarta: PT Rineka Cipta,2005),
- Ananda Erfan Mustafa, *“Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Dan Pengawasan Orang Tua Terhadap Perilaku Agresif Anak,” Jurnal ilmu komunikasi ilmu sosial dan ilmu politik 1* (February 2014).
- Azwar Efendi and Romi Marnelly, *“Dampak Kecanduan Permainan Playstation (Ps) Dikalangan Mahasiswa Universitas,” Jom Fisip 1*, no. 2 (Oktober 2014), hlm 1.
- Azwar Efendi and Romi Marnelly, *“Dampak Kecanduan Permainan Playstation (Ps) Dikalangan Mahasiswa Universitas,” Jom Fisip 1*, no. 2 (Oktober 2014), hlm. 2.
- Bambang Soepono, *Statistik Terapan (Dalam Penelitian Ilmu-ilmu Sosial dan Pendidikan)*, (Jakarta: PT RINEKA CIPTA, 2002),
- Dudung Abdurahman, *Pengantar Metode Penelitian*, (Yogyakarta: Kurnia Kalam Semesta, 2003.
- Erni Dwi Pratiwi. *“Analisa faktor-faktor yang mempengaruhi bermain game online”*, *Jurnal Pilar Nusa Mandiri 2* (September 2014)
- Ferry Hernoyo budhi and Endang Sri Indrawati, *“Hubungan Antara Kontrol Diridengan Intensitas Bermain Game Online Pada Mahasiswa Pemain Game Online Di Game Center X Semarang,” Jurnal Empati 5*, no. 3 (Agustus 2016)
- Gery Fernando, *“Hubungan antara bermain game online dengan perilaku sosial dan prestasi belajar”*, skripsi dipresentasikan dalam sidang skripsi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Lampung pada tahun 2018.
- Hardiyansyah Masya, and Dian adi chandra. *“Faktor Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al-Furqon Prabumulih.” Jurnal Bimbingan dan konseling 3* (Mei 2016),
- Marlina et al., *“Hubungan Bermain Game Online Dengan Prestasi Belajar Matematika Anak Usia Sekolah Kelas V Di Sekolah Dasar Saraswati 1 Dnpasar Tahun 2014,” Jurnal Kedokteran 2* (January 2015)

- Marlina et al., "*Hubungan Bermain Game Online Dengan Prestasi Belajar Matematika Anak Usia Sekolah Kelas V Di Sekolah Dasar Saraswati 1 Dnpasar Tahun 2014,*" Jurnal PSIK 2 (Desember 2014)
- Mimi Ulfa," *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja Di Mabes Game Center Jalan Hr.Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru*", JOM. FISIP Vol. 4 No. 1 /Februari 2017
- Muhammad Ali dan Muhammad asrori, "*Psikologi Remaja*", (Jakarta : PT. Bumi Aksara, 2010)
- Muhammad Thobroni, "*Belajar & pembelajarannya pengembangan wacana dan praktik pembelajaran dalam pembangunan nasional*", (Jogjakarta: ar-ruzz media, 2013)
- Muhibin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada), hlm. 120-128
- Nana Sudjana, *Cara Belajar Siswa Aktivitas Dalam Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru, 2010),
- Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011)
- Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar,2010)
- Rahmad Nico Suryanto, "Dampak Positif Dan Negatif Permainan Game Online Dikalangan Pelajar," *Jom Fisip 2*, no. 2 (Oktober 2015),
- Ridwan Syahrhan, "*Ketergantungan Online Game Dan Penanganannya,*" *Jurnal psikologi pendidikan dan konseling*.
- Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2010)
- Sepri Ridho, "*Game Online Dan Religiusitas Remaja (Studi di Desa Tanjung Iman Kecamatan Blambangan Pagar Kabupaten Lampung Utara)*", skripsi dipresentasikan dalam sidang Fakultas Ushuluddin Dan Studi Agama Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung 2018
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2008)
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2008)
- Syofian Siregar, *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014)

Warah andan puspitasari, "*hubungan antara kecanduan game online dengan depresi*", Jurnal Mutiara Medika 9 (Januari 2009)

Yayu Anggraini, "*Dampak Penggunaan Game Online Terhadap Perilaku Remaja*," Jurnal ilmu komunikasi flow 2, 17 (Mei 2016)

Yusuf, "*Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*", (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011),

Zakaria daradjat, *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*, (Jakarta: PT Bumi Aksara), hlm. 196-206



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telp. (0725) 41507 Fax. (0725) 47296 Website: www.metrouniv.ac.id, e-mail: iaim@metrouniv.ac.id

