

SKRIPSI

**PENGARUH BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP
MENURUNNYA HASIL BELAJAR PAI KELAS VII DI SMP
MA'ARIF 1 METRO**

Oleh:

**LIA ANITA
NPM. 1801010066**



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

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO
1444 H/2022 M**

SKRIPSI
PENGARUH BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP
MENURUNNYA HASIL BELAJAR PAI KELAS VII DI SMP
MA'ARIF 1 METRO

“Diajukan Untuk Memenuhi Tugas dan Sebagai Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan”

Oleh

Lia anita

NPM. 1801010066

Pembimbing : Basri, M.Ag

Prodi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO
1444 H/2022 M



NOTA DINAS

Nomor :
Lampiran : 1 (Satu) Berkas
Perihal : Pengajuan Munaqosah

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro
diMetro

Assalamu'alaikum, Wr.Wb

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

Nama : **Lia Anita**
NPM : 1801010066
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Yang berjudul : **PENGARUH BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP MENURUNNYA HASIL BELAJAR PAI KELAS VII DI SMP MA'ARIF 1 METRO**

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

Demikian harapan kami dan atas perhatiannya saya ucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum, Wr.Wb

Ketua Jurusan

Muhammad Ali, M.Pd.I
NIP. 197803142007101003

Metro, 11 November 2022
Pembimbing

Basri, M.Ag
NIP.196708132006041001

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : PENGARUH BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP
MENURUNNYA HASIL BELAJAR PAI KELAS VII DI
SMP MA'ARIF 1 METRO

Nama : Lia Anita

NPM : 1801010066

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Pendidikan Agama Islam (PAI)

DISETUJUI

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

Metro, 11 November 2022
Pembimbing



Basri, M. Ag
NIP. 196708132006041001



**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

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

No: B.5647/In. 28.1/D/PP. 00.9/12/2022

Skripsi dengan judul: PENGARUH BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP MENURUNNYA HASIL BELAJAR PAI KELAS VII DI SMP MA'ARIF 1 METRO, disusun oleh: Lia Anita NPM. 1801010066, Program Studi: Pendidikan Agama Islam (PAI) telah diujikan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada hari/tanggal: Kamis/01 Desember 2022.

TIM PENGUJI

Ketua/Moderator : Basri, M.Ag

Penguji I : Dr. Sri Andri Astuti

Penguji II : Dr. Ahmad Muzakki, M.Pd.I

Sekretaris : Satria Nugraha Adiwijaya, M.Pd



Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



ABSTRAK

PENGARUH BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP MENURUNNYA HASIL BELAJAR PAI KELAS VII DI SMP MA'ARIF 1 METRO

OLEH
LIA ANITA

Bermain game banyak dilakukan oleh siswa. Bermain game adalah salah satu aktivitas yang dilakukan oleh seseorang yang membuat ia merasa senang dan merasa terhibur dengan hal tersebut. Siswa yang bermain game akan mengganggu segala aktifitas termasuk sulitnya membagi waktu belajardan mempengaruhi hasil belajarnya karena bermain game banyak menyita waktu serta membutuhkan fokus untuk memainkannya sedangkan pembelajaran dikelas membutuhkan konsentrasi yang penuh. Hasil belajar tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti faktor internal dan faktor eksternal.

Rumusan masalah pada penelitian ini ialah “adakah pengaruh bermain game online terhadap menurunnya hasil belajar PAI kelas VII di SMP Ma'arif 1 Metro. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tentang pengaruh bermain game online terhadap menurunnya hasil belajar PAI kelas VII SMP Ma'arif 1 Metro. Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII di SMP Ma'arif 1 Metro yang berjumlah 75 siswa, yang terdiri dari 3 kelas. Teknik yang digunakan dalam pengambilan sampel penelitian ini adalah *purposive sampling* dengan jumlah yang diambil 30 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner (angket) dan dokumentasi. Kuesioner (angket) digunakan untuk mencari informasi/data dari responden, jenis angket yang digunakan angket langsung, cara menjawab angket pada penelitian ini menggunakan jenis angket tertutup yakni angket yang telah menyediakan alternatif jawaban yang telah disediakan saja, bentuk angket yang digunakan yaitu angket *check list* (✓). Angket digunakan untuk mencari data X dengan 15 item pernyataan dan dokumentasi untuk memperoleh data variabel Y. Teknik analisis data yang digunakan menggunakan rumus *Product Moment*.

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah “terdapat atau adanya pengaruh bermain game online terhadap menurunnya hasil belajar PAI kelas VII di SMP Ma'arif 1 Metro”. Dilihat dari data yang dianalisis diketahui bahwa adanya pengaruh bermain game online terhadap menurunnya hasil belajar PAI kelas VII di SMP Ma'arif 1 Metro.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis menggunakan rumus Chi Kuadrat dengan perolehan Chi Kuadrat (x^2 hitung) yaitu 16,352 lebih besar dari harga Chi Kuadrat (x^2 tabel) signifikan 5% dengan harga 9,488. Sehingga dalam penelitian ini Hipotesis alternatif (H_a) diterima dan Hipotesis nol (H_0) ditolak dengan tingkat hubungan sangat kuat. Adapun dari hasil perhitungan koefisien determinasinya bermain game online memiliki kontribusi atau pengaruh sebesar 73% dalam mempengaruhi hasil belajar siswa di SMP Ma'arif 1 Metro.

ORISINALITAS PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Lia Anita
Npm : 1801010066
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

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

Metro, 11 November 2022

Yang menyatakan


Lia Anita
Lia Anita
1801010066

MOTTO

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

Artinya : “Dan hendaklah di antara kamu ada segolongan orang yang menyeru kepada kebajikan, menyuruh (berbuat) yang makruf, dan mencegah dari yang mungkar. Dan mereka itulah orang-orang yang beruntung”. (QS.Ali Imran-104).

