

**SKRIPSI**  
**PENGARUH BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP HASIL  
BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN PAI KELAS VII SMP  
MA'ARIF 1 METRO UTARA**

**Oleh:**  
**EGI AYU ANGGITA**  
**NPM: 1901010017**



**Program Studi Pendidikan Agama Islam**  
**Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO**  
**1445 H/2023 M**

**PENGARUH BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP  
HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN PAI KELAS VII SMP  
MA'ARIF 1 METRO UTARA**

**Diajukan untuk Memenuhi Tugas Skripsi sebagai Syarat Memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan (S.Pd)**

**Oleh:  
EGI AYU ANGGITA  
NPM: 1901010017**

**Pembimbing: Dr. Aguswan Khotibul Umam, S.Ag.MA**

**Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi Pendidikan Agama Islam**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO  
1445 H/2023 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.ain@metrouniv.ac.id

**NOTA DINAS**

Nomor : -  
Lampiran : 1 (Satu) Berkas  
Perihal : Permohonan Dimunaqsyahkan

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 : Egi Ayu Anggita  
NPM : 1901010017  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)  
Yang berjudul : PENGARUH BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP  
HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN PAI  
KELAS VII SMP MA'ARIF 1 METRO UTARA

Sudah kami setuju dan dapat diajukan ke Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro untuk dimunaqsyahkan.

Demikian harapan kami dan atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr.Wb*

Mengetahui  
Ketua Program Studi PAI

  
**Muhammad Ali, M.Pd. I**  
NIP. 197803142007101003

Metro, 17 November 2023  
Dosen Pembimbing

  
**Dr. Aguswan Khotibul Umam, S.Ag.MA**  
NIP. 197308011999031001

## **PERSETUJUAN**

Judul : PENGARUH BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP  
HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN PAI KELAS  
VII SMP MA'ARIF 1 METRO UTARA

Nama : Egi Ayu Anggita

NPM : 1901010017

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)

## **DISETUJUI**

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

Metro, 17 November 2023  
Dosen Pembimbing



**Dr. Aguswan Khotibul Umam, S.Ag.MA**  
NIP. 197308011999031001



**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

**PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI**

No: B - 6055 / In. 23.1 / D / PP-00.9 / 12 / 2023

Skrripsi dengan judul: PENGARUH BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN PAI KELAS VII SMP MA'ARIF 1 METRO UTARA, disusun oleh: Egi Ayu Anggita, NPM. 1901010017, Program Studi: Pendidikan Agama Islam (PAI) telah diujikan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada hari/tanggal: Jum'at/1 Desember 2023.

**TIM PENGUJI**

Ketua/Moderator : Dr. Aguswan Khotibul Umam, S.Ag. MA (.....) 22/12/2023  
Penguji I : Dr. Buyung Syukron, S.Ag, SS.MA (.....)  
Penguji II : Sarah Ayu Ramadhani, M.Pd (.....)  
Sekretaris : Vifty Octanarlia Narsan, M.Pd (.....)



Mengetahui  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



## **ABSTRACT**

### **THE INFLUENCE OF PLAYING *ONLINE GAMES* ON THE LEARNING OUTCOMES OF CLASS VII STUDENT AT SMP MA'ARIF 1 METRO NORTH**

**By:  
EGI AYU ANGGITA**

An *online game* is a game where there is one or more people playing the game who are connected to the internet and in the game we can communicate with each other . basically *online games* were created as a medium to relieve stress or fatigue experiences by someone. *Online games* have a big impact on the players, making them feel at home for a long time dealing with cellphones, laptops, and even computer. The habit of playing *online games* can give rise to laziness in student, which has an impact on learning outcome.

The formulation of the problem in this research, is whether there is an influence of playing *online games* on the learning outcomes of student in PAI clas VII SMP Ma'arif 1 Metro North. The aim of this research is to find out the effect of playing *online games* on the learning outcomes of class VII student at SMP Ma'arif 1 Metro, the sample used in this research was 57 student respondents from class VII.

The research is quantitative research. The data collection techniques used in this research were questionnaires and documentation animed at students to obtain data about *online games*. As well as documentation which aimed at obtaining information relating to the history of funding of SMP Ma'arif 1 Metro North, the vision and mission of the scholl, the condition of teacher, employees the condition of students, the existence of facilities and infrastructure, as well as the organizational structure of SMP Ma'arif 1 Metro North and legger from PAI teacher.

The results of this research conclude that there is a positive correlation between variables x and y. this is proven by the correlation test using the product moment formula and the results obtained by pearson correlation of 0,454 is between 0,40 to 0,59 which has moderate significance is the variabel x (*online game*) dan y (learning outcome) as seen from the sig value namely  $0,000 < 0,05$  and the pearson correlation value is  $0,454 > r$  tabel 0,0266. This means that the *online game* variabel has moderate influence on the learning outcomes of student in PAI class VII at SMP Ma'arif 1 Metro north.

**Keyword: *Online Games* and Learning Outcomes**

## ABSTRAK

### PENGARUH BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII SMP MAARIF 1 METRO UTARA

Oleh :  
EGI AYU ANGGITA

*Game Online* adalah sebuah game yang dimana terdapat seseorang atau lebih untuk memainkan game tersebut yang terkoneksi dengan internet dan di dalam game tersebut bisa berkomunikasi satu dengan yang lain. Pada dasarnya permainan *game online* diciptakan sebagai media untuk menghilangkan stress atau penat yang dialami seseorang. *Game online* sangat berpengaruh terhadap pemainnya sehingga membuat betah berlama-lama berhadapan dengan handphone, laptop, bahkan komputer. Kebiasaan bermain *game online* dapat memunculkan sifat malas pada siswa yang dimana hal tersebut merimbas pada hasil belajar.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah ada pengaruh bermain *game online* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran PAI kelas VII SMP Ma’arif 1 Metro Utara?” Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh bermain *game online* terhadap hasil belajar PAI siswa kelas VII SMP Ma’arif 1 Metro Utara. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu 57 responden siswa dari kelas VII.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket (kuesioner) dan dokumentasi. Angket ditujukan kepada siswa untuk memperoleh data tentang *game online* serta dokumentasi yang bertujuan untuk mendapatkan informasi yang berkaitan dengan sejarah berdirinya SMP Ma’arif 1 Metro Utara, Visi dan Misi sekolah, keadaan guru dan pegawai, keadaan siswa, keadaan sarana dan prasarana, serta struktur organisasi SMP Ma’arif 1 Metro Utara serta Legger hasil belajar PAI.

Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa ada korelasi yang positif antara variabel x dan y, hal ini dibuktikan dari uji korelasinya dengan rumus product moment dan diperoleh hasil pearson correlation sebesar 0,454 berada antara 0,40 s/d 0,59 yang memiliki signifikansi sedang variable x (*game online*) dan y (hasil belajar) yang dilihat dari nilai sig yaitu  $0,000 < 0,05$  dan nilai pearson correlation sebesar  $0,454 > r$  tabel 0,266. Artinya variabel *game online* berpengaruh sedang terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran PAI kelas VII SMP Maarif 1 Metro Utara.

**Kata Kunci:** *Game Online* dan Hasil Belajar

## ORISINALITAS PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Egi Ayu Anggita

NPM : 1901010017

Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)

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, 05 Januari 2024  
Mahasiswa ybs



**Egi Ayu Anggita**  
NPM. 1901010017



## MOTTO

وَالْعَصْرِ ۝١ إِنَّ الْإِنْسَانَ لَفِي خُسْرٍ ۝٢ إِلَّا الَّذِينَ آمَنُوا وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ وَتَوَاصَوْا  
بِالْحَقِّ ۝٥ وَتَوَاصَوْا بِالصَّبْرِ ۝٣

Artinya :

Demi masa. Sesungguhnya manusia itu benar-benar dalam kerugian, kecuali orang-orang yang beriman dan mengerjakan amal saleh dan nasehat menasehati supaya mentaati kebenaran dan nasehat menasehati supaya menetapi kesabaran.

(Qs.Al.Ashr Ayat 1-3)<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Qs.Al.Ashr Ayat 1-3

## **PERSEMBAHAN**

Puji dan syukur kehadirat Allah SWT atas segala limpahan karunia serta kemudahan-Mu akhirnya penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan. Sholawat dan salam selalu terlimpahkan keharibaan Rasulullah SAW. Dengan segala kerendahan hati penulis persembahkan hasil studi ini kepada:

1. Ayahanda Sugiarto. Beliau mampu memberikan semangat hingga penulis dapat menyelesaikan studinya sampai sarjana.
2. Almh Ibunda Puji Rahayu. Terimakasih telah melahirkanku, membesarkanku, serta memberikan pendidikan yang tinggi hingga sarjana.
3. Adikku tersayang, Muhammad Erga Alfarizi. Terimakasih atas cinta yang telah diberikan dalam pengerjaan skripsi ini.
4. Bapak Dr. H. Aguswan Khotibul Umam, S.Ag, MA selaku Dosen Pembimbing Skripsi. Terimakasih atas segala ilmu, yang diberikan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Teman-temanku terimakasih karena senantiasa menjadi support terbaik.
6. Almamater tercinta Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI), Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (IAIN) Metro Lampung beserta seluruh dosen dan civitas akademika yang sangat kuhormati

Metro, 20 Oktober 2023

Penulis



Egi Ayu Anggita

NPM. 1901010017

## KATA PENGANTAR

*Bismillahirrohmanirohim*, puji syukur atas limpahan karunia serta hidayah Allah SWT sehingga penulis selalu dalam lindungan-Nya. *Alhamdulillah* selalu terucap atas kesehatan jasmani dan rohani yang telah Allah berikan sehingga penulis bisa menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul “Pengaruh Bermain *Game Online* terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran PAI Siswa Kelas VII SMP Ma’arif 1 Metro Utara”. Semua ini adalah hasil dari kemauan dan kemampuan penulis yang tidak lepas dari bantuan dan bimbingan beberapa pihak.

Terima kasih penulis ucapkan kepada Prof. Siti Nurjanah, M.Ag sebagai Rektor IAIN Metro, Muhammad Ali, M.Pd.I sebagai Ketua Program Studi PAI, Dr. Aguswan Khotibul Umam, S.Ag, MA sebagai pembimbing yang telah memberi arahan dan bimbingannya. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada Muhaimin, M.Pd.I selaku kepala SMP Ma’arif 1 Metro Utara yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.

Penulis berharap semoga segala bantuan yang telah bapak dan ibu pembimbing berikan semoga menjadi amal dan skripsi ini dapat memberikan manfaat khususnya untuk penulis dan pembaca skripsi semuanya.

Metro, 4 April 2023



Egi Ayu Anggita  
NPM: 1901010017

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	i
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	ii
<b>NOTA DINAS</b> .....	iii
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	iv
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	v
<b>ABSTRAK</b> .....	vi
<b>HALAMAN ORISINILITAS</b> .....	vii
<b>MOTTO</b> .....	viii
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	ix
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	x
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xiii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiv
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xv
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah Penelitian .....	5
C. Batasan Masalah .....	5
D. Rumusan Masalah .....	5
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	6
F. Penelitian Relevan .....	7
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	9
A. Game Online.....	9
1. Pengertian <i>Game Online</i> .....	9
2. Sejarah dan Perkembangan <i>Game Online</i> .....	11
3. Jenis-Jenis <i>Game Online</i> .....	12
4. Dampak Positif <i>Game Online</i> .....	14
5. Dampak Negatif <i>Game Online</i> .....	15

B. Hasil Belajar .....	18
1. Pengertian Hasil Belajar PAI.....	18
2. Jenis-Jenis Hasil Belajar .....	20
3. Ciri-Ciri Hasil Belajar.....	21
4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar .....	23
C. Keterkaitan Antara Game Online terhadap Hasil Belajar PAI .....	25
D. Kerangka Berpikir .....	27
E. Hipotesis Penelitian .....	28
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>30</b>
A. Rancangan Penelitian .....	30
B. Definisi Operasional Variabel .....	31
1. Variabel Bebas ( <i>Game Online</i> ) .....	31
2. Variable Terikat (Hasil Belajar) .....	33
C. Populasi dan sampel dan Teknik Pengambilan Sampel .....	34
1. Populasi.....	34
2. Sampel .....	35
3. Teknik Sampling.....	36
D. Teknik Pengumpulan Data .....	37
1. Metode Angket .....	37
2. Metode dokumentasi.....	38
E. Instrumen Penelitian .....	39
1. Pengujian Instrumen .....	41
2. Uji prasyarat .....	46
F. Teknik Analisis Data.....	47
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>48</b>
A. Deskripsi Lokasi Penelitian .....	48
1. Temuan Khusus.....	48
2. Temuan Khusus.....	55
B. Pembahasan .....	64

<b>BAB V PENUTUP</b> .....	69
A. Simpulan .....	69
B. Saran .....	69
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.0	Jumlah Siswa Kelas VII SMP Ma'arif 1 Metro Utara Tahun 2022	35
Tabel 3.1	Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen .....	39
Tabel 3.2	Kisi-kisi Umum Instrumen Variabel Penelitian tentang Pengaruh Bermain Game Online terhadap Hasil Belajar Siswa .....	40
Tabel 3.3	Hasil Uji Validitas Variabel X ( <i>Game Online</i> ) .....	43
Tabel 3.4	Hasil Uji Reliabilitas Variabel X ( <i>Game Online</i> ) .....	45
Tabel 4.1	Data Siswa SMP Ma'arif 1 Metro .....	53
Tabel 4.2	Daftar Guru SMP Ma'arif 1 Metro Utara.....	53
Tabel 4.3	Daftar Pegawai SMP Ma'arif 1 Metro Utara .....	54
Tabel 4.4	Keadaan Gedung/Fasilitas Sekolah.....	55
Tabel 4.5	Profil Ruang Kelas SMP Ma'arif 1 Metro .....	55
Tabel 4.5	Data Hasil Angket <i>Game Online</i> .....	57
Tabel 4.6	Data Hasil Belajar PAI Kelas VII A SMP Maarif Metro Utara....	61
Tabel 4.7	Data Hasil Belajar PAI Kelas VII B SMP Maarif Metro Utara ....	62
Tabel 4.8	Data Hasil Uji Homogenitas .....	63
Tabel 4.9	Data Hasil Uji Normalitas .....	64
Tabel 4.10	Hasil Uji Hipotesis .....	65
Tabel 4.11	Pedoman Interpretasi Koefisien Korelasi.....	65

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir Penelitian.....	28
Gambar 4.6 Struktur Organisasi Sekolah SMP Ma'arif 1 Metro Utara.....	56



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pada era yang serba digital dan modern seperti sekarang ini, sektor kehidupan mengalami pertumbuhan yang begitu pesat, tidak hanya sarana teknologi, komunikasi, maupun transportasi yang mengalami perkembangan, tetapi fenomena ini juga berlaku pada banyak pola kehidupan lain. Salah satu teknologi yang paling digemari adalah teknologi internet atau media online yang tidak hanya orang dewasa saja yang memainkannya bahkan anak-anak sudah tidak asing lagi dengan maraknya beberapa game yang berbasis online yang banyak dipopulerkan saat ini. Tetapi nyatanya membuat resah hampir seluruh orangtua dan guru yang makin lama mengakibatkan peserta didik malas belajar.

*Game online* adalah game yang berbasis elektronik dan visual *game online* mempunyai perbedaan yang sangat besar dengan game lainnya yaitu pemain game tidak hanya dapat bermain dengan orang yang berada di sekelilingnya, namun juga dapat bermain dengan beberapa pemain lain yang berbeda lokasi, bahkan sampai di belahan bumi lainnya dengan memanfaatkan jaringan internet.<sup>1</sup>

*Game online* sudah menjadi trend masa kini di kalangan pelajar mulai dari SD, SMP, SMA, hingga mahasiswa sudah tidak asing lagi dengan ini.

---

<sup>1</sup> Ria Susanti Johan, "Pengaruh Game Online terhadap Minat untuk Belajar Peserta Didik Kelas X Di MA Al Hidayah Depok," *Research and Development Journal Of Education* 5, no. 2 (2019): 19.

Dengan semakin banyaknya seseorang bermain *game online* maka yang akan terjadi dan tidak disadari ialah menurunkan tingkat kemauan belajar pada diri siswa masalah ini terjadi bila seseorang sudah aktif memainkan *game online*.<sup>2</sup> Akan tetapi faktanya didalam perkembangan dunia hiburan yang semakin maju dengan adanya *game online* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa yang akan mengakibatkan naiknya hasil belajar siswa dikelas atau bahkan mereka dapat meraih prestasi sesuai dengan kemampuan mereka jika dibarengi dengan kegiatan belajar dan memanfaatkan kecangihan teknologi yang ada.

Kebiasaan jika peserta didik bermain *game online* yang sering terjadi yaitu misalnya siswa bukannya membuka situs-situs belajar yang terdapat di handpone tetapi malah membuka situs *game online* atau bahkan yang lain. Berdasarkan pernyataan di atas, dapat dimaknai bahwa *game online* merupakan game hiburan yang ada dikalangan anak kecil hingga dewasa, game ini sebenarnya bertujuan untuk memberikan hiburan tetapi dengan berjalannya waktu banyak disalahgunakan yang mengakibatkan kegiatan berlebihan oleh siswa dalam bermain *game online*.

Hasil belajar yang didapatkan oleh peserta didik yang baik bukan bawaan sejak lahir, melainkan di dapatkan apabila siswa rutin dan rajin mengikuti pembelajaran secara berkesinambungan. Yang maksudnya adalah hasil belajar peserta didik yang memperoleh nilai bagus harus melalui suatu

---

<sup>2</sup> Rahyuni, "Pengaruh Game Online terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo," *BJE* 1, no. 2 (2021): 66.

proses berkelanjutan yaitu rajin masuk sekolah, rajin mengerjakan tugas, serta patuh kepada aturan.

*Game online* sangat berpengaruh terhadap pemainnya sehingga membuat betah berlama-lama berhadapan dengan handphone, laptop, bahkan komputer. Daya tarik yang begitu menghibur membuat para pemainnya melupakan waktu khususnya bagi siswa, waktu belajar mereka menjadi berkurang dan melupakan lingkungannya. Kebiasaan bermain *game online* yang berlebihan akan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Kebiasaan tersebut dapat memunculkan sifat malas pada siswa yang dimana hal tersebut merimbas pada hasil belajar.

Semakin banyaknya waktu yang dihabiskan hanya untuk bermain *game online* akan mempengaruhi perilaku siswa. siswa yang bermain game terlalu lama beresiko hiperaktif yang lebih tinggi dibandingkan siswa yang tidak suka bermain *game online*. Perubahan perilaku pada siswa yang mempunyai kebiasaan bermain game online mungkin tidak dirasakan oleh dirinya sendiri, namun dirasakan oleh orangtua dan guru yang berada di sekolah. Orangtua harus sebisa mungkin mengawasi perkembangan atau memotivasi belajar siswa disekolah agar mendapatkan hasil belajar yang gemilang tetapi tidak membatasi secara berlebih dengan penggunaan *game online* ini.

Hal ini senada dengan pendapat Lase, 2019 yang mengatakan bahwa kemajuan dibidang teknologi juga berdampak kepada sikap, perilaku, dan karakter peserta didik. Diantaranya kecanduan internet dan malas belajar

diakibatkan *game online*. *Game online* ini mengakibatkan kehilangan banyak waktu bermain dan peserta didik lebih fokus dengan perangkat digitalnya, menjadikan kurangnya kehidupan sosial, bahkan menurunkan hasil dan prestasi belajar peserta didik.<sup>3</sup>

Berdasarkan hasil prasurvey pada tanggal 12 September 2022 yang dilakukan penulis, melalui wawancara dengan guru PAI yaitu Bu Tuti bahwa terdapat siswa yang cenderung aktif memainkan *game online*, terlihat dari beberapa nilai siswa yang dibawah KKM yaitu M. Prama Doni (kelas a), Nanang Alfarizi (kelas a) Renaldi Saputra (kelas b). Saat ini semangat belajar siswa sedang menurun, hal ini disebabkan perubahan pembelajaran dari offline ke online yang banyak menyita waktu belajar peserta didik yang berpengaruh terhadap kemauan dan hasrat untuk belajar. *Game online* yang dimainkan diluar jam pembelajaran membutuhkan waktu yang sangat banyak, tetapi disisi lain pembelajaran dikelas membutuhkan konsentrasi penuh apalagi ditambah dengan adanya berbagai macam game yang tersedia disela-sela kemalasan yang membuat siswa pasif dalam memahami pelajaran yang disampaikan.<sup>4</sup>

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan “Pengaruh Bermain *Game Online* terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran PAI Kelas VII SMP Ma’arif 1 Metro Utara”.

## **B. Identifikasi Masalah Penelitian**

---

<sup>3</sup> Anim Purwanto, *Konsep Dasar Penelitian Kualitatif Teori dan Contoh Praktis* (Nusa Tenggara Barat: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia, 2021), 233.

<sup>4</sup> Tuti Guru PAI, Wawancara, SMP Ma’arif 1 Metro Utara, Tanggal 12 September 2022 .

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan di atas maka dapat diidentifikasi masalahnya, yaitu:

1. Siswa masih banyak yang sering memainkan *game online* secara berlebihan
2. Banyak siswa yang melupakan kewajiban untuk belajar
3. Siswa Lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain *game online*

### **C. Batasan Masalah**

Mengacu kepada beberapa masalah yang disebutkan di atas, maka masalah penulis fokuskan pada pengaruh bermain *game online* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran PAI kelas VII SMP Ma'arif 1 Metro Utara.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah yang sudah dijelaskan di atas, maka rumusan yang diajukan dalam penelitian ini adalah “Apakah ada pengaruh bermain *game online* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran PAI kelas VII SMP Ma'arif 1 Metro Utara?”

## **E. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

### **1. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh bermain *game online* terhadap hasil belajar mata pelajaran PAI kelas VII SMP Ma'arif 1 Metro Utara.

### **2. Manfaat Penelitian**

a. Secara teoritis penelitian ini memberikan informasi khasanah keilmuan terkait dengan ada tidaknya pengaruh bermain *game online* terhadap hasil belajar mata pelajaran PAI kelas VII SMP Ma'arif 1 Metro Utara.

b. Secara praktis, manfaat penelitian ini terdiri atas manfaat bagi guru, siswa, dan peneliti. Untuk lebih jelasnya diuraikan sebagai berikut:

#### 1) Manfaat bagi guru

Sebagai bahan evaluasi terkait intensitas bermain *game online* yang dilakukan siswa serta guru dapat membedakan hasil belajar antara siswa yang sering bermain *game online* dengan yang tidak bermain *game online*.

#### 2) Manfaat bagi siswa

Diharapkan dapat menjadi tolak ukur hasil belajar siswa antara yang kecanduan *game online* dengan siswa yang tidak kecanduan *game online*.

### 3) Bagi penulis

Dapat menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman khususnya yang berkenaan dengan pengaruh *game online* terhadap hasil belajar dan diharapkan juga dapat menjadi bahan referensi untuk penelitian selanjutnya.