Nomor : B-1104 /In.28.1/J/PP.00.9/4/2019
Lamp : -
Hal : **BIMBINGAN SKRIPSI**

29 April 2019

Kepada Yth:

1. Dr. Akla, M.Pd (Pembimbing I)
 2. Drs. Mahyunir, M.Pd.I (Pembimbing II)
- Dosen Pembimbing Skripsi

Di -

Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka menyelesaikan studinya, untuk itu kami mengharapkan kesediaan Bapak/ Ibu untuk membimbing mahasiswa dibawah ini:

Nama : Nikma Pujiana Safitri
NPM : 1501010090
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Judul : Kebiasaan Bermain Game dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar PAI Pada Peserta Didik Di SMAN 1 Terusan Nunyai Kabupaten Lampung Tengah Tahun Pelajaran 2018/2019

Dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Dosen Pembimbing, membimbing mahasiswa sejak penyusunan proposal sampai dengan penulisan skripsi, dengan ketentuan sbb:
 - a. Dosen pembimbing 1 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan mengoreksi skripsi Bab I s.d Bab IV setelah dikoreksi pembimbing 2.
 - b. Dosen Pembimbing 2 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan mengoreksi skripsi Bab I s.d Bab IV sebelum dikoreksi pembimbing 1.
2. Waktu menyelesaikan skripsi maksimal 4 (empat) semester sejak SK pembimbing skripsi ditetapkan oleh Fakultas.
3. Diwajibkan mengikuti pedoman penulisan karya ilmiah/skripsi edisi revisi yang telah ditetapkan oleh IAIN Metro.
4. Banyaknya halaman skripsi antara 40 s.d 60 halaman dengan ketentuan sebagai berikut:
 - a. Pendahuluan \pm 1/6 bagian
 - b. Isi \pm 2/3 bagian
 - c. Penutup \pm 1/6 bagian

Demikian surat ini disampaikan untuk dimaklumi dan atas kesediaan Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Ketua Jurusan PAI,

Muhammad Ali, M. Pd.I

NIP. 197803142007101003



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

Nomor : B-1104/In.28.1/J/TL.00/03/2018
Lampiran : -
Perihal : **IZIN PRA-SURVEY**

Kepada Yth.,
KEPALA SMA NEGERI I TERUSAN NUNYAI
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian Tugas Akhir/Skripsi, mohon kiranya Saudara berkenan memberikan izin kepada mahasiswa kami:

Nama : **NIKMA PUJIANA SAFITRI**
NPM : 1501010090
Semester : 6 (Enam)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Judul : **PERAN SISWA DALAM KEBIASAAN BERMAIN GAME TERHADAP
HASIL BELAJAR KELAS XI IPS I DI SMA NEGERI I TERUSAN
NUNYAI KABUPATEN LAMPUNG TENGAH**

untuk melakukan *pra-survey* di SMA NEGERI I TERUSAN NUNYAI.

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Saudara untuk terselenggaranya *pra-survey* tersebut, atas fasilitas dan bantuan serta kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Metro, 29 Maret 2018
Ketua Jurusan
Pendidikan Agama Islam

Muhammad Ali, M.Pd.I.
NIP 19780314 200710 1 003

SURAT TUGAS

Nomor: B-2362/In.28/D.1/TL.01/07/2019

Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro,
menugaskan kepada saudara:

Nama : NIKMA PUJIANA SAFITRI
NPM : 1501010090
Semester : 9 (Sembilan)
Jurusan : Pendidikan Agama Islam

- Untuk :
1. Mengadakan observasi/survey di SMAN 1 TERUSAN NUNYAI, guna mengumpulkan data (bahan-bahan) dalam rangka menyelesaikan penulisan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "KEBIASAAN BERMAIN GAME DAN PENGARUHNYA TERHADAP HASIL BELJAR PAI PADA PESERTA DIDIK DI SMAN 1 TERUSAN NUNYAI KABUPATEN LAMPUNGB TENGAH TAHUN PELAJARAN 2018/2019".
 2. Waktu yang diberikan mulai tanggal dikeluarkan Surat Tugas ini sampai dengan selesai.

Kepada Pejabat yang berwenang di daerah/instansi tersebut di atas dan masyarakat setempat mohon bantuannya untuk kelancaran mahasiswa yang bersangkutan, terima kasih.