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, dengan mengucapkan rasa syukur dan bahagia kepada Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya serta kesempatan dalam menyelesaikan tugas akhir skripsi saya dengan segala kekurangannya. Keberhasilan ini akan peneliti persembahkan kepada:

1. Kedua orangtuaku, Bapak Suwardi dan Ibu Fitriyani yang telah merawat dan mendidikku dengan penuh kasih sayang, doa, motivasi, semangat sehingga menjadi alasan saya untuk segera menyelesaikan skripsi ini.
2. Teruntuk saudari perempuanku Dinda Oktaviani yang selalu memberikan semangat demi keberhasilanku.
3. Teruntuk sahabat-sahabat tercinta yang selalu memberikan motivasi dan semangat.
4. Almamater tercinta Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro yang selalu memberikan bantuan baik moral maupun spiritual.

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah peneliti haturkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat melakukan penelitian di SMP Ma'arif 1 Metro, dengan penyusunan skripsi yang berjudul "Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Menurunnya Hasil Belajar PAI Kelas VII di SMP Ma'arif 1 Metro" sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan pendidikan strata satu.

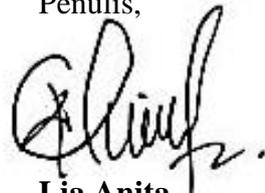
Dalam penyelesaian skripsi ini, peneliti telah menerima banyak bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karenanya peneliti mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Dr. Hj. Siti Nurjanah,, M.Ag : Rektor Institut Agama Islam Negeri Metro.
2. Dr. Zuhairi, M.Pd : Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.
3. Muhammad Ali, M.Pd.I : Kepala Jurusan Pendidikan Agama Islam.
4. Basri, M.Ag : Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan yang sangat berharga dalam mengarahkan dan memberikan motivasi penyusunan skripsi ini.
5. Muhaimin, M.Pd.I : Kepala Sekolah SMP Ma'arif 1 Metro.
6. Tutik Marsiati, S.Pd.I : Guru Pendidikan Agama Islam SMP Ma'arif 1 Metro.

Namun peneliti menyadari, bahwa penyusunan skripsi ini belum mencapai kesempurnaan. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran dari berbagai pihak untuk kesempurnaannya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti sendiri dan bagi para pembaca pada umumnya.

Metro, 11 November 2022

Penulis,



Lia Anita

NPM.1801010066

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN NOTA DINAS	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
ABSTRAK	vi
HALAMAN ORISINILITAS PENELITIAN	vii
HALAMAN MOTTO	viii
HALAMAN PERSEMBAHAN	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	6
F. Penelitian Relevan	6
BAB II LANDASAN TOERI	9
A. Bermain Game Online.....	9
1. Pengertian Bermain Game Online.....	9
2. Dampak Bermain Game Online	10
3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Bermain Game Online	11
B. Hasil Belajar PAI	13
1. Pengertian Hasil Belajar	13

2. Macam-macam Hasil Belajar	15
3. Kriteria Penilaian Hasil Belajar	16
4. Faktor-faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar	18
C. Keterkaitan Antara Bermain Game Online dan Hasil Belajar PAI	19
D. Hipotesis Penelitian	22
BAB III METODE PENELITIAN	24
A. Rancangan Penelitian	24
1. Jenis Penelitian	24
2. Sifat Penelitian	24
B. Definisi Operasional Variabel	25
C. Populasi, Sampel dan Teknik Pengambilan Sampel	27
1. Populasi	27
2. Sampel	29
3. Teknik Pengambilan Sampel	29
D. Teknik Pengumpulan Data	31
1. Kuesioner (angket)	31
2. Dokumentasi	33
E. Intrumen Penelitian	34
F. Teknik Analisis Data	36
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	38
A. Hasil Penelitian	38
1. Deskripsi Lokasi Penelitian	38
a. Sejarah Singkat SMP Ma'arif 1 Metro	38
b. Profil SMP Ma'arif 1 Metro	40
c. Visi, Misi dan Tujuan Sekolah	40
d. Keadaan Guru, Pegawai SMP Ma'arif 1 Metro	43
e. Keadaan Siswa SMP Ma'arif 1 Metro	43
f. Keadaan Sarana Prasarana SMP Ma'arif 1 Metro	44
g. Struktur Organisasi SMP Ma'arif 1 Metro	45
2. Deskripsi Data Hasil Penelitian	46

3. Pengujian Hipotesis	55
B. Pembahasan	62
BAB V PENUTUP	64
A. Simpulan	64
B. Saran	65

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

1. Kriteria Pengukuran Hasil Belajar	17
2. Data Tentang Jumlah Populasi Kelas VII SMP Ma'arif 1 Metro	28
3. Data Tentang Jumlah Sampel Kelas VII SMP Ma'arif 1 Metro	31
4. Skor Alternatif Jawaban Bermain Game Online	33
5. Kisi-kisi Khusus Instrumen Variabel Penelitian	34
6. Data Pendidik dan Kependidikan SMP Ma'arif 1 Metro	43
7. Data Siswa SMP Ma'arif 1 Metro	43
8. Keadaan Gedung/Fasilitas Sekolah	44
9. Profil Ruang Kelas SMP Ma'arif 1 Metro	45
10. Data Hasil Angket Tentang Bermain Game Online di SMP Ma'arif 1 Metro	47
11. Distribusi Tentang Angket Bermain Game Online	48
12. Kriteria Hasil Angket Tentang Bermain Game Online	49
13. Distribusi Frekuensi Tentang Hasil Angket Bermain Game Online	50
14. Kriteria Nilai Hasil Belajar	51
15. Nilai Ujian Tengah Semester	51
16. Distribusi Frekuensi Hasil Ujian Tengah Semester	53
17. Nilai Ujian Akhir Semester	53
18. Distribusi Frekuensi Hasil Ujian Akhir Semester	54
19. Tabel Silang Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Menurunnya Hasil Belajar PAI kelas VII di SMP Ma'arif 1 Metro	55
20. Tabel Kerja Perhitungan Chi Kuadrat Tentang Bermain Game Online Terhadap Menurunnya Hasil Belajar PAI kelas VII di SMP Ma'arif 1 Metro	57
21. Tabel Interpretasi Nilai r / Tingkat Pengaruh	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Struktur Organisasi SMP Ma'arif 1 Metro.....	46
Gambar 2. Wakasek SMP Ma'arif 1 Metro	101
Gambar 3. Penjelasan Pengisian Angket	101
Gambar 4. Pengerjaan Angket	102