## F. Penelitian Relevan

Penelitian tentang pengaruh penggunaan *Game Online* telah dilakukan beberapa peneliti sebelumnya dalam beragam perspektif dan tinjauan. Diantaranya penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian Nikma Pujiana Safitri dengan judul “Pengaruh Kebiasaan Bermain Game terhadap Hasil Belajar PAI Pada Peserta Didik Di SMAN 1 Terusan Nunyai Kabupaten Lampung Tengah Tahun 2018/2019.”<sup>5</sup> Hasil penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh negatif, yaitu dengan bermain *game online* dapat menurunkan minat belajar siswa disekolah yang akan berdampak buruk terhadap keberhasilan belajar siswa. Adapun kesimpulan dari penelitian ini yaitu hasil analisis mengenai hasil belajar PAI menunjukkan bahwa adanya pengaruh *game online* terhadap hasil belajar siswa dimana harga Chi kuadrat hitung sebesar 76,099 lebih besar dari daripada Chi kuadrat tabel dengan signifikansi 1% maupun 5%. Sehingga dalam penelitian ini hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima dan ( $H_0$ )

---

<sup>5</sup> Nikma Pujiana Safitri, “Skripsi, Pengaruh Kebiasaan Bermain Game terhadap Hasil Belajar PAI Pada Peserta Didik di SMAN 1 Terusan Nunyai Kabupaten Lampung Tengah Tahun Pelajaran 2018/2019,” *Institut Agama Islam Negeri Metro*, 2019.

ditolak. Adapun persamaan dan perbedaan penelitian di atas dengan penulis teliti adalah pada jenis penelitian yang digunakan sama-sama menggunakan metode kuantitatif, dan variabel X yang digunakan yaitu tentang bermain *game online*. sedangkan perbedaan terletak pada lokasi yang diteliti dan teknik analisis data Chi kuadrat sedangkan penulis Product Moment. Dibandingkan dengan penelitian Nima Pujian Safitri di atas, penelitian ini lebih melihat aspek tentang bagaimana Pengaruh *game online* yang terjadi di dalam lingkungan Pendidikan.

2. Nanda Anisa juga melakukan penelitian tentang “Pengaruh Penggunaan *Game Online* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS Pada Pembelajaran Ekonomi di sekolah Menengah Atas Negeri 1 Kampar.”<sup>6</sup> Kelebihan penelitian ini ialah lebih fokus membahas *game online* serta dampak negatif yang ditimbulkan dari penggunaan berlebih *game online*. Sedangkan kelebihan penulis lebih fokus dan rinci ke *game online*. Adapun persamaan dan perbedaan penelitian di atas dengan penulis teliti adalah terletak pada mata pelajaran yang dikaji hasil belajar siswa kelas X IPS pada pembelajaran ekonomi serta lokasi penelitian yang dilakukan oleh Nanda Anisa di sekolah Menengah Atas Negeri 1 Kampar, sedangkan penulis di SMP Ma’arif 1 Metro Utara.
3. Hasil penelitian dari Imandesta Rio Dwi Aryono berjudul “Dampak *Game Online* terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA N 4

---

<sup>6</sup> Nanda Anisa, “Skripsi, Pengaruh Penggunaan Game Online terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS Pada Pembelajaran Ekonomi di sekolah Menengah Atas Negeri 1 Kampar,” *Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau*, 2020.



Kota Jambi Tahun Ajaran 2021-2022.<sup>7</sup> Kelebihan penelitian ini ialah lebih fokus membahas *game online* dan membahas juga mengenai game offline, waktu bermain serta pembelajaran. Sedangkan kelebihan penelitian ini lebih fokus dan rinci kepada *game online* serta membahas jenis-jenis permainan yang terdapat di *game online*. Adapun persamaan dan perbedaan penelitian di atas dengan penulis teliti adalah terletak pada jenis penelitian kualitatif deskriptif dengan analisis persentase, pengumpulan data menggunakan angket dan wawancara. Sedangkan penulis menggunakan kuantitatif dan teknik pengumpulan data menggunakan angket dan dokumentasi. Perbedaan penelitian juga terletak pada mata pelajaran yang diteliti sejarah di SMAN 4 Kota Jambi, sedangkan peneliti mata pelajaran PAI di SMP Ma'arif 1 Metro Utara.

Dari beberapa penelitian di atas, penelitian ini saling berkaitan, yaitu sama-sama membahas pengaruh *game online* terhadap hasil belajar siswa. Akan tetapi, terdapat perbedaan mendasar mengenai permasalahan yang akan penulis teliti. Penelitian yang diteliti lebih memfokuskan kepada masalah hasil belajar siswa mata pelajaran PAI kelas VII SMP Ma'arif 1 Metro Utara Tahun 2022.

---

<sup>7</sup> Imandesta Rio Dwi Aryanto, "Skripsi, Dampak Game Online terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Sejarah di SMA N 4 Kota Jambi Tahun Ajaran 2021-2022," *Universitas Batanghari Jambi*, 2021.

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Game Online

##### 1. Pengertian *Game Online*

*Game online* merupakan permainan dimana ada banyak orang yang bermain pada waktu yang bersamaan melalui jaringan online. *Game online* sendiri merupakan permainan yang dikembangkan dari satu orang dalam bagian besar yang menggunakan bentuk dan metode yang sama. *Game* sendiri ialah sebuah permainan yang dimainkan secara via internet, yang bisa menggunakan PC (personal computer) atau konsol game biasa seperti PS2,X, Box, dan sebagainya.<sup>1</sup> *Game online* adalah permainan yang dimainkan oleh beberapa orang dengan melalui komunikasi online guna mempermudahnya.

*Game online* sendiri sering dimainkan oleh anak kecil hingga dewasa dimana terdapat berbagai fitur menarik yang mendorong anak untuk memainkan *game online* tersebut menggunakan gadget, memainkan di warnet, atau menggunakan playstation dirumah. Kemudahan internet yang terkoneksi satu dengan yang lain sampai dengan orang yang beda Negara tanpa peduli dimana dan kapan saja kita dapat bermain *game online* ini. Terdapat pro dan kontra mengenai *game online* ini dimana disatu sisi terdapat sisi positif yang akan menyebabkan kecanduan di sisi

---

<sup>1</sup> Farid Ahmadi, *Problematika Anak SD/MI dan Solusinya (Kumpulan Artikel Ilmiah Mahasiswa Prodi PGMI STAINU Temanggung 2018-2019)* (Jawa Tengah: Forum Muda Cendekia, 2019), 4.

lain dampak positif salah satunya bisa membangun keceriaan anak-anak lewat *game online* ini.<sup>2</sup>

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat dimaknai bahwa *game online* adalah sebuah game yang dimana terdapat seseorang atau lebih untuk memainkan game tersebut yang terkoneksi dengan internet dan didalam game tersebut bisa berkomunikasi satu dengan yang lain.

Pada dasarnya permainan *game online* diciptakan sebagai media untuk menghilangkan stress atau penat yang dialami seseorang. Intensitas bermain *game online* ini pun semakin terlihat dari waktu ke waktu.<sup>3</sup> Menurut Lumban Dewandari (2013), mengemukakan bahwa terdapat aspek yang turut mempengaruhi seseorang bermain game antara lain:

a. Tempat bermain *game online*

Tempat bermain *game online* ini adalah tempat yang biasa digunakan oleh para siswa menghabiskan waktu untuk bermain *game online*. Beberapa tempat yang dijadikan bermain *game online* seperti warnet, rumah, dan kafe.

b. Waktu dalam bermain *game online*

Bermain *game online* ini menghabiskan banyak waktu, kurang lebih 3-5 jam untuk seorang gamers. Tetapi sekarang banyak yang memainkan *game online* lebih dari jam tersebut apalagi diwaktu libur.

---

<sup>2</sup>Lensa Techno Wiwit Siswoutomo, *Membuat Game Online dan Game Hp Hari IWITni Juga* (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2010), 1.

<sup>3</sup>Ferry Heryono Budhi, "Hubungan Antara Kontrol Diri dengan Intensitas Bermain Game Online Pada Mahasiswa Pemain Game Online Di Game Center X Semarang," *Jurnal Empati* 5, no. 3 (2016): 479.

c. Jenis *game online*

Jenis game yang sering dimainkan adalah *mobile legend*, *FF*, *hago* dan masih banyak yang lainnya.<sup>4</sup>

d. Kecenderungan mengerjakan tugas daripada bermain *game online*

Kecenderungan mengerjakan tugas daripada bermain *game online* kurang terlihat pada siswa yang menyukai *game online*. Karena lebih cenderung memilih untuk bermain *game online* daripada mengerjakan tugas. Apalagi tugas yang pencarian jawaban terdapat digoggle, tugas belum selesai mereka sudah bermain game.<sup>5</sup>

## 2. Sejarah dan Perkembangan *Game Online*

*Game online* ini sendiri merupakan game yang diciptakan untuk hiburan semata tetapi lama kelamaan semakin berkembang cukup pesat. Sejarah perkembangan *game online* tidak lepas dengan adanya perkembangan teknologi yang turut berkembang dari masa ke masa. *Game online* ini sendiri merupakan game yang awalnya diciptakan untuk hiburan dengan adanya fitur-fitur beraneka ragam. Tetapi lama kelamaan *game online* ini banyak disalahgunakan penggunaannya. Ini disebabkan dampak pesatnya jaringan computer yang dimana dahulu masih menggunakan skala kecil (*Small local network*) hingga menjadi internet sekarang.

Pada tahun 1969 awalnya komputer muncul untuk bermain game yang hanya bisa dipakai 2 orang tetapi seiring dengan perkembangan

---

<sup>4</sup> Sapto Irawan, "Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online Peserta Didik" 7, no. 1 (2021): 14.

<sup>5</sup> Sapto Irawan, 12.

zaman muncullah game yang bisa dimainkan lebih dari 2 orang dan tidak harus dalam ruangan yang sama (*Multiplayer Games*).

Jaringan komputer yang berbasis paket (*Packet Based Computer Networking*) jaringan komputer yang tidak hanya sebatas LAN (*Local Area Network*) tetapi sudah mencakup WAN (*Wide Area Network*) yang muncul pada tahun 1970-an. Kemunculan awal *game online* ini dahulunya berfokus pada game berupa simulasi perang atau pesawat militer yang kemudian dikomersialkan, kemudian dengan adanya perkembangan internet dan teknologi mulailah berkembang game-game yang lebih menarik dimana bisa dimainkan lebih dari 2 orang bisa dimainkan kapan dan dimana saja.<sup>6</sup>

Pada tahun 1995 peraturan-peraturan yang ada pada industri game yang banyak dikenalkan sebelumnya telah dibatalkan oleh NSFNET (*National Science Foundation Network*), setelah peraturan ini dibatalkan permainan *game online* ini melaju cukup pesat.

### **3. Jenis-Jenis Game Online**

Didalam dunia permainan terdapat banyak jenis-jenis *game online* yang biasa dimainkan oleh anak. Tipe/jenis *game online* antara lain yaitu:

- a. *First Person Shooter (FPS)* game ini memiliki prinsip bahwa anda adalah *protagonist* yang dapat dilihat melalui mata. Game ini seolah-olah membuat si pemain ikut di dalam suasana game. Kebanyakan

---

<sup>6</sup> Ria Susanti Johan, "Pengaruh Game Online terhadap Minat untuk Belajar Peserta Didik Kelas X Di MA Al Hidayah Depok," 19–20.

*game online* ini mengambil latar permainan peperangan yang memiliki senjata militer. yang sering dikenal dengan game tembak-tembakan.

- b. *Real-time strategy (RTS)* game ini dimainkan dengan sistem membangun persediaan dari beberapa item. Game ini merupakan game yang lebih menekankan kepada kuatnya strategi dari pemain, biasanya pemain game ini tidak hanya 2 orang saja, bahkan bisa lebih karakter yang bisa dimainkan.
- c. *Cross-Platform Online Game*. Game ini lebih dikenal dengan online game dimana sebagian atau keseluruhan game ini dikoneksikan dengan internet atau jaringan komputer yang tersedia di gadget. Contohnya yaitu ML (*Mobile Legend*).
- d. *Massive Multiplayer Online Games (MMO)* game ini dijalankan pada jaringan computer yang koneksinya bahkan berinteraksi dengan pemain lain pada *virtual game room*. Game ini bisa dimainkan dengan skala yang cukup besar dimana dapat bermain dengan lawan main dari berbagai belahan dunia dan memperoleh pengalaman yang seru.<sup>7</sup>
- e. *Adventure Game* (Petualangan) game ini menggabungkan unsur-unsur antara lain game action dan game adventure yang menampilkan rintangan yang berjangka panjang yang harus diatasi menggunakan

---

<sup>7</sup>Ariesto Hadi Sutopo, *Pengembangan Educational Game* (Tangerang Selatan: Topazart, 2020), 7–9.

alat atau item yang tersedia sebagai alat bantu untuk menyelesaikan game tersebut.<sup>8</sup>

Selain jenis-jenis yang sudah dijelaskan di atas ada beberapa jenis permainan yang sering sekali dimainkan atau saat ini sedang digandrungi remaja kekinian adalah *Mobile Legend*, *Free Fire*, dan *AOV* yang merupakan game action.

#### 4. Dampak Positif *Game Online*

*Game online* ialah bentuk inovasi dari adanya perkembangan jaringan computer yang cukup digemari anak masa sekarang. *Game online* ini sendiri memberikan beberapa dampak positif didalamnya antara lain:

- a. *Game online* sendiri dapat meningkatkan kemampuan konsentrasi.

Dalam setiap memainkan *game online* jika memiliki tingkat kesulitan/ level yang berbeda. Permainan *game online* akan melatih pemainnya untuk dapat memenangkan permainan dengan cepat dan efisien agar mendapatkan point lebih. Kemampuan konsentrasi yang dimaksud adalah dimana pemain harus selalu fokus dalam menjalankan misi/tugas didalam permainan yang dimana terkadang ada beberapa halangan dan rintangan yang semakin sulit dan diperlukannya konsentrasi yang tinggi agar menang.

- b. *Game online* dapat meningkatkan kemampuan motorik siswa

Yang dimana koordinasi tangan dan mata dalam bermain *game online* sendiri dapat meningkatkan koordinasi kerja sama antara mata

---

<sup>8</sup> Witriana Endah Pangesti, "Pengaruh Game Online terhadap Prestasi Belajar Remaja Komplek Korpri Kabupaten Kuburaya (Studi Kasus: Mobile Legends)," *Jurnal Akrab Juara* 4, no. 4 (2019): 175.

dan tangan agar selalu fokus dalam tujuan untuk memenangkan permainan.

- c. *Game online* dapat meningkatkan kemampuan membaca

Pada anak dimana pada saat sedang bermain *game online* anak akan selalu berkonsentrasi dan terkadang bila memainkan *game online* yang sering memunculkan kalimat/bacaan terlebih dahulu sebelum memulai permainan. Hal ini bisa meningkatkan minat baca anak dalam bermain game.

- d. *Game online* dapat meningkatkan kecepatan dalam mengetik

Yang dimana *game online* yang dikendalikan dengan *keyboard komputer* yang akan membawa dampak positif bagi pemainnya yaitu meningkatkan kecepatan dalam mengetik yang diakibatkan adanya komunikasi antar pemain yang dilakukan dengan mengetikkan suatu kata secara cepat.

- e. *Game online* dapat menambah teman baru

Sudah pasti menambah teman baru yang dimana dalam memainkan *game online* banyak sekali gamers dari berbagai daerah ataupun Negara. Dan terkadang ada juga yang berkenalan secara virtual maupun secara langsung melalui *game online* ini.

## **5. Dampak Negatif *Game Online***

*Game online* yang dianggap sebagai permainan yang mengasyikkan bagi hampir semua anak-anak bahkan dewasa selain mempunyai dampak positif dalam penggunaannya, melainkan ada



beberapa dampak negatif yang ditimbulkan dari seringnya bermain *game online* ini yaitu antara lain:

- a. *Game online* dapat membuat anak malas belajar dan menyebabkan kecanduan

*Game online* memang cukup menyenangkan bagi sebagian anak atau bahkan orang dewasa, tetapi bila anak sudah dibiarkan bermain *game online* secara tidak terkendali dan tidak dalam pengawasan orangtua, maka akan banyak waktu terbuang untuk bermain *game online*. bila anak keseringan bermain *game online* maka tidak mungkin akan menyebabkan anak malas belajar atau hanya sekedar membaca buku, karena waktu untuk berkonsentrasi belajar anak terganggu bila anak sudah memainkan *game online* secara berlebihan.

Pada usia-usia sekolah seharusnya lebih ditingkatkan lagi konsentrasi untuk mendapatkan hasil yang maksimal, tetapi sering kali sudah kecanduan *game online* prestasi akademik pun mulai menurun. bila terus terusan memainkan *game online* hingga larut malam maka anak-anak akan sering lupa dengan makan, minum, hingga lupa dengan pekerjaan sekolahnya. *Game online* yang beredar sekarang memang didesain supaya menimbulkan kecanduan para pemainnya karena semakin seseorang kecanduan dalam bermain *game online* maka akan sangat menguntungkan pihak yang membuat game tersebut apalagi *game online* yang berbayar

b. *Game online* berpeluang mengajarkan judi

Biasanya orang saat bermain game “nge-game” tidak lepas dari taruhan, mulai dari taruhan yang kecil (sederhana) hingga yang menggunakan uang dalam permainannya. Bila sudah terjadi taruhan kecil dan dibiarkan terus-menerus maka akan berakibat buruk kedepannya atau dengan kata lain kebablasan dengan perjudian besar dikemudian hari.<sup>9</sup>

c. *Game online* dapat menyebabkan kelelahan, sakit punggung, dan pusing

Biasanya orang saat bermain game kebanyakan dalam posisi duduk yang berkepanjangan setiap saat bermain *game online* terus menerus duduk yang berakibat kepada sakit punggung. Dan biasanya juga hal ini dibarengi dengan sakit kepala yang teramat karena otak dipaksa terus menerus jika seseorang bermain game<sup>10</sup>

d. *Game online* terkadang membutuhkan biaya

Bermain *game online* membutuhkan biaya seperti untuk membeli voucher untuk tetap bermain *game online* ini. Terkadang bila belum bekerja anak-anak/remaja biasanya berbohong kepada orangtua untuk membeli keperluan sekolah, tetapi melainkan untuk bermain game. Tidak jarang berbagai cara dilakukan untuk memperoleh uang termasuk melakukan pencurian.

---

<sup>9</sup>Andri Arif Kustiawan, *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan* (Jawa Timur: CV AE Media Grafika, 2019), 11–14.

<sup>10</sup>Jenab dan Adeng Hudaya, “Pengaruh Adiktif Game Online terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X SMAN Cilengsi,” *Research and Development Journal Of Education* 2, no. 1 (2015): 45–46.

- e. *Game online* dapat mengakibatkan kurangnya sosialisasi

Yang dimana seseorang gamers yang sudah terlalu asyik dengan dunia *game online* nya lama kelamaan akan lupa dengan lingkungan atau kondisi sekitar yang berakibat kurangnya sosialisasi dengan tetangga sekitar.<sup>11</sup>

## B. Hasil Belajar

### 1. Pengertian Hasil Belajar PAI

Hasil belajar sendiri memiliki arti tingkat atau kemampuan yang dimiliki siswa akibat adanya proses penambahan, perluasan, dan pendalaman dari sikap, nilai, serta keterampilan.<sup>12</sup> Menurut pengertian secara pendidikan dan psikologi, setiap pembelajaran yang dilakukan pasti memiliki tujuan untuk mendapatkan suatu hasil belajar yang nantinya akan merujuk kepada keberhasilan.<sup>13</sup>

Hasil belajar sendiri pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku. Tingkah laku disini mencakup beberapa aspek yaitu bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar adalah suatu usaha yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan perubahan tingkah laku di dalam pendidikan secara menyeluruh sebagai hasil dari pengalaman sendiri di dalam berinteraksi dengan lingkungan dalam proses belajar.<sup>14</sup>

---

<sup>11</sup> Nisrinafatin, "Pengaruh Game Online terhadap Motivasi Belajar Siswa," *Jurnal Edukasi Non Formal*, 2020, 120–21.

<sup>12</sup> Suwarni, *Guru Berani Menulis Artikel Ilmiah* (Lampung: CV Perahu Litera Group, 2018), 205.

<sup>13</sup> I Putu Ade Andre Payadnya, *Panduan Lengkap Penelitian Tindakan Kelas (PTK)* (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2022), 84.

<sup>14</sup> *Ibid.*,

Menurut Benyamin Bloom indikator hasil belajar terbagi kedalam tiga ranah yaitu: Kondisi ini berkenaan dengan penilaian yang bersifat pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), serta keterampilan/ gerak (psikomotorik). Ketiga ranah ini merupakan bagian penting yang digunakan untuk mengukur tercapai atau tidaknya tujuan pendidik terhadap peserta didiknya di dalam ruang lingkup pendidikan.<sup>15</sup>

Pendidikan Agama Islam yang dimaksud dalam tulisan ini adalah mata pelajaran yang diselenggarakan oleh pemerintah khususnya dibidang formal seperti contoh mata pelajaran Sejarah Islam, Fiqih, serta Al-Qur'an Hadist. Dalam tujuannya pendidikan Agama Islam diharapkan meningkatkan akhlak yang mulia yang berdasarkan nilai spiritual didalam diri.

Kemudian agar mata pelajaran PAI berjalan dengan harapan, pihak penyelenggara yaitu lembaga pendidikan membuat sebuah kurikulum untuk menjadi pedoman dalam proses pembelajaran. Dasar dapat diartikan sebagai pondasi berpijak untuk berdiri, selaras dengan mata pelajaran PAI yang sangat penting di dalam pembelajaran. Dasar sebagai pendidikan agama Islam yang turun dari wahyu Allah dan disampaikan oleh Nabi Muhammad SAW.

---

<sup>15</sup> Amalia Khusnul Khotimah, *Penerapan E-Learning Beri Blog pada Pembelajaran* (Jawa Tengah: Cahya Ghani Recovery, 2022), 33.

## 2. Jenis-Jenis Hasil Belajar

Didalam proses belajar mengenal juga istilah jenis-jenis belajar. Jenis-jenis belajar ini terbagi menjadi tiga kategori yang dikenal sebagai domain atau ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

- a. *Pertama*, Ranah Kognitif ini terdapat tingkatan yang mulai dan hanya bersifat pengetahuan tentang fakta dan sampai ke proses intelektual yang tinggi yaitu mengawasi sejumlah fakta. Tingkatan tersebut yaitu:
  - 1) Pengetahuan yang didasarkan pada kegiatan untuk mengingat informasi yang pernah diketahui berupa fakta, metode, teknik, maupun mengingat hal-hal yang sifatnya prinsip atau generalisasi.
  - 2) Pemahaman merupakan kemampuan untuk menangkap arti dari apa yang disajikan, kemampuan untuk menerjemahkan dari satu bentuk ke bentuk yang lain dalam angka, kata, maupun penjelasan, ringkasan, atau hubungan sebab akibat
  - 3) Aplikasi merupakan kemampuan yang memanfaatkan bahan-bahan yang telah dipelajari didalam situasi yang baru.
  - 4) Analisis dan sintesis merupakan kemampuan mengurai bahan-bahan yang telah dipelajari sebelumnya menjadi komponen-komponen ataupun bagian sehingga terlihat lebih jelas strukturnya. Kemampuan analisis ini memungkinkan seseorang dapat memahami hubungan dan dapat mengenali bagian dari keseluruhan dengan lebih baik.

- 5) Kemampuan melakukan sintesis merujuk kepada bagaimana seseorang bisa mengkombinasikan unsur yang terisah sehingga membentuk sesuatu yang baru.
  - 6) Evaluasi merupakan kemampuan untuk memberikan penilaian terhadap bahan atau fakta berdasarkan kriteria tertentu.
- b. *Kedua*, bloom berpendapat bahwa sikap memiliki tiga komponen yakni kognitif, afektif, dan konatif.<sup>16</sup>
- 1) Komponen kognitif merupakan pengetahuan individu tentang objek sikap
  - 2) Komponen afektif merupakan keyakinan individu dan penghayatan tentang objek sikap.
  - 3) Komponen konatif merupakan kecenderungan kuat untuk berbuat atau melakukan sesuatu sesuai dengan perasaan serta pengetahuan akan objek tersebut.
- c. *Ketiga*, belajar psikomotorik menekankan keterampilan motorik yaitu adalah bekerja dengan benda atau segala aktivitas yang membutuhkan koordinasi saraf dan otot. Untuk menjelaskan konsep yang digunakan yaitu: Kegiatan berbicara, menulis, aktivitas pembelajaran jasmani, serta program-program keterampilan.