Dikeluarkan di : Metro
Pada Tanggal : 16 Juli 2019



Mengetahui,
Pejabat Setempat

ANDREAS SINAGA, Mm
NIP. 19661029 198603 1005



Wakil Dekan I,

Dra. Isti Fatonah MA
NIP. 19670531 199303 2 003



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

Nomor : B-2363/In.28/D.1/TL.00/07/2019
Lampiran : -
Perihal : **IZIN RESEARCH**

Kepada Yth.,
KEPALA SMAN 1 TERUSAN NUNYAI
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan Surat Tugas Nomor: B-2362/In.28/D.1/TL.01/07/2019,
tanggal 16 Juli 2019 atas nama saudara:

Nama : NIKMA PUJIANA SAFITRI
NPM : 1501010090
Semester : 9 (Sembilan)
Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Maka dengan ini kami sampaikan kepada saudara bahwa Mahasiswa tersebut di atas akan mengadakan research/survey di SMAN 1 TERUSAN NUNYAI, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "KEBIASAAN BERMAIN GAME DAN PENGARUHNYA TERHADAP HASIL BELJAR PAI PADA PESERTA DIDIK DI SMAN 1 TERUSAN NUNYAIKABUPATEN LAMPUNGB TENGAH TAHUN PELAJARAN 2018/2019".

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Saudara untuk terselenggaranya tugas tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 16 Juli 2019
Wakil Dekan I,

Dra. Isti Fatonah MA
NIP 19670531 199303 2 003/



PEMERINTAH PROVINSI LAMPUNG
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SMA NEGERI 1 TERUSAN NUNYAI
LAMPUNG TENGAH

NSS : 301120213039

NPSN : 10802065

Jl. Negara Km. 84 Bandar Agung Kec. Terusan Nunyai. Tlp. (0725) 7572326, Lampung Tengah 34163



Nomor : 421.3 / 002 / V.01 / SMA.1 / 2019
Lampiran : -
Perihal : Izin Melaksanakan Penelitian

Kepada
Yth : Kepala Institut Agama Islam Negeri Metro
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
di
Metro

Dengan hormat,

Sehubungan dengan surat dari Institut Agama Islam Negeri Metro Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Nomor : B-2363/In.28/D.1/TL.00/07/2019 perihal : Izin Research.

Maka dengan ini kami memberikan izin penelitian kepada :

Nama : NIKMA PUJIANA SAFITRI
NPM : 1501010090
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Untuk mengadakan penelitian dan pengumpulan data di SMA Negeri 1 Terusan Nunyai.

Demikian Surat izin ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Terusan Nunyai, 22 Juli 2019
Kepala Sekolah,

Drs. ANDREAS SINAGA, MM.
NIP 19601029 198603 1 005

Tembusan :
1. Mahasiswa Ybs
2. Arsip.



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
UNIT PERPUSTAKAAN**

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
M E T R O Telp (0725) 41507; Faks (0725) 47296; Website: digilib.metrouniv.ac.id; pustaka.iain@metrouniv.ac.id

**SURAT KETERANGAN BEBAS PUSTAKA
Nomor : P-809/In.28/S/OT.01/09/2019**

Yang bertandatangan di bawah ini, Kepala Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung menerangkan bahwa :

Nama : NIKMA PUJIANA SAFITRI

NPM : 1501010090

Fakultas / Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/Pendidikan Agama Islam

Adalah anggota Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung Tahun Akademik 2018 / 2019 dengan nomor anggota 1501010090.

Menurut data yang ada pada kami, nama tersebut di atas dinyatakan bebas dari pinjaman buku Perpustakaan dan telah memberi sumbangan kepada Perpustakaan dalam rangka penambahan koleksi buku-buku Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan seperlunya.

Metro, 04 Oktober 2019
Kepala Perpustakaan



[Signature]
Drs. Mokhtaridi Sudin, M.Pd.
NIP. 195808311981031001



**KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

Jl. KH. Dewantara 15 A Kota Metro Telp. (0725) 41507

**SURAT BEBAS PUSTAKA JURUSAN PAI
No:87/Pustaka-PAI/IV/2019**

Yang bertandatangan di bawah ini, Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Metro. Menerangkan Bahwa :

Nama : Nikma Pujiana Safitri
NPM : 1501010090
Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Bahwa nama tersebut di atas, dinyatakan telah bebas Jurusan PAI, dengan memberi sumbangan buku dalam rangka penambahan koleksi buku-buku perpustakaan Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Metro.

Demikian surat keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan seperlunya.