DAFTAR LAMPIRAN

Surat Izin Prasurvey	69
Surat Balasan Prasurvey.....	70
Surat Bimbingan Skripsi	71
Kartu Konsultasi Bimbingan Skripsi	72
Surat Tugas	78
Surat Izin Research	79
Surat Balasan Izin Research.....	80
Surat Bebas Pustaka Perpustakaan.....	81
Surat Bebas Pustaka Jurusan.....	82
Outline	83
Kisi Kisi Instrumen Variabel Penelitian	86
Alat Pengumpul Data	87
Kuesioner Angket.....	90
Hasil Turnitin	92
Nilai CHI Kuadrat	94
Analisis Data Uji Validitas.....	95
Analisis Data Uji Reliabilitas	98
Distribusi Nilai r atau Tingkat Pengaruh	100
Dokumentasi	102
Daftar Riwayat Hidup	105

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Salah satu tahap tumbuh kembang yang mempengaruhi kualitas adalah tahap tumbuh kembang anak usia sekolah. Masa perkembangan usia sekolah anak sangat menyukai hal-hal yang bersifat kompetisi, salah satunya kompetisi dalam permainan. “Permainan merupakan suatu tindakan yang mempengaruhi tingkat keasyikan yang dilakukan sesuai dengan kemauan diri sendiri, permainan menjadi salah satu hal yang cukup penting bagi tumbuh kembang jiwa pada anak”.¹

Berdasarkan pengertian tersebut dapat dipahami bahwa permainan adalah salah satu hal yang dapat mendorong sertamenjadi bagian yang penting bagi perkembangan jiwa anak. Namun, orang tua juga perlu mengawasi dan mendampingi anak, dalam memberikan gambaran nilai yang positif dan negatif sehingga mereka mampu belajar mengambil keputusan yang terbaik.

Di zaman milenial (4.0) saat ini perkembangan teknologi dan komunikasi sangatlah pesat dan semakin canggih. Perkembangan keduanya menjadi satu sehingga membentuk cabang ilmu baru yang saat ini kita kenal dengan internet.² Di internet banyak sekali aktivitas yang dilakukan salah satunya permainan *game online* yang saat ini sedang populer khusus nya di

¹Ahmadi Abu, *Psikologi Perkembangan* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2005), 106.

²Rika Agustina Amanda, “Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja di Samarinda” Vol.4 No. 3 (2016): 291.

kalangan anak-anak, remaja bahkan orang dewasa sekalipun sangat menyukai *game online*.

Game online merupakan permainan berbasis elektronik dan visual yang dapat diakses atau dimainkan oleh banyak orang tidak hanya bermain dengan sekelilingnya namun dapat bermain dengan pemain lain yang berbeda lokasi meskipun dalam waktu bersamaan melalui jaringan internet.³

Berdasarkan pengertian *game online* diatas, dapat dikatakan bahwa yang dimaksud dengan istilah *game online* menunjuk pada salah satu jenis permainan seperti gambar-gambar yang menarik yang tidak hanya ditonton saja, namun pemain juga dapat ikut berpartisipasi menggerakkan gambar-gambar yang ada didalamnya secara bersamaan dengan pemain lainnya, bahkan didalam *game online* para pemain dapat berkompetisi untuk memperoleh poin tertinggi atau terendah yang berpengaruh untuk menentukan kalah atau menang.

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

³Ayu Rini, *Menanggulangi Kecanduan Game On-Line Pada Anak* (Jakarta: Pustaka Mina, 2011), 47.

yang dimana hal tersebut dapat berimbas terhadap hasil belajar yang didapat oleh siswa.

Semakin banyaknya waktu yang dihabiskan hanya untuk bermain *game online* akan mempengaruhi perilaku anak. Anak-anak yang suka bermain game terlalu lama akan beresiko menjadi hiperaktif 2 kali lebih tinggi dibandingkan dengan anak yang tidak suka bermain game online, mereka akan cenderung tidak memperhatikan gurunya saat mengajar di sekolah karena pikiran mereka hanya tertuju pada game favoritnya, lupa mengerjakan PR, dan tidak belajar untuk persiapan ulangan harian, serta buyarnya konsentrasi anak sehingga nilai-nilai sekolah mereka menurun.⁴

Perubahan perilaku pada siswa yang mempunyai kebiasaan bermain *game online* ini mungkin tidak dirasakan oleh dirinya sendiri, namun bisa dirasakan oleh orang dilingkungan mereka khususnya bagi orang tua dan guru yang berada di sekolah karena melihat hasil belajar mereka yang menurun.