### **3. Ciri-Ciri Hasil Belajar**

Adanya suatu perubahan didalam proses belajar yang terjadi di dalam diri individu tentu dialami dengan suatu hal dan sudah pasti adanya

---

<sup>16</sup> Dadan Suryana, *Pendidikan Anak Usia Dini Stimulasi & Aspek Perkembangan Anak* (Jakarta: Kencana, 2016), 11–15.

kriteria atau ciri-ciri perubahan tingkah laku yang dialami seseorang. Hasil belajar ini memiliki kapasitas berupa pengetahuan, kebiasaan, keterampilan, sikap, serta cita-cita.<sup>17</sup> Ciri-ciri hasil belajar yaitu:

1. Perubahan yang disadari

Perubahan ini disadari oleh individu yang sedang belajar berupa bertambahnya kecakapan, pengetahuan dan ia yakin pada diri sendiri.<sup>18</sup>

2. Perubahan belajar bersifat fungsional

Perubahan ini terjadi dan berlangsung secara terus –menerus dan dinamis serta perubahan tersebut dapat berguna untuk kehidupan.

3. Perubahan belajar bersifat positif dan aktif

Perubahan yang dimaksud ialah perubahan yang mengarah untuk memperoleh sesuatu yang lebih baik dari sebelumnya. Sedangkan aktif sendiri perubahan karena usaha dirinya sendiri.

4. Perubahan belajar bukan bersifat sementara

Perubahan ini tidak berubah melainkan tetap atau permanen. Misalnya kecakapan dalam bermain piano.

5. Perubahan belajar bertujuan dan terarah

Perubahan yang terjadi dikarenakan adanya tujuan tertentu yang hendak diraih sehingga perubahan terarah pada perubahan tingkah laku serta tujuan tertentu.

6. Perubahan belajar mencakup seluruh aspek tingkah laku

---

<sup>17</sup>I Ketut Ngurah Ardiawan, *Kupas Tuntas Penelitian Tindakan Kelas (Teori, Praktik, dan Publikasinya)* (Bali: Nilacakra, 2019), 103.

<sup>18</sup> Muhammad Soleh Hapudin, *Teori Belajar dan Pembelajaran Menciptakan Pembelajaran yang Kreatif dan Efektif* (Jakarta: Kencana, 2021), 29.

Perubahan yang didapatkan melalui proses belajar yang meliputi seluruh aspek tingkah laku.

Ciri-ciri hasil belajar mencakup tiga unsur yaitu: belajar adalah tingkah laku, perubahan tingkah laku karena adanya pengalaman, Perubahan tingkah laku relatif permanen atau tetap.<sup>19</sup>

#### **4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Banyak faktor yang tentunya mempengaruhi hasil belajar, karena siswa didalam mendapatkan hasil belajar membutuhkan yang namanya aktivitas berupa fisik dan berfikir. Pendapat yang senada dikemukakan oleh Dalyono yang dikutip oleh Wahyuningsih, bahwa hasil belajar dipengaruhi banyak faktor yakni berupa faktor internal maupun eksternal.<sup>20</sup> Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain:

##### **a. Faktor Internal**

Faktor internal ini adalah faktor yang terdapat didalam diri siswa (intern) yang mempengaruhi hasil belajar siswa apakah terlaksana dengan baik atau tidak baik. Sedangkan dijelaskan faktor ini mempengaruhi hasil belajar siswa berupa faktor intelegensi (kecakapan), faktor kebugaran tubuh, faktor psikologis, faktor minat

---

<sup>19</sup>Paryanto, *Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad* (Malang: Ahlimedia Press, 2020), 13–15.

<sup>20</sup>Erna Nurjanti, *Study Group Solusi Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar* (Nusa Tenggara Barat: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia, 2022), 50.



dan motivasi, faktor fisiologis, kebugaran tubuh, faktor pembawaan, dan kondisi panca indra.<sup>21</sup>

b. Faktor Eksternal

Pengertian faktor eksternal adalah faktor yang mempengaruhi pada luar diri siswa itu sendiri. Misalkan alat-alat untuk belajar, dan tempat kebersihan. Berhasil tidaknya seseorang dalam belajar dapat dipengaruhi oleh dua faktor yaitu:

a. Faktor Internal (faktor internal yang berasal dari dalam diri seseorang)

- 1) Jasmaniah
- 2) Psikologis
- 3) Kelelahan

b. Faktor Eksternal (faktor yang berasal dari luar diri seseorang)

- 1) Keluarga
- 2) Sekolah
- 3) Masyarakat

Sedangkan pendapat lain faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah faktor intern meliputi dua aspek yaitu: faktor fisiologis, Faktor psikologis sedangkan faktor eksternal meliputi faktor lingkungan, faktor instrumental seperti kurikulum, program sarjana.<sup>22</sup>

---

<sup>21</sup> Shilfia Alfitry, *Model Discovery Learning dan Pemberian Motivasi dalam Pembelajaran* (Guepedia, 2020), 83.

<sup>22</sup> Endang Sri Wahyuningsih, *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa* (Sleman: CV Budi Utama, 2012), 70–73.

### C. Keterkaitan Antara *Game Online* terhadap Hasil Belajar PAI

Hasil belajar menitik beratkan pada hal yang didapatkan setelah proses belajar serta perubahan yang terjadi pada individu atau siswa yang dikelompokkan kedalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Berdasarkan pernyataan di atas dapat dipahami 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 intelektual yang menekankan pada proses mental untuk mengorganisasikan bahan yang telah diajarkan.

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. Dapat dipahami 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 disekolah.

*Game online* didefinisikan sebagai permainan yang berbasis elektronik dan visual yang dapat diakses oleh banyak orang tidak hanya bermain dengan sekelilingnya namun dapat bermain dengan pemain lain yang berbeda lokasi meskipun dalam waktu bersamaan. Dapat disimpulkan bahwa

bermain *Game online* sangat berpengaruh terhadap pemainnya sehingga membuat betah untuk memainkannya. Pemain game dapat mengontrol diri dan waktunya dalam bermain *game online*, namun jika dilakukan secara berulang-ulang juga akan berdampak negatif bagi pemainnya.

Berdasarkan pengertian di atas dapat dipahami bahwa keduanya saling berkaitan antara bermain *game online* dengan hasil belajar PAI. Dalam hal ini orang tua harus dapat meluangkan waktunya untuk mengawasi kegiatan anak baik di dalam maupun di luar rumah, serta memantau perkembangan kondisi serta perubahan psikologis anak. Hal ini senada dengan beberapa teori yang mengatakan bahwa adanya “Keterkaitan Bermain *Game Online* terhadap Hasil Belajar PAI”.

1. Lase, 2019 yang mengatakan bahwa kemajuan di bidang teknologi juga berdampak kepada sikap, perilaku, dan karakter peserta didik. Diantaranya kecanduan internet dan malas belajar akibat *game online* mengakibatkan kehilangan banyak waktu bermain dan peserta didik lebih fokus dengan perangkat digitalnya, menjadikan kurangnya kehidupan sosial, bahkan menurunkan hasil dan prestasi belajar peserta didik.<sup>23</sup>
2. Marsden & Weston, 2017 yang mengatakan bahwa saat ini banyak hal yang membuat anak kurang memiliki waktu bereksplorasi secara fisik, misalnya anak-anak lebih menonton tv, bermain video game dan *game online*. anak lebih banyak berkomunikasi dengan benda mati daripada benda hidup. Anak lebih banyak terduduk di depan alat/benda permainan

---

<sup>23</sup> Anim Purwanto, *Konsep Dasar Penelitian Kualitatif Teori dan Contoh Praktis*, 233.

daripada bergerak dengan kemampuan fisiknya. Akibatnya anak mengalami obesitas, kurang bersosialisasi, dan egois.<sup>24</sup>

3. Gillebaart, 2018 yang mengatakan bahwa aktif bermain *game online* seringkali dikaitkan dengan terganggunya aktivitas yang justru lebih penting dibandingkan *game online*. Misalkan bekerja, belajar, dan berinteraksi sosial. Selain itu, *game online* dan aktivitas penting lainnya juga memiliki sifat yang berlawanan. Kepuasan bermain *game online* bisa diperoleh secara cepat karena *game online* hanya membutuhkan waktu beberapa jam. Adapun aktivitas lain yang dianggap lebih penting harus ditempuh sangat lama agar memperoleh kepuasan. Misalnya ketika individu belajar, maka hasil dari belajar tidak diperoleh secara langsung, namun harus menunggu sampai individu dapat mengimplementasikan ilmunya.<sup>25</sup>

Dari beberapa teori di atas, dapat disimpulkan bahwa jika terlalu intens bermain *game online* maka akan berdampak negatif pada diri sendiri yaitu memiliki sifat malas mengerjakan tugas karena terlalu lama dalam bermain, bahkan bisa berdampak pada lingkungan sekitar karena kurangnya bersosialisasi.

#### **D. Kerangka Berpikir**

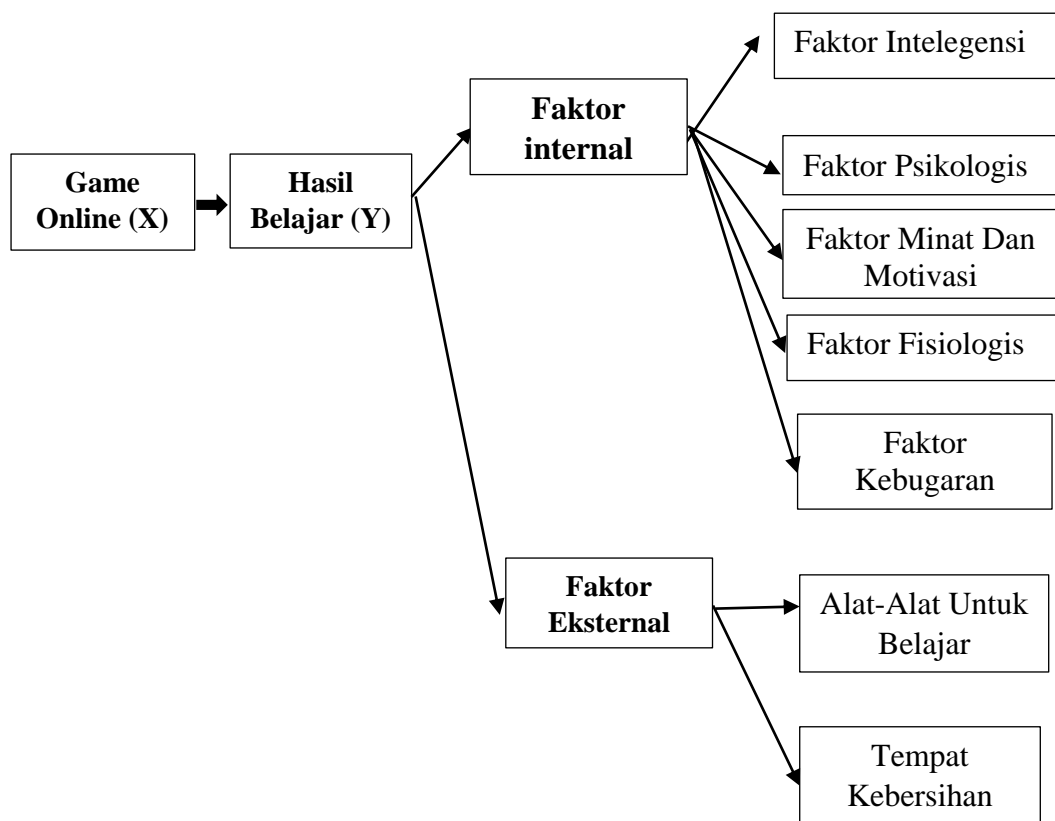
Kerangka berpikir adalah bagaimana peneliti merumuskan berbagai teori-teori serta pemikiran yang ada berdasarkan studi literatur yang relevan,

---

<sup>24</sup> Masganti Siti, *Optimalisasi Kecerdasan Majemuk Anak Usia Dini dengan Permainan Tradisional* (Jakarta: Kencana, 2021), 2.

<sup>25</sup> Ahmad Syaifudin, *Psikologi Siber Memahami Interaksi dan Perilaku Manusia dalam Dunia Digital* (Jakarta: Kencana, 2023), 112–13.

kerangka berpikir bisa bermanfaat untuk mengembangkan hipotesis penelitian, menjelaskan deskripsi riset penelitian, atau menjabarkan terkait dengan permasalahan-permasalahan yang akan dieksplorasi lebih lanjut. Maka sebelum merumuskan hipotesis diperlukan kerangka berpikir. Pada penelitian ini, kerangka berpikirnya sebagai berikut:



Gambar 2.1  
Kerangka Berpikir Penelitian

### E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan kebenaran/jawaban sementara terhadap masalah yang akan diteliti dalam bentuk kalimat pernyataan. Hipotesis diartikan sebagai “pernyataan atau merupakan dugaan mengenai apa saja yang akan

diamati dalam usaha untuk memahaminya”.<sup>26</sup> Berdasarkan pengertian tersebut dapat penulis rumuskan mengenai hipotesis sebagai berikut:

Ha: Ada Pengaruh bermain *Game Online* terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran PAI Kelas VII SMP Ma’arif 1 Metro Utara.

---

<sup>26</sup>Budi Gautama Siregar, *Metode Penelitian Ekonomi dan Bisnis* (Medan: CV Merdeka Kreasi Grup, 2021), 39.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Rancangan Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan penulis adalah penelitian kuantitatif. Adapun yang penulis maksud ialah jenis penelitian kuantitatif yang sifatnya dapat dihitung menggunakan angka atau secara langsung.<sup>1</sup>

Metode penelitian kuantitatif merupakan metode tradisional karena metode yang sudah lama. Metode kuantitatif ini dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu yang telah memenuhi kaidah-kaidah ilmiah. Pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/analisis statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.<sup>2</sup>

Apabila dihubungkan dengan penelitian yang penulis teliti, sehingga dapat dijelaskan bahwa variabel pertama (variabel bebas) yaitu bermain *game online* diduga menjadi sebab atau pengaruh terhadap variabel kedua (variabel terikat) yaitu hasil belajar Siswa Mata Pelajaran PAI Kelas VII SMP Ma'arif 1 Metro Utara. Akan tetapi pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif, dimana pendekatan ini bermaksud “penelitian yang didalamnya menggunakan analisis data yang berbentuk numerik/angka yang diperoleh dari metode statistika.

---

<sup>1</sup> Muhammad Darwin, *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif* (Jawa Barat: CV MEDIA SAINS INDONESIA, 2021), 13.

<sup>2</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, CV, 2013), 7.

Berdasarkan penjelasan di atas, penulis simpulkan bahwa jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif serta sifat penelitian ini adalah korelasi sebab akibat atau pengaruh terkait penggunaan pendekatan kuantitatif. Dengan pendekatan ini (kuantitatif) peneliti ingin mengetahui seberapa besar pengaruh bermain *game online* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran PAI kelas VII SMP Ma'arif 1 Metro Utara.

## B. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional adalah “petunjuk tentang bagaimana suatu variabel diukur untuk memudahkan memudahkan penelitian”.<sup>3</sup> Definisi operasional adalah suatu alat bisa berupa sifat atau nilai dari objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang telah ditetapkan oleh sang peneliti untuk kemudian dipelajari dan selanjutnya ditarik kesimpulannya”.<sup>4</sup>

Berdasarkan uraian di atas, maka pembahasan definisi operasional variabel merupakan suatu petunjuk bagi penulis untuk memberikan suatu penjelasan dari variabel yang dibahas, yaitu *game online* dan hasil belajar, Oleh sebab itu, definisi operasional penelitian ini sebagai berikut:

### 1. Variabel Bebas (*Game Online*)

Variabel bebas dalam penelitian ini yang dilakukan oleh penulis adalah *game online game online* adalah sebuah game yang dimana terdapat seseorang atau lebih untuk memainkan game tersebut yang terkoneksi dengan internet dan didalam game tersebut bisa berkomunikasi

---

<sup>3</sup>Sandu Siyoto, *Dasar Metodologi Penelitian* (Sleman: Literasi Media Publishing, 2015), 16.

<sup>4</sup> Widjono, *BAHASA INDONESIA: Mata Kuliah Pengembangan Kepribadian di Perguruan Tinggi* (Jakarta: PT. Grasindo, 2007), 120.



satu dengan yang lain. Indikator *game online* yang diperoleh dari kajian teori yang relevan sebagai berikut:

a. Tempat bermain *game online*

Tempat bermain *game online* ini adalah tempat yang biasa digunakan oleh para siswa menghabiskan waktu untuk bermain *game online*. Beberapa tempat yang dijadikan bermain *game online* seperti warnet, rumah, dan kafe.

b. Waktu dalam bermain *game online*

Bermain *game online* ini menghabiskan banyak waktu, kurang lebih 3-5 jam untuk seorang gamers. Tetapi sekarang banyak yang memainkan *game online* lebih dari jam tersebut apalagi diwaktu libur.

c. Jenis *game online*

Jenis game yang sering dimainkan adalah *mobile legend*, *FF*, *hago* dan masih banyak yang lainnya.<sup>5</sup>

d. Kecenderungan bermain game daripada mengerjakan tugas

Kecenderungan mengerjakan tugas daripada bermain *game online* kurang terlihat pada siswa yang menyukai *game online*. Karena lebih cenderung memilih untuk bermain *game online* daripada mengerjakan tugas. Apalagi tugas yang pencarian jawaban terdapat digoggle, tugas belum selesai mereka sudah bermain game.

---

<sup>5</sup> Sapto Irawan, "Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online Peserta Didik," 13.

## 2. Variable Terikat (Hasil Belajar)

Variabel terikat dari penelitian yang dilakukan penulis adalah Hasil Belajar, yang dimaksud adalah suatu usaha yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan perubahan tingkah laku di dalam pendidikan secara menyeluruh sebagai hasil dari pengalaman sendiri di dalam berinteraksi dengan lingkungan dalam proses belajar. Variabel terikat intinya yaitu sebagai variabel yang dipegaruhi atau yang disebabkan oleh variabel lainnya.<sup>6</sup> Kondisi ini berkaitan dengan keaktifan belajar, rajin dalam mengerjakan tugas, menjalani ujian-ujian serta taat pada peraturan yang berlaku di sekolah. Adapun Benyamin Bloom (1992) mengklasifikasikan indikator hasil belajar sebagai berikut:

- a. Ranah kognitif (pengetahuan), ranah ini memfokuskan terhadap bagaimana siswa mendapat pengetahuan bidang akademik melalui metode pelajaran maupun berupa penyampaian informasi.
- b. Ranah afektif, ranah ini berkaitan dengan nilai, sikap, atau keyakinan yang memiliki peran penting di dalam diri seseorang (tingkah laku).
- c. Ranah psikomotorik, ranah ini berkaitan dengan keterampilan, dan pengembangan yang digunakan pada kinerja praktek didalam penguasaan keterampilan tersebut.<sup>7</sup>

Pedoman evaluasi yang digunakan merupakan kegiatan yang dilakukan oleh seorang guru dalam menyampaikan materi pembelajaran

---

<sup>6</sup> Muh. Fitrah, *Metodologi Penelitian; Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas & Studi Kasus* (Jawa Barat: CV Jejak, 2017), 123.

<sup>7</sup> Amalia Khusnul Khotimah, *Penerapan E-Learning Beri Blog pada Pembelajaran*, 33.

kepada siswa. Bagi guru evaluasi ialah media yang tak terpisahkan karena didalamnya dapat mendapatkan informasi pencapaian hasil belajar.

Cakupan evaluasi terbagi menjadi: Evaluasi hasil belajar, program pembelajaran/kurikulum, evaluasi peralatan seperti buku, media, dan alat-alat peraga penunjang proses belajar, serta tujuan yang akan dicapai pada proses evaluasi. Secara garis besar evaluasi pembelajaran dibedakan menjadi tiga macam keluasaan yaitu: pencapaian akademik, evaluasi kecakapan (*aptitude*) dan evaluasi penyesuaian personal sosial.<sup>8</sup>

## C. Populasi dan sampel dan Teknik Pengambilan Sampel

### 1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas kelompok orang yang memiliki kejadian, minat yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian disimpulkan. Populasi adalah kumpulan dari keseluruhan subjek dan objek yang akan menjadi sasaran penelitian dan memenuhi syarat-syarat tertentu berkaitan dengan masalah penelitian.<sup>9</sup> Populasi ini bukan hanya orang atau subjek dan objek, tetapi cakupan populasi lebih luas yaitu meliputi karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh subjek atau objek yang akan diteliti.<sup>10</sup>

Jadi populasi bukan sekedar orang saja, tetapi populasi juga termasuk objek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan

---

<sup>8</sup> Haryanto, *Evaluasi Pembelajaran (Konsep dan Manajemen)* (Yogyakarta: IKAPI, 2020), 15–16.

<sup>9</sup> Eddy Roflin, *Populasi, Sampel, Variabel dalam Penelitian Kedokteran* (Jawa Tengah: PT Nasya Expanding Manajemen, 2021), 4–6.

<sup>10</sup> Slamet Riyanto, *Metode Riset Penelitian Kuantitatif* (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2020), 11.

hanya sekedar jumlah yang ada pada objek atau subjek yang akan dipelajari, tetapi populasi meliputi seluruh karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh subjek dan objek tersebut.

Populasi pada penelitian ini yaitu siswa kelas VII SMP Ma'arif 1 Metro Utara yang berjumlah 57 siswa, yaitu:

**Tabel 3.0**

**Jumlah Siswa Kelas VII Tahun 2021/2022**

<b>Kelas</b>	<b>Jenis Kelamin (L)</b>	<b>Jenis Kelamin (P)</b>	<b>Jumlah</b>
VII.A	20	10	30
VII.B	17	10	27
JUMLAH	37	20	57
<b>JUMLAH</b>	<b>37</b>	<b>20</b>	<b>57</b>

## 2. Sampel

Sampel adalah sebagian kecil atau wakil dari populasi yang sedang/akan diteliti dan memiliki ciri-ciri atau keadaan tertentu. “sampel Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi”.<sup>11</sup>

Untuk menentukan jumlah anggota sampel dalam penelitian ini maka Peneliti akan menggunakan pedoman sebagai berikut, “jika ukuran populasi di atas 1.000 maka sampel sekitar 10% sudah cukup, tetapi jika ukuran populasinya sekitar 100, maka sampel paling sedikit 30%, dan kalau ukuran populasinya 30 maka sampelnya harus 100%”.<sup>12</sup>

<sup>11</sup> Rahmawida, *Metodologi Penelitian Sosial* (Aceh: IKAPI, 2012), 56.

<sup>12</sup> Deni Darmawan, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016), 143.

Berdasarkan uraian pendapat di atas, dapat disimpulkan sampel merupakan sebagian dari populasi yang nilai atau karakteristiknya akan diukur agar kita dapat menduga karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Sampel pada penelitian ini ialah 57 siswa kelas VII SMP Ma'arif 1 Metro Utara. Dari pengertian tersebut dapat dipahami bahwa yang dimaksud dalam sebuah penelitian adalah jumlah subjek penelitian tertentu yang diambil dari populasi. Dalam penelitian ini seluruh anggota populasi diambil.

### 3. Teknik Sampling

Teknik sampling adalah teknik pengambilan sampel yang cara pengambilannya dari sebagian dari populasi sedemikian rupa. Menurut pendapat lain menjelaskan bahwa teknik sampling adalah metode atau cara menentukan anggota sampel atau besarnya sampel. Sedangkan pendapat lain, teknik pengambilan sampel adalah teknik untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian.<sup>13</sup>

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat penulis simpulkan bahwa teknik pengambilan sampel adalah suatu metode pemilihan dalam menentukan sampel yang terdiri dari populasi didalam penelitian. Dan didalam penelitian ini, penulis menggunakan teknik *Sampling Total*.

