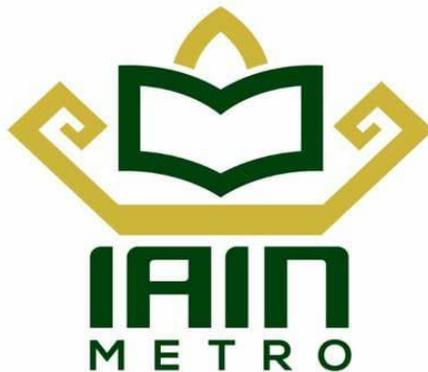


SKRIPSI

**DAMPAK *GAME ONLINE* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PAI
SISWA DI SMPN 02 METRO**

Oleh :

**ANIFA YUNITA SARI
NPM. 1901011019**



**Prodi Pendidikan Agama Islam
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGRI (IAIN) METRO
1447 H / 2025 M**

**DAMPAK *GAME ONLINE* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PAI
SISWA DI SMPN 02 METRO**

Diajukan untuk Memenuhi Tugas Serta Memenuhi Sebagian Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Oleh:

ANIFA YUNITA SARI
NPM. 1901011019

Pembimbing: Drs. M. Ardi, M.Pd

Prodi Pendidikan Agama Islam
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGRI (IAIN) METRO
1447 H / 2025 M

NOTA DINAS

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

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

Assalamu'alaikum Wr.Wb

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

Nama : Anifa Yunita Sari
NPM : 1901011019
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Yang berjudul : DAMPAK *GAME ONLINE* TERHADAP MOTIVASI
BELAJAR PAI SISWA DI SMPN 02 METRO

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

Demikian harapan kami dan atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Mengetahui
Ketua Program Studi PAI



Dewi Masitoh, M.Pd.
NIP. 199306182020122019

Metro, 19 Juni 2025
Dosen Pembimbing



Drs. M. Ardi, M.Pd.
NIP. 196102101988031004

PERSETUJUAN

Judul : DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP MOTIVASI
BELAJAR PAI SISWA DI SMPN 02 METRO
Nama : Anifa Yunita Sari
NPM : 1901011019
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, 19 Juni 2025
Dosen Pembimbing



Drs. M. Ardi, M.Pd.
NIP. 19610210198803 1 004



**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-2755/In.28.1/D/PP.00.9/07/2025

Skripsi dengan Judul: *DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PAI SISWA DI SMPN 02 METRO*, disusun oleh: Anifa Yunita Sari, NPM: 1901011019, Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI), telah diujikan dalam Sidang Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada hari/tanggal: Rabu, 25 Juni 2025.

TIM PEMBAHAS:

Ketua/Moderator : Drs.M. Ardi, M.Pd

(.....)

Pembahas I : Dr. Aguswan Khotibul Umam, MA

(.....)

Pembahas II : Andree Tiono Kurniawan, M.Pd.I

(.....)

Sekretaris : Muhamad Brilliant, M.T.I

(.....)

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan


Dr. Siti Annisah, M.Pd
NIP. 19800607 200312 2 003

ABSTRAK

DAMPAK *GAME ONLINE* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PAI SISWA DI SMPN 02 METRO

Oleh:

ANIFA YUNITA SARI

Siswa di SMPN 02 Metro menunjukkan fenomena meningkatnya minat terhadap *game online*, permainan yang paling sering dimainkan antara lain *Mobile Legends*, *PUBG Mobile*, *Free Fire*, dan *Roblox*. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, banyak siswa yang lebih memilih bermain *game online* daripada belajar, termasuk belajar Pendidikan Agama Islam (PAI). Permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan dalam pertanyaan “Apakah dampak positif dan dampak negatif *game online* terhadap motivasi belajar PAI siswa di SMPN 02 Metro dan apakah ada perbedaan motivasi belajar PAI antara siswa yang bermain *game online* dengan siswa yang tidak bermain *game online* di SMPN 02 Metro?”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak positif dan negatif bermain *game online* terhadap motivasi belajar PAI siswa di SMPN 02 Metro, dan untuk mengetahui apakah ada perbedaan antara siswa yang bermain *game online* dan siswa yang tidak bermain *game online*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Lokasi penelitian dilaksanakan di SMPN 02 Metro. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pertama, terdapat dampak positif dan negatif dari bermain *game online* terhadap motivasi belajar siswa. Dampak positifnya yaitu meningkatnya kemampuan berbahasa Inggris, karena sebagian besar game menggunakan bahasa Inggris. Selain itu, *game online* juga menjadi sarana hiburan yang membantu meredakan kejenuhan, serta memperluas relasi sosial antar pemain melalui fitur komunikasi. Sementara itu, dampak negatif yang ditemukan meliputi pengeluaran biaya yang berlebihan, pola tidur yang tidak teratur, serta penurunan konsentrasi dan motivasi belajar, khususnya dalam memahami materi PAI. Hal ini terlihat dari siswa yang lebih mudah mengantuk saat pelajaran berlangsung, serta lebih memilih menyelesaikan permainan daripada memenuhi kewajiban belajar atau ibadah, serta gangguan Kesehatan mata seperti mata Lelah dan peningkatan resiko rabun jauh (mata minus) akibat terlalu lama menatap layar handphone. Kedua, perbedaan motivasi belajar PAI antara siswa yang bermain *game online* dan yang tidak bermain. Siswa yang tidak bermain *game online* menunjukkan sikap lebih aktif, peduli, dan antusias dalam mengikuti pelajaran PAI. Sementara itu, siswa yang bermain *game online* memiliki respons yang cenderung acuh tak acuh terhadap kegiatan sekolah dan kegiatan pembelajaran PAI, serta menunjukkan penurunan motivasi, karakter, dan nilai-nilai spiritual.

Kata Kunci: *Game online, Motivasi Belajar, Dampak Positif dan Negatif.*

ORISINALITAS PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Anifa Yunita Sari
NPM : 1901011019
Prodi : 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, 19 Juni 2025
Yang menyatakan,



Anifa Yunita Sari
NPM. 1901011019

MOTTO

اغْتَنِمِ خَمْسًا قَبْلَ خَمْسٍ : شَبَابَكَ قَبْلَ هَرَمِكَ ، وَصِحَّتَكَ قَبْلَ سَقَمِكَ ، وَغِنَاكَ قَبْلَ فَقْرِكَ ،
وَفَرَاغَكَ قَبْلَ شُغْلِكَ وَحَيَاتَكَ قَبْلَ مَوْتِكَ .

"Manfaatkanlah lima perkara sebelum lima perkara: masa mudamu sebelum tuamu, sehatmu sebelum sakitmu, kayamu sebelum miskinmu, waktu luangmu sebelum sibukmu, dan hidupmu sebelum matimu."
(HR. Al-Hakim)¹

وَكُلُّ مَنْ لَمْ يَعْتَقِدْ لَمْ يَنْتَفِعْ

"Setiap orang yang tidak memiliki keyakinan (tekad), maka ia tidak akan mendapatkan manfaat (dari ilmu)."

Nadzom Imrithi²

¹ HR. Al-Hakim

² Kitab Imrithi

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah puji Syukur kehadiran Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat, karunia dan hidayah- Nya untuk terus mengiringi Langkah saya dalam menggapai cita-cita serta keberhasilan study ini. Hasil study ini saya persembahkan untuk:

1. Kedua orang tua saya, yaitu Bapak Basirun dan Ibu Siti Sam Sini yang saya sayangi dan saya cintai, selalu mendukung, dan senantiasa mendo'akan saya serta yang menjadi alasan untuk menyelesaikan skripsi saya ini.
2. Suami tercinta, Agung Lestiono, S.Pd yang selalu mengingatkan saya untuk tetap kuat, selalu memberikan semangat, dan senantiasa memperjuangkan apapun demi saya serta menjadi salah satu alasan juga untuk menyelesaikan skripsi saya.
3. Bapak Tohari Dan Ibu Karsiti, yang telah memberikan tempat yang nyaman, serta selalu mendoakan dan memberikan semangat agar skripsi saya selesai.
4. Dosen pembimbing skripsi, Bapak Drs. M. Ardi, M.Pd yang telah membimbing, memberikan arahan dan motivasi demi tercapainya penyelesaian tugas akhir ini.
5. Saudari Dian Sawitri, S.Pd dan teman-teman seperjuangan, yang mana tidak bisa saya sebutkan satu-persatu yang telah membrikan support, arahan, dan motivasinya.
6. Almamater Institute Agama Islam Negeri (IAIN) Metro

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, peneliti panjatkan rasa dan puji syukur atas kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan kesehatan jasmani maupun rohani sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Dampak *game online* terhadap Motivasi Belajar PAI Siswa di SMPN 02 METRO”. Dalam upaya menyelesaikan skripsi ini, peneliti mengucapkan banyak terimakasih kepada

1. Ibu Prof Dr. Ida Umami, M. Pd., Kons, selaku Rektor IAIN Metro.
2. Ibu Dr. Siti Annisah, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Metro.
3. Ibu Dewi Masitoh, M.Pd, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam
4. Bapak Drs. M. Ardi, M.Pd, selaku Pembimbing yang selalu mengarahkan dan memotivasi saya.
5. Ibu Novita Herawati, M.Pd.I selaku Sekertaris Program Studi Pendidikan Agama Islam.
6. Martati, S.Pd., M.Pd, selaku kepala sekolah SMPN 02 Metro yang telah berkenan memberikan izin dalam melakukan penelitian ini.

Saran dan masukan untuk penelitian ini sangat dibutuhkan dari perbaikan skripsi ini dan akan diterima dengan kelapangan dada dan semoga hasil penelitian yang dilakukan kiranya dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan agama Islam.

Metro, 12 Januari 2025
Peneliti



Anifa Yunita Sari
NPM. 1901011019

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
NOTA DINAS	iii
PERSETUJUAN	iv
PENGESAHAN	v
ABSTRAK	vi
ORISINALITAS PENELITIAN	vii
MOTTO	viii
PERSEMBAHAN	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Pertanyaan Penelitian	5
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian	5
D. Penelitian Relevan.....	7
BAB II LANDASAN TEORI	10
A. <i>Game Online</i>	10
1. Pengertian <i>Game Online</i>	10
2. Jenis-jenis <i>Game Online</i>	11
B. Motivasi Belajar PAI	13
1. Pengertian Motivasi	13
2. Macam-macam Motivasi.....	15
3. Fungsi Motivasi.....	16

4. Pengertian Mata Pelajaran PAI	19
5. Macam-Macam Materi Mata Pelajaran PAI	23
C. Dampak <i>Game Online</i> terhadap Motivasi Belajar PAI Siswa	24
1. Pengertian Dampak	24
2. Dampak Positif	26
3. Dampak Negatif	27
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	28
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	28
B. Sumber Data	28
C. Teknik Pengumpulan Data	29
D. Teknik Penjamin Keabsahan Data	32
E. Teknik Analisis Data	32
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	35
A. Temuan Umum	35
1. Sejarah Singkat Berdirinya SMPN 02 Metro	35
2. Visi dan Misi SMPN 02 Metro	36
3. Struktur Organisasi	40
4. Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan SMPN 02 Metro	41
5. Data Siswa	42
6. Sarana dan Prasarana SMPN 02 Metro	42
7. Denah Sekolah	44
B. Temuan Khusus	45
1. Dampak Bermain <i>Game online</i> terhadap Motivasi Belajar PAI Siswa di SMPN 02 Metro.	45
2. Dampak Negatif Bermain <i>Game online</i> terhadap Motivasi Belajar PAI Siswa di SMPN 02 Metro	48
C. Pembahasan	52

BAB V PENUTUP	64
A. Kesimpulan	64
B. Saran	65
DAFTAR PUSTAKA	67
LAMPIRAN-LAMPIRAN	70
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	108

DAFTAR TABEL

Table 4.1 Data Kepala Sekolah dan Wakil Kepala Sekolah	41
Table 4.2 Data Tenaga Pendidik dan Kependidikan	41
Table 4.3 Data Siswa SMPN 02 Metro Tahun Ajaran 2024/2025.....	42
Tabel 4.4 Data Sarana dan Prasarana SMPN 02 Metro	42
Tabel 4.5 Perbandingan Dampak Positif dan Dampak Negatif <i>Game online</i>	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Struktur Organisasi SMPN 02 Metro	40
Gambar 4.2 Denah Bangunan SMPN 02 Metro.....	44

DAFTAR LAMPIRAN

1. Surat Bimbingan Skripsi	71
2. Outline	72
3. Alat Pengumpul Data	74
4. Transkrip Hasil Wawancara	78
5. Surat Izin Presurvey	86
6. Surat Balasan Presurvey.....	87
7. Surat Izin Research	88
8. Surat Tugas	89
9. Surat Balasan Research.....	91
10. Surat Keterangan Bebas Pustaka.....	92
11. Surat Keterangan Bebas Prodi	93
12. Kartu Konsultasi Bimbingan.....	94
13. Hasil Turnitin	102
14. Dokumentasi Hasil Penelitian.....	103
15. Dokumentasi	105
16. Daftar Riwayat Hidup	108

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di era modern ini, negara-negara di seluruh dunia berlomba-lomba untuk menerapkan teknologi informasi dan komunikasi dalam berbagai aspek kehidupan bernegara dan bermasyarakat guna membentuk serta menumbuhkan budaya masyarakat yang berlandaskan pengetahuan. Hal ini didorong oleh kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang memungkinkan arus pertukaran informasi berlangsung dengan sangat cepat tanpa terhalang oleh jarak maupun waktu.¹

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat memberikan dampak besar terhadap kehidupan manusia di seluruh dunia. Sebagai contoh, jarak yang dulu menjadi hambatan dalam berkomunikasi kini tidak lagi menjadi masalah berkat hadirnya perangkat komunikasi yang semakin canggih. Perkembangan teknologi yang terus maju tidak hanya mempengaruhi kehidupan manusia secara umum, tetapi juga memengaruhi cara anak-anak bermain. Saat ini, permainan tradisional seperti petak umpet, kelereng, dan layang-layang semakin jarang dimainkan oleh siswa. Mereka cenderung lebih tertarik untuk menghabiskan waktu dengan memainkan permainan daring atau *game online*, yang telah berkembang seiring dengan kemajuan teknologi itu sendiri.

¹Hamidah Nasution, at.al, *Tantangan Pendidikan Menyambut 1 Abad (2045) Indonesia Merdeka*, (Yogyakarta: Samudra Biru, 2018), 17.

Game online adalah jenis permainan yang dimainkan dengan memanfaatkan koneksi internet. Biasanya dimainkan dengan menggunakan alat elektronik seperti hp, laptop, dan komputer. Fenomena bermain *game online* sudah menjadi salah satu bagian hidup Masyarakat sehari-hari, terutama pada anak muda, baik remaja maupun anak-anak.² *Game online* bisa dimainkan dua orang atau lebih, *game online* memiliki beberapa jenis seperti *MOBA (Massive Online Battle Arena)* adalah genre permainan yang menggabungkan elemen dari dua jenis game, yaitu *RTS (Real-Time Strategy)* dan *RPG (Role-Playing Game)*. Dalam game ini, pemain mengendalikan satu karakter dari dua tim yang saling berhadapan dengan tujuan utama menghancurkan markas lawan. Sedangkan *FPS (First Person Shooter)* adalah jenis permainan yang berfokus pada tembak-menembak, di mana tampilan layar pemain menunjukkan perspektif karakter yang mereka mainkan. dan lain sebagainya.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *game online* adalah jenis permainan yang dapat diakses melalui koneksi internet menggunakan perangkat elektronik, dan dapat dimainkan oleh satu atau lebih orang. Permainan ini bisa berbentuk petualangan, strategi, atau permainan peran, dengan aturan tertentu yang membuat pemain merasa terhibur dan puas. *Game online* memiliki dampak baik positif maupun negatif. Dampak positifnya, *game online* dapat menjadi sarana rekreasi, dan beberapa penelitian mengungkapkan bahwa beberapa jenis permainan online dapat memberikan

² Samuel Henry, *Cerdas dengan Game: Panduan Praktis bagi Orang Tua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2010), 5-6.

kontribusi positif terhadap peningkatan IQ. Selain itu, *game online* juga dapat membantu seseorang dalam meningkatkan kemampuan memori mereka.³

Selain memberikan dampak positif, *game online* juga memiliki sejumlah dampak negatif. Salah satunya adalah kecenderungan seseorang untuk lupa waktu dan menghabiskan berjam-jam bermain, yang berisiko menyebabkan ketergantungan, terutama bagi siswa. Ketergantungan ini bisa membuat pemain ingin terus bermain, yang pada akhirnya bisa menimbulkan masalah kesehatan, seperti mata minus akibat terlalu lama menatap layar komputer atau gadget. Dampak negatif lainnya meliputi kerusakan moral dan perilaku sosial. Para pemain bisa menjadi lebih egois, bertindak semaunya, keras kepala, dan menarik diri dari lingkungan sosial, sehingga jarang berinteraksi dengan orang-orang di sekitarnya. Selain itu, kecanduan *game online* juga dapat menurunkan motivasi belajar di kalangan pelajar.⁴

Berdasarkan wawancara dengan lima orang siswa SMPN 02 Metro. yang bermain *game online*. Mereka memainkan beberapa game antara lain yaitu game *mobile legend*, *PUBG*, *Free fire*, dan *Roblox*. *Mobile legend* merupakan salah satu *game online* yang paling banyak digemari oleh semua kalangan, baik anak-anak, remaja, bahkan orang dewasa. *Mobile legend* sendiri ialah permainan video mobile yang dikembangkan oleh moonton dirilis pada 14 Juli 2016 yang dapat digunakan untuk android, lalu pada 9 November 2016 *mobile legends* bisa digunakan untuk perangkat ios (*iphone Operating*

³ Eka Rusnani Fauziyah "Pengaruh Game Online terhadap Perubahan Perilaku Anak SMP Negeri Samboja" *Jurnal Ilmu Komunikasi*, vol 1 Nomor 3 (2013), 11-12.