Berdasarkan pra survey yang peneliti lakukan pada tanggal 16 Juli 2021 di SMP Ma'arif 1 Metro. Melalui wawancara dengan guru mata pelajaran PAI yaitu Ibu Tutik Marsiati, menurut tanggapan beliau *game online* permainan yang memang seru namun saat dimainkan terlalu lama akan banyak menyita waktu, bahkan sulit untuk membagi waktu terkhusus waktu belajar di sekolah, hal ini dibuktikan ketika proses pembelajaran di kelas sedang berlangsung masih ada diantara mereka yang konsentrasinya kurang

⁴A Rini, *Menanggulangi Kecanduan*, 40.

maksimal, dan kurang memperhatikan ketika guru menjelaskan. Dilihat dari hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran PAI semester genap tahun 2020/2021 dapat dikatakan beberapa siswa masih belum memenuhi kriteria ketuntasan.

Menurut salah satu siswa kelas VII berinisial DS mengatakan bahwa saat jam istirahat ia sering memainkan *game online* bersama teman-temannya walaupun waktu memainkannya terbatas, namun saat pulang ke rumah ia masih melanjutkan untuk bermain *game online*, dengan alasan sebagai hiburan untuk menghilangkan rasa bosan.

Siswa berinisial AD mengatakan bahwa *game online* adalah permainan yang menyenangkan bahkan lebih seru jika dimainkan bersama-sama, ia mengaku jika bermain game membutuhkan fokus untuk menyelesaikannya. Namun, ia memainkan game hanya ketika di rumah saja karena ketika memainkan di sekolah meskipun jam istirahat akan bisa membuatnya lupa waktu.

Banyak upaya yang dilakukan siswa ketika memainkan *game online* tanpa mengganggu hasil belajarnya. Namun, kita ketahui bahwa *game online* yang dimainkan diluar jam pembelajaran membutuhkan waktu yang sangat banyak, tetapi disisi lain pembelajaran dikelas membutuhkan konsentrasi yang penuh.

Berdasarkan hal tersebut, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian untuk mengetahui adakah pengaruh bermain game online terhadap menurunnya hasil belajar PAI kelas VII di SMP Ma'arif 1 Metro.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, ada beberapa masalah yang dapat diidentifikasi diantaranya, yaitu:

1. Bermain game online banyak menyita waktu dan sulit membagi waktu belajar.
2. Masih ada siswa yang kosentrasinya kurang maksimal dan kurang memperhatikan ketika guru menjelaskan.
3. Masih ada siswa yang belum memenuhi kriteria ketuntasan.
4. Game online sebagai hiburan menghilangkan rasa bosan dan membutuhkan fokus untuk memainkannya.
5. Pembelajaran dikelas membutuhkan konsentrasi yang penuh.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan masalah-masalah yang teridentifikasi, untuk menghindari kemungkinan meluasnya masalah yang akan diteliti, maka penulis memberikan batasan dalam penelitian ini. Adapun permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah:

1. Game online yang akan diteliti yaitu berkenaan dengan game yang kontennya bersifat kekerasan, game yang mengajarkan nilai yang tidak bermoral, game yang membingungkan antara realitas/fantasi, dan game yang dapat memiliki efek kesehatan yang merugikan.
2. Hasil belajar berkenaan dengan nilai Ujian Tengah dan Akhir Semester Genap Tahun 2020/2021 kelas VII di SMP Ma'arif 1 Metro.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan diatas, maka masalah yang digunakan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:“Adakah Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Menurunnya Hasil Belajar PAI Kelas VII di SMP Ma’arif 1 Metro?”

E. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan penelitian:

Tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh bermain game online terhadap menurunnya hasil belajar PAI kelas VII di SMP Ma’arif 1 Metro.

2. Manfaat penelitian:

Ada beberapa manfaat dalam penelitian ini diantaranya, yaitu:

- a. Manfaat penelitian ini sedikit banyak memberikan informasi mengenai dampak yang ditimbulkan akibat bermain game online dan pengaruhnya terhadap hasil belajar yang diperoleh siswa.
- b. Manfaat penelitian bagi penulis adalah sebagai bentuk pengalaman yang sangat berharga untuk menambah wawasan supaya nantinya ketika menjadi guru sudah memiliki bekal dalam membantu siswa.

F. Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan memiliki tujuan untuk menjelaskan posisi, perbedaan atau memperkuat hasil dari penelitian tersebut dengan penelitian

yang sudah ada. Pengkajian terhadap hasil penelitian orang lain yang relevan lebih berfungsi sebagai pembanding dari kesimpulan berpikir peneliti.⁵

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

Berdasarkan pada penelitian yang dipaparkan diatas, menyimpulkan bahwa: *Game online* dapat memberikan efek yang negatif kepada anak yang memainkannya bahkan bisa saja melakukan perilaku yang agresif. Dalam *game online* banyak sekali megandung unsur seperti kekerasan bahkan agresifitas juga diperlukan saat memainkannya. Kebiasaan bermain game ini membuat perilaku agresif anak terbentuk, karena dari apa yang mereka lihat itu bisa menjadi contoh bagi mereka sehingga membuat perilaku menjadi agresif.⁶

Persamaan pada penelitian ini sama-sama menggunakan jenis penelitian kuantitatif dan tema yang membahas tentang *game online*. Pada penelitian inihanya menghitung tingkat ke agresifan anak tanpa melihat hasil belajar yang ditimbulkan jika anak mempunyai perilaku yang agresif.

Penelitian relevan yang kedua dilakukan oleh Ferry Hernayo dan Endang Sri Indrawarti yang berjudul “*Hubungan Antara Kontrol Diri*

⁵Zuhairi Dkk, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), 46.

⁶Ananda Erfan Mustafa, “Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Dan Pengawasan Orang Tua Terhadap Perilaku Agresif Anak,” *Jurnal Ilmu Komunikasi Ilmu Sosial dan Ilmu Politik* 1(Februari 2014), 3.

Dengan Intensitas Bermain Game Online Pada Mahasiswa Pemain Game Online Di Game Center X Semarang”⁷

Penelitian ini menyimpulkan bahwa semakin rendahnya kontrol pada diri mereka maka semakin tinggi pula intensitas bermain game online yang muncul begitupun sebaliknya.