Yang dimaksud teknik *Sampling Total* adalah teknik pengambilan sampel apabila semua unit populasi dijadikan unit sampel. *Total Sampling* juga sering digunakan pada penelitian yang mudah karena teknik ini

---

<sup>13</sup> Bagus Sumargo, *Teknik Sampling* (Jakarta Timur: IKAPI, 2020), 19.

mengambil semua sampel yang relatif kecil.<sup>14</sup> *Total sampling* juga sering dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil (kurang dari 100 orang).<sup>15</sup>

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, penulis menyimpulkan bahwa teknik *Total Sampling* adalah teknik yang digunakan dalam menentukan sampel didalam kelas bila anggota kelas relatif kecil.

## D. Teknik Pengumpulan Data

### 1. Metode Angket

Metode angket sering kali disebut dengan (Quesioner) atau dalam bahasa Inggris yaitu *Questionnaire* (daftar pertanyaan). Yang dimaksud daftar pertanyaan disini yaitu serangkaian daftar yang disusun secara sistematis yang bertujuan untuk mengetahui hal-hal penting dari responden. Setelah data diisi oleh responden kemudian data diberikan lagi kepada peneliti.<sup>16</sup> Angket atau quesioner dapat berupa pertanyaan-pertanyaan yang sifatnya tertutup atau terbuka yang dapat diberikan kepada responden.<sup>17</sup>

Berdasarkan penjelasan di atas, yang dimaksud dengan metode angket adalah suatu cara yang digunakan untuk mendapatkan data dari responden berupa soal yang dijawab dari responden secara teks atau tertulis yang telah disiapkan sebelumnya oleh peneliti berupa pertanyaan

---

<sup>14</sup> Eddy Roflin, *Statistika Dasar* (Jawa Tengah: PT Nasya Expanding Manajement, 2022), 23.

<sup>15</sup> Henny Sapitri, *Buku Ajar Metodologi Penelitian Kesehatan* (Malang: Ahlimedia Press, 2021), 149.

<sup>16</sup> Noer Rohmah, *Psikologi Agama* (Surabaya: CV Jakad Media Publishing, 2020), 26.

<sup>17</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, 142.

dan jawabannya sehingga responden tinggal memilih jawaban atau tanda (x).

Metode kusioner atau angket pada penelitian ini digunakan untuk memperoleh data terkait pengaruh *game online*. Untuk memperoleh data tentang game online penelitian ini menggunakan angket langsung kepada responden yang bersangkutan yaitu siswa. Dalam penelitian ini jenis angket yang digunakan adalah jenis angket berstruktur dalam bentuk multiple chooise (pilihan ganda).<sup>18</sup>

Kemudian untuk penilaian hasil angket, untuk pedoman penulis menggunakan jenis skala likert dan jenisnya berbentuk 4 pilihan ganda sebagai alternatif jawaban. Adapun alternatif jawaban yang dianggap sesuai dengan kriteria pertanyaannya ialah untuk jawaban

- a. (Selalu) diberi skor 4
- b. (Sering) diberi skor 3
- c. (Kadang-kadang) diberi skor 2
- d. (Tidak Pernah) diberi skor 1

## 2. Metode dokumentasi

Metode dokumentasi merupakan metode pengumpulan data yang umum digunakan dalam penelitian. Metode dokumentasi adalah proses pencarian dan pengumpulan data (variabel) yang berupa buku, majalah, notulensi rapat, majalah, literature, video, foto, korpus audio dan lain

---

<sup>18</sup> Dinny Devi Triana, *Penilaian Kelas dalam Pembelajaran Tari* (Surabaya: CV Jakad Media Publishing, 2020), 44–45.

sebagainya.<sup>19</sup> Metode dokumentasi digunakan juga untuk mendapatkan Legger hasil belajar PAI dari guru mata pelajaran.

Metode dokumentasi adalah pendukung metode kuesioner, yang dapat digunakan sebagai mengambil data hasil belajar mata pelajaran PAI siswa dan mengenai terkait jumlah staf, jumlah siswa, profil umum SMP Ma'arif 1 Metro Utara.

### E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah “alat atau fasilitas yang digunakan oleh penulis dalam mengumpulkan data agar pekerjaan terasa lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam aerti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah.

**Tabel 3.1**  
**Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen**

No	Teknik Pengumpulan Data	Instrumen
1	Angket	Angket
2	Dokumentasi	Lengger

Instrument pokok yang digunakan untuk mengetahui variable pengaruh bermain *game online* adalah angket yang diberikan kepada responden. Isntrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas kisi-kisi umum dan kisi-kisi khusus.

1. Kisi-kisi umum adalah kisi-kisi yang dibuat untuk menggambarkan se mua variable yang akan diukur, dilengkapi dengan semua kemungkinan sumber data, semua metode instrument yang mungkin dipakai

---

<sup>19</sup> Slamet Riyanto, *Metode Riset Penelitian Kuantitatif*, 28.



2. Kisi-kisi khusus adalah kisi-kisi yang dibuat untuk menggambarkan rancangan butir-butir yang akan disusun untuk suatu instrument.

Berdasarkan uraian di atas, maka rancangan kisi-kisi instrument dalam penelitian diperlukan untuk menggambarkan variable x (pengaruh bermain *game online*) dan variable Y (hasil belajar siswa) dilengkapi dengan teknik pengumpulan data yang digunakan. Kisi-kisi instrumen disusun berdasarkan indikator masing-masing variable penelitian, yang selanjutnya akan digunakan sebagai bahan dalam pengumpulan data lapangan.

Kisi-kisi instrumen ini didapatkan dari pengertian operasional pada masing-masing variabel yang didasarkan atas penelitian teoritis dan kemudian dikembangkan menjadi indikator-indikator yang kemudian dijelaskan dalam pertanyaan.

Adapun rancangan kisi-kisi instrument dalam penelitian ini dijabarkan dalam table berikut ini:

**Tabel 3.2**  
**Kisi-kisi Umum Instrumen Variabel Penelitian tentang Pengaruh Bermain Game Online terhadap Hasil Belajar Siswa**

No	Variabel	Indikator	Butir soal	Jumlah
1.	<b>Game Online (X)</b>	1. Game online dapat membuat anak malas belajar dan kecanduan 2. Game online berpeluang mengajarkan judi 3. Game online dapat menyebabkan kelelahan, sakit punggung, dan pusing 4. Game online terkadang	1,2,3,4,5  6,7,8  9,10,11,12  13,14,15 16,17	20 Soal

		membutuhkan biaya 5. Game online dapat mengakibatkan kurangnya sosialisasi	18,19,20	
<b>2.</b>	<b>Hasil Belajar (Y)</b>	Data yang diperoleh dari dokumentasi guru Pendidikan Agama Islam		

### 3. Pengujian Instrument

#### a. Validitas

Validitas adalah “suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kesalihan suatu tes. Suatu tes dikatakan valid apabila tes tersebut mengukur apa yang hendak diukur”.<sup>20</sup>

Validitas adalah keadaan yang sebenarnya menunjukkan adanya konstruk, atau cara peneliti mengaplikasikan ide dalam definisi konseptual dan suatu ukuran. Maksudnya disini bahwa validitas mengacu pada seberapa baik ide tentang realitas “kenyataan” dengan realitas aktual didalam proses pengukuran.<sup>21</sup>

Berdasarkan pendapat di atas, penulis simpulkan bahwa validitas adalah standar atau dasar ukuran yang digunakan didalam menentukan keakuratan sebuah instrument dalam pengukuran. Adapun uji validitas dalam penelitian ini menggunakan korelasi product moment. Rumus korelasi product moment yang digunakan adalah sebagai berikut:

<sup>20</sup> Nikolaus Duli, *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Beberapa Konsep Dasar untuk Penulisan Skripsi dan Analisis Data dengan SPSS* (Sleman: CV Budi Utama, 2019), 104.

<sup>21</sup> Supriyadi, *Evaluasi Pendidikan* (Jawa Tengah: PT Nasya Expanding Manajement, 2021), 40.

$$r_{xy} = \frac{N(\Sigma XY) - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{\{N(\Sigma x^2)\{N\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2\}}}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  = Koefisien korelasi antara variabel x dan variabel y

$\Sigma xy$  = Jumlah perkalian antara x dan y

$\Sigma x^2$  = Jumlah kuadrat x

$\Sigma y^2$  = Jumlah kuadrat <sup>22</sup>

#### 1). Hasil Uji Coba Validitas

Untuk menguji coba validitas angket yang akan digunakan dalam penelitian dan mengambil data mengenai variabel tentang *game online*. Penulis menggunakan rumus korelasi pearson. Validitas suatu instrumen dapat dievaluasi dengan menggunakan uji validitas. Dalam melakukan interpretasi hasil output uji validitas terdapat dua cara, yakni dengan melihat nilai signifikan (sig 2 tailed). Jika signifikansi < 0,05 maka item valid, berdasarkan data output validitas pada tabel di atas dapat diketahui seluruh butir item memiliki nilai signifikansi (sig 2 tailed) < 0,05. Untuk menguji validitas instrument penelitian, penulis membagikan angket kepada 15 responden di luar anggota sampel dari siswa kelas VII, dengan jumlah soal 20 untuk variabel X (*Game Online*).

Di bawah ini adalah gambar 1, hasil uji validitas X menggunakan SPSS.

---

<sup>22</sup> Ellisa Fitri Tanjung, *Hubungan Pola Asuh dalam Asrama di Pondok Pesantren Quddusussalam Tapanuli Tengah* (Medan: Umsu Press, 2021), 42.

SkorTotal	Pearson Correlation	,807**	,734**	,727**	,731**	,757**	,792**	,701**	,709**	,812**	,764**	,706**	,724**	,747**	,728**
	Sig. (2-tailed)	,000	,002	,002	,002	,001	,000	,004	,003	,000	,001	,003	,002	,001	,002
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15

		,734**	,738**	,786**	,727**	,731**	,763**	1
		,002	,002	,001	,002	,002	,001	
		15	15	15	15	15	15	15

Berdasarkan hasil uji analisis data menggunakan SPSS, dapat disimpulkan bahwa sebagai berikut:

**Tabel 3.3 Hasil Uji Validitas Variabel X (*Game Online*)**

Item	Signifikansi (Sig 2 tailed)	r-hitung	r-tabel	Validitas
1	0,000	0,807	0,5140	Valid
2	0,002	0,734	0,5140	Valid
3	0,002	0,727	0,5140	Valid
4	0,002	0,731	0,5140	Valid
5	0,001	0,757	0,5140	Valid
6	0,000	0,792	0,5140	Valid
7	0,004	0,701	0,5140	Valid
8	0,003	0,709	0,5140	Valid
9	0,000	0,812	0,5140	Valid
10	0,001	0,764	0,5140	Valid
11	0,003	0,706	0,5140	Valid
12	0,002	0,724	0,5140	Valid
13	0,001	0,747	0,5140	Valid
14	0,002	0,728	0,5140	Valid
15	0,002	0,734	0,5140	Valid
16	0,002	0,738	0,5140	Valid
17	0,001	0,786	0,5140	Valid
18	0,002	0,727	0,5140	Valid
19	0,002	0,731	0,5140	Valid
20	0,001	0,763	0,5140	Valid

Sumber: Uji coba validitas variabel x menggunakan SPSS \*(terlampir)

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa dari 20 item pernyataan kuesioner yang diajukan dengan nilai  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel berdasarkan uji signifikan sehingga dapat disimpulkan bahwa dari 20 butir pernyataan yang diajukan semua pernyataan dinyatakan valid karena nilai  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel.

Dengan kata lain seluruh item dinyatakan valid. Selain itu dikuatkan juga dengan adanya nilai person coreelation ( $r$ -hitung) yang disetiap nomor  $>$   $r$ -table,  $r$ -table dalam penelitian ini adalah untuk  $df=13$  adalah 0,5140 oleh karena itu dapat diketahui bahwa keseluruhan item memiliki  $r$ -hitung yang lebih besar daripada  $r$ -tabel. Dengan kata lain, dapat disimpulkan seluruh item dapat dinyatakan valid baik dilihat dari nilai signifikansi maupun  $r$ -hitung.

\*(Data dan analisis uji terlampir) hal 104.

#### b. Reliabilitas

Reliabilitas merupakan alat ukur yang menunjukkan serangkaian konsistensi tingkat keajaektifan dari hasil penelitian, pengertian reliabilitas adalah “ suatu indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur yang dapat dipercaya atau diandalkan”.<sup>23</sup> Dan reliabilitas juga menunjukkan derajat kekeliruan pengukuran tak dapat ditentukan dengan pasti, melainkan hanya dapat diestimasi. Adapun rumus reliabilitas pada penelitian ini menggunakan rumus *Spearman Brown* sebagai berikut :

---

<sup>23</sup> Andi Badli Rompegading, *Dasar-Dasar Evaluasi Hasil Pembelajaran Biologi* (Sumatera Barat: Lembaga Pendidikan dan Pelatihan Balai Insan Cendekia, 2022), 91.

$$r_{11} = \frac{2xr_{1/2}^{1/2}}{1 = r_{1/2}^{1/2}}$$

Keterangan:

$r_{1/2}^{1/2}$  = Korelasi antara skor-skor setiap belahan teks

$r_{11}$  = Koefisien reliabilitas yang sudah disesuaikan.<sup>24</sup>

#### 1) Hasil Uji Coba Reabilitas (Variabel X)

Uji reabilitas instrumen dilakukan dengan menggunakan teknik cronbach's alfa. Kuesioner dikatakan reliabel jika nilai Cronbach's Alpha > 0,60 dan begitu sebaliknya. Kuesioner dikatakan tidak reliabel jika nilai Cronbach's Alpha < 0,60.

**Tabel 3.4**  
**Hasil Uji Reliabilitas Variabel X (*Game Online*)**

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,956	20

*Sumber: Penelitian SPSS 22.0*

Penulis telah melakukan uji reliabilitas instrumen pada angket uji coba dengan menggunakan responden di luar anggota sampel dengan menggunakan 20 anggota responden. Penulis menggunakan SPSS 22 untuk melakukan uji coba reliabilitas dan memperoleh hasil pada variable.

<sup>24</sup> Yusrizal, *Pengukuran & Evaluasi Hasil dan Proses Belajar* (Sleman: Pale Media Prima, 2016), 239.

Berdasarkan data hasil cronbach's alpha reliability statistics diketahui bahwa nilai cronbach's alpha dari hasil uji reliabilitas adalah 0,956. Dalam melakukan interpretasi hasil output reliabilitas jika diketahui nilai cronbach's alpha  $> 0,6$  maka instrumen dinyatakan reliabel. Dari hasil penghitungan SPSS diketahui nilai cronbach's alpha instrumen *game online* adalah 0,956. Hal itu berarti bahwa nilai cronbach's alpha  $> 0,6$  maka dapat dinyatakan bahwa instrumen dalam penelitian ini dinyatakan reliabel.

\*(Data dan analisis uji coba terlampir) hal 105.

#### 4. Uji prasyarat

##### a. Uji Homogen

Uji homogen merupakan data yang bertujuan untuk mengetahui apakah datanya memiliki varians yang sama. Uji homogen ialah uji yang menilai adakah perbedaan varians antara kedua kelompok atau lebih.<sup>25</sup> Uji homogenitas adalah uji persyaratan analisis tentang kelayakan data untuk dianalisis dengan menggunakan uji statistik tertentu. uji ini berkaitan dengan pengujian statistik parametrik, seperti uji komparatif dan uji independen sampel tes.

---

<sup>25</sup> Norfai, *Aplikasi Program Stata: Analisis Data Penelitian untuk Bidang Kesehatan* (Jawa Tengah: Lakeisha, 2022), 58.

b. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan uji persyaratan tentang kelayakan data untuk dianalisis dengan menggunakan statistik parametik atau statistik nonparametik. Melalui uji normalitas sebuah data hasil penelitian dapat diketahui bentuk distribusi data tersebut, baik data normal maupun tidak. Uji statistik yang sering digunakan dalam uji normalitas adalah uji Kolmogorov Smirnov.<sup>26</sup>

**F. Teknik Analisis Data**

Analisis data yaitu suatu metode yang digunakan menganalisis data penelitian, data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data kuantitatif berasal dari angket dengan teknik analisis data Produk Moment yaitu:

$$r_{XY} = \frac{n(\sum XY) - (\sum X) \cdot (\sum Y)}{\sqrt{\{n \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2\} \cdot \{\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  = Koefesien korelasi score butir dengan score total

$\sum Y$  = Jumlah score total

$\sum X$  = Jumlah score butir

$\sum XY$  = Jumlah perkalian antara score total dan score butir

$\sum X^2$  = Jumlah kuadrat score butir

$\sum Y^2$  = Jumlah kuadrat score total

$n$  = Banyaknya responden.<sup>27</sup>

---

<sup>26</sup> Misbahuddin dan Iqbal Hasan, *Analisis Data Penelitian dengan Statistik* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013), 278–79.

<sup>27</sup> Ellisa Fitri Tanjung, *Hubungan Pola Asuh dalam Asrama di Pondok Pesantren Quddusussalam Tapanuli Tengah*, 42.



## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi Lokasi Penelitian**

##### **1. Temuan Umum**

###### **a. Sejarah singkat berdirinya SMP Ma'arif 1 Metro Utara**

Sekolah Menengah Pertama (SMP) Ma'arif I Kecamatan Metro Utara merupakan Lembaga Pendidikan yang mempunyai misi agama yang berada di bawah naungan Lembaga Pendidikan Ma'arif Kota Metro. Lembaga Pendidikan Ma'arif adalah salah satu komponen yang terdapat dalam organisasi Nahdlatul Ulama yang bergerak di bidang pendidikan.

Berdasarkan rekomendasi Ketua Cabang Pendidikan Ma'arif Metro Lampung Tengah nomor: PC/226/A.I/XII/1982 maka SMP Ma'arif 1 Metro Utara berdiri tepatnya pada tanggal 5 Desember 1982 yang berlokasi di desa Purwosari Kecamatan Metro. Sekolah Menengah Pertama (SMP) Ma'arif I pertama kali berdiri dipimpin oleh Andi Rasyid Djalil, BA dengan dibantu oleh beberapa tenaga pengajar ketika itu.

Dalam waktu yang relatif singkat SMP Ma'arif I Kecamatan Metro Utara mengalami perkembangan yang sangat signifikan dimana semula berdiri belum memiliki gedung sendiri dan sementara menumpang pada sekolah Madrasah Ibtidaiyah Nahdlatu Ulama (MINU) Purwosari dan 3 tahun kemudian yaitu tahun 1985 telah

memiliki gedung sendiri wakif tanah dari bapak Hi. Ismail yang berlokasi di Jalan RA Kartini hingga sampai sekarang. Sejak pertama berdiri hingga tahun 2015 telah mengalami 6 kali pergantian pimpinan yaitu:

- a. Andi Rasyid Djalil, BA.
- b. Anton Rendra, MBA.
- c. Drs. Azhari Mukhtar.
- d. Sunaryo, BA.
- e. Abrori, BA.
- f. Amat Subari, S.Pd.I

Sejak tahun 2015 hingga sekarang Tahun 2019, SMP Ma'arif I Kecamatan Metro melalui keputusan Nomor: 436/PC/LPM.KM/SK/A.II/VII/2019 tanggal 23 Juli 2019 resmi dipimpin oleh Bapak Muhaimin, M.Pd.I. Pada tahun 2015/2016 Sekolah Menengah Pertama (SMP) Ma'arif I Metro telah melaksanakan UNBK (Ujian Nasional Berbasis Komputer) sendiri yang bertempat di SMP Ma'arif 1 Metro.

Demikian sejarah singkat berdirinya SMP Ma'arif 1 Metro ini kami susun dengan segala keterbatasan yang ada agar bisa bermanfaat dalam penyusunan penelitian-penelitian yang berhubungan dengan sekolah kami. identitas Sekolah SMP Ma'arif 1 Metro Utara, sebagai berikut:

No. Registrasi : 19020004

Nama Sekolah : SMP Ma'arif 1 Metro  
Alamat : Jl. RA Kartini Purwosari Kecamatan Metro Utara  
Kab/Kota : Metro  
Profinsi : Lampung  
Tahun Berdiri : 1982  
Email : smpmaarifmetro@yahoo.comm

**b. Visi dan Misi SMP Ma'arif 1 Metro Utara**

**1) Visi Sekolah**

Terwujudnya Generasi yang Beriman, Berakhlakul Karimah, Kreatif dan Berprestasi Berlandaskan Ajaran Islam yang Berhaluan Ahlussunnah Waljama'ah an-Nahdliyyah.

**2) Misi Sekolah**

- a) Meningkatkan penghayatan dan pengamalan ajara islam yang berhaluan Ahlussunnah waljama'ah an-Nahdliyyah dalam kehidupan nyata
- b) Mengupayakan peningkatan kesejahteraan guru dan pegawai
- c) Menyediakan sarana dan prasarana agar tercipta pembelajaran yang berkualitas
- d) Mengembangkan pembelajaran dan bimbingan yang bervariasi dan inovatif
- e) Mendorong dan membantu siswa untuk mengembangkan potensi diri secara maksimal.

- f) Menciptakan semangat bersaing secara intensif kepada seluruh warga sekolah
- g) Meningkatkan kerukunan antar warga sekolah (silaturahmi) sebagai *Mini Society* yang menonjolkan kekeluargaan
- h) Menjalin kerjasama dengan Lembaga/ Badan/ Instansi pemerintah/ swasta maupun perorangan
- i) Menerapkan Kurikulum Merdeka sebagai dasar pembelajaran
- j) Melaksanakan manajemen yang inovatif partisipatif, akomodatif dari seluruh warga sekolah
- k) Mengembangkan lingkungan sekolah yang aman, bersih, indah, kondusif, dan harmonis.

### **3) Tujuan SMP Ma'arif 1 Metro Utara**

Tujuan Pendidikan SMP Ma'arif 1 Metro Utara selama 4 Tahun kedepan adalah untuk:

- a) Mengembangkan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, dan menerapkan Kurikulum Merdeka dalam proses pembelajaran.
- b) Meningkatkan skor (GSA) dan mencapai standar kelulusan.
- c) Menerapkan proses pembelajaran dengan strategi pendekatan CTL dan belajar tuntas.
- d) Menyediakan sarana prasarana pendidikan dan media pembelajaran yang memenuhi standar pendidikan.

e) Menerapkan Boarding School.