⁴ Samuel Henry, *Cerdas dengan Game: Panduan Praktis Bagi Orang Tua dalam Mendampingi Anak Bermain Game.*, 54

System). Siswa mengatakan kelebihan dari game mobile legends ini adalah grafik yang bagus, banyak pilihan superhero, dan control yang mudah untuk dipahami. Sedangkan kekurangannya sering ngebug (Lemot) saat sedang bermain, koneksi jaringan yang kadang tidak stabil menjadi salah satu kekurangan dalam bermain game.⁵ Game *PUBG (playerunknown's battlegrounds)* adalah game battle royale yang sangat populer di berbagai platform, termasuk PC, konsol, dan ponsel (dikenal sebagai *PUBG Mobile*). Game ini pertama kali dirilis pada tahun 2017 oleh perusahaan korea Selatan bernama *PUBG Corporation*, anak Perusahaan dari Krafton Inc. *Game free fire* adalah game yang bergenre *battle royale* yang bisa dimainkan di perangkat android dan ios. dirilis pada 30 September 2017 oleh perusahaan Garena. Menurut siswa *game free fire* ini mempunyai kelebihan dan kekurangan yaitu *game* menyediakan mode permainan, karakter hero lebih banyak dari game lainnya. Sedangkan kekurangannya yaitu grafik atau tampilan dalam game kurang bagus dan perlengkapan senjata kurang lengkap dibandingkan dengan game lainnya, sedangkan Roblox adalah sebuah platform permainan online dan sistem pembuatan game (*Game Creation System*) yang memungkinkan pengguna untuk membuat, bermain, dan berbagi game buatan sendiri maupun buatan orang lain.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak *game online* terhadap motivasi belajar mata pelajaran PAI siswa di SMPN 02 Metro. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana tingkat

⁵ Wawancara dengan Siswa SMPN 02 Metro Tanggal 17 Maret 2025

penggunaan *game online* di kalangan siswa dan apakah ada pengaruh signifikan antara frekuensi bermain *game online* dengan motivasi belajar mereka. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang mendorong siswa lebih tertarik bermain *game online* dibandingkan dengan belajar, serta bagaimana *game online* memengaruhi berbagai aspek motivasi belajar, seperti minat, kedisiplinan, dan konsentrasi siswa dalam kegiatan belajar. Penelitian ini juga akan menggali cara siswa mengelola waktu antara bermain *game online* dan kegiatan belajar untuk memahami pengaruhnya secara lebih komprehensif.

B. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan dengan latar belakang diatas maka sebuah masalah yang akan dicari solusinya dapat dikemukakan dengan sebagai berikut:

1. Apakah dampak negatif dan positif *game online* terhadap motivasi belajar PAI di SMPN 02 Metro?
2. Apakah ada perbedaan motivasi belajar PAI antara siswa yang bermain *game online* dengan siswa yang tidak bermain *game online* di SMPN 02 Metro?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

- a. Untuk mengetahui dampak *game online* terhadap motivasi belajar PAI siswa di SMPN 02 Metro.

- b. Untuk mengetahui apakah ada perbedaan motivasi belajar PAI antara siswa yang bermain *game online* dengan siswa yang tidak bermain *game online* di SMPN 02 Metro.

2. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian adalah hasil yang akan didapat setelah penelitian tersebut dilaksanakan, berikut ini adalah manfaat penelitian ini secara teoritis dan praktis yaitu:

- a. Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan dan psikologi pendidikan, dengan memperluas pemahaman tentang hubungan antara *game online* dan motivasi belajar siswa. Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi studi-studi lanjutan yang mengeksplorasi pengaruh teknologi terhadap proses pembelajaran.
- b. Secara praktis, penelitian ini dapat memberikan wawasan bagi pendidik dan sekolah untuk memahami dampak *game online* dan mengambil langkah-langkah yang sesuai dalam pembelajaran. Selain itu, penelitian ini akan membantu orang tua dalam mengelola penggunaan *game online* oleh anak-anak mereka, mendorong mereka untuk menciptakan keseimbangan antara waktu bermain dan belajar. Hasil penelitian ini juga dapat menjadi dasar bagi pengembangan program atau kebijakan di SMPN 02 Metro untuk meminimalisir dampak negatif *game online* dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

D. Penelitian Relevan

Dalam penelitian ini, peneliti mengacu pada penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dilaksanakan saat ini. Berikut ini beberapa hasil penelitian-penelitian yang relevan yang dijadikan bahan telaah bagi peneliti.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ayu Setianingsih pada tahun 2018 dengan judul “Dampak *game online* terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Desa Modopuro Mojosari” di SMK Negeri 7 Bandar Lampung. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung membahas bagaimana kecanduan *game online* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa jika dimainkan secara berlebihan yang berdampak pada jasmani dan menurunnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran di kelas. Persamaan antara penelitian ini dan penelitian saya adalah keduanya mengkaji isu yang sama mengenai dampak *game online* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI. Namun, terdapat perbedaan signifikan dalam objek penelitian sebelumnya yaitu siswa SMK dan penelitian saya siswa SMP dan bagaimana Solusi untuk permasalahan dampak dari pada *game online*.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Khoriyah pada tahun 2019 berjudul “Dampak *game online* terhadap perilaku remaja dalam pelaksanaan ibadah shalat lima waktu di desa rangai Kecamatan Katibung Kabupaten Lampung Selatan meneliti bagaimana dampak *game online*. yang Dimana memiliki dua dampak yakni dampak positif dan dampak negatif. Dampak

positif nya meningkatkan konsentrasi, menjadikan disiplin, meningkatkan kemampuan komputer, dan mempererat silaturahmi. Dampak negatifnya yakni malalaikan ibadah shalat lima waktu, perubahan pada sikap dan perilaku. Kedua penelitian ini memiliki kesamaan dalam mengangkat isu mengenai dampak *game online*. Namun, terdapat perbedaan dalam fokus objek yang diteliti; penelitian ini menyoroti pemuda atau warga sebagai subjek, sedangkan penelitian saya berfokus pada siswa di lingkungan sekolah.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Nita Febriani pada tahun 2021 dengan judul “Dampak *game online* terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 11 Kecamatan Rimbo Ulu Kabupaten Tebo Provinsi Jambi” di Universitas Sultan Thaha Saifuddin mengungkapkan bahwa siswa yang kecanduan *game online* mengalami penurunan dalam konsentrasi belajar mereka. Salah satu perbedaan utama antara penelitian ini dan penelitian saya adalah fokus pada konsentrasi belajar serta penawaran solusi untuk mengatasi masalah tersebut. Penelitian ini lebih menekankan pada bagaimana *game online* berdampak langsung terhadap kemampuan siswa untuk berkonsentrasi dalam pelajaran, sedangkan penelitian saya apa dampak *game online* terhadap motivasi belajar dan bagaimana solusinya.

Dari uraian peneltian diatas dapat disimpulkan bahwa dari semua penelitian tersebut mempunyai persamaan yaitu sama-sama menjabarkan bagaimana dampak *game online* terhadap motivasi belajar siswa. Adapun

perbedaannya yakni terletak pada lokasi dan objek penelitiannya selain itu, ada perbedaan tujuan terdahulu dengan penelitian ini. Penelitian terdahulu memiliki tujuan yang berbeda-beda tujuan penelitiannya. Sementara penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak *game online* terhadap motivasi belajar PAI siswa dan untuk mengetahui apakah ada perbedaan antara siswa yang bermain *game online* dengan siswa yang tidak bermain *game online* di SMPN 02 Metro Lampung.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. *Game Online*

1. Pengertian *Game online*

Game online adalah jenis permainan yang dimainkan dengan memanfaatkan koneksi internet. Dalam konteks ini, koneksi merujuk pada saluran yang menghubungkan berbagai server satu sama lain.¹ *Game online* dapat didefinisikan sebagai permainan yang mengandalkan internet, di mana pemain dapat berinteraksi satu sama lain, menyelesaikan misi, dan berkompetisi untuk meraih skor tertinggi dalam lingkungan virtual.

Menurut Young, *game online* adalah jenis permainan yang dijalankan di perangkat elektronik yang terhubung ke internet, memungkinkan pemain untuk bermain secara bersamaan dengan pengguna lain. Dalam permainan ini, peserta dapat saling berinteraksi di dalam dunia virtual melalui jaringan yang ada.² Menurut Burhan, *game online* adalah permainan elektronik yang dimainkan oleh banyak orang melalui internet. Permainan ini biasanya dapat diakses secara langsung dari perusahaan yang khusus menyediakan layanan *game online*, atau melalui penyedia layanan internet. Untuk bermain *game online*, ada dua perangkat utam

¹ Kimberly S. Young, *Kecanduan Internet*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017), 123.”

² Drajat Edy Kurniawan, “Pengaruh Intensitas Bermain Game Online terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling” Universitas PGRI Yogyakarta, *Jurnal Kongseling Gusjigang*, Vol 3 No 1 juni 2019, 99.

yang diperlukan, yaitu alat elektronik yang dapat terhubung dengan jaringan internet.³

Game online dapat dimainkan oleh banyak pemain sekaligus, dengan layanan yang biasanya disediakan oleh perusahaan khusus yang menawarkan akses melalui halaman web permainan. Dengan pesatnya kemajuan teknologi, *game online* kini memungkinkan partisipasi antara 10 hingga lebih dari 100 pemain secara bersamaan. Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa *game online* adalah jenis permainan yang terhubung ke internet melalui perangkat elektronik seperti ponsel, laptop, atau komputer, serta dapat diakses melalui platform website atau aplikasi. *game online* adalah permainan visual yang dapat dimainkan berdasarkan arahan dan keinginan pemain. Para pemain biasanya bersaing untuk meraih poin tertinggi, yang menentukan siapa yang kalah atau menang. Terdapat berbagai genre game, termasuk simulasi dan pembangunan, sehingga *game online* tidak hanya berfokus pada aspek kompetitif antar pemain.

2. Jenis *Game online*

Game online adalah jenis permainan yang dimainkan secara daring dan melibatkan satu atau lebih pemain, baik individu maupun kelompok, dengan mengikuti aturan yang telah ditetapkan dalam mekanisme permainan. Tujuan utama dari *game online* adalah memberikan hiburan, yang kemudian menghasilkan berbagai jenis permainan. Terdapat beragam kategori *game online*, mulai dari permainan sederhana yang menggunakan

³ Andri Alif Kustiawan dan Andy Widhiya Bayu Utomo, "*Jangan Suka Game Online* (Magetan: CV. Ae Media Grafik, 2019),6.

grafik dasar hingga permainan yang membangun dunia virtual yang dapat diisi oleh banyak pemain secara bersamaan.⁴ Berikut adalah beberapa jenis *game online* yang ada:

- a. *First Person Shooter* (FPS) adalah jenis permainan yang berfokus pada tembak-menembak, di mana tampilan layar pemain menunjukkan perspektif karakter yang mereka mainkan. Setiap karakter memiliki kemampuan unik yang bervariasi dalam hal akurasi dan refleks menembak. Permainan ini sering melibatkan misi untuk mengalahkan penjahat atau alien, dan biasanya pemain dibagi menjadi beberapa tim. Ciri khas dari genre ini adalah penggunaan senjata jarak jauh. Contoh dari game FPS termasuk *PUBG* dan *Free Fire*.
- b. Game Action, game yang dimana pemain bermain sebagai karakter yang melakukan aksi-aksi tertentu, contoh dari game ini ialah *devil may cry* dan *god of war*
- c. Game simulasi, game yang dimana pemain mensimulasikan kegiatan seperti di dunia nyata, contohnya *simcity* dan *the sims*.
- d. Game adventure, sebuah game yang bertemakan eksplorasi suatu dunia virtual dan berusaha memecahkan sebuah teka-teki dalam gamenya. Contoh dari game ini ialah *mortal combat*, *myst* dan *syberia*.
- e. MOBA (*Massive Online Battle Arena*) adalah genre permainan yang menggabungkan elemen dari dua jenis game, yaitu RTS (*Real-Time Strategy*) dan RPG (*Role-Playing Game*). Dalam game ini, pemain mengendalikan satu karakter dari dua tim yang saling berhadapan

⁴ Made Diah Purmasari, Amalia Sabrina “Tinjauan Kriminologis terhadap Anak Pecandu Game Online Khususnya di Kota Balikpapan”, *Jurnal Hukum Fakultas Hukum Universitas Blaikpapan*, Vol 2, 2 September 2020,157

dengan tujuan utama menghancurkan markas lawan. Setiap karakter memiliki peran dan kemampuan yang berbeda, dengan kelebihan dan kekurangan masing-masing. Oleh karena itu, kerjasama antar anggota tim sangat penting untuk meraih kemenangan dalam pertandingan. Contoh permainan dalam kategori ini adalah *Mobile Legends* (ML) dan *Arena of Valor* (AOV).⁵

B. Motivasi Belajar PAI

1. Pengertian Motivasi

Motivasi berasal dari kata "motif", yang dapat diartikan sebagai dorongan atau upaya yang menggerakkan seseorang untuk melakukan suatu tindakan demi mencapai tujuan tertentu.⁶ Motif juga bisa diartikan sebagai kondisi internal yang mempersiapkan seseorang untuk bertindak. Motivasi merupakan kekuatan penggerak yang menjadi aktif ketika ada kebutuhan untuk mencapai tujuan yang dirasa penting atau mendesak. Menurut Mc. Donald, motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang disertai dengan perasaan dan diawali oleh respon terhadap adanya tujuan. Berdasarkan pengertian Mc. Donald, terdapat dua elemen utama dalam motivasi:

- a) Motivasi ditandai dengan munculnya perasaan atau emosi seseorang. Dalam hal ini, motivasi berkaitan erat dengan aspek psikologis, emosi, dan perasaan yang dapat mempengaruhi perilaku manusia.

⁵ Mulawarman, Ajeng Nur Rahmawati, et.al, *Problematika Penggunaan Internet Konsep, Dampak, dan Strategi Penanganannya*, (Jakarta: Kencana,2020), 11.

⁶ Hamzah B. uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2016),3.

b) Motivasi muncul karena adanya dorongan untuk mencapai tujuan tertentu. Dengan kata lain, motivasi sebenarnya adalah respon terhadap tujuan yang ingin dicapai.⁷

Berdasarkan kedua elemen tersebut, dapat dikatakan bahwa motivasi adalah sesuatu yang kompleks. Motivasi berfungsi untuk menggerakkan perubahan energi dalam diri seseorang. Dalam proses pembelajaran, jika ada siswa yang tidak melakukan tugas yang seharusnya diselesaikan, maka motivasi sangat penting untuk membangkitkan semangat belajar siswa agar pembelajaran berjalan dengan lancar.

Salah satu teori yang sering digunakan dalam memahami motivasi adalah teori hirarki kebutuhan yang dikembangkan oleh Abraham Maslow yang Dimana manusia memiliki lima tingkatan kebutuhan, yaitu kebutuhan fisiologis seperti makan, minum, dan istirahat, kebutuhan rasa aman, kebutuhan kasih sayang dan memiliki, kebutuhan penghargaan, dan kebutuhan aktualisasi diri.⁸ Menurut Maslow, motivasi akan muncul jika kebutuhan-kebutuhan tersebut terpenuhi secara bertahap. Dalam konteks pembelajaran, seorang siswa akan memiliki dorongan untuk belajar dengan baik apabila kebutuhan dasarnya terpenuhi. Namun sebaliknya, jika siswa lebih fokus memenuhi kebutuhan sosial atau hiburan melalui *game online*, maka motivasi belajar dapat terganggu.

Motivasi dan belajar saling berkaitan. Belajar merupakan perubahan perilaku yang relatif permanen dan dapat terjadi sebagai hasil

⁷ Sardirman A.M. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta:PT Raja Grafindo Persada,2012), 73-74.

⁸ Abraham, Maslow. "Atheory Of Human Motivation". *Psychological review*, 50(4), 370-396

dari latihan atau penguatan, dengan tujuan untuk mencapai hasil tertentu. Berdasarkan beberapa definisi motivasi yang dikemukakan oleh para ahli, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah dorongan yang muncul baik dari dalam maupun luar diri siswa, yang menumbuhkan semangat dan antusiasme dalam belajar serta memberikan arah dalam proses pembelajaran, sehingga tujuan yang diharapkan dapat tercapai.

2. Macam-macam Motivasi

Terdapat dua kategori motivasi dalam proses belajar, yaitu motivasi yang berasal dari dalam diri sendiri atau yang dikenal sebagai motivasi intrinsik, serta motivasi yang muncul dari faktor luar individu, yang disebut motivasi ekstrinsik.

a) Motivasi Intrinsik

Yaitu dorongan yang timbul tanpa adanya pengaruh dari lingkungan eksternal, dan hal ini sudah menjadi bagian dari diri setiap individu. Siswa yang memiliki motivasi internal untuk mencapai tujuan pendidikan cenderung menjadi orang yang berpengetahuan dan terdidik. Proses untuk mencapai tujuan tersebut adalah melalui belajar, yang merupakan cara utama untuk meraih segala pencapaian. Kebiasaan belajar merupakan salah satu bentuk motivasi intrinsik yang efektif, dan hal ini dapat dilakukan baik di rumah maupun di lingkungan sekolah.⁹

Kepribadian siswa juga menjadi penggeraknya sifat yang permanen. Karakteristik dan kepribadian masing-masing peserta siswa

⁹ Muhammad Fathurrohman dan Sulistyorini, *Belajar dan Pembelajaran Membantu Meningkatkan Mutu Pembelajaran Sesuai Standar Nasional*, (Yogyakarta: Teras, 2012), 146.

akan berdampak pada hasil belajar peserta. Setiap siswa berbeda kemampuan menjadi salah satu faktornya berdampak pada hasil belajar.

b) Motivasi ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik muncul ketika ada faktor pendorong dari luar individu. Pendorong ini bisa berasal dari orang tua, guru, atau teman. Bentuk dorongan eksternal dapat berupa hadiah, pujian, penghargaan, atau bahkan hukuman. Contohnya, seseorang yang belajar dengan giat karena ingin mendapatkan nilai tinggi di ujian, sehingga mereka berharap akan menerima pujian atau hadiah sebagai imbalan. Dalam proses belajar, penting untuk memperhatikan kondisi internal diri sendiri serta aspek sosial dan budaya yang mempengaruhi siswa. Oleh karena itu, orang tua dan lembaga pendidikan perlu memperhatikan kemampuan belajar siswa dan juga lingkungan sosial di sekitarnya.¹⁰

3. Fungsi Motivasi

Motivasi berperan penting dalam mendorong seseorang untuk meraih tujuan dan memenuhi harapan dalam setiap tindakannya. Dengan adanya motivasi siswa menjadi lebih rajin dan semangat dalam proses belajar.

Menurut Fudyartanto, terdapat beberapa fungsi yang dimiliki oleh motivasi, sebagai berikut:

¹⁰ *Ibid*

Seseorang dapat dianggap termotivasi ketika ia bergerak menuju suatu arah yang jelas. Tindakan dianggap memiliki motivasi jika ada tujuan yang jelas, melibatkan ketekunan, dan hasil dari upaya tersebut. Dalam konteks ini, motivasi berfungsi sebagai panduan dan pengatur perilaku individu. Ketika ada perubahan dalam perilaku seseorang, hal itu bisa menjadi indikasi adanya motivasi yang mendasarinya.

a) Motivasi berperan sebagai faktor pemilih dalam perilaku individu.