Kesamaan pada penelitian ini terdapat pada topik yang sama sama membahas tentang bermain game online, namun penelitian ini lebih tertuju membahas mengenai kontrol diri dari masing-masing mahasiswa dengan intensitas yang ada pada diri mereka.

⁷Ferry Hernayo Budhi and Endang Sri Indrawati, “Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Intensitas Bermain Game Online Pada Mahasiswa Pemain Game Online Di Game Center X Semarang,” *Jurnal Empati*, 5, no. 3 (Agustus 2016): 481.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Bermain Game Online

1. Pengertian Bermain Game Online

Game online dapat diartikan sebagai program permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang bersamaan melalui jaringan online. *Game online* bukan hanya permainan yang hanya bisa ditonton saja, tetapi pemain dapat berpartisipasi menggerakkan gambar-gambar yang ada di dalamnya secara bersama-sama dengan para pemain lainnya untuk memperoleh poin tinggi dan rendah agar mendapatkan predikat sebagai pemenang.

“*Game online* juga sering diartikan sebagai permainan yang dapat melatih kelincuhan intelektual pada seseorang dalam mengambil keputusan dalam aksi permainan dengan mencapai target-target tertentu”.¹

Game online adalah permainan digital yang hanya bisa dimainkan ketika perangkat terhubung dengan jaringan internet memungkinkan penggunaanya untuk berhubungan dengan para pemain lain yang mengakses game tersebut di waktu yang bersamaan. Game online juga merupakan aplikasi permainan yang berupa petualangan, pengaturan

¹M Fahrul Alam, *Pengertian Game Online dan Sejarahnya* (Bandung: Pustaka Setia, 2010), 25.

strategi, simulasi dan bermain peran yang memiliki aturan bermain dan tingkatan-tingkatan tertentu.²

Berdasarkan pengertian game online tersebut, maka dapat disimpulkan yang dimaksud *game online* yaitu menunjuk pada salah satu jenis permainan yang hanya dapat diakses melalui jaringan online, game online juga merupakan seperangkat permainan dalam bentuk gambar-gambar menarik yang dapat digerakkan, dikendalikan sesuai dengan kehendak pemainnya.

2. Dampak Bermain Game Online

Game bukan hanya menjadi sebuah hiburan yang banyak dinikmati oleh berbagai kalangan. Munculnya *game online* sebagai perkembangan teknologi di era modern ini tentu perlu disikapi dengan berbagai sudut pandang positif dan negatif menurut penggunaannya. Adapun beberapa dampak negatif dan positif bermain *game online* bagi pelajar, dampak positif bermain *game online* bagi pelajar adalah:

- a. Pemecah masalah dan logika.
- b. Perhatian dan motivasi yang lebih.
- c. Koordinasi tangan mata, motorik dan kemampuan spasial.
- d. Membuat analisa dan keputusan yang cepat berfikir secara mendalam.

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

- a. Game yang berlatar belakang atau kontennya bersifat kekerasan memicu anak-anak untuk meningkatkan pikiran agresif, perasaan dan perilaku.
- b. Terlalu banyak bermain game membuat anak terisolasi dari sosial.

²Jenab Adeng Hudaya, "Pengaruh Adiktif Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X SMAN 1 Cileungsi," Vol.2 No.1 (2015): 45.

- c. Beberapa game mengajarkan nilai-nilai yang tidak bermoral.
- d. Game dapat membingungkan antara realitas dan fantasi.
- e. Prestasi akademik yang menurun.
- f. Game juga dapat memiliki efek kesehatan yang merugikan bagi beberapa anak.³

Berdasarkan pernyataan diatas dapat dipahami bahwa dampak yang ditimbulkan karena game online cenderung lebih banyak dampak negatifnya salah satunya yaitu menurunnya hasil belajar karena lebih banyak mengabdikan waktu untuk bermain *game online*.

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Bermain Game online

Sebagian orang yang bermain game hanya mendapatkan rileks setelah melalui hari-hari yang padat dan melelahkan, namun ada juga yang memainkan game terus-menerus karena menjadi adiksi, mereka bermain tanpa memperhatikan waktu bahkan mengabaikan hal-hal yang lebih penting misalnya istirahat, belajar, makan atau pekerjaan.

Adapun faktor-faktor yang menyebabkan *game online* menarik untuk dimainkan adalah sebagai berikut:

- a. Gamenya variatif
- b. Tertarik pada hal baru
- c. Seru
- d. Sebagai pelarian
- e. Unsur kepahlawanan.⁴

Berdasarkan penjelasan di atas dapat dipahami bahwa *game online* merupakan sarana hiburan bagi mereka setelah seharian lelah dengan buku-buku pelajaran. Selain itu, ketertarikan terhadap teknologi juga

³ Andri Arif Kustiawan Andy Widhiya Bayu Utomo, *Jangan Suka Game Online (Pengaruh Game Online dan Tidakan Pencegahan)* (Jawa Timur: CV. AE Media Grafika, 2019), 28–32.

⁴ Ayu Rini, *Menanggulangi Kecanduan Game On-Line Pada Anak* (Jakarta : Pustaka Mina, 2011), 23–25.

menjadi alasan mereka memilih *game online* sebagai media bermain.