**a. Daftar Siswa SMP Ma'arif 1 Metro Utara**

Data siswa SMP Ma'arif 1 Metro Utara yang dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.1**  
**Data Siswa SMP Ma'arif 1 Metro Tahun 2021/2022**

No	Kelas	TP. 2020/2021		TP. 2021/2022		Tp.2022/2023	
1	VII	75	3	75	3	83	3
2	VIII	57	2	69	3	60	3
3	IX	65	3	<b>57</b>	<b>2</b>	69	2
		197	8	201	8	212	8

*Sumber : Dokumentasi TU SMP Ma'arif 1 Metro Utara*

**b. Keadaan Guru dan Karyawan SMP Ma'arif 1 Metro Utara**

**Tabel 4.2**  
**Daftar Guru SMP Ma'arif 1 Metro Utara**

No	Nama	L/P	Pendidikan Terakhir	Mata Pelajaran yang diajarkan	Ket
1	Muhaimin, M.Pd.I	L	S-2 PAI	S-2 PAI	Kepala Sekolah
2	Delia Astuti, S.Pd	P	S-1Bhs Inggris	B. Inggris	Waka
3	Amat Subari S.Pd.I	L	S-1 PAI	PKN	Guru
4	Dra. Nurhayati	P	S-1 PAI	B. Indonesia	Guru
5	Sigit Wahyudi S.Ag	L	S-1 PAI	IPS	Guru
6	Tutik Marsiati, S.Ag	P	S-1 PAI	PAI/ Aswaja	Guru
7	Asna Milati Dewi, S,Pd	P	S-1 Fisika	IPA	Guru
8	Purnawirawaningsih, S.Pd	P	S-1 PAI	SBK	Guru
9	Irwan Nurdianto, S.Pd	L	S-1 Matematika	Matematika	Guru
10	Amanatun Nisfah Nurun	P	S-2 Ekonomi	B.	Guru

	N, M.E		syariah	Indonesia	
11	Dian Astuti, S.Pd	P	S-1 BK	B. Lampung	Guru
12	Ria Puspita Widya N, S.Pd	P	S-1 Fisika	IPA	Guru
13	Manassika Fitria Miyanto, S.Pd	P	S-1 Bahasa Inggris	B. Inggris	Guru
14	Agil Nurmansyah, S.Pd	L	S-1 Matematika	Matematika	Bendahara Bos
15	M. Taufiqul Amri, S.Pd	L	S-1 Biologi	Penjaskes	Guru

*Sumber : Dokumentasi TU SMP Ma'arif 1 Metro Utara*

**Tabel 4.3**  
**Daftar Pegawai SMP Ma'arif 1 Metro Utara**

No	Nama	L/P	Pendidikan Terakhir	Ket
1	Tri Sigit Setiawan, A,Md	L	D-3 MIK	Staff/Operator
2	Defi Syifa Haryanti	P	MAN	KTU
3	Arif Ansori	L	SMK TKJ	Staff

*Sumber : Dokumentasi TU SMP Ma'arif 1 Metro Utara*

**c. Sarana dan Prasarana SMP Ma'arif 1 Metro Utara**

Untuk menunjang kegiatan belajar mengajar di SMP Ma'arif 1 Metro Utara dilakukan berbagai upaya dengan memenuhi sarana dan fasilitas belajar mengajar. Ketersediaan sarana dan prasarana merupakan salah satu komponen penting yang harus terpenuhi dalam menunjang pencapaian pendidikan. Sarana pembelajaran yang terdapat di SMP Ma'arif 1 Metro masih kurang memadai. Diantaranya, sekolah baru memiliki 2 LCD dan proyektor yang dipakai guru secara bergantian, serta ruang kepala sekolah masih satu ruangan dengan staf. Berikut ini adalah sarana dan prasarana yang ada di SMP Ma'arif 1 Metro:

**Tabel 4.4**  
**Keadaan Gedung/Fasilitas Sekolah**

No	Prasarana	Jumlah	Kondisi
1	Kantor guru	1	Baik
2	Ruang Kepsek	1	Baik
3	Ruang tata usaha	1	Kurang baik
4	Ruang Kelas	8	Baik
5	Perpustakaan	1	Baik
6	Lab	1	Baik
7	Lab IPA	1	Baik
8	Ruang BK	1	Kurang baik
9	Ruang Osis	1	Kurang baik
10	Kantin	1	Baik
11	Toilet guru	1	Baik
12	Toilet siswa	7	Baik
13	Lapangan olahraga	1	Baik

*Sumber : Dokumentasi TU SMP Ma'arif 1 Metro Utara*

**Tabel 4.5**  
**Profil Ruang Kelas SMP Ma'arif 1 Metro**

No	Kelas	Wali Kelas	Jumlah Siswa	Luas Ruang	Keadaan
1	VII A	Dian Astuti, S.Pd	30	42 m <sup>2</sup>	Baik
2	VII B	Tutik Marsiati, S.Ag	27	42 m <sup>2</sup>	Baik
3	VIII A	Manassika Fitria M, S.Pd	25	42 m <sup>2</sup>	Baik
4	VIII B	Purnawirawaningsih, S.Pd.I	28	42 m <sup>2</sup>	Baik
5	IX A	Irwan Nurdianto, S.Pd	32	42 m <sup>2</sup>	Baik
6	IX B	M. Taufiqul Amri, S.Pd	18	42 m <sup>2</sup>	Baik
7	IX C	Asna Milati Dewi, S.Pd	18	42 m <sup>2</sup>	Baik

**d. Keadaan Struktur Organisasi SMP Ma'arif 1 Metro**

Pengurus SMP Ma'arif 1 Metro bertugas sebagai penentu dan pengelola secara operasional kegiatan SMP Ma'arif 1 Metro secara struktural organisasi lembaga ini. Berikut ini adalah Struktur Organisasi SMP Ma'arif 1 Metro, yaitu:



Sumber : Dokumentasi TU SMP Ma'arif 1 Metro Utara

**Gambar 4.6**

### **Struktur Organisasi Sekolah SMP Ma'arif 1 Metro Utara**

## **2. Temuan Khusus**

### **a. Deskripsi Data Hasil Penelitian**

Deskripsi data yang disajikan dari hasil penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran secara umum mengenai penyebaran data yang diperoleh di lapangan. Pengumpulan data dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *game online* dengan hasil belajar PAI siswa di SMP Ma'arif 1 Metro Utara, peneliti menyebarkan angket yang diberikan kepada responden yang berada di kelas VII A dan VII B dengan jumlah sampel sebanyak 57 siswa. Data tentang *game online* diukur dengan menggunakan 20 item pertanyaan kuesioner. Setiap butir jawaban diberi skor 4 (Selalu) – 3 (Sering) – 2 (Kadang-kadang) – 1 (Tidak Pernah). Berdasarkan hasil angket yang telah diberikan kepada siswa kelas VII di SMP Ma'arif 1 Metro Utara, maka telah diperoleh data *game online* sebagai berikut:



**Tabel 4.5**  
**Data Hasil Angket *Game Online***

No	Nama	Skor Item Butir Soal																			Jumlah	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19		20
1	AFD	4	4	4	2	2	3	1	2	1	1	1	1	3	1	2	4	2	3	1	3	45
2	AY	2	1	2	2	1	3	1	1	3	1	2	2	3	1	1	2	2	1	3	1	35
3	ANA	3	1	1	2	2	3	1	2	1	1	3	1	1	3	2	1	2	1	1	2	34
4	AT	4	2	1	3	3	2	3	1	3	1	2	2	1	3	2	2	3	2	3	2	45
5	ALF	3	2	1	3	4	2	1	3	2	1	3	1	2	2	2	3	4	2	1	4	46
6	AFA	2	3	2	4	1	3	1	2	4	2	3	2	2	3	2	2	1	2	3	2	46
7	ASS	3	3	3	3	2	2	4	3	3	2	1	3	2	2	1	2	2	3	2	4	50
8	BLA	4	3	4	1	3	1	1	2	1	3	3	2	3	1	4	1	3	4	3	1	48
9	DS	3	2	1	4	3	3	1	2	3	2	4	3	2	4	2	4	3	2	4	4	56
10	DRO	2	1	3	1	3	1	1	1	1	2	2	1	2	1	2	1	3	1	2	1	32
11	DAS	3	4	3	4	2	2	4	2	3	3	2	1	4	2	3	2	3	3	2	2	54
12	FZ	2	3	2	1	1	3	1	1	2	3	1	2	1	1	2	1	1	1	2	1	32
13	VA	2	2	3	4	1	3	4	2	4	1	4	2	4	4	2	2	3	1	2	4	54
14	FK	3	1	2	2	2	1	3	1	2	1	1	2	3	1	2	1	2	1	2	1	34
15	FNR	1	1	3	1	1	1	1	1	3	1	1	1	3	2	3	3	2	1	1	3	34
16	GRI	3	1	1	1	3	3	1	3	1	2	3	2	2	1	2	1	1	2	1	1	35
17	GNV	2	2	3	1	2	3	4	1	3	1	3	2	3	1	3	3	1	3	3	1	45
18	IKA	4	1	2	2	1	1	2	2	2	2	2	3	4	1	4	3	2	4	1	4	47
19	MAA	2	1	3	3	1	3	2	1	4	1	2	2	2	1	4	2	1	2	4	4	45
20	MFI	3	1	2	2	1	1	2	2	4	1	3	2	1	4	3	3	3	1	1	4	44
21	MAA	2	2	1	2	1	1	2	2	1	2	3	2	1	1	1	1	2	3	1	3	34
22	MPD	2	2	2	1	2	3	1	2	4	2	2	4	3	2	2	3	2	1	4	2	46
23	NZ	2	2	1	3	2	1	3	2	2	4	1	4	1	4	4	1	4	1	2	1	45
24	NAI	3	2	1	1	4	2	1	2	2	3	2	1	3	3	4	2	3	3	2	4	48
25	IND	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
26	KI	4	1	1	1	1	3	2	3	3	4	1	2	1	3	2	3	4	2	2	1	44
27	RRA	1	2	1	1	1	3	2	2	2	3	1	1	4	1	1	2	2	2	1	4	37
28	RAR	4	2	2	2	3	4	2	4	2	1	2	3	1	1	2	1	2	1	4	1	44
29	FH	2	2	4	3	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	2	2	1	2	4	35
30	RJN	2	1	3	1	2	1	1	2	1	4	2	3	2	4	4	1	2	2	1	4	43
31	NAS	2	1	3	2	1	1	2	1	1	2	2	1	1	1	1	1	4	2	1	4	34
32	WSA	2	2	1	1	1	1	3	1	3	4	1	2	2	3	1	2	1	4	1	4	40
33	ADL	2	1	1	2	2	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	4	2	4	2	4	37
34	ALN	4	2	1	2	2	2	1	3	4	4	3	2	4	3	2	4	3	4	2	4	56
35	AKA	2	1	1	4	3	1	2	3	4	1	2	1	1	4	1	4	1	2	1	2	41
36	AAN	1	3	1	3	2	1	1	4	2	4	4	2	3	4	4	1	4	2	3	4	56
37	AYA	4	2	2	4	1	1	2	3	2	2	1	2	2	1	1	3	2	1	1	1	38
38	BAI	4	3	2	1	1	1	2	3	4	1	1	2	2	4	2	1	4	1	2	4	45
39	DSI	4	4	4	1	2	2	2	3	1	3	2	3	1	3	1	3	1	2	2	1	45
40	DRA	4	3	4	2	2	2	4	2	3	1	2	1	1	2	2	3	1	2	2	1	44
41	FMA	2	2	4	3	1	1	2	1	2	1	3	2	2	3	1	1	1	3	1	1	40
42	HDI	1	3	2	2	2	2	4	2	4	1	4	2	1	3	2	3	2	2	1	1	44
43	HHS	2	1	3	2	1	3	2	3	1	3	1	3	2	1	2	1	3	2	2	2	40
44	LMA	1	1	2	2	1	1	2	2	1	3	2	1	2	2	3	1	2	3	1	2	35
45	MAR	3	1	3	1	1	2	1	3	1	2	1	2	2	1	1	3	2	2	1	2	35
46	RRA	2	1	2	2	1	1	2	1	2	1	1	4	1	2	2	1	2	4	1	4	37
47	RSA	3	1	3	2	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	3	1	1	1	30
48	RDC	2	4	2	1	1	2	1	1	1	3	2	3	2	4	1	1	2	2	2	4	41
49	RI	4	3	1	1	4	1	3	3	1	1	2	2	3	1	2	2	3	1	2	3	41
50	SWA	2	1	2	3	4	2	2	1	2	1	1	1	1	3	3	2	3	4	2	4	44
51	SDA	1	3	1	2	4	2	1	2	2	1	1	3	1	2	3	3	1	1	4	2	34
52	YKN	4	1	1	4	4	1	2	1	3	4	4	1	4	2	4	3	1	4	3	4	58
53	YAA	1	2	3	1	2	1	3	1	2	1	3	4	2	1	1	2	2	2	3	1	31
54	YFI	2	3	4	1	3	1	3	1	2	1	4	2	1	4	3	1	2	3	4	4	46
55	ZDA	1	2	1	4	3	1	2	1	2	1	4	2	2	1	1	2	2	1	1	1	34
56	DAD	3	1	2	1	4	1	2	1	1	1	2	4	2	3	1	4	1	1	4	4	37
57	ASA	3	1	1	2	3	1	2	4	1	2	4	4	2	2	1	1	1	2	4	1	28
<b>Jumlah</b>		<b>15</b>	<b>11</b>	<b>12</b>	<b>12</b>	<b>11</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>11</b>	<b>11</b>	<b>11</b>	<b>11</b>	<b>11</b>	<b>11</b>	<b>11</b>	<b>11</b>	<b>120</b>	<b>123</b>	<b>12</b>	<b>11</b>	<b>14</b>	<b>2,252</b>
		<b>0</b>	<b>7</b>	<b>0</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>6</b>	<b>2</b>	<b>8</b>	<b>4</b>	<b>6</b>	<b>6</b>	<b>1</b>						

Berdasarkan data angket di atas, yang sudah diisi oleh 57 responden dengan 20 butir item soal angket didapatkan jumlah angket yang berbeda-beda pada setiap soal yang diajukan. Dapat dilihat pada item pertanyaan 1 jumlah skor 150. Item pertanyaan 2 jumlah skor 117. Item pertanyaan 3 jumlah skor 120. Item pertanyaan 4 jumlah skor 124. Item pertanyaan 5 jumlah skor 113. Item pertanyaan 6 jumlah skor 100. Item pertanyaan 7 jumlah skor 105. Item pertanyaan 8 jumlah skor 114. Item pertanyaan 9 jumlah skor 116. Item pertanyaan 10 jumlah skor 112. Item pertanyaan 11 jumlah skor 118. Item pertanyaan 12 jumlah skor 114. Item pertanyaan 13 jumlah skor 116. Item pertanyaan 14 jumlah skor 116. Item pertanyaan 15 jumlah skor 111. Item pertanyaan 16 jumlah skor 120. Item pertanyaan 17 jumlah skor 123. Item pertanyaan 18 jumlah skor 120. Item pertanyaan 19 jumlah skor 116. Item pertanyaan 20 jumlah skor 147.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat diketahui bahwa item pernyataan yang memiliki skor paling besar yaitu item nomor 1,4, dan 20. Pada item pertanyaan 1 dengan skor 150 dengan isi pertanyaan “saya setiap hari bermain *game online*” pada item pertanyaan 1 memiliki jumlah skor yang paling besar dikarenakan intensitas bermain *game online* yang dilakukan oleh siswa terbilang sering. Faktor yang menyebabkan siswa sering bermain *game online* karena efek kejenuhan belajar di sekolah. Jika intensitas bermain *game online* berlebihan hal ini akan berakibat menimbulkan kemalasan belajar, lupa mengerjakan

PR, kelelahan dan aktivitas-aktivitas yang lain. Selanjutnya item 4 dengan skor 124 dengan isi pertanyaan “saya pernah lupa pekerjaan sekolah dan asyik bermain *game online*” pada item ini memiliki skor yang tinggi dikarenakan adanya faktor yang menyebabkan siswa sering lupa mengerjakan PR dan lebih memilih asyik bermain *game online* karena adanya kemalasan siswa yang berakibat lupa mengerjakan PR karena terlalu asyik bermain game. Hal ini berakibat pada siswa akan dimarahi oleh guru karena tidak mengerjakan PR.

Selanjutnya item 20 dengan skor 147 dengan isi pertanyaan “saya lebih mementingkan bermain *game online* daripada lingkungan sekitar” pada item ini memiliki jumlah skor tinggi dikarenakan intensitas bermain *game online* yang dilakukan akan berimbas pada sosialisasi yang dilakukan siswa pada masyarakat. Faktor yang menyebabkan demikian karena lebih sering bermain *game online* dirumah daripada keluar rumah jarang melakukan aktivitas diluar rumah. Jika dibiarkan maka akan berakibat pada buruknya sosialisasi siswa dengan siswa yang lain bahkan dengan masyarakat sekitar, yang akan menjadikan siswa memiliki sifat individual.

Dari data item soal pertanyaan didapatkan 3 nomor soal item tertinggi yaitu 1,4,20 ketiganya memiliki skor yang tidak berbeda jauh dan relatif tinggi menunjukkan bahwa pengaruh bermain *game online* memiliki dampak yang signifikan untuk siswa. walaupun bersifat positif tetapi perlu diingat bahwa bermain *game online* harus ada batas

waktu yang jelas, agar tidak menjadikan siswa lupa dengan pekerjaan sekolah apalagi hingga lupa bersosialisasi dengan lingkungan sekitar. Peran orangtua dirumah sangat diperlukan untuk dan membatasi intensitas bermain *game online*.

Sedangkan item pertanyaan nomor 6 yang memiliki skor paling kecil yaitu 101 dengan isi pertanyaan “saya bermain *game online* dengan menggunakan uang “taruhan” dalam pertanyaan ini memiliki skor paling sedikit dikarenakan siswa yang bermain *game online* tidak sampai menggunakan uang taruhan di dalamnya karena memakai uang taruhan sama saja dengan berjudi. Faktor yang mengakibatkan yaitu untuk bergaya yang berakibat pada siswa bermain judi bila diteruskan bermain *game online* dengan uang taruhan. Selanjutnya yaitu item soal nomor 7 dengan isi pertanyaan “saya pernah bermain judi online karena terlalu kecanduan bermain *game online*” faktor yang menyebabkan siswa terjerumus sampai dengan berjudi online karena bermain game tetapi ada uang taruhan di dalamnya lama kelamaan mereka mencari suasana baru dan mencoba bermain-main dengan judi online. Hal ini berakibat kecanduan terus menurun dari judi online kecil hingga besar dikemudian hari.

Item berikutnya yang masih tergolong kecil yaitu nomor 15 dengan jumlah skor 111 dengan isi pertanyaan “saya pernah berbohong kepada orangtua demi bisa bermain *game online*” faktor yang menyebabkan siswa berbohong karena sudah kecanduan bermain game

karena tidak ada uang siswa rela berbohong kepada orangtua mereka agar dapat bermain game meskipun tidak dibenarkan. Kegiatan seperti ini jika tetap dibiarkan akan berakibat buruk siswa akan selalu berbohong dan tidak berlaku jujur.

Dari data item soal pertanyaan didapatkan 3 nomor soal item terendah yaitu 6,7,dan 15 ketiganya memiliki skor yang tidak berbeda jauh dan relatif rendah menunjukkan bahwa bermain *game online* bersifat negatif atau cenderung tidak berpengaruh, tetapi perlu diingat bahwa harus ada batasan dalam bermain *game online* jika sudah mengarah pada “uang taruhan” sebaiknya dihindari karena semakin lama akan menjadi judi online dan tindakan berbohong kepada orangtua juga harus dihindari karena kebohongan-kebohongan kecil lama kelamaan akan menjadi kebiasaan menjadikan siswa tidak jujur dan melakukan sesuatu yang buruk. Berdasarkan hasil angket (kuesioner) tersebut, penulis memperoleh nilai tertinggi 58 dan nilai terendah 28.

**Tabel 4.6**  
**Data Hasil Belajar PAI Kelas VII A SMP Maarif Metro Utara**

No	Nama Siswa	Nilai	No	Nama Siswa	Nilai
1	Afan Darma	42	17	Gracia Nelly	79
2	Agiel Yuda	29	18	Intan Kurnia	58
3	Agung Nur Aziz	69	19	M. Aziz	76
4	Ahmad Toha	57	20	M. Fikri	37
5	Ajeng Latifah	80	21	M. Alfatan	70
6	Ali Febya	80	22	M. Prama	75
7	Anisa Sholehatun	75	23	Nabila Zahra	81
8	Bunga Lilia	80	24	Nanang Alfarizi	28
9	Danu Saputra	60	25	Nur Kholiq	39
10	Dirhan Revando	76	26	Kinanti Faradilah	69
11	Doni Aditya	57	27	Raditya Rafa	80
12	Fahreza	52	28	Rayhan Akbar	68

<b>13</b>	Vanesa Alya	74	<b>29</b>	Ferdiansyah	44
<b>14</b>	Farhan Kanala	44	<b>30</b>	Ranu Julian	38
<b>15</b>	Fara Nur Rohmah	72	<b>31</b>	Nur Aini	69
<b>16</b>	Galih Rakasiwi	55	<b>32</b>	Wildan Saputra	64

*Sumber : Legger Guru Pendidikan Agama Islam SMP Maarif 1 Metro Utara*

**Tabel 4.7**

**Data Hasil Belajar PAI Kelas VII B SMP Maarif Metro Utara**

<b>No</b>	<b>Nama Siswa</b>	<b>Nilai</b>	<b>No</b>	<b>Nama Siswa</b>	<b>Nilai</b>
<b>1</b>	Ahnaf Dianoval	38	<b>17</b>	Rohmadi	33
<b>2</b>	Alinfan	47	<b>18</b>	Satria Wibawa	43
<b>3</b>	Alfin Karengga	61	<b>19</b>	Seza Dwi	85
<b>4</b>	Anjas Al Hamin	61	<b>20</b>	Yoga Kurniawan	61
<b>5</b>	Aska Yulistina	72	<b>21</b>	Yolanda Amelia	75
<b>6</b>	Bayu Aji	55	<b>22</b>	Yuda Fahmi	67
<b>7</b>	Desma Saputri	69	<b>23</b>	Zakia Defa	67
<b>8</b>	Dina Restiani	55	<b>24</b>	Darul Ahmad	54
<b>9</b>	Fahri Maulana	72	<b>25</b>	Asifa Salsabila	75
<b>10</b>	Handika Dwi	45			
<b>11</b>	Haykal Hafis	50			
<b>12</b>	Lifa Mutiara	73			
<b>13</b>	Mahirul Afkar	72			
<b>14</b>	Raehan Radea	42			
<b>15</b>	Renaldi Saputra	55			
<b>16</b>	Reva Dwi Cahya	48			

*Sumber : Legger Guru Pendidikan Agama Islam  
SMP Maarif 1 Metro Utara*

**1) Uji Prasyarat**

a) Uji Homogenitas

Uji homogenitas merupakan suatu prosedur uji statistik yang bertujuan untuk memperlihatkan dua atau lebih kelompok sampel berasal dari populasi yang memiliki variasi yang sama. Uji ini juga digunakan untuk mengetahui apakah data bersifat homogen atau bersifat heterogen.

**Tabel 4.8**  
**Data Hasil Uji Homogenitas**

Test of Homogeneity of Variances			
Hasil Belajar			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.004	1	55	.950

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa F hitung pada kolom levene statistic sebesar 0,004 dengan sig. sebesar 0,950. Karena nilai sig. yang diperoleh dari hasil uji lebih besar dari pada signifikansi  $\alpha$  5% (0,05) maka dapat disimpulkan bahwa variabel *game online* dan hasil belajar PAI merupakan data yang homogen (sama).

\*(Data dan analisis uji coba terlampir) hal 105.

b) Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah nilai residual dalam model regresi berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini uji normalitas dilakukan dengan menggunakan metode atau teknik *One Sample Kormogorov Smirnov* yang didapat dan dibantu dengan Aplikasi SPSS dengan pengambilan jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka residual dianggap tidak berdistribusi normal, sedangkan jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka dianggap berdistribusi normal. Berikut hasil uji normalitas:

**Tabel 4.9**  
**Data Hasil Uji Normalitas**

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Unstandardized Residual
N		57
Normal Parameters <sup>a, b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	3.83167564
Most Extreme Differences	Absolute	.085
	Positive	.074
	Negative	-.085
Test Statistic		.085
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 <sup>c, d</sup>

a. Test distribution is Normal.  
b. Calculated from data.  
c. Lilliefors Significance Correction.  
d. This is a lower bound of the true significance.

Berdasarkan tabel di atas diperoleh nilai Asymp, sig. dari hasil uji *One- Simple Kolmogorov Smirnov* adalah 0,200 artinya residual berdistribusi normal karena signifikansi  $> (0,05)$ .