Ketika motivasi muncul dalam diri seseorang, ia akan berusaha bertindak sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan dan apa yang ingin dicapainya.

b) Selain itu, motivasi juga bertindak sebagai penyedia energi dan pengatur perilaku individu. Seperti yang telah diungkapkan sebelumnya, motivasi bertindak sebagai kekuatan pendorong yang meningkatkan energi seseorang untuk melakukan tindakan yang diinginkan. Motivasi tidak hanya memacu, tetapi juga mengendalikan dan mempertahankan perilaku individu agar dapat berlangsung secara konsisten dalam jangka waktu tertentu.¹¹

Dimiyati dan mudjono berkata, motivasi belajar mempunyai beberapa fungsi, yaitu:

a) Kesadaran yang menjadi titik awal pembelajaran, meliputi proses serta hasil yang diperoleh di akhir.

b) Memberikan informasi mengenai usaha yang dilakukan dalam proses belajar.

¹¹ Purwa Atmaja Prawira, *Psikologi Pendidikan*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2020) 320-322

- c) Melaksanakan kegiatan pembelajaran yang terstruktur dan terarah.
- d) Mendorong semangat dan motivasi untuk belajar.
- e) Meningkatkan kesadaran masyarakat tentang perjalanan pendidikan yang akan berlanjut ke dunia kerja.¹²

Menurut Hamalik, fungsi-fungsi motivasi dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a) Memicu munculnya perilaku, tanpa adanya motivasi, tindakan seperti belajar tidak akan terjadi.
- b) Berperan sebagai panduan, yaitu mengarahkan tindakan menuju pencapaian tujuan yang diinginkan.
- c) Berfungsi sebagai penggerak; tingkat motivasi yang ada akan memengaruhi kecepatan pelaksanaan suatu tugas.¹³

Menurut Newstrom, indikator-indikator motivasi meliputi:

- a) Keterlibatan (*Engagement*). Keterlibatan adalah komitmen karyawan untuk menunjukkan antusiasme, inisiatif, dan upaya yang berkelanjutan dalam pekerjaan mereka.
- b) Komitmen (*Commitment*). Komitmen merujuk pada tingkat di mana karyawan merasa terikat dengan organisasi dan menunjukkan tindakan kewarganegaraan organisasi.
- c) Kepuasan (*Satisfaction*). Kepuasan adalah cerminan dari pemenuhan kebutuhan psikologis dan harapan yang ada di tempat kerja.
- d) *Turnover*. *Turnover* adalah kehilangan karyawan yang bernilai dalam organisasi.¹⁴

¹² Dimiyati dan Mudjono, *Belajar dan Pembelajaran*, cet. Ke 5 (Jakarta: Rineka Cipta, 2015) 151.

¹³ Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008),

Belajar memerlukan motivasi yang kuat, karena motivasi adalah syarat penting untuk proses pembelajaran. Hasil yang dicapai dari belajar akan lebih maksimal apabila didukung oleh motivasi. Penting untuk dicatat bahwa motivasi selalu berkaitan dengan tujuan tertentu. Terkait hal ini, terdapat tiga fungsi utama dari motivasi, yaitu:

- 1) Memicu Tindakan. Motivasi berfungsi sebagai penggerak yang melepaskan energi dan mendorong individu untuk melakukan tindakan. Dengan kata lain, motivasi adalah penggerak utama dari setiap aktivitas yang akan dilaksanakan.
- 2) Mengatur Arah Tindakan. Motivasi memberikan panduan mengenai arah tindakan yang harus diambil untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Dengan begitu, motivasi membantu menentukan langkah-langkah yang sesuai dengan tujuan yang telah dirumuskan.
- 3) Menyelesaikan Tugas. Motivasi berperan dalam menentukan jenis tindakan yang perlu dilakukan untuk mencapai tujuan, sambil mengesampingkan aktivitas yang tidak relevan atau tidak bermanfaat. Selain itu, motivasi juga memiliki fungsi lain, seperti mendorong usaha dan meraih prestasi. Seseorang berupaya untuk mencapai sesuatu karena adanya motivasi yang mendasarinya.

4. Pengertian Mata Pelajaran PAI

Dalam kamus besar Bahasa Indonesia (KBBI) mata pelajaran memiliki arti Pelajaran yang harus diajarkan (dipelajari) untuk sekolah

¹⁴ Kompri, *Motivasi Pembelajaran Prespektif Guru dan Siswa*, (Bandung: PT. Rosakarya 2015), 05

dasar ataupun sekolah lanjutan.¹⁵ Pendidikan ialah segala bentuk pengalaman hidup dalam lingkungan manapaun selama perjalanan hidup seseorang.¹⁶ Pendidikan Agama Islam adalah suatu upaya pendidikan yang bertujuan untuk membentuk individu yang memiliki pemahaman dan pengalaman ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari. Melalui proses Pendidikan dan pembinaan, nilai-nilai Islam ditanamkan untuk membentuk karakter dan perilaku yang sesuai dengan ajaran islam.¹⁷ Menurut Ramyulis Pendidikan Agama Islam adalah sebuah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, berakhlak mulis, bertakwa, mangimani, dan mengamalkan ajaran agama islam dari sumber utamanya yaitu Al-Qur'an dan hadist dengan memlalui kegiatan pengajaran, Latihan, bimbingan, serta penggunaan pengalaman.¹⁸

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran PAI ialah sebuah pelajaran yang harus di ajarakn pada peserta didik yang berkeyakinan agama islam guna membentuk karakter peserta didik agar sesuai dengan tuntunan agama.

Bloom dalam taksonominya menyatakan bahwa pendidikan agama islam diarahkan kepada tiga ranah yaitu kognitif (intelektual), afektif (emosioanal), psikomotorik (praktik).¹⁹

¹⁵ KKBI Daring, "Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam," dalam <https/kbbi.kemendikbud.go.id/entri> diunduh pada 8 Mei 2025.

¹⁶Mudyaharjo Redja, *Pengantar Pendidikan Sebuah Studi Awal Tentang Dasar-Dasar Pendidikan pada Umumnya dan Pendidikan di Indonesia* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2006), 3.

¹⁷ Umar Mardan dan Feiby Ismail, *Buku Ajar Pendidikan Agama Islam Konsep Dasar Bagi Mahasiswa Perguruan Tinggi Umum* (Jawa Tengah: CV. Pena Persada Redaksi, 2020), 2.

¹⁸ Ramayulis, *Metodologi Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: Kalam Mulia, 2005), 21.

¹⁹ Bagir Haidar, *Buku Saku Tasawuf*, (Bandung; PT Mizan Pustaka, 2006), 41.

a. Kognitif

Merupakan ranah yang berkaitan dengan aspek intelektual atau berpikir nalar. Berikut hal-hal yang mencakup aspek kognitif:

- 1) Pengetahuan, ialah kemampuan seseorang untuk mengingat teori atau konsep umum ataupun khusus, yang berkaitan dengan proses, metode, maupun struktur yang berkaitan dengan ajaran islam.
- 2) Pemahaman, ialah kemampuan seseorang dalam menangkap informasi dan juga kemampuan dalam mengartikan maksud dari informasi yang telah didapat.
- 3) Aplikasi, merupakan kemampuan seseorang menerapkan konsep-konsep pemahaman dari ajaran agama islam dalam kehidupan sehari-hari.
- 4) Analisis, yakni kemampuan seseorang yang sudah paham terhadap suatu konsep dan dapat menjelaskan konsep yang telah dipahaminya untuk dibagikan kepada orang lain.
- 5) Evaluasi, yakni kemampuan seseorang dalam menentukan suatu Keputusan dalam mempertimbangkan suatu hal untuk menyelesaikan situ permasalahan.

Dalam ranah kognitif, sejauh mana peserta didik mampu menguraikan Kembali lalu memadukannya dengan pemahaman yang sudah peserta didik dapatkan untuk diberi penilaian.

b. Afektif

Afektif merupakan ranah yang bersangkutan dengan aspek-aspek emosional. Dalam ranah ini peserta didik akan dinilai sejauh mana

peserta didik mampu menginternalisasikan nilai-nilai pembelajaran yang kedalam dirinya. Di bawah ini merupakan aspek yang mencakup afektif:

- 1) Memperhatikan, memperhatikan penjelasan nilai-nilai pembelajaran dan mencoba menginternalisasikan diri kedalam konsep yang telah diajarkan
- 2) Merespon, memberikan tanggapan kepada nilai-nilai yang telah diajarkan.
- 3) Menilai, yaitu seseorang diarahkan untuk dapat menilai suatu kejadian yang disuguhkan.
- 4) Menghayati, yaitu pembinaan untuk menerapkan nilai-nilai dalam kehidupan nyata.
- 5) Memprabadikan nilai, ialah Ketika nilai yang diterapkan dapat tertanam dengan konsisten.

c. Psikomotorik

Pendidikan Agama Islam bertujuan untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang berakhlak mulia, beretika, dan berbudaya dengan memberikan pembelajaran nilai-nilai spiritual.

Dalam ranah psikomotorik, pendidikan Agama i

Islam mengembangkan kemampuan peserta didik untuk mengelola persepsi, merespon, dan mengadaptasikan keterampilan sesuai dengan ajaran islam, serta mengorganisasikan diri dengan adab dan akhlak yang baik.

Prinsip pada Pendidikan agama islam ialah memberikan pembelajaran mengenai nilai-nilai spiritual kepada peserta didik agar menjadi manusia yang berakhlak, beretika, serta berbudaya. Pada aspek

psikomotorik hal-hal yang dikembangkan dalam Pendidikan agama islam adalah mengolah persepsi sesuai arah Islam, kesiapan menjalankan peran dikehidupan, memberikan respon sesuai dengan ajaran islam.

5. Macam-macam Materi Mata Pelajaran PAI

Materi Pelajaran PAI mencakup beberapa bidang ilmu islam seperti Al-Qur'an hadis, akidah akhlak, fikih, dan Sejarah peradaban islam.

a. Al-Qur'an-Hadis

Al-Qur'an-hadis ialah ilmu yang mempelajari isi dan makna ayat-ayat Al-Qur'an, hadist-hadis nabi Muhammad SAW, memahami tata cara membaca dan menghafal Al-Qur'an, dan mempelajari Sejarah dan perkembangan ilmu Al-Qur'am dan Hadis.

b. Akidah Akhlak

Akidah akhlak adalah akidah ilmu yang mempelajari tentang keimanan kepada Allah SWT, para malaikat, kitab-kitab Allah, para Nabi dan Rosul, hari akhir, qodo' dan qadar. Sedangkan akhlak yaitu ilmu yang mempelajari tentang akhlak terpuji, seperti jujur, Amanah, kasih sayang, dan toleransi.

c. Fikih

Ilmu yang mempelajari tentang hukum-hukum Islam dalam berbagai aspek kehidupan seperti ibadah, muamalah, dan lain sebagainya.

d. Sejarah Peradaban Islam

Ialah ilmu yang mempelajari tentang Sejarah perkembangan islam, tokoh-tokoh islam, dan peradaban islam dari berbagai belahan dunia.

C. Dampak *Game Online* terhadap Motivasi Belajar PAI

1. Pengertian Dampak

Dalam kamus Besar Bahasa Indonesia Dampak adalah suatu pengaruh yang dapat mendatangkan akibat²⁰. Pengaruh tersebut timbul dari suatu benda atau orang yang dapat merubah watak, kepercayaan dan perilaku seseorang, pengaruh dapat pula diartikan sebagai suatu keadaan dan hubungan timbal balik atau hubungan sebab akibat antara apa yang mempengaruhi dengan apa yang dipengaruhi. Dampak dapat digunakan untuk mempengaruhi atau meyakini seseorang untuk memberikan kesan kepada orang lain untuk mengikuti dan mendukung keinginannya.

Dalam memahami dampak *game online* terhadap motivasi belajar Pendidikan Agama Islam (PAI), berdasarkan teori kebutuhan Abraham Maslow dapat digunakan sebagai kerangka konseptual yang kuat. Maslow menyusun kebutuhan manusia dalam bentuk hierarki, mulai dari kebutuhan fisiologis hingga aktualisasi diri. Pada tingkat paling dasar, kebutuhan fisiologis seperti tidur yang cukup, asupan makanan, dan kesehatan jasmani merupakan fondasi utama bagi siswa agar mampu belajar secara optimal.²¹ Namun, keterlibatan berlebihan dalam *game online* kerap mengganggu pemenuhan kebutuhan ini, misalnya dengan mengurangi waktu tidur atau meningkatkan stres, yang pada akhirnya menurunkan motivasi siswa untuk mengikuti pelajaran PAI secara fokus dan semangat.

²⁰ Suhanrno dan Retno Ningsih, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Semarang: Widya Karya), 243.

²¹ Maslow, A. H., "A Theory of Human Motivation". *Psychological Review*, 50(4), 1943, 377

Dalam konteks pendidikan, pemenuhan kebutuhan dasar siswa menjadi landasan penting dalam menciptakan proses belajar yang efektif dan optimal. Dua di antara kebutuhan tersebut yang sangat berpengaruh terhadap keberhasilan belajar adalah kenyamanan psikologis dan kebutuhan hiburan atau relaksasi. Kebutuhan akan kenyamanan psikologis berkaitan erat dengan aspek keamanan emosional, penerimaan sosial, dan perasaan dihargai.²² Jika siswa merasa stres, cemas, atau tidak nyaman secara psikologis, maka kemampuan mereka untuk berkonsentrasi dan memahami materi pelajaran akan menurun secara signifikan.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat didefinisikan bahwa penggunaan *game online* dengan bijak dan terarah maka akan menimbulkan dampak positif sehingga dapat memotivasi dalam pelajaran PAI, sebaliknya jika digunakan secara berlebihan akan menimbulkan dampak negatif yaitu menurunnya motivasi belajar khususnya pelajaran PAI.

Adapun dampak yang di timbulkan dalam penggunaan *game online* yang dibagi menjadi dua yaitu:

2. Dampak Positif

Game online dapat memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa apabila digunakan dengan bijak. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa *game online* mampu meningkatkan keterampilan kognitif, kerja sama tim, dan rasa percaya diri. Selain itu, Sebagian siswa yang bermain game bisa menjadi sarana hiburan yang membantu

²² *Ibid.*, 380

mengurangi stress dan kelelahan belajar, sehingga mereka lebih siap mengikuti pelajaran.

Adapun dampak positif yang dapat ditimbulkan dari bermain *game online* terhadap motivasi belajar siswa ialah sebagai berikut:

- a. Potensi sebagai media pembelajaran edukatif (gamifikasi). Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi (unsur-unsur game dalam pembelajaran) dapat meningkatkan motivasi belajar PAI. Seperti, penggunaan platform atau pengembangan game berbasis android untuk materi PAI terbukti dapat menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, sehingga meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa.
- b. Meningkatkan keterampilan sosial dan kerja sama tim. Ada beberapa *game online* yang mendorong interaksi dan kerjasama antar pemain. Hal ini dapat melatih siswa dalam berkomunikasi, bernegosiasi, dan bekerja sama yang merupakan keterampilan penting dalam kehidupan sosial, dan dapat diterapkan dalam diskusi atau proyek kelompok.

3. Dampak Negatif

Bermain *game online* secara berlebihan dapat menimbulkan dampak negatif terhadap perilaku dan semangat belajar siswa. Salah satu pakar psikologi internet, Kimberly S. Young, mengatakan bahwa berlebihan dalam aktivitas online seperti game, dapat menimbulkan internet *addiction disorder*, yaitu kecanduan terhadap dunia maya yang menyebabkan gangguan fungsi sosial, emosional, dan akademik.

- a. Mengganggu konsentrasi pada saat kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung. Siswa yang kecanduan *game online* cenderung sulit untuk mengendalikan impuls dan kehilangan focus saat mengerjakan tugas atau belajar.
- b. Mengurangi motivasi belajar. Merupakan dampak negatif yang paling sering disoroti. Kecanduan *game online* dapat membuat siswa kehilangan minat untuk beraktivitas lain, termasuk belajar.
- c. Mengabaikan kewajiban sebagai siswa. Prioritas siswa dapat bergeser dari belajar menjadi bermain game yang mana siswa mengabaikan tugas, kurang semangat dalam mengikuti pembelajaran, atau bahkan bolos demi bisa bermain *game online*.²³

²³ Fakhrunnisaa, N. dan Mardiwati, M. (2024). “Pengaruh Game Edukasi Berbasis Educandy terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) Kelas V Pada SD 103 Bontompare”. *Jurnal MediaTIK*, 6(1), 32–36.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Sifat Penelitian

Pada penelitian ini peneliti menggunakan jenis penelitian ini kualitatif. Ini berarti data yang diperoleh bersumber dari wawancara, catatan lapangan, dokumen pribadi, serta dokumen resmi lainnya. Tujuan dari penelitian kualitatif adalah untuk menggambarkan realitas empiris di balik fenomena secara mendalam dan terperinci.¹

Pendekatan kualitatif dipilih untuk menggambarkan realitas empiris di balik fenomena dampak *game online* terhadap motivasi belajar siswa secara mendalam dan terperinci. Dengan menggunakan metode deskriptif, penelitian ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang komprehensif mengenai bagaimana dampak *game online* terhadap motivasi belajar PAI siswa di SMPN 02 Metro, serta ingin mengetahui apakah adanya perbedaan antara siswa yang bermainan *game online* dengan siswa yang tidak bermain *game online*.

B. Sumber Data

Sumber data merujuk pada asal data yang diperoleh oleh peneliti. Jika seorang peneliti menggunakan kuesioner untuk mengumpulkan data, maka responden merupakan sumber data tersebut. Secara umum, sumber data adalah tempat atau individu dari mana peneliti mendapatkan informasi yang

¹ Kexy J Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosda Karya , 2018), 131

dibutuhkan. Dalam penelitian ini, sumber data disesuaikan dengan fokus dan tujuan penelitian. Oleh karena itu, peneliti membagi sumber data menjadi dua kategori, yaitu sebagai berikut:

1. Data Primer

Data primer dalam penelitian ini berasal dari siswa, dan guru. Fokus penelitian ini adalah pada siswa di SMPN 02 Metro.

Peneliti menggunakan pendekatan pengambilan sampel purposive. Menurut Notoatmojo sampel purposive adalah teknik pengambilan sampel yang didasarkan atas suatu pertimbangan seperti ciri-ciri atau sifat-sifat populasi.² Yang dimana sampel ini dipilih berdasarkan tujuan penelitian.

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang tidak diperoleh secara langsung dari subjek penelitian, melainkan berupa informasi tambahan. Data sekunder dalam penelitian ini berbentuk data tertulis, seperti buku ilmiah, jurnal, arsip, dokumen pribadi, dan dokumen resmi yang relevan. Data sekunder tersebut digunakan untuk mendukung dan memperkaya informasi tentang dampak *game online* terhadap motivasi belajar siswa di SMPN 02 Metro, termasuk jurnal, buku, website, dan dokumen lainnya.