Adapun faktor internal dan eksternal kecanduan *game online*, antara lain:

a. Faktor internal

- 1) Mempunyai ambisi yang kuat dari dalam diri mereka untuk mendapatkan nilai atau skor yang tinggi ketika bermain *game online*.
- 2) Timbulnya rasa jenuh yang mendalam ketika di rumah atau sekolah.
- 3) Tidak bisa mengatur waktu untuk menuntaskan aktivitas yang lebih penting menjadi penyebab timbulnya adiksi terhadap *game online*.

b. Faktor eksternal

- 1) Kondisi lingkungan sekitar yang tidak bisa dikontrol karena banyak diantaranya yang bermain *game online*.
- 2) Kurangnya hubungan sosial, mereka lebih memilih asik bermain *game online*.
- 3) Adanya keinginan yang tinggi dari orang tua terhadap anaknya untuk mengikuti berbagai macam aktivitas.⁵

Berdasarkan uraian diatas dapat dipahami bahwa banyak faktor yang ditimbulkan dari bermain game online, salah satunya yaitu pemain game online tidak akan pernah berhenti bermain game online sebelum si pemain merasa puas dan bisa menyelesaikan permainan sampai tuntas.

⁵Andy Widhiya, *Jangan Suka*, 21.

Seseorang yang kecanduan *game online* pasti akan menomor satukan game dari pada beribadah, sehingga seseorang tersebut berada jauh dari sisi Allah SWT. Dijelaskan bahwa berada disisi Allah lebih baik dari permainan, dan mereka hanyalah merugikan dirinya sendiri. Firman Allah SWT:

يُسَبِّحُ لِلَّهِ مَا فِي السَّمَوَاتِ وَمَا فِي الْأَرْضِ الْمَلِكِ الْقُدُّوسِ الْعَزِيزِ الْحَكِيمِ ﴿١١﴾

Artinya:

“Dan apabila mereka melihat perniagaan atau permainan, mereka bubar untuk menuju kepadanya dan mereka tinggalkan kamu sedang berdiri (berkohatbah). Katakanlah: “apa yang disisi Allah lebih baik dari pada permainan dan perniagaan”, dan Allah sebaik-baiknya pemberi rezeki” (QS. Al-Jumuah ayat 11).⁶

Berdasarkan QS. Al-Jumuah ayat 11 di atas dapat dikatakan bahwa apa yang taat kepada Allah SWT dan Rasul-Nya lebih baik daripada permainan, dan perdagangan yang dicari dan disukai oleh manusia.

B. Hasil Belajar PAI

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar yang dicapai seseorang merupakan cerminan seberapa jauh seorang peserta didik telah berhasil atau kurang berhasil dalam studinya, hasil belajar yang dicapai seorang individu merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi baik dari kegiatan belajar di dalam kelas maupun kegiatan-kegiatan yang dilakukan di luar

⁶QS. Al-Jumuah (11): 062.

jam pembelajaran. Hasil belajar mengandung pengertian yang sangat luas yang dalam hal ini para ahli memberikan batasan menurut pandangannya masing-masing.

“Serangkaian kegiatan jiwa raga guna mendapatkan suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut ranah kognitif, afektif dan psikomotorik disebut belajar”.⁷

“Hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif dan psikomotorik”.⁸

Menurut pandangan behavioristik, belajar merupakan sebuah perilaku membuat hubungan stimulus dan respon, hasil belajar akan lebih baik dikuasai kalau dihafal secara berulang-ulang, teori ini didukung oleh hasil eksperimen yang dilakukan para ahli-ahli psikologi Eksperimental seperti Thorndike, Parlov, Skinner dan Ghutrie. Sedangkan menurut teori belajar kognitif, seorang siswa dikatakan belajar apabila ia telah mencapai pemahaman.⁹

“Belajar bukan untuk suatu tujuan akan tetapi merupakan proses untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan pengubahan perilaku”.¹⁰

Berdasarkan pernyataan teori belajar di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu proses yang dapat membawa perubahan pada diri siswa melalui interaksi dengan lingkungannya supaya

⁷Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2011), 13.

⁸Dimiyanti Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), 80.

⁹Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2010), 41.

¹⁰Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011), 29.

mendapatkan perubahan baik dari aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik.

Hasil belajar dalam penelitian ini spesifik kepada ranah kognitifnya, yaitu terbatas pada nilai pengetahuan akademik khususnya pada mata pelajaran PAI. Hal ini dimaksudkan agar upaya untuk mendapatkan hasil belajar dapat lebih cepat dan akurat serta dapat diukur dengan analisis data.

2. Macam-macam hasil belajar

Hasil belajar mempunyai peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan karena hasil belajar dapat dijadikan tolak ukur untuk mengetahui seberapa jauh perubahan pada diri siswa setelah menerima pengalaman belajarnya yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Adapun macam-macam hasil belajar adalah:

- a. Ranah Kognitif, berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan penilaian.
- b. Ranah Afektif, berkenaan dengan sikap dan nilai yang meliputi jenjang kemampuan yaitu menerima, menjawab atau reaksi, menilai, organisasi dan karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai.
- c. Ranah Psikomotorik, meliputi kemampuan motorik, manipulasi benda-benda-benda, kordinasi *neuromuscular* (menghubungkan, mengamati).¹¹

Berdasarkan uraian di atas, diketahui bahwa ketiga ranah tersebut dapat diperoleh siswa melalui kegiatan belajar mengajar. Pada penelitian ini yang diukur adalah ranah kognitif saja karena berkaitan dengan

¹¹Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Belajar Mengajar* (Bandung: PT Remaja Rosdakrya, 2011), 23.

kemampuan para siswa dalam menguasai materi pelajaran dan hasil yang diperolehnya.