Metro, 25 April 2019
Ketua Jurusan PAI

Muhammad Ali, M.Pd.I
NIP.19780314 200710 1003

**KEBIASAAN BERMAIN GAME DAN PENGARUHNYA TERHADAP
HASIL BELAJAR PAI PADA PESERTA DIDIK DI SMAN 1 TERUSAN
NUNYAI KABUPATEN LAMPUNG TENGAH TAHUN PELAJARAN
2018/2019**

OUT LINE

HALAMAN SAMPUL
HALAMAN JUDUL
HALAMAN PERSETUJUAN
HALAMAN PENGESAHAN
HALAMAN ABSTRAK
HALAMAN ORISINILITAS PENELITIAN
HALAMAN MOTTO
HALAMAN PERSEMBAHAN
HALAMAN KATA PENGANTAR
DAFTAR ISI
DAFTAR TABEL
DAFTAR GAMBAR
DAFTAR LAMPIRAN
BAB I PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Identifikasi Masalah
- C. Batasan Masalah
- D. Rumusan Masalah
- E. Tujuan dan Manfaat Penelitian
- F. Penelitian yang Relevan

BAB II LANDASAN TEORI

- A. Hasil Belajar
 - 1. Pengertian Hasil Belajar
 - 2. Ciri-ciri Hasil Belajar
 - 3. Indikator Hasil Belajar
- B. Kebiasaan Bermain Game
 - 1. Pengertian Game
 - 2. Jenis-jenis game pada Android
 - 3. Faktor penyebab Kebiasaan Bermain Game
 - 4. Dampak dari kebiasaan Bermain Game

5. Strategi Menanggulangi Kebiasaan Bermain Game

- C. Keterkaitan antara Hasil Belajar dan Kebiasaan Bermain Game
- D. Kerangka Berfikir dan Paradigma
 - 1. Kerangka Berfikir
 - 2. Paradigma Penelitian
- E. Hipotesis Penelitian

BAB III METODE PENELITIAN

- A. Rancangan Penelitian
- B. Definisi Operasional Variabel
- C. Populasi, Sampel dan Teknik Pengambilan Sampel
- D. Teknik Pengumpulan Data
- E. Instrumen Penelitian
- F. Teknik Analisis Data

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

- A. Temuan Umum
 - 1. Deskripsi Lokasi Penelitian
 - a. Sejarah Singkat SMAN 1 Terusan Nunyai
 - b. Visi, Misi dan Tujuan Sekolah
 - c. Struktur Organisasi SMAN 1 Terusan Nunyai
 - d. Keadaan Sarana dan Prasarana SMAN 1 Terusan Nunyai
 - e. Keadaan Guru, Keadaan Pegawai SMAN 1 Terusan Nunyai
 - f. Keadaan Siswa SMAN 1 Terusan Nunyai
 - 2. Deskripsi Data Hasil Penelitian
 - a. Data Kebiasaan bermain Game di SMAN 1 Terusan Nunyai
 - b. Data Tentang Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI di SMAN 1 Terusan Nunyai
- B. Temuan Khusus
- C. Pembahasan

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

B. Saran

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Metro, Mei 2019

Mahasiswa Ybs,



Nikma Pujiana Safitri

NPM1501010090

Mengetahui

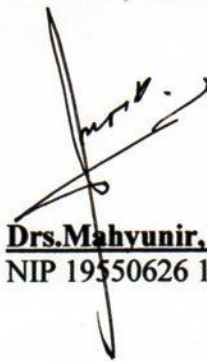
Dosen Pembimbing I



Dr. Hj. Akla, M.Pd

NIP 19691008 200003 2 005

Dosen Pembimbing II



Drs. Mahyunir, M.Pd

NIP 19550626 198603 1 001

ALAT PENGUMPUL DATA (APD)

KEBIASAAN BERMAIN GAME DAN PENGARUHNYA TERHADAP HASIL BELAJAR PAI PADA PESERTA DIDIK DI SMAN 1 TERUSAN NUNYAI KABUPATEN LAMPUNG TENGAH TAHUN PELAJARAN 2018/2019

A. ANGKET PENELITIAN

1. Saya setiap hari bermain Game Online
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. kadang-kadang
 - d. tidak pernah
2. Saya Memilih belajar dari pada bermain game online
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. kadang-kadang
 - d. tidak pernah
3. Saya Menghabiskan Waktu Luang Hanya Untuk Bermain Game Online
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. kadang-kadang
 - d. tidak pernah
4. Saya diajak teman untuk bermain game Online
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. kadang-kadang
 - d. tidak pernah
5. Saya mengalami sakit dan kelelahan karna bermain game online
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. kadang-kadang
 - d. tidak pernah
6. Saya Belajar dengan tekun dirumah maupun disekolah
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. kadang-kadang
 - d. tidak pernah
7. Saya mengulas materi setiap jam kosong
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. kadang-kadang
 - d. tidak pernah
8. Saya tidak focus kepelajaran karna memikirkan game yang belum selesai dimainkan
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. kadang-kadang
 - d. tidak pernah
9. Dari game online saya bisa menghasilkan uang
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. kadang-kadang
 - d. tidak pernah
10. Saya dimarahi guru PAI karna bermain game saat pelajaran berlangsung
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. kadang-kadang
 - d. tidak pernah