C. Tehnik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah langkah yang terstruktur dan terstandarisasi untuk memperoleh informasi yang diperlukan. Proses ini dapat dilakukan dengan berbagai metode, dari beragam sumber, dan melalui berbagai cara. Tujuan utama penelitian ini adalah memperoleh data yang

² Agus Ria Kumara, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Yogyakarta: Universitas Ahmad Dahlan 2018), 4.

relevan, di mana tanpa penerapan teknik pengumpulan data yang sesuai standar, data yang dibutuhkan tidak akan dapat dikumpulkan secara tepat.³ Adapun tehnik pengumpulan data yang menurut Djam Satori dan Aan adalah sebagai berikut:

1. Wawancara

Metode ini adalah salah satu cara pengumpulan data yang dilakukan melalui komunikasi lisan, baik dengan cara terstruktur maupun tidak terstruktur. Wawancara digunakan sebagai startegi pengumpulan data Ketika peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk mengidentifikasi topik yang diteliti dan untuk mempelajari informasi yang lebih mendalam dari respinden dan jumlah responden minimal atau sedikit.⁴

a. Wawancara terstruktur

Wawancara terstruktur ialah Dimana peneliti berperan sebagai pewawancara dengan cermat dan metodis untuk merencanakan ataumemandu pertanyaan sesuai dengan pola yang telah ditentukan sebelumnya dengan menggunakan format umum.⁵

b. Wawancara tidak terstruktur

Wawancara tidak terstruktur ialah wawancara yang dimana strategi wawancara menyeluruh dibuat tetapi tidak ada kerangka kerja atau aturan yang diikuti.⁶ Karena pertanyaan yang dijawab dalam

22. ³ Aan Komariah dan Djam'an Satoro, *Metodologi Penelitian* (Bandung: Alfaberto, 2014),

⁴ Muri Yusuf, *Metode Penelitian* (Jakarta: Kencana, 2017), 372.

⁵ *Ibid*, h. 374

⁶ *Ibid*., 375

wawancara ini bersifat terbuka dan dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan peneliti.

Dari kedua jenis metode wawancara yang telah dijelaskan diatas, peneliti menggunakan metode wawancara terstruktur. Karena metode ini memudahkan pengambilan data.

Adapun yang menjadi narasumber dari wawancara dalam penelitian ini siswa SMPN 02 Metro dan guru mata pelajaran PAI. Wawancara ini dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai dampak *game online* terhadap motivasi belajar PAI dan apa adanya perbedaan antara siswa yang bermain *game online* dan yang tidak bermain *game online*

2. Observasi

Observasi atau pengamatan adalah metode pengumpulan data di mana peneliti harus terjun langsung ke lapangan untuk mengamati hal-hal yang berhubungan dengan lokasi, tempat, aktivitas, waktu, kejadian, tujuan, dan perasaan. Teknik ini memungkinkan peneliti mendapatkan informasi langsung dari sumber dengan memperhatikan secara rinci elemen-elemen yang ada di lingkungan yang diteliti.⁷

3. Dokumentasi

Dalam penelitian ini, metode dokumentasi digunakan sebagai pelengkap observasi dan wawancara, dengan mengandalkan data yang diperoleh dari dokumen atau arsip yang merekam peristiwa yang telah terjadi. Teknik dokumentasi ini digunakan untuk mengumpulkan data

⁷ Lbi Agito, Johan Setiawan, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Jawa Barat:CV Jejak, 2018), 81.

tertulis seperti profil sekolah, visi dan misi, sejarah sekolah, struktur organisasi, serta foto-foto kegiatan selama proses pengumpulan data berlangsung. Pendekatan ini membantu memberikan gambaran yang lebih lengkap mengenai konteks penelitian di SMPN 02 Metro.

D. Teknik Penjamin Keabsahan Data

Teknik memastikan keabsahan data sangat penting agar data yang diperoleh dapat dipercaya dan dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Teknik ini bertujuan untuk meminimalkan kesalahan dalam pengumpulan data, yang akan memengaruhi hasil penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti akan menguji kredibilitas data kualitatif dengan menggunakan metode triangulasi. Uji kredibilitas dilakukan melalui triangulasi sumber, di mana data yang diperoleh dari berbagai sumber seperti wawancara, arsip, dan dokumen diperiksa ulang untuk memastikan keakuratan.⁸ Pendekatan ini akan membantu meningkatkan validitas data yang digunakan dalam penelitian mengenai dampak *game online* terhadap motivasi belajar mata pelajaran PAI siswa di SMPN 02 Metro.

E. Teknik Analisi Data

Teknik analisis data merupakan proses pengolahan dan penyusunan data secara sistematis yang diperoleh dari wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi. Proses ini melibatkan pengelompokan data ke dalam kategori, memecahnya menjadi unit-unit kecil, melakukan sintesis, membentuk pola, memilih informasi penting, serta menarik kesimpulan agar mudah dipahami.

⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & d.*, 249.

Dalam penelitian ini, data dianalisis melalui beberapa tahapan menurut teori Miles et al, yaitu reduksi data (pemilahan data), penyajian data, dan verifikasi (penarikan kesimpulan).⁹

Berdasarkan penjelasan di atas, dalam penelitian ini, pengambilan kesimpulan dilakukan dengan cara yang hati-hati dan diverifikasi selama proses penelitian berlangsung untuk mencapai hasil yang lebih matang. Proses analisis mencakup tiga komponen utama, yaitu reduksi data, penyajian data, dan verifikasi. Berikut ini analisis data yang digunakan:

1. Reduksi data

Reduksi data ialah merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting saja, di cari tema dan polanya saja. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data tahap selanjutnya.

2. Penyajian data

Pada tahap ini, peneliti melakukan penyajian informasi melalui bentuk teks naratif. Selanjutnya hasil dari teks naratif tersebut diringkas kedalam bentukbagan yang menggambarkanalur proses perubahan. Penyajian data bertujuan sebagai perkumpulan informasi tersusun yang kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan.

3. Verifikasi

Setalah melakukan reduksi data dan menyajikan data, maka langkah berikutnya yaitu verifikasi. Verifikasi ialah suatu tinjauan ulang pada

⁹*Ibid*

catatan lapangan atau pertinjauan kembali serta tukar pikiran diantara teman untuk mengembangkan kesepakatan ini subjektif atau upaya-upaya luas untuk menempatkan Salinan suatu temuan dalam seperangkat data yang lainnya.¹⁰

Berdasarkan keterangan diatas, maka dalam penelitian ini, peneliti dapat menyusun dan menyajikan hasil akhir penelitian secara sistematis, sehingga memberikan gambaran yang jelas dan mendalam mengenai dampak *game online* terhadap motivasi belajar mata pelajaran PAI siswa di SMPN 02 Metro.

¹⁰ Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kualitatif Aktualisasi ,Etodologi Le Arah Ragam Varian Kontemporer*, (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2003), 229.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Temuan Umum

1. Sejarah Singkat Berdirinya SMPN 02 Metro

UPTD SMPN 02 Metro merupakan salah satu sekolah menengah pertama negeri yang terletak di Jl. Ki Hajar Dewantara No. 15A, Iringmulyo, kec. Metro Timur, kota Metro. UPTD SMPN 02 Metro pada awalnya merupakan sekolah filial dari SMP Negeri 1 Metro yang menjadi sekolah negeri difinitif dengan surat Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor: 0364/o/1997, tanggal 25 Agustus 1997. Sekolah ini merupakan salah satu sekolah unggulan Masyarakat kota Metro.

Pada tahun 2007 SMPN 02 Metro terverifikasi menjadi penyelenggara rintisan sekolah standar nasional (SSN) berdasarkan surat Keputusan direktur pembinaan SMP, direktorat jenderal manajemen Pendidikan nasional nomor: 818a/C3/KEP/2007, tanggal 24 April 2007, hal ini memberikan motivasi dan semangat baru bagi seluruh warga sekolah untuk lebih giat lagi dalam upaya meningkatkan mutu, inovasi pembelajaran, dan prestasi sekolah. Sejak menjadi penyelenggara SSN, SMPN 02 Metro melakukan penekanan program kegiatan sekolah yang mengacu pada pemenuhan delapan standar sebagaimana yang diamanahkan oleh peraturan pemerintah nomor: 19 tahun 2005 tentang standar nasional Pendidikan (SNP), baik standar isi, proses, kompetensi

lulusan, pendidik dan tenaga kependidikan, pengelolaan, sarana prasarana, pembiayaan, hingga standar penilaian.

SMPN 02 Metro telah mengalami pergantian kepemimpinan sebanyak 12 (duabelas) kali, diantaranya sebagai berikut:

- a. Hi. Moehammad
- b. Doedoen Abdoelah
- c. Soewito
- d. Hi. Sugeng Atmojo
- e. Drs. Hi. Syarif Barzan, S.H.
- f. Drs. Sutarjo
- g. Drs. Tukiman
- h. Dra. Indrawati
- i. Drs. Bambang Irawan
- j. Drs. Suwarno
- k. Suyitno, S.Pd.
- l. Martati, S.Pd., M.Pd.

2. Visi dan Misi SMPN 02 Metro

- a. Visi sekolah

Visi SMPN 02 Metro ialah *“mewujudkan Pendidikan yang unggul untuk semua berdasarkan imtaq dan bewawasan lingkungan”*

Indikator visi:

- 1) Unggul dalam pengembangan kurikulum satuan Pendidikan berkarakter
- 2) Unggul dalam proses pembelajaran

- 3) Unggul dalam kualitas lulusan
- 4) Unggul dalam sumber daya pendidik dan tenaga kependidikan
- 5) Unggul dalam pengembangan srsna prasarana Pendidikan
- 6) Unggul dalam mutu dan pengelolaan managemenunggul dalam penggalangan pembiyaan Pendidikan
- 7) Unggul dalam pengembangan sisten penilaian
- 8) Unggul dalam peningkatan keimanan dan ketaqwaan
- 9) Unggul dalam prestasi akademin dan non akademik
- 10) Unggul dalam penataan lingkungan
- 11) Unggul dalam memberikan pelayanan terhadap anak berkebutuhan khusus (ABK)

b. Misi sekolah

- 1) Menumbuhkan dan meningkatka keimanan dan ketqwaan seluruh warga sekolah terhadap agama yang dianutnya dalam kehidupan sehari-hari.
- 2) Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan secara efektif sehingga siswa memiliki kemampuan daya serap yang tinggi.
- 3) Menumbuh kembangkan semangat untuk bersaing secara intensif.
- 4) Menodorong dan membantu setiap peserta didik untuk mengenali dirinya sendiri sehingga dapat melaksanakan kedisiplinan dalam belajar serta tugas, baik di dakam maupun di lluar lingkungan sekolah.

- 5) Menumbuhkan penghayatan terhadap nilai-nilai budaya bangsa sehingga menjadi sumber kearifan dalam bertindak dan bertingkah laku.
- 6) Menumbuh kembangkan budaya hidup aktif dan sehat dalam kehidupan sehari-hari.
- 7) Melaksanakan penataan lingkungan yang asri, bersih dan sehat secara berkesinambungan.
- 8) Menjaga dan melestarikan lingkungan hidup di lingkungan sekitar sekolah.
- 9) Melaksanakan penanaman dan perawatan pohon di lingkungan sekolah secara kontinu
- 10) Menjaga kebersihan kelas dan lingkungan sekolah secara keseluruhan
- 11) Melakukan pengelolaan sampah secara proposional dengan melaksanakan 3R.
- 12) Melakukan pembinaan terhadap kantin sehat sekolah secara kontinu.
- 13) Menciptakan lingkungan sekolah yang aman dan nyaman bagi warga sekolah.
- 14) Melaksanakan pelayanan terhadap anak berkebutuhan khusus (ABK).

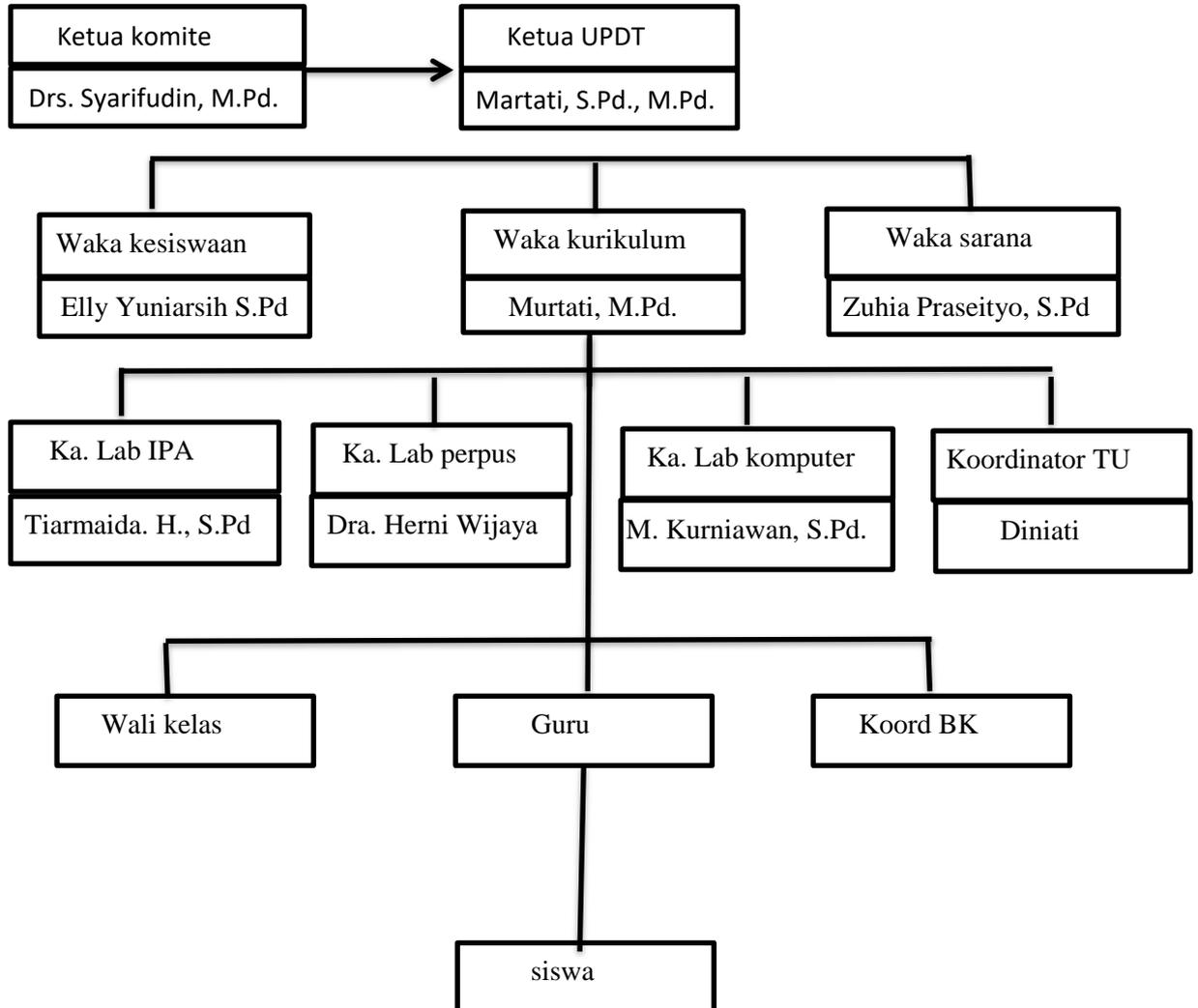
c. Tujuan sekolah

- 1) Memperoleh nilai (out put) rata-rata minimal 7,50 untuk mata Pelajaran yang diujikan secara nasional sehingga dapat diterima disekolah-sekolah unggulan.
- 2) Memperoleh prestasi akademik lainnya rata-rata di atas 7,50 bagi mata Pelajaran yang diujikan di Tingkat sekolah.
- 3) Menjadi juara minimal peringkat 2 pada masing-masing cabang di bidang non akademik Tingkat kota.
- 4) Menjadi sekolah sehat dan asri sehingga seluruh warga sekolah merasa betah dan nyaman serta kegiatan pembelajaran dapat berlangsung kondusif.
- 5) Menenamkan budaya ramah tama, sopan santun, dan berakhlak mulia.
- 6) Mengadakan pengajian penghijauan di lingkungan sekolah.
- 7) Melestarikan lingkungan hidup.
- 8) Mengadakan bhakti sosial tentang penghijauan di Masyarakat sekitar sekolah.
- 9) Mengadakan penyuluhan tentang pola hidup bersih di Masyarakat lingkungan sekolah.
- 10) Melaksanakan piket kelas secara tertib dan teratur dan selalu peduli terhadap sampah yang ada di sekitar kita.

3. Struktur Organisasi

Struktur organisasi SMPN 02 Metro tahun Pelajaran 2024/2025

dapat dilihat pada gambar sebagai berikut:



4. Data Pendidik dan tenaga Kependidikan SMPN 02 Metro

a. Keadaan guru

Dalam mewujudkan visi, dan misi SMPN 02 Metro didukung oleh pendidik dan tenaga kependidikan yang kompeten dibidangnya, sebagaimana dijelaskan dalam table berikut ini:

Tabel 4.1
Data Kepala Sekolah dan Wakil Kepala Sekolah

No	Nama	Jabatan	Jenis kelamain	endidikan akhir
1.	Martati, S.Pd,. M.Pd	Kepala sekolah	P	S2
2.	Murtati, M.Pd	Wakil kepala sekolah	P	S2
3.	Elly Yuniarsih, S.Pd		P	S1
4.	Zulhia prasetyo, S.Pd, M.Pd		L	S2

Tabel 4.2
Data Tenaga Pendidik dan Kependidikan

No	Mata Pelajaran	Jumlah guru dengan latar belakang pendidikan sesuai dengan tugas mengajar				Jumlah guru dengan latar belakang pendidikan yang TIDAK sesuai dengan tugas mengajar				Jumlah
		D1/ D2	D3	D4/ S1	S2/ S3	D1/ D2	D3	D4/ S1	S2/ S3	
1.	IPA	-	1	6	-	-	-	-	7	
2.	Matematika	-	-	4	2	-	-	-	6	
3.	B.Indonesia	-	-	5	-	-	-	-	5	
4.	B.Ingggris	-	-	5	-	-	-	-	5	
5.	Pend. Agama	-	-	3	-	-	-	-	3	
6.	IPS	-	-	4	1	-	-	-	5	
7.	Penjasorkes	1	-	3	-	-	-	-	4	
8.	Seni Budaya	2	-	-	-	-	-	-	2	
9.	PKN	-	-	2	-	-	-	1	3	
10.	Informatika	-	-	1	-	-	-	-	1	
11.	Prakarya	1	-	-	-	-	-	-	1	
12.	BK	-	-	3	-	-	-	-	3	
13.	Lainnya:									
	Bahasa Lampung	-	-	-	-	-	-	-	2	
	Petugas perpustakaan	-	-	-	-	1	-	-	1	
	Jumlah	4	1	36	3	1	-	1	48	

5. Data siswa

Siswa merupakan salah satu komponen daya dukung dalam sekolah demi mewujudkan visi, misi dan tujuan. Berikut data siswa 4(empat) tahun terakhir SMPN 02 Metro:

Tabel 4.3
Data siswa SMPN 02 Metro Tahun Ajaran 2024/2025

Tahun Pelajaran	Jml Pendaftar	Kelas VII		Kelas VIII		Kelas IX		Jumlah Total	
		Jml Siswa	Jml Rombel	Jml Siswa	Jml Rombel	Jml Siswa	Jml Rombel	Siswa	Rombel
2024/2025	320	273	9	258	8	241	8	772	25

6. Sarana dan prasarana SMPN 02 Metro

SMPN 02 Metro memiliki sarana dan fasilitas untuk mendukung kelancaran aktivitas belajar dan mengajar, antara lain sebagai berikut:

Tabel 4.4
Data Sarana dan Prasarana di SMPN 02 Metro

No.	Sarana	Jumlah Ruang	Keadaan
1.	Ruang kepala sekolah	1	Baik
2.	Ruang wakil kepala sekolah	1	Baik
3.	Ruang guru	1	Baik
4.	Lab. Bahasa	1	Baik
5.	Lab. Computer	3	Baik
6.	Aula	1	Baik
7.	Kesenian	1	Baik
8.	Ruang tata usaha	1	Baik

9.	Perpustakaan	1	Baik
10.	UKS	1	Baik
11.	BK	1	Baik
12.	PMR dan pramuka	1	Baik
13.	Osis	1	Baik
14.	Musholla	1	Baik
15.	Koperasi	1	Baik
16.	Kantin sekolah	1	Baik
17.	Rumah pompa menara air	2	Baik
18.	Bangsai kendaraan	2	Baik
19.	KM/WC Guru+KS	3	Baik
20.	KM/WC Siswa	12	Baik
21.	Rumah penjaga	1	Baik
22.	Pos jaga	1	Baik
23.	Ruang sumber (inklusi)	1	Baik
24.	Dapur	1	Baik
25.	Gudang	1	Baik

7. Denah Sekolah



Gambar 4.1
Denah Sekolah SMP Negeri 2 Metro

B. Temuan Khusus

1. Dampak Bermain *Game Online* terhadap Motivasi Belajar PAI Siswa di SMPN 02 Metro.

a. Dampak Positif Bermain *Game Online* terhadap Motivasi Belajar PAI Siswa di SMPN 02 Metro

1) Menambah kemampuan Berbahasa Inggris

Berdasarkan wawancara peneliti dengan siswa yang bermain *game online* yaitu Nindia Gita Ayu Syafira mendapatkan jawaban sebagai berikut:

“*Game online* bisa banget meningkatkan kemampuan berbahasa asing terutama Bahasa Inggris kak”.