\*(Data dan analisis uji coba terlampir) hal 106.

#### **b. Pengujian Hipotesis**

Penulis telah menggunakan uji homogenitas dan normalitas, karena variabel yang terkait dengan variabel hasil belajar PAI dan *game online* berdistribusi normal dan homogen, maka penelitian dapat dilanjutkan dengan menggunakan rumus parametric. Data tersebut selanjutnya akan diteliti oleh penulis dengan menggunakan SPSS untuk menghasilkan perhitungan Korelasi Product Moment. Hasil perhitungan ditujukan pada tabel di bawah ini:



**Tabel 4.10**  
**Hasil Uji Hipotesis**

		Game	Hasil
Game	Pearson Correlation	1	.454**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	57	57
Hasil	Pearson Correlation	.454**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	57	57

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Berdasarkan nilai hasil uji pada tabel di atas diketahui nilai pearson correlation adalah sebesar 0,454. Nilai tersebut kemudian akan dibandingkan dengan dengan nilai r tabel dengan taraf 5% yakni 0,266 dan sig lebih kecil dari 0,454. Maka Ha (Hipotesis alternatif) diterima dan Ho (Hipotesis nol) ditolak, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh antara bermain *game online* terhadap hasil belajar siswa SMP Maarif 1 Metro Utara.

**Tabel 4.11**  
**Pedoman Interpretasi Koefisien Korelasi**

No	Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
1	0,00 – 0,199	Sangat Rendah
2	0,20 – 0,399	Rendah
3	<b>0,40 – 0,599</b>	<b>Sedang</b>
4	0,60 – 0,799	Kuat
5	0,80 – 1,000	Sangat Kuat

Diketahui nilai pearson correlation sebesar 0,454 berada antara nilai 0,40 s/d 0,559 sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh sedang antara bermain *game online* terhadap hasil belajar siswa SMP Maarif 1 Metro Utara. Artinya bermain *game online* yang dilakukan siswa harus lebih diwaspadai dalam bermain bukan tidak mungkin akan berubah

menjadi sangat kuat jika intensitas bermain *game online* siswa berlebih yang akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

\*(Data dan analisis uji coba terlampir) hal 106.

## **B. Pembahasan**

*Game Online* adalah sebuah game yang dimana terdapat seseorang atau lebih untuk memainkan game tersebut yang terkoneksi dengan internet dan di dalam game tersebut kita bisa berkomunikasi satu dengan yang lain. Pada dasarnya permainan *game online* diciptakan sebagai media untuk menghilangkan stress atau penat yang dialami seseorang. Intensitas bermain *game online* ini pun semakin terlihat dari waktu ke waktu.

*Game online* sangat berpengaruh terhadap pemainnya sehingga membuat betah berlama-lama berhadapan dengan handphone, laptop, bahkan komputer. Daya tarik yang begitu menghibur membuat para pemainnya melupakan waktu khususnya bagi siswa, waktu belajar mereka menjadi berkurang dan melupakan lingkungannya.<sup>1</sup> Kebiasaan bermain *game online* yang berlebihan akan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Kebiasaan tersebut dapat memunculkan sifat malas pada siswa yang dimana hal tersebut merimbas pada hasil belajar.

Hasil belajar pada hakikatnya merupakan cerminan dari usaha belajar . semakin bagus usaha dalam belajar semakin baik pula hasil yang dicapai. Keberhasilan dari hasil belajar ini ditentukan oleh banyak faktor diantaranya faktor internal, faktor yang ada pada diri individu seperti sikap, minat, dan

---

<sup>1</sup> Ahmad Bayu Asy'ari, *Analisis Dampak Teknologi Modern terhadap Masalah Lingkungan* (Semarang: CV Alinea Media Dipantara, 2022), 127.

bakat. Sedangkan faktor eksternal yaitu faktor dari luar individu seperti keluarga, lingkungan sekolah, dan masyarakat sekitar.<sup>2</sup>

Dengan demikian kecenderungan siswa memainkan *game online*, saat ini akan berpengaruh terhadap kemauan dan hasrat untuk belajar. Apalagi ditambah dengan adanya berbagai macam game yang tersedia di sela-sela kemalasan yang membuat siswa pasif dalam memahami pelajaran yang disampaikan. Banyak upaya yang dilakukan siswa ketika memainkan *game online* tanpa mengganggu hasil belajarnya.

Namun diketahui bahwa *game online* yang dimainkan di luar jam pembelajaran membutuhkan waktu yang sangat banyak, tetapi di sisi lain pembelajaran di kelas membutuhkan konsentrasi penuh. Jadi hasil belajar secara tidak langsung dipengaruhi oleh intensitas bermain *game online* yang berlebihan.

Berdasarkan hasil uji hipotesis menunjukkan nilai pearson correlation variabel *game online* (X) ialah sebesar 0,454 dan nilai signifikansi 0,000. Maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima karena nilai  $\text{sig. } 0,000 < 0,05$  dan nilai pearson correlation sebesar  $0,454 > r \text{ tabel } 0,266$ .

Berdasarkan hasil penelitian diketahui untuk nilai angket variabel X (*Game Online*) didapatkan nilai angket terendah yaitu 28, dan nilai angket tertinggi yaitu 56.

Berdasarkan  $r_{xy}$  yaitu ada korelasi yang positif antara variabel x dan y, diperoleh nilai pearson correlation sebesar 0,454 berada antara 0,40 s/d 0,59

---

<sup>2</sup> Endang Sri Wahyuningsih, *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa* (Sleman: CV Budi Utama, 2020), 68.

yang memiliki signifikansi sedang. Artinya variabel *game online* berpengaruh sedang terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran PAI kelas VII SMP Maarif 1 Metro Utara..

Dari data item soal pertanyaan didapatkan 3 nomor soal item tertinggi yaitu 1,4,20 ketiganya memiliki skor yang tidak berbeda jauh dan relatif tinggi menunjukkan bahwa pengaruh bermain *game online* memiliki dampak yang signifikan untuk siswa. Walaupun bersifat positif tetapi perlu diingat bahwa bermain *game online* harus ada batas waktu yang jelas, agar tidak menjadikan siswa lupa dengan pekerjaan sekolah apalagi hingga lupa bersosialisasi dengan lingkungan sekitar. Peran orangtua dirumah sangat diperlukan untuk dan membatasi intensitas bermain *game online*.

Selanjutnya dari data item soal pertanyaan didapatkan 3 nomor soal item terendah yaitu 6,7,dan 15 ketiganya memiliki skor yang tidak berbeda jauh dan relatif rendah menunjukkan bahwa bermain *game online* bersifat negatif atau cenderung tidak berpengaruh, tetapi perlu diingat bahwa harus ada batasan dalam bermain *game online* jika sudah mengarah pada “uang taruhan” sebaiknya dihindari karena semakin lama akan menjadi judi online. Dan tindakan berbohong kepada orangtua juga harus dihindari karena kebohongan-kebohongan kecil lama kelamaan akan menjadi kebiasaan menjadikan siswa tidak jujur dan melakukan sesuatu yang buruk.

Dengan demikian walaupun ada pengaruh positif dan negatif siswa diharapkan melakukan upaya untuk tetap menjaga hasil belajar yang diperoleh baik. Upaya yang bisa dilakukan oleh siswa yaitu salah satunya adalah yang

pertama tetap menjaga hasil belajar yang maksimal yang dimana harus dibarengi dengan kemauan belajar, tetap mengerjakan PR, dan mengurangi kegiatan bermain *game online* yang berlebihan.

Upaya selanjutnya yang bisa dilakukan yaitu mengurangi intensitas bermain *game online* jika sudah terlalu malam, jika tidak akan berakibat buruk misalnya terlambat ke sekolah atau mengantuk saat guru di kelas sedang menjelaskan materi.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nikma Pujiana Safitri,<sup>3</sup> Nanda Anisa,<sup>4</sup> dan Imandesto<sup>5</sup> yang menyatakan bahwa bermain *game online* mempengaruhi hasil belajar siswa. selanjutnya Eka Agus Setiani,<sup>6</sup> Dicky Hashemi,<sup>7</sup> Dirgantari Silistyningsih,<sup>8</sup> masih sama menyatakan tentang aktivitas siswa yang bermain *game online* dengan waktu yang cukup lama akan berakibat pada fokus dan keaktifan siswa dalam belajar menurun yang berdampak pada diri sendiri dan lingkungan sekitar.

---

<sup>3</sup> Nikma Pujiana Safitri, "Skripsi, Pengaruh Kebiasaan Bermain Game terhadap Hasil Belajar PAI Pada Peserta Didik Di SMAN 1 Terusan Nunyai Kabupaten Lampung Tengah Tahun Pelajaran 2018/2019."

<sup>4</sup> Nanda Anisa, "Skripsi, Pengaruh Penggunaan Game Online terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS Pada Pembelajaran Ekonomi di sekolah Menengah Atas Negeri 1 Kampar."

<sup>5</sup> Imandesta Rio Dwi Aryanto, "Skripsi, Dampak Game Online terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Sejarah di SMA N 4 Kota Jambi Tahun Ajaran 2021-2022."

<sup>6</sup> Eka Agus Setiani, "Analisis Pengaruh Game Online terhadap Hasil Belajar Siswa," *Journal On Early Childhood* 6, no. 2 (2023): 249.

<sup>7</sup> Dicky Hashemi, "Pengaruh Game Online terhadap Hasil Belajar Siswa," *Prosiding*, 2021, 1532.

<sup>8</sup> Dirgantari Sulistiyoningsih, "Hubungan Intensitas Bermain Game Online terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Gugus V Mataram Tahun Ajaran 2019/2020," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Indonesia* 3, no. 1 (2021): 47.

Penelitian ini berupaya menjawab rumusan masalah yaitu: “Apakah ada pengaruh bermain *game online* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran PAI kelas VII SMP Ma’arif 1 Metro Utara?”

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa *game online* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa di SMP Ma’arif 1 Metro Utara. Meskipun pengaruh antara kedua variabel tersebut tergolong sedang, namun hal tersebut tidak boleh diabaikan karena *game online* berpengaruh pada hasil belajar siswa. jika tidak dilakukan berbagai upaya maka akan berakibat buruk bagi hasil belajar yang diraih oleh siswa. Dengan adanya permainan *game online* di kalangan siswa ada beberapa hal yang harus dihindari agar tercapainya hasil belajar yang maksimal. Agar siswa tetap dapat bermain *game online* guna mengurangi stress atau kejenuhan dalam belajar tetapi tidak melupakan apa yang harus dicapai disekolah. Orangtua dan guru memiliki peran penting guna memantau intensitas bermain *game online*.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang diperoleh penulis tentang hubungan bermain *game online* terhadap hasil belajar siswa, dapat ditarik kesimpulan bahwa, ada pengaruh positif dan signifikansi antara bermain *game online* terhadap hasil belajar siswa siswa mata pelajaran PAI kelas VII SMP Maarif 1 Metro Utara. Penelitian ini, variable x (*game online*) dan y (hasil belajar) yang diuji korelasinya menggunakan rumus Person Product Moment. Hasil tersebut dilihat dari nilai sig yaitu  $0,000 < 0,05$ . Dengan demikian,  $H_0$  pada penelitian ini ditolak dan  $H_a$  diterima yang artinya “Ada pengaruh bermain *game online* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran PAI kelas VII SMP Ma’arif 1 Metro Utara”

#### B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang disimpulkan oleh penulis, maka penulis memiliki beberapa saran untuk digunakan di SMP Ma’arif 1 Metro Utara sebagai berikut:

1. Intensitas bermain *game online* siswa harus lebih diperhatikan, walaupun bermain *game online* bersifat positif dan negatif tetapi perlu diingat bahwa bermain *game online* harus ada batas waktu yang jelas, agar tidak menjadikan siswa lupa dengan pekerjaan sekolah apalagi hingga lupa bersosialisasi dengan lingkungan sekitar. Peran orangtua dirumah sangat

diperlukan untuk dan membatasi intensitas bermain *game online* agar siswa tidak mencoba bermain *game online* dengan uang taruhan.

2. Upaya yang dapat dilakukan siswa agar hasil belajar yang diperoleh baik yaitu salah satunya adalah tetap menjaga nilai yang maksimal yang dimana harus dibarengi dengan kemauan belajar, tetap mengerjakan PR, dan mengurangi kegiatan bermain *game online* yang berlebihan. Upaya selanjutnya yang bisa dilakukan yaitu mengurangi intensitas bermain *game online* jika sudah terlalu malam, jika tidak akan berakibat buruk misalnya terlambat ke sekolah atau mengantuk saat guru di kelas sedang menjelaskan materi.



## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Bayu Asy'ari. *Analisis Dampak Teknologi Modern terhadap Masalah Lingkungan*. Semarang: CV Alinea Media Dipantara, 2022.
- Ahmad Syaifudin. *Psikologi Siber Memahami Interaksi dan Perilaku Manusia dalam Dunia Digital*. Jakarta: Kencana, 2023.
- Amalia Khusnul Khotimah. *Penerapan E-Learning Beri Blog pada Pembelajaran*. Jawa Tengah: Cahya Ghani Recovery, 2022.
- Andi Badli Rompegading. *Dasar-Dasar Evaluasi Hasil Pembelajaran Biologi*. Sumatera Barat: Lembaga Pendidikan dan Pelatihan Balai Insan Cendekia, 2022.
- Andri Arif Kustiawan. *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*. Jawa Timur: CV AE Media Grafika, 2019.
- Anim Purwanto. *Konsep Dasar Penelitian Kualitatif Teori dan Contoh Praktis*. Nusa Tenggara Barat: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia, 2021.
- Ariesto Hadi Sutopo. *Pengembangan Educational Game*. Tangerang Selatan: Topazart, 2020.
- Bagus Sumargo. *Teknik Sampling*. Jakarta Timur: IKAPI, 2020.
- Budi Gautama Siregar. *Metode Penelitian Ekonomi dan Bisnis*. Medan: CV Merdeka Kreasi Gruop, 2021.
- Dadan Suryana. *Pendidikan Anak Usia Dini Stimulasi & Aspek Perkembangan Anak*. Jakarta: Kencana, 2016.
- Deni Darmawan. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016.
- Dicky Hashemi. "Pengaruh Game Online terhadap Hasil Belajar Siswa." *Prosiding*, 2021.
- Dinny Devi Triana. *Penilaian Kelas dalam Pembelajaran Tari*. Surabaya: CV Jakad Media Publishing, 2020.
- Dirgantari Sulistiyoningsih. "Hubungan Intensitas Bermain Game Online terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Gugus V Mataram Tahun Ajaran 2019/2020." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Indonesia* 3, no. 1 (2021).

- Eddy Roflin. *Populasi, Sampel, Variabel dalam Penelitian Kedokteran*. Jawa Tengah: PT Nasya Expanding Manajemen, 2021.
- . *Statistika Dasar*. Jawa Tengah: PT Nasya Expanding Manajemen, 2022.
- Eka Agus Setiani. “Analisis Pengaruh Game Online terhadap Hasil Belajar Siswa.” *Journal On Early Childhood* 6, no. 2 (2023).
- Ellisa Fitri Tanjung. *Hubungan Pola Asuh dalam Asrama di Pondok Pesantren Quddusussalam Tapanuli Tengah*. Medan: Umsu Press, 2021.
- Endang Sri Wahyuningsih. *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*. Sleman: CV Budi Utama, 2012.
- . *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*. Sleman: CV Budi Utama, 2020.
- Erna Nurjanti. *Study Group Solusi Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar*. Nusa Tenggara Barat: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia, 2022.
- Farid Ahmadi. *Problematika Anak SD/MI dan Solusinya (Kumpulan Artikel Ilmiah Mahasiswa Prodi PGMI STAINU Temanggung 2018-2019)*. Jawa Tengah: Forum Muda Cendekia, 2019.
- Ferry Heryono Budhi. “Hubungan Antara Kontrol Diri dengan Intensitas Bermain Game Online Pada Mahasiswa Pemain Game Online Di Game Center X Semarang.” *Jurnal Empati* 5, no. 3 (2016).
- Haryanto. *Evaluasi Pembelajaran (Konsep dan Manajemen)*. Yogyakarta: IKAPI, 2020.
- Henny Sapitri. *Buku Ajar Metodologi Penelitian Kesehatan*. Malang: Ahlimedia Press, 2021.
- I Ketut Ngurah Ardiawan. *Kupas Tuntas Penelitian Tindakan Kelas (Teori, Praktik, dan Publikasinya)*. Bali: Nilacakra, 2019.
- I Putu Ade Andre Payadnya. *Panduan Lengkap Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Yogyakarta: CV Budi Utama, 2022.
- Imandesta Rio Dwi Aryanto. “Skripsi, Dampak Game Online terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Sejarah di SMA N 4 Kota Jambi Tahun Ajaran 2021-2022.” *Universitas Batanghari Jambi*, 2021.

- Jenab dan Adeng Hudaya. "Pengaruh Adiktif Game Online terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X SMAN Cilengsi." *Research and Development Journal Of Education* 2, no. 1 (2015).
- Lensa Techno Wiwit Siswoutomo. *Membuat Game Online dan Game Hp Hari IWITni Juga*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2010.
- Masganti Siti. *Optimalisasi Kecerdasan Majemuk Anak Usia Dini dengan Permainan Tradisional*. Jakarta: Kencana, 2021.
- Misbahuddin dan Iqbal Hasan. *Analisis Data Penelitian dengan Statistik*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013.
- Muh. Fitrah. *Metodologi Penelitian; Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas & Studi Kasus*. Jawa Barat: CV Jejak, 2017.
- Muhammad Darwin. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif*. Jawa Barat: CV MEDIA SAINS INDONESIA, 2021.
- Muhammad Soleh Hapudin. *Teori Belajar dan Pembelajaran Menciptakan Pembelajaran yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Kencana, 2021.
- Nanda Anisa. "Skripsi, Pengaruh Penggunaan Game Online terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS Pada Pembelajaran Ekonomi di sekolah Menengah Atas Negeri 1 Kampar." *Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau*, 2020.
- Nikma Pujiana Safitri. "Skripsi, Pengaruh Kebiasaan Bermain Game terhadap Hasil Belajar PAI Pada Peserta Didik di SMAN 1 Terusan Nunyai Kabupaten Lampung Tengah Tahun Pelajaran 2018/2019." *Institut Agama Islam Negeri Metro*, 2019.
- Nikolaus Duli. *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Beberapa Konsep Dasar untuk Penulisan Skripsi dan Analisis Data dengan SPSS*. Sleman: CV Budi Utama, 2019.
- Nisrinafatin. "Pengaruh Game Online terhadap Motivasi Belajar Siswa." *Jurnal Edukasi Non Formal*, 2020.
- Noer Rohmah. *Psikologi Agama*. Surabaya: CV Jakad Media Publishing, 2020.
- Norfai. *Aplikasi Program Stata: Analisis Data Penelitian untuk Bidang Kesehatan*. Jawa Tengah: Lakeisha, 2022.
- Paryanto. *Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad*. Malang: Ahlimedia Press, 2020.
- Rahmawida. *Metodologi Penelitian Sosial*. Aceh: IKAPI, 2012.

- Rahyuni. "Pengaruh Game Online terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo." *BJE* 1, no. 2 (2021).
- Ria Susanti Johan. "Pengaruh Game Online terhadap Minat untuk Belajar Peserta Didik Kelas X Di MA Al Hidayah Depok." *Research and Development Journal Of Education* 5, no. 2 (2019).
- Sandu Siyoto. *Dasar Metodologi Penelitian*. Sleman: Literasi Media Publishing, 2015.
- Sapto Irawan. "Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online Peserta Didik" 7, no. 1 (2021).
- Shilfia Alfitry. *Model Discovery Learning dan Pemberian Motivasi dalam Pembelajaran*. Guepedia, 2020.
- Slamet Riyanto. *Metode Riset Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: CV Budi Utama, 2020.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV, 2013.
- Supriyadi. *Evaluasi Pendidikan*. Jawa Tengah: PT Nasya Expanding Manajement, 2021.
- Suwarni. *Guru Berani Menulis Artikel Ilmiah*. Lampung: CV Perahu Litera Group, 2018.
- Widjono. *BAHASA INDONESIA: Mata Kuliah Pengembangan Kepribadian di Perguruan Tinggi*. Jakarta: PT. Grasindo, 2007.
- Witriana Endah Pangesti. "Pengaruh Game Online terhadap Prestasi Belajar Remaja Komplek Korpri Kabupaten Kuburaya (Studi Kasus: Mobile Legends)." *Jurnal Akrab Juara* 4, no. 4 (2019).
- Yusrizal. *Pengukuran & Evaluasi Hasil dan Proses Belajar*. Sleman: Pale Media Prima, 2016.

# **LAMPIRAN-LAMPIRAN**



**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

Nomer : B-3145/In 28/1/11.01/06/2022  
 lampiran : -  
 Perihal : I/II PRASURVEY

Kepada Yth.  
 Kepala Sekolah SMP MAARIF I METRO UTARA  
 di-  
 Tempat.

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian tugas Akhir/Skripsi, mohon kiranya Saudara berkenan memberikan izin kepada mahasiswa kami, atas nama

Nama : TGI AWU ANGGITA  
 NPM : 1901010017  
 Semester : 6 (Enam)  
 Jurusan : Pendidikan Agama Islam  
 Judul : PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN PAI KELAS VII SMP MAARIF I METRO UTARA

untuk melakukan prasurvei di SMP MAARIF I METRO UTARA, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi.

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 27 Juni 2022  
 Ketua Jurusan,



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



**LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF NU  
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA  
SMP MA'ARIF 1 METRO**

NPSN : 10807622

E-mail : smpmaarif1\_metro@yahoo.com

Alamat : Jl. RA. Kartini – Purwosari Kecamatan Metro Utara Kota Metro : 34117

**SURAT KETERANGAN**

NO :17/WS/036/09/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala Sekolah Menengah Pertama ( SMP ) Ma'arif 1 Metro dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : EGI AYU ANGGITA  
 NPM : 1901010017  
 Fakultas : Tarbiyah (IAIN Metro)  
 Prodi : Pendidikan Agama Islam  
 Judul Skripsi : ***"PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PRESTASI SISWA MATA PELAJARAN PAI KELAS VII SMP MAARIF 1 METRO UTARA"***

Mahasiswi tersebut di ijinkan melakukan Prasurvey di SMP Ma'arif 1 Metro, dalam rangka penyusunan dan penyelesaian Skripsi, guna memperoleh data-data yang diperlukan. Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sebenarnya, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Metro, 12 September 2022

Kepala Sekolah

Muhammad, M.Pd.I

NIP. 196807152006041003



**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.iaim@metrouniv.ac.id

**SURAT TUGAS**

Nomor: B-4691/In. 28/D. 1/TL. 01/10/2023

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

Nama : EGI AYU ANGGITA  
NPM : 1901010017  
Semester : 9 (Sembilan)  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam

- Untuk :
1. Mengadakan observasi/survey di SMP MAARIF 1 METRO UTARA, guna mengumpulkan data (bahan-bahan) dalam rangka menyelesaikan penulisan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENGARUH BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN PAI KELAS VII SMP MAARIF 1 METRO UTARA".
  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.