B. OBSERVASI

Pengamatan tentang kebiasaan bermain game dan pengaruhnya terhadap hasil belajar PAI pada peserta didik di SMAN 1 Terusan Nunyai

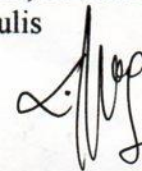
1. Mengamati secara langsung kebiasaan bermain game peserta didik dan pengaruhnya terhadap hasil belajar PAI di SMAN 1 Terusan Nunyai
2. Mengamati secara langsung implementasi kebiasaan bermain game peserta didik dan pengaruhnya terhadap hasil belajar PAI di SMAN 1 Terusan Nunyai

C. DOKUMENTASI

1. Pengutipan tentang data hasil belajar Peserta Didik
2. Catatan-catatan dan foto-foto kegiatan kebiasaan bermain game peserta didik dan pengaruhnya terhadap hasil belajar PAI di SMAN 1 Terusan Nunyai

Metro, 14 Juni 2019

Penulis



Nikma Pujiana Safitri
NPM. 1501010090

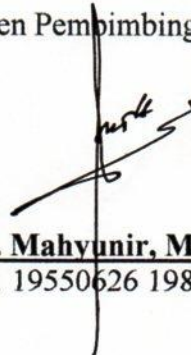
Menyetujui

Dosen Pembimbing I



Dr. Hj. Akla, M.Pd.
NIP. 19691008 200003 2 005

Dosen Pembimbing II



Drs. Mahyunir, M.Pd.
NIP. 19550626 198603 1 001

ANGKET PENELITIAN

KEBIASAAN BERMAIN GAME DAN PENGARUHNYA TERHADAP HASIL BELAJAR PAI PADA PESERTA DIDIK DI SMAN 1 TERUSAN NUNYAI KABUPATEN LAMPUNG TENGAH TAHUN PELAJARAN 2018/2019

PETUNJUK PENGISIAN

1. Baca dan fahamilah pernyataan yang disediakan
2. Isilah identitas responden yang telah disediakan
3. Jawablah dengan **JUJUR** sesuai dengan keadaan yang sebenarnya
4. Berilah tanda X (Silang) pada keterangan yang telah disediakan

IDENTITAS RESPONDEN

Nama Siswa : Fano Akbar Samudra.
Kelas : XI IPS 1
Jenis Kelamin : laki-laki
Umur : 17th

SOAL ANGGKET

1. Saya setiap hari bermain Game Online
 Selalu b. Sering c. kadang-kadang d. tidak pernah
2. Saya Memilih belajar dari pada bermain game online
a. Selalu b. Sering c. kadang-kadang tidak pernah
3. Saya Menghabiskan Waktu Luang Hanya Untuk Bermain Game Online
 Selalu b. Sering c. kadang-kadang d. tidak pernah
4. Saya diajak teman untuk bermain game Online
a. Selalu Sering c. kadang-kadang d. tidak pernah
5. Saya mengalami sakit dan kelelahan karna bermain game online
a. Selalu Sering c. kadang-kadang d. tidak pernah

6. Saya Belajar dengan tekun dirumah maupun disekolah
- a. Selalu b. Sering c. kadang-kadang ~~X~~ tidak pernah
7. Saya mengulas materi setiap jam kosong
- a. Selalu b. Sering ~~X~~ kadang-kadang d. tidak pernah
8. Saya tidak focus kepeajaran karna memikirkan game yang belum selesai dimainkan
- ~~X~~ Selalu b. Sering c. kadang-kadang d. tidak pernah
9. Dari game online saya bisa menghasilkan uang
- a. Selalu ~~X~~ Sering c. kadang-kadang d. tidak pernah
10. Saya dimarahi guru PAI karna bermain game saat pelajaran berlangsung
- ~~X~~ Selalu b. Sering c. kadang-kadang d. tidak pernah

LAMPIRAN
ANALISIS DATA PENELITIAN
UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS

a. Uji coba Validitas

Sebelum angket yang penulis gunakan untuk mendapatkan data tentang kebiasaan bermain game dan hasil belajar Pendidikan Agama Islam untuk kelas XI IPS 1, terlebih dahulu penulis akan mengukur validitas dan reliabilitas angket tersebut, dengan cara mengujikan angket tersebut kepada 10 responden diluar sampel.

kepada 10 responden diluar sampel.