Berdasarkan wawancara peneliti dengan siswa yang bermain *game online* yaitu Muhammad Fernandiaz

“Di *game online*kan kebanyakan pake Bahasa Inggris kak, nah itu bisa nambahin kosa kata kak”.

Berdasarkan wawancara peneliti dengan siswa yang bermain *game online* yaitu Brian Valent Imanuel

“Saya lebih banyak memahami kosakata dan pengetahuan yang saya dapat si kak”.

Berdasarkan wawancara peneliti dengan siswa yang bermain *game online* yaitu Zavi Zuanhari

“Kosakata, terutama Bahasa Inggris kak sama nambah pengalaman”.

Dari hasil wawancara peneliti dengan siswa di atas, peneliti dapat mengambil Kesimpulan bahwa bermain *game online* dapat menambah dan meningkatkan kosa kata Bahasa Inggris. Di

karenakan banyak *game online* yang menggunakan Bahasa Inggris sebagai Bahasa utama, sehingga pemain harus memahami dan menggunakan Bahasa Inggris untuk bermain.

2) Sebagai sarana hiburan

Berdasarkan wawancara peneliti dengan siswa yang bermain *game online* yaitu Nindia Gita Ayu Syafira

“Main *game online* buat kalo lagi gabut aja si kak, jadi buat hiburan aja”.

Berdasarkan wawancara peneliti dengan siswa yang bermain *game online* yaitu Muhammad Fernandez

“Ngisi kegabutan aja, buat hiburan kak”.

Berdasarkan wawancara peneliti dengan siswa yang bermain *game online* yaitu Brian Valent Imanuel

“Yaa... buat hiburan aja kak kalo lagi gabut atau enggak ada kegiatan”.

Berdasarkan wawancara peneliti dengan siswa yang bermain *game online* yaitu: Zavi Zuanhari

“Main game biar enggak gabut aja, hiburan kak”.

Dari hasil wawancara diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa mayoritas siswa bermain *game online* sebagai bentuk hiburan untuk mengisi waktu luang, hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *game online* oleh siswa lebih bersifat rekreatif daripada edukatif

3) Menambah relasi pertemanan

Berdasarkan wawancara peneliti dengan siswa yang bermain *game online* yaitu Nindia Gita Ayu Syafira

“*Game online* bisa banget menambah relasi pertemanan karena di *game online* yang sistemnya multiplayer kita dapat menemukan berbagai orang dari berbagai daerah”.

Berdasarkan wawancara peneliti dengan siswa yang bermain *game online* yaitu Muhammad Fernandiaz

“Iya kak, saat bermain game biasanya saya on mic kak. Nah, distu saya bisa ngobrol sesama *player* dari daerah yang berbeda kak”.

Berdasarkan wawancara peneliti dengan siswa yang bermain *game online* yaitu Brian Valent Imanuel

“Iya..Saya jadi banyak temen dari berbagai daerah kak dan jadi lebih dekat dengan teman saat bermain game. Soalnya kalo main *mobile legends* ataupun *PUBG* suka ngidupin fitu mic jadi main makin seru”.

Bedasarkan wawancara peneliti dengan siswa yang bermain *game online* yaitu Zavi Zuanhari

“Jadi banyak teman kak, apalagi kalo mainnya bagus saat main *game online*. Saya bisa di chat setelah bermain sama *player* lain yang tadi satu tim. Bahkan saya pernah ditawarkan buat masuk timnya kak”.

Dari hasil wawancara peneliti dengan siswa yang bermain *game online* di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa bermain *game online* memberikan dampak positif dalam hal sosial, khususnya dalam memperluas relasi pertemanan dan mempererat hubungan sosial. Siswa merasa bahwa fitur multiplayer dan penggunaan *microphone* (on mic), memungkinkan mereka untuk berinteraksi dengan pemain lain dari berbagai daerah. Dengan demikian, *game online* berperan sebagai media sosial alternatif yang mampu meningkatkan keterhubungan antar individu, terutama di kalangan remaja.

b. Dampak Negatif Bermain *Game Online* terhadap Motivasi Belajar PAI Siswa di SMPN 02 Metro

1) Pemakaian Biaya yang Berlebihan (Boros)

Berdasarkan wawancara peneliti dengan siswa yang bermain *game online* yaitu Nindia Gita Ayu Syafira

“Jadi boros kak soalnya buat top up”.

Berdasarkan wawancara peneliti dengan siswa yang bermain *game online* yaitu Muhammad Fernandiaz

“Sering top up kak jadi boros. Apalagi kalo ada skin baru kak top up terus”.

Berdasarkan wawancara peneliti dengan siswa yang bermain *game online* yaitu Brian Valent Imanuel

“Jadi boros si kak. Karena buat top up, buat beli skin baru”.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan siswa yang bermain *game online* yaitu Zavi Zuanhari

“Saya sering top op untuk beli *diamond*, jadi pengeluaran boros. Apalagi kalo ada skin yang bagus, langsung top up *diamond* banyak kak”.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan siswa yang bermain *game online* yaitu Akbar Rycho Al Azzam

“Pengeluaran jadi boros kak, karena buat top up *diammond* dan kalo beli banyak kak”.

Berdasarkan hasil wawancara diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa bermain *game online* cenderung mendorong perilaku konsumtif, khususnya dalam bentuk pengeluaran untuk melakukan *top up* atau pembelian item virtual seperti *skin* dan *diamond*. Para siswa mengakui bahwa mereka menjadi boros karena keinginan untuk mengikuti perkembangan dalam game, terutama saat muncul fitur atau item baru. Hal ini menunjukkan

bahwa *game online* dapat memengaruhi kebiasaan keuangan siswa, di mana mereka lebih mudah mengeluarkan uang demi kesenangan sementara di dunia permainan.

2) Pola tidur tidak teratur

Bedasarkan wawancara peneliti dengan siswa yang bermain *game online* yaitu Muhammad Fernandiaz

“Kalo udah asik main game jadi lupa waktu kak. Begadang sering jadi kalo bangun pagi suka kesiangan. Tapi *alhamdulillah* enggak sampai telat masuk sekolahnya”.

Bedasarkan wawancara peneliti dengan siswa yang bermain *game online* yaitu Brian Valent Imanuel

“Suka begadang kak tapi jarang. Apalagi kalo lagi ada event”.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti menyimpulkan bahwa bermain *game online* dapat menyebabkan pola tidur yang tidak teratur. Siswa cenderung lupa waktu ketika sudah asyik bermain, sehingga sering begadang. Meskipun belum sampai mengakibatkan keterlambatan masuk sekolah, kebiasaan tersebut menunjukkan adanya potensi gangguan terhadap rutinitas dan kesehatan fisik, khususnya dalam hal waktu istirahat yang ideal bagi pelajar.

Bedasarkan wawancara peneliti dengan guru di SMPN 02 Metro sebagai guru mata pelajaran PAI yaitu Ibu Sulastri, M.Ag.

1. Apakah Ibu terlibat dalam motivasi belajar siswa di SMPN 02 Metro pada mata pelajaran PAI setelah mereka bermain *game online*?

“Iya pasti dikarenakan itu termasuk menurut saya tu bukan untuk pembekajaran siswa si ya. Jadi, *game online* akan merusak yang pertama, emosi yang tidak dia tidak bisa menegndalikan diri. Lalu yang keda, dia pasti asik dengan gamenya itu jadi lupa dengan sekelilingnya, jiwa sosialnya berkurang

karena hatinya ingin selalu menang jadi sholat sampe ketinggalan.

2. Apakah Ibu berkomitmen bersama siswa di SMPN 02 Metro untuk memberikan motivasi belajar pada mata pelajaran PAI?

“Ya pasti karena satu kuncinya kalau di pai saya kalau nilai nomor 2 ya tapi kalau pelaksanaan ibadahnya shalatnya bagus itu yang paling utama”.

3. Apakah yang menjadi harapan Ibu dari setiap motivasi yang diberikan?

“Pasti yang positif ya nggak ada yang negatif yang pertama Walaupun dia nakalnya kayak mau kayak apapun tidak meninggalkan salat yang kedua harapannya menjadi anak yang berkarakter yang ketiga anak yang bisa bersosial sekarang tuh susah kan ya mbak anak berkarakter itu apalagi dengan gadgetnya itu luar biasa”.

4. Apakah Ibu melihat adanya penyebab kecanduan bermain *game online* pada siswa SMPN 02 Metro?

“Banyak anaknya kurang respon tidak fokus tidak jinak belajar anaknya tuh emosional jadi emosi emosi emosian jadi timbul banyak negatif negatifnya menurut saya orang tua itu harus ikut andil bisa saya katakan di rumah 70% di sekolah 30% nya”.

5. Apakah Ibu melihat adanya perubahan perilaku negatif seperti, mengabaikan tugas, berbahasa kasar, pola tidur pada siswa SMPN 02 Metro

“Iya banyak anak-anak yang mengantuk kan pulang jam 03.30”

6. Apakah Ibu melihat adanya perbedaan antaranya siswa yang bermain *game online* dengan siswa yang tidak bermain *game online* pada motivasi belajar PAI di SMPN 02 Metro?

“Ooo... ya jelas. Anak-anak yang tidak main game mereka itu berupaya apa yang harus saya lakukan di sekolah. Tapi, kalau yang bermain game di sekolah lagi ada kegiatan apa yaa masa bodo mba ga mau tau. Motivasi belajarnya juga berbeda”.

7. Apakah Ibu dapat melihat dampak *game online* terhadap motivasi belajar PAI siswa di SMPN 02 metro?

“Iyaa pasti, emosian, pokoknya banyak mba, ngebentuk karakternya itu sangat sulit”.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru PAI di SMPN 02 Metro, diperoleh tujuh kesimpulan mengenai dampak negatif *game online* terhadap motivasi belajar siswa, yaitu *game online* menyebabkan siswa sulit mengendalikan emosi, yang dapat mengganggu proses belajar, siswa menjadi kurang bersosialisasi karena terlalu fokus pada permainan, kecanduan *game* mengakibatkan kelalaian dalam ibadah, seperti salat, siswa menunjukkan penurunan konsentrasi, kurang fokus, dan respons belajar yang rendah, terjadi perubahan perilaku negatif seperti mengabaikan tugas, mudah mengantuk, dan kurang disiplin. Selain itu terdapat perbedaan motivasi belajar antara siswa yang bermain *game* dan yang tidak, di mana siswa yang tidak bermain lebih aktif dan peduli serta pembentukan karakter menjadi lebih sulit pada siswa yang kecanduan *game*, sehingga diperlukan peran besar orang tua dalam pengawasan dan pembinaan di rumah.

3) Kesehatan mata terganggu (mata minus)

Berdasarkan wawancara peneliti dengan siswa yang bermain *game online* yaitu Muhammad Fernandez

“kalau mainnya lama, matanya jadi perih, kadang-kadang pusing”.

Berdasarkan wawancara peneliti dengan siswa yang bermain *game online* yaitu Brian Valent Imanuel

“kadang-kadang mata suka pedih si kak kalo mainnya lama”

Berdasarkan wawancara peneliti dengan siswa yang bermain *game online* yaitu Nindia Gita Ayu Syafira

“kalo mainnya kelamaan mataku suka perih kak, kalo liat ke papan tulis masih jelas tapi, enggak terlalu jelas gitu kak”

Berdasarkan hasil wawancara, diketahui bahwa kebiasaan bermain *game online* dalam durasi yang Panjang bisa berdampak pada Kesehatan mata. Hal ini menunjukkan bahwa bermain game secara berlebihan memberikan dampak negatif secara fisik, khususnya pada kesehatan mata siswa.

C. Pembahasan

Berkembangnya teknologi dan informasi membawa pengaruh besar terhadap dunia pendidikan, khususnya dalam meningkatkan pengetahuan dan motivasi belajar anak. Teknologi kini menjadi alat bantu yang efektif dalam proses belajar, memberikan akses mudah terhadap berbagai sumber informasi dan media pembelajaran interaktif. Namun, di sisi lain, kemajuan ini juga memengaruhi cara anak menghabiskan waktu luangnya, termasuk dalam bermain *game online*. Jika tidak digunakan secara bijak, *game online* yang bersifat adiktif dapat berdampak negatif pada psikologis anak. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi harus diarahkan dengan tepat agar benar-benar mendukung proses belajar dan membangun motivasi anak secara positif.

Siswa memiliki motivasi intrinsik untuk bermain *game online*, yang muncul dari dalam diri mereka sendiri. Motivasi ini mencakup kebutuhan akan tantangan, seperti Tingkat kesulitan permainan (*ranked*), yang menimbulkan rasa penasaran dan ingin mencoba. Selain itu, rasa ingin tahu

juga menjadi salah satu factor pendorong, di mana pemain berusaha memahami serta beradaptasi dengan perubahan strategi atau meta dalam *game online*. Namun, di sisi lain, siswa juga dipengaruhi oleh motivasi ekstrinsik, yaitu motivasi yang berasal dari luar individu. Misalnya, adanya ajakan dari teman untuk bermain Bersama agar suasana bermain menjadi lebih seru dan menyenangkan. Event dalam game, seperti misi terbatas atau hadiah eksklusif, juga menjadi pemicu siswa untuk tetap memainkan game tersebut demi memperoleh reward seperti skin atau item langka.

1. Dampak positif *game online* terhadap motivasi belajar PAI di SMPN

02 Metro

Dampak positif bermain *game online* pada penelitian ini mengarah pada motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMPN 02 Metro. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pula dampak positif yang diperoleh oleh siswa SMPN 02 Metro, khususnya dalam aspek pendukung motivasi belajar. Terdapat tiga temuan utama yang dapat dikategorikan sebagai dampak positif, yaitu peningkatan kemampuan berbahasa Inggris, pemanfaatan sebagai sarana hiburan, serta perluasan relasi pertemanan.

a. Meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris

Pertama, bermain *game online* dinilai mampu meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris siswa. Hal ini muncul karena sebagian besar *game online* menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa utama dalam instruksi, komunikasi, dan tampilan. Mereka mengaku memperoleh tambahan kosakata baru,

meningkatkan pemahaman konteks Bahasa dalam menggunakan *game online*. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Aulia et al. (2023), yang menemukan bahwa game seperti *Mobile Legends*, *PUBG Mobile*, *League of Legends*, dan *Minecraft* secara tidak langsung membantu siswa menambah kosakata bahasa Inggris dalam suasana yang menyenangkan dan kontekstual.¹ Hal ini menunjukkan bahwa *game online* dapat berperan sebagai media belajar tidak langsung (*informal learning*), yang selaras dengan konsep belajar kontekstual, di mana siswa memperoleh pengetahuan melalui pengalaman langsung dalam lingkungan yang autentik. Meningkatnya pemahaman bahasa asing, siswa berpotensi menjadi lebih percaya diri dan mampu memahami sumber-sumber belajar dalam Bahasa Inggris, termasuk materi keagamaan yang kini banyak tersedia dalam bentuk digital dan multibahasa.

b. Sebagai Sarana Hiburan

Game online menjadi sarana hiburan yang digunakan siswa untuk mengisi waktu luang dan meredakan kejenuhan. Sebagian besar responden menyatakan bahwa mereka bermain game hanya saat tidak ada kegiatan atau merasa bosan. Dalam konteks ini, *game online* dapat berfungsi sebagai media relaksasi atau mekanisme mengisi waktu luang. Hal ini relevan dengan teori kebutuhan dasar Maslow, di mana kebutuhan akan hiburan dan kenyamanan psikologis perlu dipenuhi untuk mendukung kondisi belajar yang

¹ Aulia, N. F., Nuraini, S., dan Handayani, F. D. "The Effect of Online Games on Students' Vocabulary Mastery in Junior High School." *Journal of Languages and Language Teaching (JOLLT)*, 11(1), (2023). 129.

lebih optimal. Menurut Maslow (1954), pemenuhan kebutuhan dasar tersebut esensial untuk memelihara keseimbangan emosional dan mental, yang kemudian berdampak positif pada kesiapan belajar.² Dalam kerangka teori *self-determination*, aktivitas yang memuaskan kebutuhan tersebut juga meningkatkan motivasi intrinsik dan kondisi emosi yang stabil.³ Dengan demikian, ketika siswa merasakan keseimbangan emosional melalui hiburan *game online*, mereka berada dalam kondisi lebih siap secara mental dan emosional untuk mengikuti pembelajaran PAI yang membutuhkan konsentrasi, refleksi, dan kesadaran spiritual.

c. Memperluas Relasi Sosial antar Individu

Bermain *game online* dapat memperluas relasi sosial dan meningkatkan keterhubungan antarindividu. Fitur multiplayer dalam game memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan pemain dari berbagai daerah, bahkan membentuk komunitas virtual yang dinamis. Beberapa siswa menyebutkan bahwa komunikasi dalam game, terutama melalui fitur "on mic", mendorong mereka untuk bekerja sama dan membangun kedekatan sosial. Hal ini sejalan dengan Studi kualitatif pada remaja autistik menunjukkan bahwa *MMORPG* meningkatkan pengalaman bersosialisasi dan memotivasi mereka untuk membangun persahabatan dalam

² Maslow, A. H. *Motivation and Personality*. New York, NY: Harper, (1954). 84

³ Ryan, R. M., dan Deci, E. L. *Self-determination theory: Basic psychological needs in motivation, development, and wellness*. Guilford Publications. (2006). 123

komunitas virtual.⁴ Selanjutnya Tinjauan sistematis literatur juga menemukan bahwa massively multiplayer online games (MMOG) secara konsisten membantu mengembangkan keterampilan komunikasi lisan dan tertulis pada remaja dan dewasa muda, sekaligus meningkatkan kepercayaan diri dan kemampuan interaksi antarbudaya.⁵ Dalam konteks pendidikan agama, pengalaman ini dapat memberikan pemahaman praktis mengenai pentingnya kerja sama, toleransi, dan komunikasi sesuai dengan nilai-nilai yang sejalan dengan ajaran dalam mata pelajaran PAI. Selain itu, keterampilan sosial yang terasah melalui interaksi digital ini dapat memperkuat karakter siswa sebagai makhluk sosial yang mampu menjalin hubungan harmonis dengan sesama.