Mengetahui,  
Pejabat Setempat

MUHAMMAD M. Pd.1  
NIP 196807152006041003

Dikeluarkan di : Metro  
Pada Tanggal : 06 Oktober 2023

Wakil Dekan Akademik dan  
Kelembagaan,



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](http://www.tarbiyah.metrouniv.ac.id); e-mail: [tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id](mailto:tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id)

Nomor : B-4690/In. 28/D. 1/TL. 00/10/2023  
Lampiran : -  
Perihal : IZIN RESEARCH

Kepada Yth.,  
KEPALA SMP MAARIF 1 METRO  
UTARA  
di-  
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan Surat Tugas Nomor: B-4691/In. 28/D. 1/TL. 01/10/2023,  
tanggal 06 Oktober 2023 atas nama saudara:

Nama : EGI AYU ANGGITA  
NPM : 1901010017  
Semester : 9 (Sembilan)  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Maka dengan ini kami sampaikan kepada KEPALA SMP MAARIF 1 METRO UTARA bahwa Mahasiswa tersebut di atas akan mengadakan research/survey di SMP MAARIF 1 METRO UTARA, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENGARUH BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN PAI KELAS VII SMP MAARIF 1 METRO UTARA".

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 06 Oktober 2023  
Wakil Dekan Akademik dan  
Kelembagaan,



Dra. Isti Fatonah MA  
NIP 19670531 199303 2 003



**LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF NU  
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA  
SMP MA'ARIF 1 METRO**

NPSN : 10807622

E-mail : smpmaarif1\_metro@yahoo.com

*Alamat : Jl. RA. Kartini – Purwosari Kecamatan Metro Utara Kota Metro : 34117*

**SURAT KETERANGAN**

NO : 25/WS/036/10/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala Sekolah Menengah Pertama ( SMP ) Ma'arif 1 Metro dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : EGI AYU ANGGITA  
 NPM : 1901010017  
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Metro  
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
 Judul Skripsi : *"PENGARUH BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN PAI KELAS VII SMP MA'ARIF 1 METRO UTARA"*.

Mahasiswi tersebut telah melakukan Research di SMP Ma'arif 1 Metro, pada tanggal 11 Oktober 2023 dalam rangka penyusunan dan penyelesaian Skripsi, guna memperoleh data-data yang diperlukan.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sebenarnya, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Metro, 12 Oktober 2023  
Kepala Sekolah

Muhaimin, M.Pd.I  
Nip. 196807152006041003



**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.iaim@metrouniv.ac.id

Nomor : B-4638/In.28.1/J/TL.00/05/2023  
Lampiran : -  
Perihal : **SURAT BIMBINGAN SKRIPSI**

Kepada Yth.,  
Aguswan Khotibul Umam (Pembimbing)  
di-  
Tempat  
*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Dalam rangka penyelesaian Studi, mohon kiranya Bapak/Ibu bersedia untuk membimbing mahasiswa :

Nama : **EGI AYU ANGGITA**  
NPM : 1901010017  
Semester : 9 (Sembilan)  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam  
Judul : **PENGARUH BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP HASIL BELAJAR  
SISWA MATA PELAJARAN PAI KELAS VII SMP MAARIF 1 METRO  
UTARA**

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Dosen Pembimbing membimbing mahasiswa sejak penyusunan proposal s/d penulisan skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :  
Dosen Pembimbing bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV
2. Waktu menyelesaikan skripsi maksimal 2 (semester) semester sejak ditetapkan pembimbing skripsi dengan Keputusan Dekan Fakultas;
3. Mahasiswa wajib menggunakan pedoman penulisan karya ilmiah edisi revisi yang telah ditetapkan dengan Keputusan Dekan Fakultas;

Demikian surat ini disampaikan, atas kesediaan Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Metro, 16 Mei 2023  
Ketua Jurusan,

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

**PENGARUH BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP HASIL BELAJAR  
SISWA MATA PELAJARAN PAI SMP MAA'RIF 1 METRO UTARA**

***OUTLINE***

**HALAMAN SAMPUL**

**HALAMAN JUDUL**

**NOTA DINAS**

**PERSETUJUAN**

**PENGESAHAN**

**ABSTRAK**

**ORISINALITAS PENELITIAN**

**MOTTO**

**PERSEMBAHAN**

**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. Game Online
  - 1. Pengertian Game Online
  - 2. Sejarah dan Perkembangan Game Online
  - 3. Jenis-Jenis Game Online
  - 4. Kelebihan dan kelemahan Game Online
- B. Hasil Belajar
  - 1. Pengertian Hasil Belajar PAI
  - 2. Jenis-Jenis Hasil Belajar PAI
  - 3. Ciri-Ciri Hasil Belajar PAI
  - 4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar PAI
- C. Keterkaitan Antara Game Online terhadap Hasil Belajar PAI
- D. Kerangka Berfikir
- E. Hipotesis Penelitian

## **BAB III METODOLOGI 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. Deskripsi Lokasi Penelitian
  - 1. Sejarah Singkat Berdirinya SMP Ma'arif 1 Metro Utara
  - 2. Visi Misi SMP Ma'arif 1 Metro Utara
  - 3. Keadaan Sarana dan Prasarana SMP Ma'arif 1 Metro Utara
  - 4. Keadaan Guru dan Karyawan SMP Ma'arif 1 Metro Utara
  - 5. Keadaan Struktur Organisasi SMP Ma'arif 1 Metro Utara
  - 6. Keadaan Siswa SMP Ma'arif 1 Metro Utara
  - 7. Denah Lokasi SMP Ma'arif 1 Metro Utara
- B. Deskripsi Data Hasil Penelitian
  - 1. Data tentang Pengaruh Bermain Game Online
- C. Pengujian Hipotesis
- D. Pembahasan

**BAB V PENUTUP**

- A. Kesimpulan
- B. Saran

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN-LAMPIRAN**

**DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

Mengetahui,  
Pembimbing



**Dr. Aguswan Khotibul Umam, S.Ag, MA**  
NIP. 197308011999031001

Metro, 7 September 2023  
Peneliti



**Egi Avu Anggita**  
NPM. 1901010017

### ALAT PENGUMPUL DATA (APD)

## PENGARUH BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN PAI KELAS VII SMP MA'ARIF I METRO UTARA KECAMATAN METRO UTARA

### ANGKET (BERMAIN GAME ONLINE)

#### A. Identitas Responden

Nama :  
Jenis Kelamin :  
Kelas :

#### B. Petunjuk Pengisian

1. Isilah terlebih dahulu nama, jenis kelamin, dan kelas pada tempat yang telah disediakan.
2. Bacalah dan pahami pertanyaan dengan teliti.
3. Jawablah dengan jujur sesuai dengan keadaan sebenarnya.
4. Berilah tanda silang (X) pada salah satu jawaban a,b,c dan d yang anda anggap benar.
5. Periksa jawaban anda sebelum anda menyerahkan kembali.

#### Daftar Pertanyaan Tentang Bermain Game Online

1. Saya setiap hari bermain game online ?  
a. Selalu      b. Sering      c. Kadang-Kadang      d. Tidak Pernah
2. Saya pernah bermain game online sampai lupa waktu?  
a. Selalu      b. Sering      c. Kadang-Kadang      d. Tidak Pernah
3. Saya pernah merasa malas belajar karena game online?  
a. Selalu      b. Sering      c. Kadang-Kadang      d. Tidak Pernah
4. Saya pernah lupa pekerjaan sekolah dan asyik bermain game online?  
a. Selalu      b. Sering      c. Kadang-Kadang      d. Tidak Pernah
5. Saya pernah merasa prestasi menurun karena game online?  
a. Selalu      b. Sering      c. Kadang-Kadang      d. Tidak Pernah
6. Saya bermain game online dengan menggunakan uang "taruhan"?  
a. Selalu      b. Sering      c. Kadang-Kadang      d. Tidak Pernah
7. Saya pernah bermain judi online karena terlalu kecanduan bermain game online?  
a. Selalu      b. Sering      c. Kadang-Kadang      d. Tidak Pernah
8. Saya sering bermain game online dengan menggunakan uang taruhan yang kecil?  
a. Selalu      b. Sering      c. Kadang-Kadang      d. Tidak Pernah
9. Saya sering duduk terlalu lama jika bermain game online?

- a. Selalu      b. Sering      c. Kadang-Kadang      d. Tidak Pernah
10. Saya pernah mengalami sakit punggung karena terlalu sering bermain game online?  
a. Selalu      b. Sering      c. Kadang-Kadang      d. Tidak Pernah
11. Saya pernah merasa pusing jika terlalu lama bermain game online?  
a. Selalu      b. Sering      c. Kadang-Kadang      d. Tidak Pernah
12. Saya pernah kelelahan jika terlalu lama bermain game online?  
a. Selalu      b. Sering      c. Kadang-Kadang      d. Tidak Pernah
13. Saya sering menghabiskan uang yang diberi oleh orangtua untuk bermain game online?  
a. Selalu      b. Sering      c. Kadang-Kadang      d. Tidak Pernah
14. Saya sering membeli voucher untuk bermain game online?  
a. Selalu      b. Sering      c. Kadang-Kadang      d. Tidak Pernah
15. Saya pernah berbohong kepada orangtua demi bisa bermain game online?  
a. Selalu      b. Sering      c. Kadang-Kadang      d. Tidak Pernah
16. Saya pernah berbohong meminta uang untuk keperluan sekolah tetapi malah bermain game online?  
a. Selalu      b. Sering      c. Kadang-Kadang      d. Tidak Pernah
17. Saya pernah mencuri demi mendapatkan uang agar bisa bermain game online?  
a. Selalu      b. sering      c. Kadang-Kadang      d. Tidak Pernah
18. Saya lebih mementingkan bermain game online daripada lingkungan sekitar?  
a. Selalu      b. Sering      c. Kadang-Kadang      d. Tidak Pernah
19. Saya sering tidak keluar rumah karena asyik bermain game online?  
a. Selalu      b. Sering      c. Kadang-Kadang      d. Tidak Pernah
20. Saya sering bermain game online yang berakibat kurangnya bersosialisasi?  
a. Selalu      b. Sering      c. Kadang-Kadang      d. Tidak Pernah



**ALAT PENGUMPUL DATA (APD)**

**PENGARUH KEDISIPLINAN BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR  
MATA PELAJARAN PAI SISWA SMP MAARIF 1 METRO UTARA**

**DOKUMENTASI (Profil Sekolah)**

**A. Pengantar**

1. Data ini didedarkan kepada pihak sekolah SMP Maarif 1 Metro Utara dengan maksud untuk mendapatkan informasi tentang dokumentasi profil sekolah.
2. Informasi dari data sekolah sangat berguna bagi penulis untuk menyelesaikan penelitian tentang Pengaruh bermain game online Terhadap Hasil Belajar.
3. Atas partisipasi sekolah SMP Maarif 1 Metro Utara dalam memberikan informasi, penulis ucapkan terimakasih.

**B. Data Dokumentasi**

Dokumentasi dilakukan untuk memperoleh data-data pendukung yang berkaitan dengan lokasi penelitian. Adapun data-data tersebut sebagai berikut:

No	Data Dokumentasi	Hasil	
		Ada	Tidak
1	Sejarah Singkat SMP Maarif 1 Metro Utara	✓	
2	Visi, Misi dan Tujuan SMP Maarif 1 Metro Utara	✓	
3	Keadaan Siswa SMP Maarif 1 Metro Utara	✓	
4	Keadaan Guru dan Karyawan SMP Maarif 1 Metro Utara	✓	
5	Keadaan Sarana dan Prasarana SMP Maarif 1 Metro Utara	✓	
6	Struktur Organisasi SMP Maarif 1 Metro Utara	✓	



**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


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

Nama : Egi Ayu Anggita  
 NPM : 1901010017

Program Studi : PAI  
 Semester : VIII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	16/5 2021	✓	Bab Outline Bab 1 - Ht	
	23/5 2021	✓	Bab 1 dan 2 ✓ - Aliran Logis + Aliran - Bab II X - apa, Ameri ? Y - yg. Man ? X - Y - Kausalitas/ Dinamis Pikel. ✓ Bab III Tg ?	

Mengetahui,  
 Ketua Program Studi PAI

  
**Muhammad Ali, M.Pd.I**  
 NIP. 19780314 200710 1 0034

Dosen Pembimbing



**Dr. Aguswan Kh. Umam, S.Ag. MA**  
 NIP. 19730801 199903 1 001



**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.iaim@metrouniv.ac.id

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

Nama : Egi Ayu Anggita  
NPM : 1901010017

Program Studi : PAI  
Semester : VIII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	29/5 2023	✓	<p>tutli</p> <p>X - apa - i p... (...)</p> <p>Y - SQ</p> <p>X - Y - sig - R...</p>	
	19/06/2023	✓	<p>2 flashik 1512 di Bab 11, ada referensi di Bab 11 8-8</p> <p>1 Ual di Kontroli GAI &amp; GBI 250.</p> <p>1 Uj cabr di Atka yg banyak -</p>	

Mengetahui,  
Ketua Program Studi PAI

**Muhammad Ali, M.Pd.I**  
NIP. 1978031420071010034

Dosen Pembimbing

**Dr. Aguswan Kh. Umam, S.Ag, MA**  
NIP. 197308011999031001



**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


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

Nama : Egi Ayu Anggita  
NPM : 1901010017


Program Studi : PAI  
Semester : VIII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	20/6 2023	✓	- Bab 14 Lalu uji coba - - kat huli - deli	
	12/10 19		- Bab 14, sudah selesai proses uji coba + data valid + (al-ber y al-ber di puahe)	

Mengetahui,  
Ketua Program Studi PAI

  
**Muhammad Ali, M.Pd.I**  
NIP. 19780314 200710 1 0034

Dosen Pembimbing

  
**Dr. Aguswan Kh. Umam, S.Ag, MA**  
NIP. 19730801 199903 1 001



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

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

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

Nama : Egi Ayu Anggita  
NPM : 1901010017


Program Studi : PAI  
Semester : VIII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	17/9/2017	✓	Pate Urial d.c & kelahiran di masalah ke bab 19, dan dite salapin!	
	20/9/2017	✓	ke bab 1-5 Agut ke Gpaya.	

Mengetahui,  
Ketua Program Studi PAI

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

Dosen Pembimbing

  
Dr. Aguswan K. Umam, S.Ag, MA  
NIP. 19730801 199903 1 001



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

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

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

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

Nama : Egi Ayu Anggita  
NPM : 1901010017

Program Studi : PAI  
Semester : VIII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	24/2023 W	✓	Aspek dari deskripsi di analisis oleh menghasilkan yang realistik & konstruktif.	
	31/2023 W	✓	Partisipasi dalam proses terhadap bangsa & ideologi oleh pemerintah & Negara. + nilai-nilai sebagai alibet + Jarak budaya ke 46/	

Mengetahui,  
Ketua Program Studi PAI

**Muhammad Ali, M.Pd.I**  
NIP. 19780314 200710 1 0034

Dosen Pembimbing

**Dr. Aguswan Kh. Umam, S.Ag, MA**  
NIP. 19730801 199903 1 001



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

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

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

Nama : Egi Ayu Anggita  
NPM : 1901010017


Program Studi : PAI  
Semester : VIII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	31/10/2021	e	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kata-kata lebih operasional</li> <li>- Cara beribadah atau dia, q + ort saat pihit beribadah.</li> <li>- Rensi &amp; lefyin: seperti lefyin + dafi si.</li> </ul>	
	31/10/2021		<ul style="list-style-type: none"> <li>- surat 2 di daf</li> <li>- Rensi Sub III</li> <li>- Kata-kata ada PAI</li> <li>- format &amp; Rensi</li> <li>- lefyin lefyin</li> <li>- Rensi si</li> </ul>	

Mengetahui,  
Ketua Program Studi PAI

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

Dosen Pembimbing

  
**Dr. Aguswan Kh. Umam, S.Ag, MA**  
NIP. 19730801 199903 1 001



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

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Inggmulyo 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

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

Nama : Egi Ayu Anggita  
 NPM : 1901010017

Program Studi : PAI  
 Semester : VIII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	13/02/22 /11	✓	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Revisi Babah</li> <li>- Bab 12</li> <li>- Bab 13</li> <li>- Jurnal</li> <li>- Abstrak dll.</li> </ul>	
	14/02/22 /11	✓	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bab</li> <li>- Revisi</li> <li>- Abstrak dll.</li> </ul>	

Mengetahui,  
 Ketua Program Studi PAI

**Muhammad Ali, M.Pd.I**  
 NIP. 19780314 200710 1 0037

Dosen Pembimbing

**Dr. Aguswan Kh. Umam, S.Ag, MA**  
 NIP. 19730801 199903 1 001





**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
UNIT PERPUSTAKAAN  
NPP: 1807062F0000001**

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telp (0725) 41507; Faks (0725) 47296; Website: [digilib.metrouniv.ac.id](http://digilib.metrouniv.ac.id); [pustaka.iain@metrouniv.ac.id](mailto:pustaka.iain@metrouniv.ac.id)

**SURAT KETERANGAN BEBAS PUSTAKA  
Nomor : P-1265/In.28/S/U.1/OT.01/11/2023**

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

Nama : EGI AYU ANGGITA  
NPM : 1901010017  
Fakultas / Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan / Pendidikan Agama Islam

Adalah anggota Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung Tahun Akademik 2023/2024 dengan nomor anggota 1901010017

Menurut data yang ada pada kami, nama tersebut di atas dinyatakan bebas administrasi Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan seperlunya.

Metro, 17 November 2023  
Kepala Perpustakaan

Dr. As'ad, S. Ag., S. Hum., M.H., C.Me.  
NIP.19750505 200112 1 002



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

*Jl. Ki Hajar Dewantara Kampus 15A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Website: [ftik.metrouniv.ac.id/pendidikan-agama-islam](http://ftik.metrouniv.ac.id/pendidikan-agama-islam), Telp. (0725) 41507*

**SURAT BEBAS PUSTAKA**  
No:B-040/In.28.1/J/PP.00.9/XI/2023

Yang bertandatangan di bawah ini, Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Metro, Menerangkan bahwa

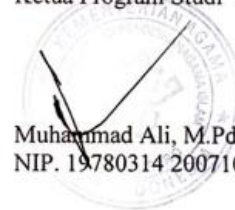
Nama : Egi Ayu Anggita

NPM : 1901010017

Bahwa nama tersebut diatas, dinyatakan telah bebas Pustaka Program Studi PAI, dan tidak ada pinjaman buku di perpustakaan Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Metro.

Demikian surat keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan seperlunya.

Metro 15 November 2023  
Ketua Program Studi PAI



Muhammad Ali, M.Pd.I  
NIP. 19780314 200710 1 0003#

PENGARUH BERMAIN GAME  
ONLINE TERHADAP HASIL  
BELAJAR SISWA MATA  
PELAJARAN PAI KELAS VII SMP  
MA'ARIF 1 METRO UTARA

*by Egi Ayu Anggita 1901010017*

**Submission date:** 17-Nov-2023 08:50AM (UTC+0700)

**Submission ID:** 2230697412

**File name:** SKRIPSIKUu-1.docx (3.76M)

**Word count:** 13882

**Character count:** 83767



Sudah di Validasi  
Oleh

Dr - Sugun Yunita, M. Pd. 1

## PENGARUH BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN PAI KELAS VII SMP MAARIF 1 METRO UTARA

### ORIGINALITY REPORT



### PRIMARY SOURCES

1	Submitted to IAIN Metro Lampung Student Paper	5%
2	Submitted to UIN Raden Intan Lampung Student Paper	2%
3	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	1%
4	Submitted to Syiah Kuala University Student Paper	1%
5	Submitted to Trisakti University Student Paper	1%
6	Submitted to UIN Sultan Syarif Kasim Riau Student Paper	1%
7	Submitted to Universitas Muria Kudus Student Paper	1%
8	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	1%

## Analisis Data Penelitian Uji Validitas dan Reliabilitas Variabel X (*Game Online*)

### → Correlations

[DataSet0]

#### Descriptive Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
Butir1	3,13	,990	15
Butir2	2,47	,834	15
Butir3	3,00	,926	15
Butir4	2,80	1,146	15
Butir5	2,93	1,280	15
Butir6	3,07	1,163	15
Butir7	2,20	1,207	15
Butir8	2,47	1,060	15
Butir9	2,00	1,134	15
Butir10	3,13	,915	15
Butir11	2,87	1,125	15
Butir12	2,47	1,457	15
Butir13	2,67	1,291	15
Butir14	3,20	1,014	15
Butir15	2,60	1,242	15
Butir16	3,20	1,082	15
Butir17	2,80	,862	15
Butir18	2,80	1,207	15
Butir19	2,60	1,242	15
Butir20	2,60	,910	15
SkorTotal	55,00	16,449	15

		Correlations													
		Butir1	Butir2	Butir3	Butir4	Butir5	Butir6	Butir7	Butir8	Butir9	Butir10	Butir11	Butir12	Butir13	Butir14
Butir1	Pearson Correlation	1	,698**	,545*	,717**	,627*	,612*	,454	,481	,636*	,609*	,658**	,548*	,372	,612
	Sig. (2-tailed)		,004	,036	,003	,012	,015	,089	,070	,011	,016	,008	,035	,172	,015
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
Butir2	Pearson Correlation	,698**	1	,740**	,702**	,634*	,702**	,681**	,625*	,529*	,474	,452	,337	,420	,473
	Sig. (2-tailed)	,004		,002	,004	,011	,004	,005	,013	,043	,074	,091	,219	,119	,075
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
Butir3	Pearson Correlation	,545*	,740**	1	,606*	,663**	,464	,575*	,509	,612*	,590*	,206	,582*	,478	,609*
	Sig. (2-tailed)	,036	,002		,017	,007	,081	,025	,052	,015	,021	,462	,023	,071	,016
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
Butir4	Pearson Correlation	,717**	,702**	,606*	1	,672**	,654**	,547*	,435	,659**	,708**	,421	,487	,290	,467
	Sig. (2-tailed)	,003	,004	,017		,006	,008	,035	,105	,007	,003	,118	,065	,295	,079
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
Butir5	Pearson Correlation	,627*	,634*	,663**	,672**	1	,627*	,795**	,551*	,787**	,496	,341	,439	,461	,396
	Sig. (2-tailed)	,012	,011	,007	,006		,012	,000	,033	,000	,060	,214	,102	,084	,144
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
Butir6	Pearson Correlation	,612*	,702**	,464	,654**	,627*	1	,550*	,494	,596*	,595*	,608*	,486	,587*	,472
	Sig. (2-tailed)	,015	,004	,081	,008	,012		,034	,061	,019	,019	,016	,066	,021	,075
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
Butir7	Pearson Correlation	,454	,681**	,575*	,547*	,795**	,550*	1	,592**	,678**	,491	,336	,268	,504	,490
	Sig. (2-tailed)	,089	,005	,025	,035	,000	,034		,020	,005	,063	,220	,334	,055	,064
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
Butir8	Pearson Correlation	,481	,625*	,509	,435	,551*	,494	,592**	1	,535*	,226	,475	,404	,748**	,239
	Sig. (2-tailed)	,070	,013	,052	,105	,033	,061	,020		,040	,419	,074	,136	,001	,391
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
Butir9	Pearson Correlation	,636*	,529*	,612*	,659**	,787**	,596*	,678**	,535*	1	,688**	,560	,562*	,439	,559*
	Sig. (2-tailed)	,011	,043	,015	,007	,000	,019	,005	,040		,005	,030	,029	,101	,030
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15

Butir15	Butir16	Butir17	Butir18	Butir19	Butir20	SkorTotal
,627*	,706**	,703**	,502	,511	,539*	,807**
,012	,003	,003	,057	,052	,038	,000
15	15	15	15	15	15	15
,262	,681**	,437	,312	,400	,640*	,734**
,345	,005	,103	,257	,140	,010	,002
15	15	15	15	15	15	15
,497	,356	,537*	,447	,373	,593*	,727**
,060	,192	,039	,094	,171	,020	,002
15	15	15	15	15	15	15
,391	,553*	,390	,434	,441	,397	,731**
,149	,033	,150	,106	,100	,143	,002
15	15	15	15	15	15	15
,611*	,371	,440	,361	,476	,466	,757**
,016	,173	,100	,187	,073	,080	,001
15	15	15	15	15	15	15
,415	,840**	,371	,417	,762**	,499	,792**
,124	,000	,174	,122	,001	,058	,000
15	15	15	15	15	15	15
,343	,350	,453	,471	,343	,598*	,701**
,211	,201	,090	,077	,211	,019	,004
15	15	15	15	15	15	15
,532*	,535*	,657**	,525*	,315	,725**	,709**
,041	,040	,008	,045	,253	,002	,003
15	15	15	15	15	15	15
,659**	,466	,585*	,365	,558*	,623*	,812**
,008	,080	,022	,181	,031	,013	,000
15	15	15	15	15	15	15







## Reliabilitas Variabel X (*Game Online*)

→ Reliability

[DataSet0]

**Scale: ALL VARIABLES**

**Case Processing Summary**

		N	%
Cases	Valid	15	100,0
	Excluded <sup>a</sup>	0	,0
	Total	15	100,0

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

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.956	20

## Homogenitas

### Test of Homogeneity of Variances

Hasil Belajar

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.004	1	55	.950

### ANOVA

Hasil Belajar

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	48.100	1	48.100	.899	.347
Within Groups	2941.409	55	53.480		
Total	2989.509	56			

## Normalitas

### One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		57
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	3.83167564
Most Extreme Differences	Absolute	.085
	Positive	.074
	Negative	-.085
Test Statistic		.085
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 <sup>c,d</sup>

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.
- d. This is a lower bound of the true significance.