Tabel 1

Rekapitulasi Kuesioner (Angket) Kebiasaan Bermain Game
Terhadap Hasil Belajar PAI Peserta Didik

Nama responden	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	JUMLAH
A	4	4	3	2	4	4	3	4	4	3	35
B	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	38
C	3	4	2	4	4	4	4	4	3	4	36
D	4	2	4	4	3	3	4	4	4	3	35
E	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
F	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	37
G	4	3	2	4	4	4	3	4	4	4	36
H	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	37
I	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
J	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	37

Selanjutnya penulis mencari hasil validitas dari masing masing soal. Berikut ini adalah cara perhitungan untuk item soal no 1. Langkah pertama yang harus dilakukan yaitu membuat tabel bantu, seperti berikut

Tabel 2
Validitas Angket Kebiasaan Bermain Game Terhadap Hasil Belajar
PAI Peserta didik

No	Nama	x	Y	x ²	y ²	x.y
1	A	4	35	16	1225	140
2	B	4	38	16	1444	152
3	C	3	36	9	1296	108
4	D	4	35	16	1225	140
5	E	4	40	16	1600	160
6	F	4	37	16	1369	148
7	G	4	36	16	1296	144
8	H	3	37	9	1369	111
9	I	4	40	16	1600	160
10	J	4	37	16	1369	148
Jumlah		38	371	146	13793	1411

Dari tabel di atas maka diperoleh data sebagai berikut

$$\begin{aligned}
 r_{xy} &= \frac{\sum XY}{\sqrt{(\sum X^2) (\sum Y^2)}} \\
 &= \frac{1411}{\sqrt{(146) (13793)}} \\
 &= \frac{1411}{\sqrt{2013778}}
 \end{aligned}$$

$$= \frac{1411}{1419,076}$$

$$= 0.994$$

Karena ada 10 pernyataan di dalam skala pengukuran, maka ada 10 korelasi product moment yang dilakukan seperti berikut

Tabel 3

Validitas Angket Tentang Kebiasaan bermain game

butir angket	nilai r	taraf signifikan	
		5% = 0,632	1% = 0.765
1	0.994	Valid	Valid
2	0,994	Valid	Valid
3	0,993	Valid	Valid
4	0,982	Valid	Valid
5	0,994	Valid	Valid
6	0,994	Valid	Valid
7	0,993	Valid	Valid
8	0,994	Valid	Valid
9	0,994	Valid	Valid
10	0,993	Valid	Valid

Setelah diketahui harga r_{xy} hitung = 0,994, langkah selanjutnya adalah dengan membandingkan harga r_{xy} dengan r tabel. Harga r_{xy} dengan n sebanyak 10 dari taraf signifikan 5% adalah 0,632 dan taraf signifikan 1% adalah 0,765.

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, ternyata harga r_{xy} pada taraf signifikan 5% lebih besar dari r tabel atau $0,994 > 0,632$, dan pada taraf signifikan 1% lebih besar dari r tabel atau $0,994 > 0,765$ yang artinya soal-

soal tersebut dikatakan valid untuk digunakan sebagai alat pengumpul data.

b. Uji Reliabilitas

Langkah pertama dalam uji reliabilitas soal yaitu dengan cara membagi skor soal kedalam dua kelompok, yaitu skor nomor ganjil dan skor nomor genap seperti pada tabel berikut ini

Tabel 4
Hasil Uji Coba Reliabilitas Butir Soal Bernomor Ganjil
Kuesioner (Angket) Kebiasaan Bermain Game

Nama responden	1	3	5	7	9	JUMLAH
A	4	3	4	3	4	16
B	4	4	3	4	4	19
C	3	2	4	4	3	16
D	4	4	3	4	4	19
E	4	4	4	4	4	20
F	4	4	3	4	4	19
G	4	2	4	3	4	17
H	3	4	4	3	4	18
I	4	4	4	4	4	20
J	4	4	3	4	4	19
Jumlah						183

Tabel 5
 Hasil Uji Coba Reliabilitas Butir Soal Bernomor Genap
 Kuesioner (Angket) Kebiasaan Bermain Game

Nama responden	2	4	6	8	10	JUMLAH
A	4	2	4	4	3	17
B	3	4	4	4	4	19
C	4	4	4	4	4	20
D	2	4	3	4	3	16
E	4	4	4	4	4	20
F	3	4	3	4	4	18
G	3	4	4	4	4	19
H	4	4	4	3	4	19
I	4	4	4	4	4	20
J	4	4	3	3	4	18
jumlah						186

Untuk mempermudah penelitian maka dibuat tabel bantu sebagai berikut:

Tabel 6
 Table Kerja Perhitungan Reliabilitas Kuesioner (Angket) Kebiasaan
 Bermain Game