Meskipun terdapat dampak positif, penting untuk diperhatikan bahwa manfaat-manfaat tersebut dapat diperoleh jika penggunaan *game online* dilakukan secara bijak dan terkendali. Tanpa pengawasan dan pengendalian yang tepat, dampak negatif seperti kecanduan dan penurunan motivasi belajar tetap menjadi risiko yang signifikan. Oleh karena itu, peran guru dan orang tua sangat krusial dalam mendampingi siswa, agar potensi positif dari *game online* dapat diarahkan untuk mendukung perkembangan pengetahuan, karakter, dan motivasi belajar, termasuk dalam mata pelajaran PAI.

⁴ Smith, A. et al. "Socialization via Online Gaming: Perspectives of Five Autistic Adolescents and Their Parents". *Journal of Child and Family Studies*, 33 (5), 2024, 785

⁵ Salomatova, O. V. "The Relationship between Types of Video Games and Communicative Skills of Young Players: The Systematic Literature Review Using the PRISMA Tool". *Journal of Modern Foreign Psychology*, 12(4), 2024, 108

2. Dampak Negatif *Game online* terhadap Motivasi Belajar PAI di SMPN 02 Metro

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti di SMPN 02 Metro, teridentifikasi sejumlah dampak negatif dari aktivitas bermain *game online* terhadap motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).

a. Menimbulkan Perilaku Konsumtif pada Siswa

Temuan pertama menunjukkan bahwa *game online* mendorong perilaku konsumtif atau pemborosan di kalangan siswa. Sebagian besar responden mengakui bahwa mereka secara rutin melakukan top up untuk membeli item virtual seperti diamond atau skin, yang memerlukan pengeluaran uang secara berlebihan. Hal ini sejalan dengan temuan Gahara (2024), yang menunjukkan bahwa literasi keuangan dan digital yang rendah dikaitkan dengan peningkatan perilaku impulsive termasuk seringnya top-up *game online* di kalangan siswa.⁶ Studi dari UGM juga memperkuat hal ini: mayoritas partisipan (93 %) menyisihkan uang jajan untuk top-up game, seringkali tanpa sepengetahuan orang tua, serta menggunakan item virtual untuk kepuasan sesaat.⁷ Fenomena ini mengindikasikan adanya pola pengeluaran yang tidak terkontrol demi kepuasan sesaat, yang dapat berdampak buruk pada pola pikir keuangan siswa, dan secara tidak langsung mengganggu konsentrasi serta fokus belajar, khususnya

⁶ Gahara, F. M., dan Nurjihadi, A. "Pengaruh Literasi Digital dan Literasi Keuangan terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa pada Platform Digital Game". *Jurnal Bisnis dan Keuangan Digital*, Vol 5 No. 1, (2024), 30.

⁷ Ramadhan, A. R., dan Widiyanto, R. "Perilaku Konsumtif pada Siswa Akibat Game Online: Studi Kasus di SMP Negeri Yogyakarta". *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Perkembangan*, 10(2), (2022). 95

dalam mata pelajaran PAI yang menekankan nilai kesederhanaan dan pengendalian diri.

b. Mempengaruhi Pola Tidur Siswa

Dampak kedua yang ditemukan adalah pola tidur yang tidak teratur, di mana siswa mengakui kebiasaan begadang akibat terlalu asyik bermain game, terutama saat ada event atau fitur baru dalam permainan. Meskipun tidak selalu berdampak langsung pada keterlambatan masuk sekolah, kebiasaan begadang tersebut jelas berpotensi mengganggu stamina fisik dan kondisi psikis siswa. Dalam jangka panjang, pola tidur yang tidak teratur akan menurunkan daya konsentrasi dan kesiapan belajar, termasuk dalam memahami materi-materi PAI yang menuntut perenungan, ketenangan, dan kesadaran spiritual. Hal ini sejalan dengan temuan Afrianti (2022), bahwa Gangguan tidur ini berkaitan langsung dengan menurunnya daya konsentrasi dan kesiapan belajar, yang sangat kritis dalam proses pemahaman materi PAI yang membutuhkan perenungan dan kondisi mental dan spiritual yang tenang. Selain itu, studi lain di Bandung menunjukkan adanya korelasi kuat antara aktivitas game berlebihan dan kualitas tidur yang buruk ($p < 0,001$), yang merekomendasikan pengawasan waktu bermain dan keterlibatan fisik untuk menjaga kesehatan tidur siswa.⁸

⁸ Afrianti, D., dan Rachmawati, R. "Hubungan Intensitas Bermain Game Online dengan Kualitas Tidur Siswa SMP". *Jurnal Kesehatan Ibu dan Anak*, 6(1), (2023), 34

c. Mempengaruhi Kesehatan Mata Siswa

Siswa bermain *game online* dalam durasi yang lama cenderung mengalami gangguan penglihatan seperti mata Lelah, penglihatan kabur, hingga mata minus. Hal ini selaras dengan temuan meta-analisis dari JAMA Network Open, yang menunjukkan bahwa setiap tambahan satu jam waktu layar harian meningkatkan odds terkena miopia sebesar 21 % pada anak dan remaja.⁹ Hal ini terjadi akibat intensitas menatap layar handphone dalam waktu lama tanpa jeda istirahat yang cukup. Selain itu, laporan *World Health Organization* dan berbagai studi mengkaitkan penggunaan layar yang berkepanjangan seperti saat bermain game dengan sindrom penglihatan komputer (*computer vision syndrome/CVS*), yang mencakup gejala seperti mata lelah, penglihatan kabur, mata kering, dan sakit kepala.¹⁰

Berdasarkan keseluruhan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa *game online* memiliki sejumlah dampak negatif yang nyata terhadap motivasi belajar siswa, khususnya dalam konteks pembelajaran PAI. Perilaku konsumtif, gangguan pada waktu istirahat, menurunnya kontrol emosi, kelalaian dalam ibadah, dan penurunan kualitas interaksi sosial merupakan indikator melemahnya motivasi belajar yang bersumber dari ketidakseimbangan antara kebutuhan kesenangan dan tanggung jawab akademik. Dalam konteks ini, peran guru dan orang tua menjadi sangat

⁹ He, M., Xiang, F., Zeng, Y., Mai, J., Chen, Q., Zhang, J., dan Morgan, I. G. "Screen Time and Risk of Myopia in Children and Adolescents: A Systematic Review and Meta-analysis". *JAMA Network Open*, 4(12), (2021). 214.

¹⁰ Sheppard, A. L., dan Wolffsohn, J. S. "Digital eye strain: prevalence, measurement and amelioration". *BMJ Open Ophthalmology*, 3(1), (2018)., 146.

penting untuk memberikan bimbingan dan pengawasan, serta menanamkan nilai-nilai kedisiplinan, tanggung jawab, dan spiritualitas agar siswa dapat menggunakan teknologi secara bijak dan tidak mengorbankan aspek penting dalam pendidikan karakter dan agama.

3. Perbandingan Dampak Positif dan Negatif Penggunaan *Game online*

Tabel 4.5
Perbandingan Dampak Positif dan Dampak Negatif *Game online*

No	Aspek	Dampak positif <i>game online</i>	Dampak negative <i>game online</i>
1.	Kognitif/kemampuan otak	Melatih konsentrasi, strategi, dan pemecahan masalah	Jika bermain secara berlebihan mengganggu konsentrasi
2.	Bahasa	Meningkatkan kemampuan Bahasa asing, terutama Bahasa Inggris	Mengabaikan penggunaan Bahasa baku atau formal dalam komunikasi
3.	Sosial	Membangun relasi dan kerja sama tim melalui permainan daring	Menyebabkan osilasi social jika terlalu sering menyendiri saat bermain
4.	Emosional/psikologis	Mengurangi stress karena <i>GAME ONLINE</i> dijadikan sebagai hiburan	Menimbulkan kecanduan, cepat marah, dan mudah emosional
5.	Waktu dan produktivitas	Sebagai hiburan yang menyegarkan setelah belajar	Menyita waktu belajar dan istirahat, menyebabkan kebiasaan menunda
6.	Keuangan/ ekonomi	Mendapatkan penghasilan dari bermain game (e-sport, streaming)	Penegluaran berlebih (boros) karena membeli item dalam game atau paket data

7,	Kesehatan fisik	Meningkatkan koordinasi mata dan tangan jika tidak berlebihan dan dalam batas wajar	Kurang tidur., kelelahan mata, dan jarang bergerak
----	-----------------	---	--

Berdasarkan hasil tabel perbandingan di atas, *game online* memiliki dua sisi pengaruh yang saling bertolak belakang terhadap motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), jika dimanfaatkan dengan tepat, dapat mendukung motivasi belajar secara tidak langsung melalui peningkatan rasa percaya diri, kondisi psikologis yang stabil, dan kemampuan bersosialisasi yang lebih baik, yang merupakan unsur pendukung penting dalam proses belajar yang efektif menurut teori kebutuhan Maslow. Namun di sisi lain, dampak negatif yang signifikan juga muncul, terutama ketika penggunaan game tidak terkendali. Siswa menunjukkan perilaku konsumtif yang berlebihan, gangguan pola tidur akibat kebiasaan begadang, serta melemahnya disiplin, tanggung jawab, dan nilai-nilai spiritual. Kecanduan game turut menyebabkan penurunan konsentrasi, kurangnya partisipasi dalam pelajaran, serta kelalaian dalam ibadah seperti salat. Hal ini mengindikasikan adanya konflik antara pemenuhan kebutuhan hiburan dengan tanggung jawab akademik dan religius, yang pada akhirnya berdampak pada menurunnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PAI.

3.Perbedaan Motivasi Belajar PAI antara Siswa yang Bermain Game online dengan Siswa yang Tidak Bermain Game online

Motivasi berkaitan erat dengan aspek psikologis, emosi dan perasaan yang dapat mempengaruhi perilaku siswa. Motivasi belajar siswa muncul disebabkan adanya faktor yang mendorong baik dari dalam diri (intrinsik) atau luar diri siswa (Ekstrinsik). *game online* merupakan salah satu faktor ekstrinsik yaitu faktor dari luar diri siswa yang dapat mempengaruhi psikologis, emosi dan perasaan sehingga dapat menimbulkan perilaku.

Berdasarkan analisis temuan antara siswa pengguna *game online* dan yang tidak menggunakan *game online* dalam konteks motivasi belajar Pendidikan Agama Islam (PAI), ditemukan berdasarkan pernyataan guru mata pelajaran PAI bahwa siswa non-game menunjukkan sikap yang lebih aktif, peduli, dan antusias dalam mengikuti pelajaran PAI. Hal ini disebabkan karena tidak adanya faktor yang mempengaruhi dari aspek psikologis, emosi, dan perasaan siswa yang disebabkan oleh *game online*.

Sebaliknya, mereka yang mengalami kecanduan game memiliki respons yang cenderung acuh tak acuh terhadap kegiatan sekolah dan pembelajaran PAI, serta menunjukkan penurunan motivasi, karakter, dan nilai-nilai spiritual, meskipun terdapat dampak positif, akan tetapi dampaknya bukan mempengaruhi motivasi belajar PAI seperti kebutuhan sarana hiburan, sosial dalam main bareng (main bareng) dengan orang yang belum dikenal sebelumnya, sehingga menambah relasi pertemanan. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Sihono et al. (2024), yang

mengungkapkan adanya korelasi negatif signifikan antara tingkat kecanduan game dan motivasi belajar serta penurunan kepekaan sosial).¹¹ Selain itu, studi oleh Alfiani et al. (2024) pada siswa MI di Cirebon menunjukkan bahwa 67% peserta dengan intensitas bermain game memiliki motivasi belajar yang rendah, memperkuat indikasi bahwa *game online* menurunkan semangat dan antusiasme belajar.¹² Studi pada siswa SD oleh Basri et al. (2024) juga melaporkan pengaruh negatif penggunaan *game online* terhadap motivasi belajar, dengan kontribusi sebesar 27,1% ($p < 0,05$).¹³

Temuan-temuan ini mempertegas bahwa dampak negatif *game online* tidak hanya memengaruhi aspek kognitif dan waktu, tetapi juga merenggut karakter spiritual dan nilai religius siswa PAI. Upaya pengendalian durasi bermain, pendampingan orang tua, pengawasan guru, serta integrasi game edukatif berbasis nilai-nilai Islami amat diperlukan untuk menjaga motivasi dan kualitas penghayatan spiritual siswa.

¹¹ Sihono, et.al, “*The impact of game addiction on social sensitivity and learning motivation*”, JPP (*Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*), Vol. 32, No. 1, 2025, 63

¹² Alfiani, A., Sari, L. P., dan Rachmat, R. “Pengaruh Intensitas Bermain Game Online terhadap Motivasi Belajar Siswa di MI Cirebon”. Ibtida: *Jurnal Pendidikan Guru MI*, Vol 11 No 1, 2024, 54

¹³ Basri, B., Lestari, D. A., dan Pratama, R. (2024). “Pengaruh Game Online terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar”. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 9(2), 130

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan peneliti di SMPN 02 Metro. Maka peneliti menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Dampak positif yang terjadi pada siswa SMPN 02 Metro yaitu meningkat berbahasa Inggris. Hal ini dikarenakan sebagian besar *game online* menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa utama dalam instruksi, komunikasi, dan tampilan. Yang kedua, *game online* menjadi sarana hiburan yang digunakan siswa untuk mengisi waktu luang dan meredakan kejenuhan. Dan yang ketiga, bermain *game online* dapat memperluas relasi sosial dan meningkatkan keterhubungan antarindividu. Hal ini dikarenakan Fitur multiplayer dalam game memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan pemain dari berbagai daerah, bahkan membentuk komunitas virtual yang dinamis. Sedangkan dampak negatif yang terjadi pada siswa SMPN 02 Metro yaitu pengeluaran biaya yang berlebihan (boros). Yang kedua pola tidur yang tidak teratur. Hal ini disampaikan oleh guru mata pelajaran PAI yang Dimana siswa yang bermain *game online* lebih mudah mengantuk. Pola tidur yang tidak teratur akan menurunkan daya konsentrasi dan kesiapan belajar, termasuk dalam memahami materi-materi PAI yang menuntut perenungan, ketenangan, dan kesadaran spiritual

2. Perbedaan motivasi belajar PAI antara siswa yang bermain *game online* dengan siswa yang tidak bermain *game online* ialah siswa yang tidak bermain *game online* cenderung menunjukkan motivasi belajar yang lebih tinggi, sikap yang aktif, serta penghayatan nilai-nilai spiritual yang lebih baik. Sebaliknya, siswa yang kecanduan *game online* memperlihatkan penurunan dalam aspek motivasi, kepekaan sosial, dan karakter religius. Temuan ini didukung oleh berbagai studi sebelumnya yang menunjukkan adanya korelasi negatif antara intensitas bermain *game online* dengan motivasi belajar.

B. Saran

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana dampak *game online* terhadap motivasi belajar siswa di SMPN 02 Metro. Tercapainya mutu yang baik, peneliti perlu memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi guru

Guru hendaknya memberikan wawasan atau edukasi terkait dampak *game online* terhadap motivasi belajar bukan hanya dengan melarang *game online*, melainkan mengintegrasikan pendekatan edukatif dan pengawasan bijak dalam penggunaan teknologi tersebut. Guru perlu berkolaborasi dengan orang tua sehingga berperan aktif sebagai pendamping digital yang membimbing siswa untuk mengatur waktu bermain, memahami konsekuensi moral dan spiritual dari tindakan mereka, serta memanfaatkan *game* edukatif yang selaras dengan nilai-nilai PAI. Sekolah juga dapat mengembangkan program literasi digital berbasis karakter untuk meningkatkan kesadaran siswa mengenai penggunaan

teknologi secara sehat dan bertanggung jawab. Dengan strategi yang terarah, potensi positif dari *game online* dapat dimaksimalkan sebagai alat bantu belajar yang menyenangkan, sementara dampak negatifnya dapat diminimalisasi melalui kontrol, pembinaan, dan internalisasi nilai-nilai pendidikan agama islam, dan sebaiknya sekolah memberi peraturan larangan membawa handphone di sekolah

2. Bagi siswa

Kepada siswa yang bermain *game online* agar dapat mengelola waktu dengan bijak dan tidak mengabaikan tanggung jawab sebagai pelajar. Siswa sebaiknya menetapkan jadwal bermain yang teratur dan tidak melebihi batas waktu yang wajar agar tidak mengganggu waktu belajar, istirahat, dan ibadah. Siswa juga perlu menghindari perilaku konsumtif, seperti menghabiskan uang secara berlebihan untuk membeli item dalam game, karena hal ini dapat berdampak pada kebiasaan boros dan kurang bijak dalam mengelola keuangan.