3. Kriteria penilaian hasil belajar

Hasil belajar dapat dilihat saat pembelajaran berlangsung maupun dilihat dari hasil akhirnya, dengan menggunakan berbagai cara penilaian. Penilaian berfungsi mengetahui pencapaian hasil belajar siswa, dalam hal ini teknik evaluasi belajar dibutuhkan guna mengetahui kriteria dari hasil belajar, berikut ini adalah pembagian penilaian belajar yaitu:

- a. Penilaian formatif merupakan suatu kegiatan penilaian yang memiliki tujuan guna menemukan umpan balik (*feedback*), yang selanjutnya hasil dari penilaian tersebut dapat digunakan untuk memperbaiki kegiatan pembelajaran dan sedang atau yang telah berlangsung dilaksanakan.
- b. Penilaian sumatif merupakan penilaian yang dilakukan untuk mendapatkan data atau informasi sampai dimana penguasaan pencapaian belajar peserta didik terhadap bahan pelajaran yang telah dipelajarinya selama jangka waktu tertentu.¹²

Sedangkan pendapat lain menjelaskan bahwa evaluasi itu dilakukan atas dua macam, yaitu :

- 1) Evaluasi formatif, yakni evaluasi yang dilaksanakan setiap kali selesai dipelajari suatu unit pelajaran tertentu.
- 2) Evaluasi sumatif yaitu evaluasi yang dilaksanakan setiap akhir pelajaran suatu program atau sejumlah unit pelajaran tertentu.¹³

Berdasarkan beberapa pengertian dari para ahli di atas dapat penulis ambil kesimpulan bahwa untuk mengukur hasil belajar itu dengan teknik evaluasi belajar, sedangkan untuk penilaian atau evaluasi belajar dapat dibedakan menjadi evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Dalam

¹²Ngalim Purwanto, *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006), 26.

¹³Muhammad Ali, *Guru Dalam Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru, 2003), 93.

hal ini, untuk memberikan penilaian terhadap hasil belajar digunakan dua teknik yaitu tes formatif dan tes sumatif. Hasil penilaian akan berbentuk informasi yang bersifat kualitas maupun bersifat kuantitas.

Nilai memiliki kriteria, untuk mengetahui keberhasilan belajar siswa dapat dilihat berdasarkan tabel sebagai berikut :

Tabel 1
Kriteria pengukuran hasil belajar di SMP Ma'arif 1 Metro

Angka	Huruf	Predikat
86-100	A	Sangat Baik
74-85	B	Baik
60-73	C	Cukup
0-59	D	Kurang ¹⁴

Berdasarkan penentuan kriteria hasil belajar di atas dapat diketahui bahwa prestasi hasil belajar siswa akan dipergunakan untuk dua macam penilaian yaitu sebagai berikut :

- a. Secara kualitas seperti: sangat baik, baik, cukup, kurang
- b. Secara kuantitas yaitu: bentuk angka dari 0-100.

Tingkat keberhasilan siswa tentunya berbeda satu sama lainnya, dalam hal ini kita dapat menilai siswa sesuai dengan kewenangan yang dimiliki lembaga pendidikan. Hal tersebut dilakukan dengan melihat kriteria ketuntasan minimum (KKM) pada suatu pendidikan.

¹⁴Kriteria Penilaian Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran PAI di SMP Ma'arif 1 Metro.

4. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Hasil belajar pada hakikatnya merupakan interaksi dari beberapa faktor, pengenalan terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar sangat penting dalam membantu siswa mencapai hasil belajar yang maksimal. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah:

- a. Faktor Intern, terdiri dari:
 - 1) Faktor jasmaniah (faktor kesehatan dan cacat tubuh).
 - 2) Faktor psikologis (intelegensi, perhatian, minat bakat, motivasi, kematangan dan kesiapan).
 - 3) Faktor kelelahan.
- b. Faktor Ekstern, terdiri dari:
 - 1) Faktor keluarga (cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan).
 - 2) Faktor sekolah (metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, metode belajar, dan waktu sekolah).
 - 3) Faktor masyarakat (kegiatan siswa dalam masyarakat, teman bergaul, massa media, dan bentuk kehidupan masyarakat).¹⁵

Berdasarkan uraian di atas, dapat diketahui bahwa dari beberapa faktor ekstern yang salah satunya adalah sekolah. Maksud dari lingkungan sekolah disini bisa dari kondisi di dalam kelas saat jam pelajaran atau bisa di luar jam pelajaran yang biasanya berupa interaksi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa dalam kegiatan pembelajaran yang ada di kelas.

Setiap proses pembelajaran di sekolah sudah pasti siswa mengharapkan untuk mendapatkan hak pengajaran yang baik yang bertujuan agar siswa memperoleh hasil belajar yang baik pula. Oleh karena

¹⁵Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 54–72.

itu dari pembelajaran yang baik maka akan memperoleh hasil belajar yang memuaskan sehingga siswa dapat mencapai tujuannya.

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

C. Keterkaitan Antara Bermain Game Online dan Hasil Belajar PAI

Hasil belajar menitik beratkan pada hal yang didapatkan setelah proses belajar serta perubahan yang terjadi pada individu atau siswa yang dikelompokkan kedalam kawasan kognitif, afektif, dan psikomotorik.¹⁶ Aspek kognitif meliputi perubahan-perubahan dalam segi penguasaan pengetahuan dan pengembangan keterampilan atau kemampuan yang diperlukan untuk menggunakan pengetahuan tersebut.

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

Pendidikan Agama Islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami dan menghayati

¹⁶E Mulyasa, *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013* (Bandung: PT Remaja Rosdakrya, 2013), 189.

hingga mengimani, bertakwa, dan berakhlak mulia dalam mengamalkan ajaran agama islam dari sumber utamanya kitab suci Al- Quran dan Al- hadis, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan serta penggunaan pengalaman.¹⁷

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

“Pentingnya pendidikan agama Islam bagi peserta didik arti pendidikan agama islam adalah usaha berupa bimbingan dan asuhan terhadap anak didik agar kelak setelah selesai pendidikannya dapat memahami dan mengamalkan ajaran-ajaran Islam serta menjadikannya sebagai way of life (jalan hidupnya)”¹⁸

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

Setiap peserta didik yang telah mengalami proses belajar, kebiasaannya akan tampak berubah. Dalam proses belajar pembiasaan juga meliputi pengurangan kegiatan yang tidak diperlukan kebiasaan akan timbul karena proses kecenderungan respons siswa dengan menggunakan cara yang berulang-ulang.