No	Nama	X	Y	X²	Y²	XY
1	A	16	17	256	289	272
2	B	19	19	361	361	361
3	C	16	20	256	400	320

4	D	19	16	361	256	304
5	E	20	20	400	400	400
6	F	19	18	361	324	342
7	G	17	19	289	361	323
8	H	18	19	324	361	342
9	I	20	20	400	400	400
10	J	19	18	361	324	342
Jumlah		183	186	3369	3476	3406

Dari tabel di atas di peroleh data sebagai berikut dengan rumus:

$$\begin{aligned}
 r_{xy} &= \frac{\sum_{XY}}{\sqrt{(\sum X^2)(\sum Y^2)}} \\
 &= \frac{3406}{\sqrt{(3369)(3476)}} \\
 &= \frac{3406}{\sqrt{11,710,644}} \\
 &= \frac{3406}{3422.0818} \\
 &= 0.995
 \end{aligned}$$

Hasil perhitungan tersebut belum menunjukkan korelasi antara kor ganjil dan genap, oleh karena itu harus diuji dengan menggunakan rumus *SPerman Brown* sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 r_{\text{tot}} &= \frac{2 \cdot r_{\text{tt}}}{(1 + r_{\text{tt}})} \\
 &= \frac{2 \times 0.995}{(1 + 0.995)} \\
 &= \frac{1.99}{1.995} \\
 &= 0.997
 \end{aligned}$$

Setelah diketahui maka selanjutnya akan dikonsultasikan dengan criteria indeks reliabilitas

Tabel 7
Kriteria Indeks Prestasi

No.	Indeks Reliabilitas	Tingkat Hubungan
1	0,000 – 0,200	Sangat Rendah
2	0,200 – 0,400	Rendah
3	0,400 – 0,600	Sedang
4	0,600 – 0,800	Kuat
5	0,800 – 1,00	Sangat Kuat

Dari indeks reliabilitas di atas maka reliabilitas instrument adalah 0,997 tergolong dalam kategori sangat kuat atau sangat reliabel. Dengan demikian angka ini layak untuk digunakan sebagai instrument penelitian.

NILAI-NILAI CHI KUADRAT

dk	Taraf signifikansi					
	50%	30%	20%	10%	5%	1%
1	0,455	1,074	1,642	2,706	3,841	6,635
2	1,386	2,408	3,219	4,605	5,991	9,210
3	2,366	3,665	4,642	6,251	7,815	11,341
4	3,357	4,878	5,989	7,779	9,488	13,277
5	4,351	6,064	7,289	9,236	11,070	15,086
6	5,348	7,231	8,558	10,645	12,592	16,812
7	6,346	8,383	9,803	12,017	14,067	18,475
8	7,344	9,524	11,030	13,362	15,507	20,090
9	8,343	10,656	12,242	14,684	16,919	21,666
10	9,342	11,781	13,442	15,987	18,307	23,209
11	10,341	12,899	14,631	17,275	19,675	24,725
12	11,340	14,011	15,812	18,549	21,026	26,217
13	12,340	15,119	16,985	19,812	22,362	27,688
14	13,339	16,222	18,151	21,064	23,685	29,141
15	14,339	17,322	19,311	22,307	24,996	30,578
16	15,338	18,418	20,465	23,542	26,296	32,000
17	16,338	19,511	21,615	24,769	27,587	33,409
18	17,338	20,601	22,760	25,989	28,869	34,805
19	18,338	21,689	23,900	27,204	30,144	36,191
20	19,337	22,775	25,038	28,412	31,410	37,566
21	20,337	23,858	26,171	29,615	32,671	38,932
22	21,337	24,939	27,301	30,813	33,924	40,289
23	22,337	26,018	28,429	32,007	35,172	41,638
24	23,337	27,096	29,553	33,196	35,415	42,980
25	24,337	28,172	30,675	34,382	37,652	44,314
26	25,336	29,246	31,795	35,563	38,885	45,642
27	26,336	30,319	32,912	36,741	40,113	46,963
28	27,336	31,391	34,027	37,916	41,337	48,278
29	28,336	32,461	35,139	39,087	42,557	49,588
30	29,336	33,530	36,250	40,256	43,773	50,892

DOKUMENTASI







**KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telp. (0726) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.metrouniv.ac.id E-mail: iainmetro@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN PROPOSAL MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO**

Nama : Nikma Pujiana Safitri

Jurusan : PAI

NPM : 1501010090


Semester : VII/2018

No	Hari/Tanggal	Pembimbing		Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
		I	II		
	07/11/2018	✓		Ace proposal. umud. sunoto	