DAFTAR PUSTAKA

- A.M, Sardirman. *Interaksi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Gafindo Persada, 2012.
- Abuddin Nata, *Akhlak Tasawuf*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2008
- Afrianti, D., dan Rachmawati, R. “Hubungan Intensitas Bermain Game Online dengan Kualitas Tidur Siswa SMP”. *Jurnal Kesehatan Ibu dan Anak*, 6(1), 2023.
- Alfiani, A., Sari, L. P., dan Rachmat, R. “Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* terhadap Motivasi Belajar Siswa di MI Cirebon”. Ibtida: *Jurnal Pendidikan Guru MI*, Vol 11 No 1, 2024. 01-17. Doi: <http://repository.syekhnurjati.ac.id/id/eprint/9258>
- Aulia, N. F., Nuraini, S., dan Handayani, F. D. “The Effect of Online Games on Students’ Vocabulary Mastery in Junior High School.” *Journal of Languages and Language Teaching (JOLLT)*, 11(1), 2023.
- B. Uno, Hamzah, *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*, Jakarta: PT Bumi Aksara, 2016.
- Basri, B., Lestari, D. A., dan Pratama, R. “Pengaruh Game Online terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar”. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 9(2), 2024. 01-08. DOI: <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.287>
- Caitlin N. Hughes, Lan Nguyen, “Socialization via Online Gaming: Perspectives of Five Autistic Adolescents and Their Parents.” *Journal of Child and Family Studies*, 33 (5), 2024. Salomatova, O. V. “The Relationship between Types of Video Games and Communicative Skills of Young” Players: *The Systematic Literature Review Using the PRISMA Tool. Journal of Modern Foreign Psychology*, 12(4), 2024. 777–792. <https://doi.org/10.1007/s10826-023-02727-5>
- Dimiyati, dan Mudjono, *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta, 2015.
- Fathurrohman, Muhammad, dan Sulistyorini. *Belajar dan Pembelajaran Membantu Meningkatkan Mutu Pembelajaran Sesuai Standar Nasional*. Yogyakarta: Teras, 2012.
- Fuziah, Eka Rusnani. “Pengaruh *Game Online* terhadap Perubahan Perilaku Anak SMP Negeri 1 Samboja.” *Jurnal Ilmu komunikasi*, 3, (4), 2013, 1-16. ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id

- Gahara, F. M., dan Nurjihadi, A. “Pengaruh Literasi Digital dan Literasi Keuangan terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa pada Platform Digital Game”. *Jurnal Bisnis dan Keuangan Digital*, Vol 5 No. 1, 2024, .Doi: <https://doi.org/10.47134/jbkd.v2i2.3776>
- Hadisaputra, “Strategi Pemanfaatan *Game Online* dalam Mendidik Anak Usia Dini.” *Jurnal Nanaeke*, Vol. 5 No. 1, 2022, 01-22. Doi: <https://doi.org/10.24252/nananeke.v5i1.26721>
- Haidar Bagir, *Buku Saku Tasawuf*, Bandung: PT Mizan Pustaka, 2006.
- Hamidah Nasution, *Tantangan Pendidikan Menyambut 1 Abad (2045) Indonesia Merdeka*, Yogyakarta: Samudra Biru, 2018.
- He, M., Xiang, F., Zeng, Y., Mai, J., Chen, Q., Zhang, J, dan Morgan, I. G. Screen Time and Risk of Myopia in Children and Adolescents: “A Systematic Review and Meta-analysis”. *JAMA Network Open*, 4(12), 2021
- Kemendikbud, Mata Pelajaran PAI, diunduh pada 8 Mei 2025. https/kbbi.kemendikbud.go.id/entri/mata_pelajaran
- Komariah, Aan., dan Satoro, Djam’an, *Metodologi Penelitian*. Bandung: Alfaberta, 2014.
- Kompri. *Motivasi Pembelajaran Prespektif Guru dan Siswa*. Bandung: PT. Rosda Karya, 2016.
- Kurniawan, Drajat Edy, “Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling.” *Jurnal Konseling* No. 1/Juni 2019, 97-103. <https://doi.org/10.24176/JKG.V3i1.1120>
- Kustiawan, Andri Alif, *Jangan Suka Game online*. Magetan: CV. Ae Media Grafik, 2019.
- Mardan Umar dan Feiby Ismail, *Buku Ajar Pendidikan Agama Islam Konsep Dasar Bagi Mahasiswa Perguruan Tinggi Umum*, Jawa Tengah: CV. Pena Persada Redaksi, 2020.
- Maslow, A. H. *Motivation and Personality*. New York, NY: Harper, 1954.
- Maslow, A. H.. “A Theory of Human Motivation Psychological Review”, 50(4), 1943. 370–396. <https://doi.org/10.1037/h0054346>
- Moleong, Kexy.j. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosda Karya, 2018.
- Muhammad Hasbi, *Akhlaq Tasawuf*. Yogyakarta: Trust Media Publishing, 2020.
- Muri Yusuf, *Metode Penelitian*, Jakarta: Kencana, 2017.

- N., Fakhrunnisaa dan M., Mardawati “Pengaruh *Game Online* Edukasi Berbasis Educandy terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) Kelas V SD 103 Bontompare”, *Jurnal Media*, 2024. 32-36. DOI: <https://doi.org/10.26858/jmtik.v6i1.45510>
- Ramadhan, A. R., dan Widiyanto, R. “Perilaku Konsumtif pada Siswa Akibat Game online: Studi Kasus di SMP Negeri Yogyakarta”. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Perkembangan*, 10(2), 2022.
- Ramayulis, *Metodologi Pendidikan Agama Islam*, Jakarta: kalam mulia, 2005.
- Redja Mudiyaharjo, *Pengantar Pendidikan Sebuah Studi Awal tentang Dasar-Dasar Pendidikan Pada umumnya dan Pendidikan di Indonesia*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2006.
- Ryan, R. M., dan Deci, E. L. *Self-determination theory: Basic psychological needs in motivation, development, and wellness*. Guilford Publications. (2006).
- Saiful Bahri, *Membumikan Pendidikan Akhlak Konsep, Strategi, dan Aplikasi*, Sumatra Barat: Mitar Cendekia Media, 2023
- Samuel Henry, *Cedas Dengan Game, Panduan Praktis Bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*, Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2010.
- Sheppard, A. L., dan Wolffsohn, J. S. *Digital eye strain: prevalence, measurement and amelioration*. *BMJ Open Ophthalmology*, 3(1), 2018. 01-10. Doi: [10.1136/bmjophth-2018-000146](https://doi.org/10.1136/bmjophth-2018-000146)
- Sihono, et.al, “The impact of game addiction on social sensitivity and learning motivation”, *JPP (Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran)*, Vol. 32, No. 1, 2025. 60-66. DOI: <https://doi.org/10.17977/um047v32i12025p60-66>
- Suhanrno dan Ningsih, Rento, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Semarang: Widya Karya.

LAMPIRAN – LAMPIRAN

1. Surat Bimbingan Skripsi



**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 : 1656/In.28.1/J/TL.00/05/2025
Lampiran : -
Perihal : SURAT *BIMBINGAN SKRIPSI*

Kepada Yth.,
M. Ardi (Pembimbing)
di-

Tempat
Assalamu'alaikumWr.Wb.

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

Nama : ANIFA YUNITA SARI
NPM : 1901011019
Semester : 12 (Dua Belas)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul : DAMPAK GAME ONLINE TETHADAP MOTIVASI BELAJAR PAI SISWA DI SMPN 02 METRO

Dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Dosen Pembimbing membimbing mahasiswa sejak penyusunan proposal s/d penulisan skripsi dengan ketentuan sebagai berikut:
Dosen Pembimbing 1 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'alaikumWr.Wb.

Metro, 21 Mei 2025
Ketua Program Studi,



Dewi Masitoh
NIP199306182020122019

2. Outline

OUTLINE**DAMPAK *GAME ONLINE* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PAI SISWA
DI SMPN 02 METRO**

HALAMAN SAMPUL
HALAMAN JUDUL
NOTA DINAS
PERSETUJUAN
PENGESAHAN
ABSTRAK
ORISINALITAS PENELITIAN
MOTTO
PERSEMBAHAN
KATA PENGANTAR
DAFTAR ISI
DAFTAR TABEL
DAFTAR LAMPIRAN

BAB I PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Pertanyaan Penelitian
- C. Tujuan dan Manfaat Penelitian
- D. Penelitian Relevan

BAB II LANDASAN TEORI

- A. *Game Online*
 1. Pengertian *Game Online*
 2. Jenis-jenis *Game Online*
- B. Motivasi Belajar PAI
 1. Pengertian Motivasi
 2. Macam-macam Motivasi
 3. Fungsi Motivasi
 4. Pengertian Mata Pelajaran PAI
 5. Macam-Macam Materi Mata Pelajaran PAI
- C. Dampak *Game Online* terhadap Motivasi Belajar PAI Siswa
 1. Pengertian Dampak
 2. Dampak Positif
 3. Dampak Negatif

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

- A. Pendekatan dan Jenis Penelitian
- B. Sumber Data
- C. Teknik Pengumpulan Data
- D. Teknik Penjamin Keabsahan Data
- E. Teknik Analisis Data

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

- A. Temuan Umum
 1. Sejarah Singkat Berdirinya SMPN 02 Metro
 2. Profil SMPN 02 Metro
 3. Visi Dan Misi Sekolah
 4. Struktur Organisasi
 5. Data Pendidik Dan Tenaga Kependidikan
 6. Data Siswa
 7. Sarana Dan Prasarana
- B. Temuan Khusus
 1. Dampak Bermain *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar PAI Siswa Di SMPN 02 Metro
 2. Dampak Positif Bermain *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar PAI Siswa Di SMPN 02 Metro
 3. Dampak Negatif Bermain *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar PAI Siswa Di SMPN 02 Metro
- C. Pembahasan

BAB V PENUTUP

- A. Kesimpulan
- B. Saran

**DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN-LAMPIRAN
DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

Mengetahui,
Dosen Pembimbing



Drs. M. Ardi, M.Pd
NIP. 196102101988031004

Metro, 08 Mei 2025
Peneliti



Anifa Yunita Sari
NPM. 1901011019

3. Alat Pengumpul Data

ALAT PENGUMPUL DATA (APD)

DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PAI SISWA DI SMPN 02 METRO

A. Wawancara

1. Pengantar

- a. Wawancara ditujukan kepada guru Pendidikan Agama Islam (PAI), dan siswa dengan maksud untuk mendapatkan informasi tentang “Dampak *Game Online* terhadap motivasi belajar PAI siswa di SMPN 02 Metro.”
- b. Informasi yang diperoleh dari guru Pendidikan Agama Islam (PAI), dan siswa sangat berguna bagi peneliti untuk menganalisis tentang “Dampak *Game Online* terhadap motivasi belajar PAI siswa di SMPN 02 Metro.”
- c. Data yang peneliti dapatkan semata-mata hanya untuk kepentingan penelitian, dan tidak akan berimbas kepada responden bila sewaktu- waktu terjadi kesenjangan hukum.

2. Petunjuk wawancara

- a. Pendahuluan, memperkenalkan diri, menjelaskan tujuan serta meminta izin jika ingin direkam.
- b. Pertanyaan awal yang hangat dan mudah.
- c. Bagian utama yakni mengajukan pertanyaan berikutnya secara beruntun.
- d. Penutup, yaitu dengan mengucapkan terima kasih.

2. Daftar Wawancara dengan Guru Pendidikan Agama Islam Dampak Game Online terhadap motivasi belajar PAI siswa di SMPN 02 Metro

a. Identitas Informan

Responden :

Hari/tanggal :

Waktu :

b. Butir-butir Pertanyaan

- 1) Apakah Bapak/Ibu terlibat dalam motivasi belajar siswa di SMPN 02 Metro pada mata pelajaran PAI setelah mereka bermain *game online*?
- 2) Apakah Bapak/Ibu berkomitmen bersama siswa di SMPN 02 Metro untuk memberikan motivasi belajar pada mata pelajaran PAI?
- 3) Apa yang menjadi harapan bapak/ibu dari setiap motivasi yang diberikan?
- 4) Apakah Bapak/Ibu melihat adanya penyebab kecanduan bermain *game online* pada siswa SMPN 02 Metro?
- 5) Apakah bapak/Ibu melihat adanya perubahan perilaku negatif seperti, mengabaikan tugas, berbahasa kasar, pola tidur pada siswa SMPN 02 Metro?
- 6) Apakah Bapak/Ibu melihat adanya perbedaan antara siswa yang bermain *game online* dengan siswa yang tidak bermain *game online* pada motivasi belajar PAI di SMPN 02 Metro?
- 7) Apakah bapak/Ibu dapat melihat dampak *game online* terhadap motivasi belajar PAI siswa di SMPN 02 Metro?

3. Daftar Wawancara dengan Siswa Dampak Game Online terhadap motivasi belajar PAI siswa di SMPN 02 Metro

a. Identitas Informan

Responden :

Hari/tanggal :

Waktu :

b. Butir-butir Pertanyaan

- 1) Apa yang anda ketahui tentang game online
- 2) Apakah anda bermain game online
- 3) Apa jenis *game online* yang anda mainkan
- 4) Berapa lama anda bermain dalam sehari?
- 5) Apakah setelah bermain *game online* anda merasa malas atau bersemangat saat mengikuti pembelajaran PAI?
- 6) Apakah anda merasa bahwa bermain *game online* mempengaruhi motivasi belajar pada mata pelajaran PAI?

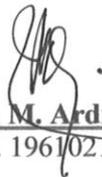
B. Observasi

1. Mengamati secara umum sarana dan prasaran yang ada di SMPN 02 Metro.
2. Mengamati minat dan kesungguhan siswa dalam belajar PAI setelah bermain *game online*

C. Dokumentasi

1. Sejarah SMPN 02 Metro.
2. Visi dan misi SMPN 02 Metro.
3. Kondisi geografis SMPN 02 Metro.
4. Struktur organisasi SMPN 02 Metro.
5. Data pendidik dan tenaga kependidikan di SMPN 02 Metro.
6. Data siswa di SMPN 02 Metro.
7. Sarana dan prasarana di SMPN 02 Metro.
8. Foto wawancara

Mengetahui,
Dosen Pembimbing



Drs. M. Ardi, M.Pd
NIP. 19610210 198803 1 004

Metro, 28 Mei 2025
Mahasiswa



Anifa Yunita Sari
NPM. 1901011019

4. Transkrip hasil wawancara

TRANSKIP HASIL WAWANCARA**DAMPAK *GAME ONLINE* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PAI SISWA
DI SMPN 02 METRO**

Nama : Sulastri, M.Ag

Hari/ tanggal : Senin, 16 Juni 2025

Tempat wawancara : Ruang Guru

No	Fokus	Pertanyaan	Deskripsi jawaban wawancara
1.	Dampak <i>game online</i> terhadap motivasi belajar PAI siswa	Apakah Ibu terlibat dalam motivasi belajar siswa di SMPN 02 Metro pada mata Pelajaran PAI setelah mereka bermain <i>game online</i> ?	Iya pasti, dikarenakan itu termasuk menurut saya tu bukan untuk pembelajaran siswa si yaa. Jadi, <i>game online</i> itu akan merusak. Yang pertama, emosi. Siswa jadi tidak bisa mengendalikan diri. Yang kedua, siswa asik dengan game nya itu jadi lupa dengan sekelilingnya. Jiwa soisalnya berkurang.
2.		Apakah ibu berkomitmen Bersama siswa di SMPN 02 Metro untuk memberikan motivasi belajar pada mata Pelajaran PAI?	Iyaa pasti, karena satu kuncinya kali di PAI, Saya kalo nilai nomer dua yaa mba. Yang paling utama ya pelaksanaan ibadah solatnya bagus
3.		Apa yang menjadi harapan ibu dari setiap motivasi yang diberikan?	Pasti yang positif yaa, enggak ada yang negatif.

			<p>Pertama, walaupun dia mau nakal kayak apapun tapi tidak meninggalkan solat. Yang kedua. Harapannya menjadi anak yang berkarakter. Sekarang tu susah ya mba ngebentuk anak berkarakter itu. Apalagi dengan gagetnya itu</p>
4.		<p>Apakah ibu melihat adanya penyebab kecanduan bermian <i>game online</i> pada siswa di SMPN 02 metro?</p>	<p>Banyak mba. Anak kurang respon, tidak fokus, tidak jenak belajar, emosional, banyak negatifnyalah mba. Menurut saya orang tua juga harusnya ikut andil. Karena menurut saya di sekolah hanya 30% sedangkan di rumah 70% gitu si mba.</p>
5.		<p>Apakah ibu melihat adanya perubahan perilaku negatif seperti, mengabaikan tugas, berbahasa kasar, pola tidur pada siswa SMPN 02 Metro?</p>	<p>Iya banyak mba, bahkan siswa tu gampang mengantuk mba.</p>
6.		<p>Apakah ibu melihat adanya perbedaan antaranya siswa yang bermain <i>game online</i> dengan siswa yang tidak bermian <i>game online</i> pada motivasi belajar PAI di SMPN 02 Metro?</p>	<p>Ooo... ya jelas. Anak-anak yang tidak main game mereka itu berupaya apa yang harus saya lakukan di sekolah. Tapi, kalau yang bermain game di sekolahan lagi ada kegiatan</p>

			apa yaa masa bodo mba ga mau tau. Motivasi belajarnya juga berbeda.
7.		Apakah ibu dapat melihat dampak <i>game online</i> terhadap motivasi belajar PAI siswa di SMPN 02 metro?	Iyaa pasti, emosian, pokoknya banyak mba, ngebentuk karakternya itu sangat sulit.

TRANSKIP HASIL WAWANCARA
DAMPAK *GAME ONLINE* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PAI SISWA
DI SMPN 02 METRO

Nama : Nindia Gita Ayu Syafira

Hari/ tanggal : Jumat 02 Mei 2025

Tempat wawancara : Di Depan Sekolah

No.	Fokus	Pertanyaan	Deskripsi hasil wawancara
1.	Dampak <i>game online</i> terhadap motivasi belajar PAI siswa	Apakah yang anda ketahui tentang <i>game online</i> ?	<i>Game online</i> itu permainan yang dimainkan lewat internet, bisa bareng olan lain kak.
2.		Apakah anda bermain <i>game online</i> ?	Iya, saya bermaian
3.		Apa jenis <i>game online</i> yang anda mainkan?	<i>Mobile legend</i> kak
4.		Berapa lama anda bermain dalam sehari?	Sekitar 1-2 jam perharinya
5.		Apakah setelah bermain <i>game online</i> anda merasa malas atau bersemangat saat mengikuti pembelajaran PAI?	Biasa saja kak.
6.		Apakah anda merasa bahwa bermain <i>game online</i> mempengaruhi motivasi belajarmu pada mata Pelajaran PAI?	Tidak, karena tidak mengurangi atau menambah semangat pada mapel PAI

TRANSKIP HASIL WAWANCARA
DAMPAK *GAME ONLINE* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PAI SISWA
DI SMPN 02 METRO

Nama : Muhammad Fernandiaz

Hari/ tanggal : Jumat 23 Mei 2025

Tempat wawancara : Di Depan Sekolah

No	Fokus	Pertanyaan	Deskripsi hasil wawancara
1.	Dampak <i>game online</i> terhadap motivasi belajar PAI	Apa yang anda ketahui tentang <i>game online</i> ?	<i>Game online</i> merupakan aplikasi yang berupa jenis permainan online yang bisa dimainkan Bersama teman dari jarak jauh
2.		Apakah anda bermain <i>game online</i> ?	Iya , bermain kak
3.		Apa jenis <i>game online</i> yang anda mainkan?	Mobile legend, free fire, sama roblox kak.
4.		Berapa lama anda bermain dalam sehari?	Aku main 3 jam dalam sehari
5.		Apakah setelah bermain <i>game online</i> anda merasa malas atau bersemangat saat mengikuti pembelajaran PAI?	Aku justru bersemangat, karna mungkin habis main jadi lebih rileks
6.		Apakah anda merasa bahwa bermain <i>game online</i> mempengaruhi motivasi belajar pada mata Pelajaran PAI?	Engak juga sih, aku bisa membagi waktu antara bermain dan belajar si kak.