## Uji Hipotesis

### Correlations

		Game	Hasil
Game	Pearson Correlation	1	.454**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	57	57
Hasil	Pearson Correlation	.454**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	57	57

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Data Hasil Angket (*Game Online*)

No	Nama	Skor Item Butir Soal																			Jumlah	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19		20
1	AFD	4	4	4	2	2	3	1	2	1	1	1	1	3	1	2	4	2	3	1	3	45
2	AY	2	1	2	2	1	3	1	1	3	1	2	2	3	1	1	2	2	1	3	1	35
3	ANA	3	1	1	2	2	3	1	2	1	1	3	1	1	3	2	1	2	1	1	2	34
4	AT	4	2	1	3	3	2	3	1	3	1	2	2	1	3	2	2	3	2	3	2	45
5	ALF	3	2	1	3	4	2	1	3	2	1	3	1	2	2	2	3	4	2	1	4	46
6	AFA	2	3	2	4	1	3	1	2	4	2	3	2	2	3	2	2	1	2	3	2	46
7	ASS	3	3	3	3	2	2	4	3	3	2	1	3	2	2	1	2	2	3	2	4	50
8	BLA	4	3	4	1	3	1	1	2	1	3	3	2	3	1	4	1	3	4	3	1	48
9	DS	3	2	1	4	3	3	1	2	3	2	4	3	2	4	2	4	3	2	4	4	56
10	DRO	2	1	3	1	3	1	1	1	1	2	2	1	2	1	2	1	3	1	2	1	32
11	DAS	3	4	3	4	2	2	4	2	3	3	2	1	4	2	3	2	3	3	2	2	54
12	FZ	2	3	2	1	1	3	1	1	2	3	1	2	1	1	2	1	1	1	2	1	32
13	VA	2	2	3	4	1	3	4	2	4	1	4	2	4	4	2	2	3	1	2	4	54
14	FK	3	1	2	2	2	1	3	1	2	1	1	2	3	1	2	1	2	1	2	1	34
15	FNR	1	1	3	1	1	1	1	1	3	1	1	1	3	2	3	3	2	1	1	3	34
16	GRI	3	1	1	1	3	3	1	3	1	2	3	2	2	1	2	1	1	2	1	1	35
17	GNV	2	2	3	1	2	3	4	1	3	1	3	2	3	1	3	3	1	3	3	1	45
18	IKA	4	1	2	2	1	1	2	2	2	2	3	4	1	4	3	2	4	1	4	4	47
19	MAA	2	1	3	3	1	3	2	1	4	1	2	2	2	1	4	2	1	2	4	4	45
20	MFI	3	1	2	2	1	1	2	2	4	1	3	2	1	4	3	3	3	1	1	4	44
21	MAA	2	2	1	2	1	1	2	2	1	2	3	2	1	1	1	1	2	3	1	3	34
22	MPD	2	2	2	1	2	3	1	2	4	2	2	4	3	2	2	3	2	1	4	2	46
23	NZ	2	2	1	3	2	1	3	2	2	4	1	4	1	4	4	1	4	1	2	1	45
24	NAI	3	2	1	1	4	2	1	2	2	3	2	1	3	3	4	2	3	3	2	4	48
26	KI	4	1	1	1	1	3	2	3	3	4	1	2	1	3	2	3	4	2	1	4	44
27	RRA	1	2	1	1	1	3	2	2	2	3	1	1	4	1	1	2	2	2	1	4	37
28	RAR	4	2	2	2	3	4	2	4	2	1	2	3	1	1	2	1	2	1	4	1	44
29	FH	2	2	4	3	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	2	2	1	2	4	35	
30	RJN	2	1	3	1	2	1	1	2	1	4	2	3	2	4	4	1	2	2	1	4	43
31	NAS	2	1	3	2	1	1	2	1	1	2	2	1	1	1	1	1	4	2	1	4	34
32	WSA	2	2	1	1	1	1	3	1	3	4	1	2	2	3	1	2	1	4	1	4	40
33	ADL	2	1	1	2	2	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	4	2	4	2	4	37
34	ALN	4	2	1	2	2	2	1	3	4	4	3	2	4	3	2	4	3	4	2	4	56
35	AKA	2	1	1	4	3	1	2	3	4	1	2	1	1	4	1	4	1	2	1	2	41
36	AAN	1	3	1	3	2	1	1	4	2	4	4	2	3	4	4	1	4	2	3	4	56
37	AYA	4	2	2	4	1	1	2	3	2	2	1	2	2	1	1	3	2	1	1	1	38
38	BAI	4	3	2	1	1	1	2	3	4	1	1	2	2	4	2	1	4	1	2	4	45
39	DSI	4	4	4	1	2	2	2	3	1	3	2	3	1	3	1	3	1	2	2	1	45
40	DRA	4	3	4	2	2	2	4	2	3	1	2	1	1	2	2	3	1	2	2	1	44
41	FMA	2	2	4	3	1	1	2	1	2	1	3	2	2	3	1	1	1	3	1	1	40
42	HDI	1	3	2	2	2	2	4	2	4	1	4	2	1	3	2	3	2	2	1	1	44
43	HHS	2	1	3	2	1	3	2	3	1	3	1	3	2	1	2	1	3	2	2	2	40
44	LMA	1	1	2	2	1	1	2	2	1	3	2	1	2	2	3	1	2	3	1	2	35
45	MAR	3	1	3	1	1	2	1	3	1	2	1	2	2	1	1	3	2	2	1	2	35
46	RRA	2	1	2	2	1	1	2	1	2	1	1	4	1	2	2	1	2	4	1	4	37
47	RSA	3	1	3	2	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	3	1	1	1	30
48	RDC	2	4	2	1	1	2	1	1	1	3	2	3	2	4	1	1	2	2	2	4	41
49	RI	4	3	1	1	4	1	3	3	1	1	2	2	3	1	2	2	3	1	2	3	41
50	SWA	2	1	2	3	4	2	2	1	2	1	1	1	1	3	3	2	3	4	2	4	44
51	SDA	1	3	1	2	4	2	1	2	2	1	1	3	1	2	3	3	1	1	4	2	34
52	YKN	4	1	1	4	4	1	2	1	3	4	4	1	4	2	4	3	1	4	3	4	58
53	YAA	1	2	3	1	2	1	3	1	2	1	3	4	2	1	1	2	2	2	3	1	31
54	YFI	2	3	4	1	3	1	3	1	2	1	4	2	1	4	3	1	2	3	4	4	46
55	ZDA	1	2	1	4	3	1	2	1	2	1	4	2	2	1	1	2	2	1	1	1	34
56	DAD	3	1	2	1	4	1	2	1	1	1	2	4	2	3	1	4	1	1	4	4	37
57	ASA	3	1	1	2	3	1	2	4	1	2	4	4	2	2	1	1	1	2	4	1	28
<b>Jumlah</b>		<b>150</b>	<b>117</b>	<b>120</b>	<b>124</b>	<b>113</b>	<b>100</b>	<b>105</b>	<b>114</b>	<b>111</b>	<b>111</b>	<b>111</b>	<b>111</b>	<b>111</b>	<b>111</b>	<b>111</b>	<b>120</b>	<b>123</b>	<b>120</b>	<b>116</b>	<b>147</b>	<b>2,252</b>

**NILAI-NILAI rtabel PRODUCT MOMENT**

Tabel R-Hitung

DF = n-2	0,1	0,05	0,02	0,01	0,001
	r 0,005	r 0,05	r 0,025	r 0,01	r 0,001
1	0,9877	0,9969	0,9995	0,9999	1,0000
2	0,9000	0,9500	0,9800	0,9900	0,9990
3	0,8054	0,8783	0,9343	0,9587	0,9911
4	0,7293	0,8114	0,8822	0,9172	0,9741
5	0,6694	0,7545	0,8329	0,8745	0,9509
6	0,6215	0,7067	0,7887	0,8343	0,9249
7	0,5822	0,6664	0,7498	0,7977	0,8983
8	0,5494	0,6319	0,7155	0,7646	0,8721
9	0,5214	0,6021	0,6851	0,7348	0,8470
10	0,4973	0,5760	0,6581	0,7079	0,8233
11	0,4762	0,5529	0,6339	0,6835	0,8010
12	0,4575	0,5324	0,6120	0,6614	0,7800
13	0,4409	0,5140	0,5923	0,6411	0,7604
14	0,4259	0,4973	0,5742	0,6226	0,7419
15	0,4124	0,4821	0,5577	0,6055	0,7247
16	0,4000	0,4683	0,5425	0,5897	0,7084
17	0,3887	0,4555	0,5285	0,5751	0,6932
18	0,3783	0,4438	0,5155	0,5614	0,6788
19	0,3687	0,4329	0,5034	0,5487	0,6652
20	0,3598	0,4227	0,4921	0,5368	0,6524
21	0,3515	0,4132	0,4815	0,5256	0,6402
22	0,3438	0,4044	0,4716	0,5151	0,6287
23	0,3365	0,3961	0,4622	0,5052	0,6178
24	0,3297	0,3882	0,4534	0,4958	0,6074
25	0,3233	0,3809	0,4451	0,4869	0,5974
26	0,3172	0,3739	0,4372	0,4785	0,5880
27	0,3115	0,3673	0,4297	0,4705	0,5790
28	0,3061	0,3610	0,4226	0,4629	0,5703
29	0,3009	0,3550	0,4158	0,4556	0,5620
30	0,2960	0,3494	0,4093	0,4487	0,5541
31	0,2913	0,3440	0,4032	0,4421	0,5465
32	0,2869	0,3388	0,3972	0,4357	0,5392
33	0,2826	0,3338	0,3916	0,4296	0,5322
34	0,2785	0,3291	0,3862	0,4238	0,5254
35	0,2746	0,3246	0,3810	0,4182	0,5189
36	0,2709	0,3202	0,3760	0,4128	0,5126
37	0,2673	0,3160	0,3712	0,4076	0,5066
38	0,2638	0,3120	0,3665	0,4026	0,5007



LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF NU  
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA  
SMP MA'ARIF I METRO

*Alamat : Jl. R.3 Kartini - Purwasari Kecamatan Metro Utara Kota Metro : 3411*

MATA PELAJARAN : PAI  
KELAS : VII A  
SEMESTER : 2 (GENAP)  
KKM : 75  
TAHUN PELAJARAN : 2021 / 2022

DAFTAR NILAI PESERTA DIDIK

NO	Nama Siswa	ULANGAN & TUGAS							NILAI			N.RAPOR 75% UH&TGS+15% MID+10% MT
		UH1	TM	UH2	TT	PENGAMATAN	TMT	PROYEK	PORTOFOLIO	Rt2 UH + TGS	MID	
1	Afan Darma	75		70	80					90	75	
2	Agiel Yuda Pratama	100		80	85					90	78	
3	Agung Nur Aziz	80		75	85					80	78	
4	Ahmad Toha	100		85	80					85	82	
5	Ajeng Latifa	100		95	85					95	85	
6	Alif Febya	100		90	80					95	80	
7	Anisa Sholehatur	100		85	80					95	80	
8	Bunga Lilia	100		100	80					90	85	
9	Danu Saputra	85		90	75					75	78	
10	Dirham Revando	85		85	80					85	78	
11	Doni Aditya Saputra	85		80	70					70	75	
12	Fahreza	60		65	60					70	78	
13	Fanesa Alya	100		95	80					95	80	
14	Farhan Kalana	70		80	75					75	78	
15	Fara Nur Rahma	100		95	85					90	82	
16	Galih Rakasiwi	75		80	75					70	78	
17	Gracia Nely	100		85	85					95	85	
18	Intan Kurnia	85		90	80					90	80	
19	M. Aziz Arrauf	80		80	80					85	85	
20	M. Fikri	80		85	75					70	78	
21	M. Alfatan Akbar	60		70	75					70	78	
22	M. Pramadoni	60		70	60					60	72	
23	Nabila Zahra	100		90	85					90	85	
24	Nanang Alfahrizj	85		80	75					80	72	
25	Nur Kholiq	80		85	75					85	78	
26	Qinanti Faradila	85		90	75					90	80	
27	Raditya Raffa	100		95	85					90	85	
28	Raehan Akbar	80		85	80					75	80	
29	Ferdiansyah	85		80	80					80	75	
30	Rano Julian	70		75	65					70	78	
31	Nur Aini Saputri	85		85	75					80	80	
32	Wildan Saputra	85		75	80					80	80	

Metro,  
Guru Mata Pelajaran

TUTIK MARSATI, S.Ag  
NIP. 197502012006041008



**LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF NU  
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA  
SMP MA'ARIF 1 METRO**

*Alamat : Jl. R. I. Kartini, Puriwasa Kecamatan Metro, Utara Kota Metro - 3411*

MATA PELAJARAN : PA1  
KELAS : VII B  
SEMESTER : 2 (GENAP)  
KKM : 75  
TAHUN PELAJARAN : 2021 / 2022

**DAFTAR NILAI PESERTA DIDIK**

NO	Nama Siswa	ULANGAN & TUGAS							NILAI			N. RAPOR 75% UH&TGS+15% %MID+10% SMT	
		UH1	TM	UH2	TT	PENGAMATAN	TMTT	PROYEK	PORTOFOLIO	R12 UH + TGS	MID		US
1	Ahnaf Dianoval	75		80	70						74	70	
2	Alinfran	85		85	80						80	70	
3	Alfin Karengga	65		75	60						60	78	
4	Anjas Al Hamin	60		70	80						72	80	
5	Aska Yulistina	100		100	75						85	85	
6	Bayu Aji	85		80	75						77	85	
7	Desma Saputri	75		85	75						79	80	
8	Dina Restiana	75		80	80						77	82	
9	Fahri Maulana	75		80	70						75	70	
10	Handika Dwi	80		75	70						74	75	
11	Haykal Hafis	75		80	80						80	80	
12	Lifa Mutiara	85		80	75						85	82	
13	Mahirul Afkar	80		80	75						77	75	
14	Rachan Radca	75		75	70						74	81	
15	Renaldi Saputra	65		65	60						68	72	
16	Reva Dwi Cahya	75		80	75						80	80	
17	Rohmadi	65		70	75						65	80	
18	Satria Wibawa	65		70	60						65	75	
19	Seza Dwi Anggia	100		95	80						90	85	
20	Yoga Kurniawan	85		80	70						80	80	
21	Yolanda Amelia	85		80	80						85	82	
22	Yuda Fahmi	75		70	80						77	80	
23	Zakia Defa	80		85	75						80	82	
24	Darul Ahmad	75		70	75						77	75	
25	Asifa Salsabila	85		95	80						85	81	
26													
27													
28													
29													
30													
31													
32													

Metro,  
Guru Mata Pelajaran

*TUTIK WIPRISIATI, S.Ag*  
NIP. 197502012006092008

NILAI-NILAI  $r_{tabel}$  PRODUCT MOMENT

N	Taraf Signifikan		N	Taraf Signifikan		N	Taraf Signifikan	
	5%	1%		5%	1%		5%	1%
3	0,997	0,999	27	0,381	0,487	55	0,266	0,345
4	0,950	0,990	28	0,374	0,478	60	0,254	0,330
5	0,878	0,959	29	0,367	0,470	65	0,244	0,317
6	0,811	0,917	30	0,361	0,463	70	0,235	0,306
7	0,754	0,874	31	0,355	0,456	75	0,227	0,296
8	0,707	0,874	32	0,349	0,449	80	0,220	0,286
9	0,666	0,798	33	0,344	0,442	85	0,213	0,278
10	0,632	0,765	34	0,339	0,436	90	0,207	0,270
11	0,602	0,735	35	0,334	0,430	95	0,202	0,263
12	0,576	0,708	36	0,329	0,424	100	0,195	0,256
13	0,553	0,684	37	0,325	0,418	125	0,176	0,230
14	0,532	0,661	38	0,32	0,413	150	0,159	0,210
15	0,514	0,641	39	0,316	0,408	175	0,148	0,194
16	0,497	0,623	40	0,312	0,403	200	0,138	0,181
17	0,482	0,606	41	0,308	0,396	300	0,113	0,148
18	0,468	0,590	42	0,304	0,393	400	0,098	0,128
19	0,456	0,575	43	0,301	0,389	500	0,088	0,115
20	0,444	0,561	44	0,297	0,384	600	0,080	0,105
21	0,433	0,549	45	0,294	0,380	700	0,074	0,097
22	0,423	0,537	46	0,291	0,276	800	0,070	0,091
23	0,413	0,526	47	0,288	0,372	900	0,065	0,086
24	0,404	0,515	48	0,284	0,368	1000	0,062	0,081
25	0,396	0,505	49	0,281	0,364			
26	0,388	0,496	50	0,279	0,361			





LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF NU  
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA  
**SMP MA'ARIF I METRO**

Alamat : Jl. RA. Kartini - Purwasari Kecamatan Metro Utara Kota Metro : 34118

MATA PELAJARAN : Pendidikan Agama Islam  
KELAS : IX A  
SEMESTER : I  
KKM : 75  
TAHUN PELAJARAN : 2023/2024

**DAFTAR NILAI PESERTA DIDIK**

No	Nama Siswa	ULANGAN & TUGAS								NILAI			N. RAPOR 75% UH&TGS +15%MID +10%SMT
		UH1	TM	UH2	TT	PENGAMATAN	TMTT	PROYEK	PORTOFOLIO	R12 UH + TGS	MID	US	
1	Afan Dharma P										42		
2	Agiel Yudha Pratama	44									29		
3	Agung Nur Aziz	96									69		
4	Ahmad Thoha Rifa'i	96									57		
5	Ajeng Lativa Ramadhani	90									80		
6	Alief Febya Anastasya	80									80		
7	Anisa Sholehatun Fauziah	75									25		
8	Aulia Khasanah	90									71		
9	Bunga Lilian Aprilia	92									80		
10	Danu Saputra	65									60		
11	Dirham Revando	76									76		
12	Doni Aditya Saputra	76									52		
13	Fahreza	42									52		
14	Fanessa Alya Wardani	80									74		
15	Farhan Kalana Saputra	41									44		
16	Fara Nur Rohmah	90									72		
17	Galih Rakasiwi	58									55		
18	Gracya Nely Agustine	90									79		
19	Jeanie Aulia Azzahra	67									58		
20	M. Aziz Arrauf	66									76		
21	Mohammad Fikri Ardiansyah	60									32		
22	Muhammad Al-Fatan Akbar	46									70		
23	Nabila Zahra Fernanda	90									81		
24	Nanang Al Farizky	39									28		
25	Nur Kholiq Al Fajri	56									39		
26	Qinanti Varadella	90									69		
27	Raditiya Rafa Maulana	70									80		
29	Raehan Akbar Khan	48									68		
30	Ferdiansah Putra	63									49		
31	Ranno-Julyan Romivansyah	40									38		
32	Nur Aini Saputri	80									69		
	Wilden Saputra	42									69		

LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF NU  
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA  
MA'ARIF I METRO  
AKTE NUPERS TERAKREDITASI  
KOTA METRO

Mengetahui  
Kepala SMP Ma'arif I Metro  
MUHAIMIN, Pd.  
NIP.196807152006041003

Metro,  
Guru Mata Pelajaran

MUHAIMIN, Pd.  
NIP.



LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF NU  
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA  
SMP MA'ARIF I METRO

Alamat: Jl. RA. Kartini - Purwosan Kecamatan Metro Utara Kota Metro : 34118

MATA PELAJARAN : Pendidikan Agama Islam  
KELAS : IX B  
SEMESTER : I  
KKM : 75  
TAHUN PELAJARAN : 2023/2024

DAFTAR NILAI PESERTA DIDIK

No	Nama Siswa	ULANGAN & TUGAS							NILAI			N. RAPOR	
		UH1	TM	UH2	TT	PENGAMATAN	TMTT	PROYEK	PORTOFOLIO	R12 UH + TGS	MID		US
1	Akhnaf Dianaufal	69									38		
2	Al Infrans Prasetya	39									42		
3	Alvin Karengga	57									61		
4	Anjas Al-Hamin	57									61		
5	Aska Yulistina	79									72		
6	Asyifa Salsabila	85									75		
7	Bayu Aji Saputra	45									65		
8	Darul Ahmad	26									69		
9	Desma Saputri	48									69		
10	Dina Restiana	48									55		
11	Handika Dwi Wiratama	42									45		
12	Haykal Hafidzu Faiha	46									50		
13	Livia Mutiara Syifa	73									73		
14	Machrul Afkar Nawabhaq	-									-		
15	M Riski Maulana	79									72		
16	Rehan Elcahyo Wijaya	86									58		
17	Reihan Radea Saputra	25									42		
18	Renaldi Saputra	25									55		
19	Reva Dwi Cahya Saputra	20									48		
20	Rohmadi	82									33		
21	Satria Wibawa										42		
22	Sheza Dwi Anggia	83									85		
23	Soni Dwi H	28									-		
24	Yoga Kurniawan S	56									61		
25	Yolanda Amelia N	59									25		
26	Yuda Fahmi Pratama	59									62		
27	Zakhia Deva Yani	48									87		
28	ASYIFA AULIA	53									41		



MUHAIMIN, Pd.I  
NIP.196807152006041003

Metro,  
Guru Mata Pelajaran

MUHAIMIN, Pd.I  
NIP.

## DOKUMENTASI



Foto 1. Kegiatan Siswa Belajar di kelas



Foto 2. Proses Penyebaran Angket di Kelas



Foto 3. Proses Penyebaran Angket di Kelas



Foto 4. Proses Penyebaran Angket di Kelas

## RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama lengkap Egi Ayu Anggita lahir pada tanggal 13 Januari 2002, di Terbanggi Subing, Gunung Sugih Provinsi Lampung. Anak dari bapak Sugiarto dan Almh ibu Puji Rahayu yang merupakan anak pertama dari dua bersaudara adik saya bernama Muhammad Erga Alfarizi. Pendidikan yang pernah ditempuh oleh penulis adalah di TK Perintis

Panggung lulus pada 2006, dan melanjutkan di SDN 3 Gunung Sugih Pasar lulus pada tahun 2012 dan melanjutkan ke jenjang SMPN 1 Gunung Sugih lulus pada tahun 2016, kemudian melanjutkan ke SMAN 1 Punggur lulus pada tahun 2019. Saat ini penulis terdaftar sebagai mahasiswa di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) dengan Prodi Pendidikan Agama Islam (PAI) di IAIN Metro sampai sekarang. Selama masa studinya penulis mengikuti program kampus yaitu LKK IAIN METRO