Mengetahui,
Ketua Jurusan PAI


Muhammad Ali, M.Pd.I.
NIP. 19780314 200710 1 003

Dosen Pembimbing I,


Dr. Akla, M.Pd.
NIP. 19691008 200003 2 005



**KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telp. (0726) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.metrouniv.ac.id E-mail: iainmetro@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO**

Nama : Nikma Pujiana Safitri
NPM : 1501010090

Jurusan : PAI
Semester : VIII / 2019

No	Hari/Tanggal	Pembimbing		Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
		I	II		
	4/5/2019	✓		Rumahnya feorida Bore II Sesuai dengan objek yang diteliti	
	12/5/2019	✓		See on line	

Mengetahui,
Ketua Jurusan PAI

Muhammad Ali, M.Pd.I.
NIP. 19780314 200710 1 003

Dosen Pembimbing I,

Dr. Hj. Akla, M.Pd.
NIP. 19691008 200003 2 005



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telp. (0726) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.metrouniv.ac.id E-mail: iainmetro@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama : Nikma Pujiana Safitri
NPM : 1501010090

Jurusan : PAI
Semester : VIII / 2019

No	Hari/Tanggal	Pembimbing		Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
		I	II		
	21/2019	✓		terori bab II dipembah. tang terori perkembangan & pencegahan teroris	
	1/7-2019	✓		su I - m	
	2/7-2019	✓		su April.	

Mengetahui,
Ketua Jurusan PAI

Muhammad Ali, M.Pd.I.
NIP. 19780314 200710 1 003

Dosen Pembimbing I,

Dr. Hj. Akla, M.Pd.
NIP. 19691008 200003 2 005



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telp. (0726) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.metrouniv.ac.id E-mail: iainmetro@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama : Nikma Pujiana Safitri
NPM : 1501010090

Jurusan : PAI
Semester : VIII / 2019

No	Hari/Tanggal	Pembimbing		Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
		I	II		
1.	Kamis 20/6/2019		✓	- Masukkan ayat atau Hadist yang relevan. - Perbaiki kata pengantar lihat buku Pedoman.	
2.	Senin 24/6/2019		✓	- Relevansi antara perbandingan kutipan	
3.	Jum'at 28/6/2019		✓	- Relevansi antara kutipan & peminat - Kebenaran kutipan! Ace Ab I II & III 	

Mengetahui,
Ketua Jurusan PAI

Muhammad Ali, M.Pd.I.
NIP. 19780314 200710 1 003

Dosen Pembimbing II

Drs. Mahyunir, M.Pd
NIP. 19550626 198603 1 001



**KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telp. (0726) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.metrouniv.ac.id E-mail: iainmetro@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN PROPOSAL MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO**

Nama : Nikma Pujiana Safitri

Jurusan : PAI

NPM : 1501010090

Semester : VII/2018

No	Hari/Tanggal	Pembimbing		Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
		I	II		
			✓	<i>The proposal utk di submit kan!</i>	

Mengetahui,
Ketua Jurusan PAI

Muhammad Ali, M.Pd.I.
NIP. 19780314 200710 1 003

Dosen Pembimbing II,

Drs. Mahyunir, M.Pd.I.
NIP. 19550626 198603 1 001



**KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telp. (0726) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.metrouniv.ac.id E-mail: iainmetro@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO**

Nama : Nikma Pujiana Safitri
NPM : 1501010090

Jurusan : PAI
Semester : VIII / 2019

No	Hari/Tanggal	Pembimbing		Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
		I	II		
	1/7 2019.		✓	Dee APP 	

Mengetahui,
Ketua Jurusan PAI

Muhammad Ali, M.Pd.I.
NIP. 19780314 200710 1 003

Dosen Pembimbing II

Drs. Mahyunir, M.Pd
NIP. 19550626 198603 1 001

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama lengkap Nikma Pujiana Safitri, dilahirkan pada tanggal 05 Februari 1997, di Desa Tanjung Anom Peneliti adalah anak Pertama dari dua bersaudara, lahir dari pasangan Bapak Puji Hartono dan Ibunda Dewi Sarinah. Peneliti memulai pendidikan sekolah dasar di SDN 2 Bandar Sakti dan lulus pada tahun 2008, melanjutkan di SMP Negeri 1 Terusan Nunyai dan lulus pada tahun 2012 kemudian melanjutkan di SMK Negeri 1 Terbanggi Besar lulus tahun 2014. Kemudian melanjutkan ke perguruan tinggi IAIN Metro Lampung di Fakultas Tarbiyah pada tahun 2015 guna meneruskan jenjang pendidikan yang telah peneliti tempuh sampai dengan sekarang.