TRANSKIP HASIL WAWANCARA
DAMPAK *GAME ONLINE* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PAI SISWA
DI SMPN 02 METRO

Nama : Brian Valent Imanuel

Hari/ tanggal : 19 Mei 2025

Tempat wawancara : Halaman Sekolah

No	Fokus	Pertanyaan	Deskripsi hasil wawancara
1.	Dampak <i>game online</i> terhadap motivasi belajar PAI	Apa yang anda ketahui tentang <i>game online</i> ?	<i>Game online</i> adalah salah satu hiburan saya saat bermain handphone
2.		Apakah anda bermain <i>game online</i> ?	Iya. Saya cukup banyak memainkan <i>game online</i>
3.		Apa jenis <i>game online</i> yang anda mainkan?	Mobile legend sama PUBG
4.		Berapa lama anda bermain dalam sehari?	1-2 jam sehari
5.		Apakah setelah bermain <i>game online</i> anda merasa malas atau bersemangat saat mengikuti pembelajaran PAI?	Enggak juga sih, belajar PAI tetap lancar
6.		Apakah anda merasa bahwa bermain <i>game online</i> mempengaruhi motivasi belajar pada mata Pelajaran PAI?	Tidak , karena belajar dan main game bisa jalan beriringan. Pinter-pinter bagi waktu aja si kak

TRANSKIP HASIL WAWANCARA
DAMPAK *GAME ONLINE* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PAI SISWA
DI SMPN 02 METRO

Nama : Akbar Rycho Al Azzam

Hari/ tanggal : Jumat 23 Mei 2025

Tempat wawancara : Di Depan Sekolah

No	Fokus	Pertanyaan	Deskripsi Hasil Wawancara
1.	Dampak <i>game online</i> terhadap motivasi belajar PAI	Apa yang anda ketahui tentang <i>game online</i> ?	Permainan yang dimainkan lewat hp harus menggunakan data internet agar bisa main kak.
2.		Apakah anda bermain <i>game online</i> ?	Iya kak main, suka banget saya kak, buat hiburan, terus jadi merasa lebih Santai aja kak kalo habis main game.
3.		Apa jenis <i>game online</i> yang anda mainkan?	Mobile legend kak
4.		Berapa lama anda bermain dalam sehari?	1-2 jam dalam sehari
5.		Apakah setelah bermain <i>game online</i> anda merasa malas atau bersemangat saat mengikuti pembelajaran PAI?	Iya... jadi semangat buat belajar mata pelajaran PAI
6.		Apakah anda merasa bahwa bermain <i>game online</i> mempengaruhi motivasi belajar pada mata Pelajaran PAI?	Enggak si kak, main game nggak mempengaruhi motivasi aku buat belajar PAI. Kalo bisa bagi waktu antara main game sama belajar yaa.. tidak merasa terganggu si kak.

TRANSKIP HASIL WAWANCARA
DAMPAK *GAME ONLINE* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PAI SISWA
DI SMPN 02 METRO

Nama : Zavi Zuanhari
 Hari/ tanggal : Jumat 23 Mei 2025
 Tempat wawancara : didepan sekolah

No	Fokus	Pertanyaan	Deskripsi hasil wawancara
1.	Dampak <i>game online</i> terhadap motivasi belajar PAI	Apa yang anda ketahui tentang <i>game online</i> ?	<i>Game online</i> itu salah satu cara buat mengisi waktu luang.
2.		Apakah anda bermain <i>game online</i> ?	Iya, saya bermain <i>game online</i>
3.		Apa jenis <i>game online</i> yang anda mainkan?	Mobile legend, PUBG, sama roblox.
4.		Berapa lama anda bermain dalam sehari?	2-3 jam per hari
5.		Apakah setelah bermain <i>game online</i> anda merasa malas atau bersemangat saat mengikuti pembelajaran PAI?	Saya jadi sangat semangat untuk belajar PAI. Kalo habis main tu jadi rileks aja si kak
6.		Apakah anda merasa bahwa bermain <i>game online</i> mempengaruhi motivasi belajar pada mata Pelajaran PAI?	Enggak si kak.

5. Surat izin presurvey



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

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

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

Nomor : 4680/In.28/J/TL.01/10/2024
 Lampiran : -
 Perihal : **IZIN PRASURVEY**

Kepada Yth.,
 Kepala Sekolah SMPN 02 METRO
 di-
 Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian Tugas Akhir/Skripsi, mohon kiranya Bapak/Ibu Kepala Sekolah SMPN 02 METRO berkenan memberikan izin kepada mahasiswa kami, atas nama :

Nama : **ANIFA YUNITA SARI**
 NPM : 1901011019
 Semester : 11 (Sebelas)
 Jurusan : Pendidikan Agama Islam
 Judul : **DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA DI SMPN 02 METRO**

untuk melakukan prasurvey di SMPN 02 METRO, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi.

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Bapak/Ibu Kepala Sekolah SMPN 02 METRO untuk terselenggaranya prasurvey tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 21 Oktober 2024
 Ketua Program Studi,



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

6. Surat balasan presurvey



PEMERINTAH KOTA METRO
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPTD SMP NEGERI 2 METRO

Jl. Ki Hajar Dewantara 91/15A ☎ 0725-41016 Kotak Pos 138 Kota Metro 34112
 NIS/NSS/NPSN : 200020/201120904002/10807602



Nomor : 423/315/UPTD.SMP.02/2024
 Lamp. : -
 Hal : Izin Prasurey

Kepada Yth.

Dekan Akademik dan Kelembagaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro

Di
 Metro

Dengan Hormat,

Menindaklanjuti surat saudara, Nomor : 4680/In.28/J/TL.01/10/2024 Tanggal 21 Oktober 2024, Hal : Izin Prasurey pada dasarnya kami tidak keberatan/mengizinkan mahasiswa Saudara yaitu :

NO	NAMA	NPM	JURUSAN
1.	Anifa Yunita Sari	1901011019	Pendidikan Agama Islam

untuk melaksanakan Prasurey, di sekolah kami.

Demikian surat ini kami sampaikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Metro, 18 November 2024
 Kepala UPTD SMP Negeri 2 Metro,


MARTATI, S.Pd, M.Pd
 PEMBINA TK. I/IV.b
 NIP. 197003161995122002

7. Surat izin research

04/06/25, 08.39

IZIN RESEARCH



**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.iaim@metrouniv.ac.id

Nomor : B-1855B-1856/In.28/D.1/TL.00/06/2025
 Lampiran : -
 Perihal : **IZIN RESEARCH**

Kepada Yth.,
 KEPALA SMPN 02 METRO
 di-
 Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan Surat Tugas Nomor: B-1855/In.28/D.1/TL.01/06/2025, tanggal 03 Juni 2025 atas nama saudara:

Nama : **ANIFA YUNITA SARI**
 NPM : 1901011019
 Semester : 12 (Dua Belas)
 Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Maka dengan ini kami sampaikan kepada KEPALA SMPN 02 METRO bahwa Mahasiswa tersebut di atas akan mengadakan research/survey di SMPN 02 METRO, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PAI SISWA DI SMPN 02 METRO".

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 03 Juni 2025
 Wakil Dekan Akademik dan
 Kelembagaan,



Dr. Tubagus Ali Rachman Puja
 Kesuma M.Pd
 NIP 19880823 201503 1 007

8. Surat tugas

04/06/25, 15.02

SURAT TUGAS



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.iaih@metrouniv.ac.id

SURAT TUGAS

Nomor: B-1855/In.28/D.1/TL.01/06/2025

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

Nama : **ANIFA YUNITA SARI**
 NPM : 1901011019
 Semester : 12 (Dua Belas)
 Jurusan : Pendidikan Agama Islam

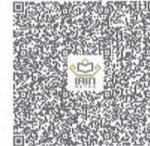
- Untuk :
1. Mengadakan observasi/survey di SMPN 02 METRO, guna mengumpulkan data (bahan-bahan) dalam rangka menyelesaikan penulisan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PAI SISWA DI SMPN 02 METRO".
 2. Waktu yang diberikan mulai tanggal dikeluarkan Surat Tugas ini sampai dengan selesai.

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

Dikeluarkan di : Metro
 Pada Tanggal : 03 Juni 2025



Wakil Dekan Akademik dan Kelembagaan,



Dr. Tubagus Ali Rachman Puja
Kesuma M.Pd
 NIP 19880823 201503 1 007

9. Surat balasan research



PEMERINTAH KOTA METRO
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPTD SMP NEGERI 2 METRO

Jl. Ki Hajar Dewantara 91/15A • 0725-41016 Kotak Pos 138 Kota Metro 34112
 NIS/NSS/NPSN : 200020/201120904002/10807602
 E-Mail : smpnegeri2_metro@yahoo.co.id



Nomor : 423/128/D-1/10807602/2025
 Lamp. : -
 Hal : **Izin Research**

Kepada Yth.

Dekan Akademik dan Kelembagaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro

Di
 Metro

Dengan Hormat,

Menindaklanjuti surat saudara, Nomor : B-1855B-1856/In.28/D.1/TL.00/06/2025 Tanggal 03 Juni 2025, Hal : **Izin Research** pada dasarnya kami tidak keberatan/mengizinkan mahasiswa Saudara yaitu :

NO	NAMA	NPM	JURUSAN
1	Anifa Yunita Sari	1901011019	Pendidikan Agama Islam

untuk melaksanakan **Izin Research**, di sekolah kami.

Demikian surat ini kami sampaikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Metro, 19 Juni 2025
 Kepada UPTD SMP Negeri 2 Metro,
 Kepala



MARJATI, S.Pd, M.Pd
 PEMBINA UTAMA MUDA/IV.C
 NIP. 197003161995122002

10. Surat keterangan bebas Pustaka



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
Jl. Ki. Hajar Dewantara 15A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telp. (0725) 41507 Fax. (0725) 47296 Website: www.metrouniv.ac.id, e-mail: iain@metrouniv.ac.id

SURAT BEBAS PUSTAKA

No: B-2107/In.28.1/J/PP.00.9/06/2025

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

Nama : Anifa Yunita Sari

NPM : 1901011019

Bahwa nama tersebut di atas, 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, 19 Juni 2025

Ketua Program Studi PAI

**Dewi Masitoh, M.Pd.**

NIP. 199306182020122019

11. Surat keterangan Bebas Pustaka



**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; perpustakaan@metrouniv.ac.id

**SURAT KETERANGAN BEBAS PUSTAKA
Nomor : P-553/In.28/S/U.1/OT.01/06/2025**

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

Nama : ANIFA YUNITA SARI
NPM : 1901011019
Fakultas / Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan / Pendidikan Agama Islam

Adalah anggota Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung Tahun Akademik 2024/2025 dengan nomor anggota 1901011019.

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, 18 Juni 2025
Kepala Perpustakaan,

Aan Guroni, S.I.Pust.
NIP. 19930428 201903 1 009



12. Surat keterangan Bebas Pustaka Prodi



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

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

SURAT BEBAS PUSTAKA

No: B- 2107/In.28.1/J/PP.00.9/06/2025

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

Nama : Anifa Yunita Sari

NPM : 1901011019

Bahwa nama tersebut di atas, 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, 19 Juni 2025

Ketua Program Studi PAI

**Dewi Masitoh, M.Pd.**

NIP. 199306182020122019

13. Kartu konsultasi bimbingan



**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 : Anifa Yunita Sari
 NPM : 1901011019

Program Studi : PAI
 Semester : XII

No	Hari/ Tanggal	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	Kamis 08/10/19	ACC outline	

Mengetahui,
 Ketua Program Studi PAI

Dewi Masitoh, M.Pd.
 NIP. 19930618 202012 2 019

Dosen Pembimbing

Drs. M. Ardi, M.Pd.
 NIP. 19610210 198803 1 004



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

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

Nama : Anifa Yunita Sari
 NPM : 1901011019

Program Studi : PAI
 Semester : XII

No	Hari/ Tanggal	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
		<p>harus jelas untuk apa - ditujuan untuk siapa - di di alam.</p> <p>Teknik pengantar keabsahan data harus jelas di di paku di alam? ter tentu.</p>	

Mengetahui,
 Ketua Program Studi PAI



Dewi Masitoh, M.Pd.
 NIP. 19930618 202012 2 019

Dosen Pembimbing

Drs. M. Ardi, M.Pd.
 NIP. 19610210 198803 1 004



**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 : Anifa Yunita Sari
NPM : 1901011019

Program Studi : PAI
Semester : XII

No	Hari/ Tanggal	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	Rabu 21/05 /05	Ace bab I - III dan lanjut ke proses bawakan yg 2.	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PAI

Dewi Mashoh, M.Pd.
NIP. 19930618 202012 2 019



Dosen Pembimbing

Drs. M. Ardi, M.Pd.
NIP. 19610210 198803 1 004



**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 : Anifa Yunita Sari
NPM : 1901011019

Program Studi : PAI
Semester : XII

No	Hari/ Tanggal	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	Senin 26/05 105	Acc. APD 23 lanjut ke penulisan	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PAI

Dewi Masitoh, M.Pd.
NIP. 19930618 202012 2 019



Dosen Pembimbing

Drs. M. Ardi, M.Pd.
NIP. 19610210 198803 1 004



**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.ain@metrouniv.ac.id

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

Nama : Anifa Yunita Sari
NPM : 1901011019

Program Studi : PAI
Semester : XII

No	Hari/ Tanggal	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	Rabu 18/25 08	Dita dokumentasi - di media (1) Dussana Peserta - di di sdg. bus main Game online (2) Dussana belajar di kelas. Lengkap skripsi yg. Lampiran? yg di pertanya.	 

Mengetahui,
Ketua Program Studi PAI

Dewi Masitoh, M.Pd.
NIP. 19930618 202013 2 019



Dosen Pembimbing


Drs. M. Ardi, M.Pd.
NIP. 19610210 198803 1 004



**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 : Anifa Yunita Sari
NPM : 1901011019

Program Studi : PAI
Semester : XII

No	Hari/ Tanggal	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	Kamis 19/25 06	Ace untuk di managory upk	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PAI

Dewi Masitoh, M.Pd.
NIP. 19930618 202012 2 019

Dosen Pembimbing

Drs. M. Ardi, M.Pd.
NIP. 19610210 198803 1 004

14. Hasil Turnitin

Anifa_Yunita_Sari_Dampak_game_Online_Terhadap_Motovasi_Belajar_PAI_Siswa_Di_SMPN_02_Metro (1).docx

by Edith Apodaca

Submission date: 18-Jun-2025 08:18PM (UTC-0500)

Submission ID: 2702028182

File name:

Anifa_Yunita_Sari_Dampak_game_Online_Terhadap_Motovasi_Belajar_PAI_Siswa_Di_SMPN_02_Metro_1_.docx
(391.68K)

Word count: 9958

Character count: 62787



Anifa_Yunita_Sari_Dampak_game_Online_Terhadap_Motovas... (1).docx

ORIGINALITY REPORT

21 %	23 %	6 %	9 %
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.metrouniv.ac.id Internet Source	9 %
2	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	4 %
3	etheses.iainkediri.ac.id Internet Source	2 %
4	e-theses.iaincurup.ac.id Internet Source	2 %
5	repository.radenintan.ac.id Internet Source	1 %
6	id.123dok.com Internet Source	1 %
7	123dok.com Internet Source	1 %
8	Submitted to UIN Raden Intan Lampung Student Paper	1 %

- | | | |
|----|---|------|
| 9 | Lorenzo M. Kasenda, Steven Sentinuwo, Virginia Tulenan. "Sistem Monitoring Kognitif, Afektif dan Psikomotorik Siswa Berbasis Android", Jurnal Teknik Informatika, 2016
Publication | <1 % |
| 10 | repo.uinsatu.ac.id
Internet Source | <1 % |
| 11 | repository.uinfabengkulu.ac.id
Internet Source | <1 % |
| 12 | repository.iainpurwokerto.ac.id
Internet Source | <1 % |
| 13 | Submitted to Konsorsium PTS Indonesia - Small Campus II
Student Paper | <1 % |
| 14 | repository.uinjambi.ac.id
Internet Source | <1 % |

Exclude quotes Off

Exclude matches < 32 words

Exclude bibliography Off

DOKUMENTASI

Gambar 1. Peneliti wawancara dengan guru mata pelajaran PAI Ibu Sulastri, M.Ag



Gambar 2. Peneliti wawancara dengan narasumber Brian Valent Imanuel



Gambar 3. Peneliti wawancara dengan narasumber Zavi Zuanhari



Gambar 4. Peneliti wawancara dengan narasumber Muhammad Fernandiaz



Gambar 5. Peneliti wawancara dengan narasumber Akbar Rycho Al Azzam



Gambar 6. Peneliti wawancara dengan narasumber Nindia Gita Ayu Syafira

RIWAYAT HIDUP PENELITI



Anifa Yunita Sari dilahirkan di Lampung Tengah, 25 Juni 2001. Peneliti merupakan anak pertama dari Bapak Basirun dan Ibu Siti Sam Sini dan memiliki satu orang saudara yang bernama Qorri Aina. Saat ini peneliti bertempat tinggal di Gang Melati III, 38A Banjar Rejo, Batanghari, Lampung Timur.

Peneliti telah menyelesaikan pendidikan taman kanak-kanak di TK PT. Gula Putih Mataran Lampung Tengah, kemudian melanjutkan pendidikan sekolah dasar di SDS 02 PT. Gula Putih Mataram pada tahun 2007. Selanjutnya peneliti melanjutkan pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP) di MTs Al-Kholidiyyah Binangun, Cilacap, Jawa Tengah tahun 2013, dan melanjutkan Pendidikan Sekolah Menengah Atas (SMA) di MAS Roudlatul Huda Adipala, Cilacap, Jawa Tengah tahun 2016. Kemudian peneliti melanjutkan pendidikannya ke jenjang perguruan tinggi pada tahun 2019 di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang sudah beralih status menjadi UIN Jurai Siwo Lampung, peneliti mengambil Program Studi S1 Pendidikan Agama Islam (PAI).