¹⁷Abdul Majid, *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Bandung: PT Remaja Rosdakrya, 2014), 11–13.

¹⁸*Ibid.*, 20.

“Bermain adalah hal penting bagi seorang anak, permainan dapat memberikan kesempatan untuk melatih keterampilannya secara berulang-ulang dan dapat mengembangkan ide-ide dan pengalaman sesuai dengan cara dan kemampuannya sendiri.”¹⁹ Berdasarkan pernyataan di atas dapat dikatakan bahwa bermain merupakan kegiatan bagi anak untuk merasakan berbagai pengalaman seperti emosi, senang, sedih, kecewa bangga, marah dan sebagainya.

Game online dalam hal ini dapat dikatakan sebagaisalah satu permainan atau hiburan yang sangat digemari oleh anak-anak jaman sekarang dan menjadi daya tarik yang begitu kuat sehingga membuat para pemain sering lupa akan waktu. Game online didefinisikan sebagai permainan yang berbasis elektronik dan visual yang dapat diakses oleh banyak orang tidak hanya bermain dengan sekelilingnya namun dapat bermain dengan pemain lain yang berbeda lokasi meskipun dalam waktu bersamaan.²⁰

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

Berdasarkan pengertian di atas dapat dipahami bahwa keduanya saling berkaitan antara bermain game online dengan hasil belajar PAI. Dalam hal ini orang tua harus dapat meluangkan waktunya untuk mengawasi kegiatan

¹⁹Andy, *Jangan Suka*, 2.

²⁰Rini, *Menanggulangi Kecanduan*, 47.

anakbaik di dalam maupundi luar rumah, serta memantau perkembangan kondisi serta perubahan psikologis anak.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap suatu rumusan masalah yang harus diuji kebenarannya.²¹ Hipotesis ialah pernyataan yang diungkapkan tetapi belum diketahui suatu kebenarannya, akan tetapi mempunyai kemungkinan untuk diuji dalam kenyataan yang empiris.²² Melalui hipotesis, sebuah penelitian akan terarah pengujiannya atau dapat dikatakan bahwa hipotesis membimbing seorang peneliti untuk melaksanakan sebuah penelitian di lapangan baik sebagai objek pengujian ataupun dalam pengumpulan data.²³ Adapun hipotesis penelitian ini adalah:

H_a : Terdapat atau adanya Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Menurunnya Hasil Belajar PAI Kelas VII di SMP Ma'arif 1 Metro

H_o : Tidak terdapat atau tidak adanya Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Menurunnya Hasil Belajar PAI Kelas VII di SMP Ma'arif 1 Metro.

Berdasarkan rumusan masalah pada penelitian ini maka hipotesis pada penelitian ini yaitu Hipotesa Kerja (H_a), yakni terdapat atau adanya Pengaruh

²¹Syofian Siregar, *Statistika Deskriptif Untuk Penelitian Dilengkapi Dengan Perhitungan Manual dan Aplikasi SPSS Versi 17* (Jakarta: Rajawali Pers, 2010), 152.

²²W Gulo, *Metodologi Penelitian* (Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia, 2002), 57.

²³Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif Komunikasi, Ekonomi, dan Kebijakan Publik Serta Ilmu-Ilmu Sosial Lainnya* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2005), 85.

Bermain Game Online Terhadap Menurunnya Hasil Belajar PAI Kelas VII di SMP Ma'arif 1 Metro.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini berbentuk penelitian kuantitatif, yaitu pengumpulan data dengan menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, yang bertujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.¹

Jenis kuantitatif dalam penelitian ini penulis gunakan untuk menemukan pengetahuan serta data-data berupa angka sebagai alat untuk mengetahui berbagai keterangan dengan menggunakan dasar rumus statistik pada penelitian kuantitatif tersebut.

2. Sifat Penelitian

Penelitian ini bersifat asosiatif yang jika diartikan merupakan jawaban sementara dari rumusan masalah. Asosiatif juga dapat diartikan sebagai pertanyaan yang menanyakan hubungan diantara dua variabel atau lebih.²

Penelitian asosiatif ini bersifat membantu dalam mencari dan mengungkap seberapa sering bermain *game online* serta pengaruhnya terhadap hasil belajar pada peserta didik. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mencari ada atau tidaknya Pengaruh Bermain Game

¹Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2015), 8.

²*Ibid.*, 103.

Online Terhadap Menurunnya Hasil Belajar PAI Kelas VII di SMP Ma'arif 1 Metro.

B. Definisi Operasional Variabel

Variabel merupakan konsep yang memiliki variasi atau memiliki lebih dari satu nilai.³ Variabel penelitian adalah suatu alat, sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁴ Variabel dibedakan menjadi dua yaitu variabel independen (bebas) dan variabel dependen (terikat).

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Sedangkan variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel independen (bebas).⁵

“Definisi operasional variabel adalah sifat-sifat yang didefinisikan yang dapat diamati (diobservasi). Hal yang dapat diamati itu membuka kemungkinan bagi orang lain, selain peneliti untuk melakukan penelitian yang serupa, sehingga apa yang dilakukan oleh peneliti terbuka untuk diuji kembali oleh orang lain”.⁶

Berdasarkan pendapat di atas dapat dipahami bahwa definisi operasional variabel adalah petunjuk pelaksanaan atau cara bagaimana

³Nanang Martono, *Metode Penelitian Kuantitatif Analisis Isi dan Analisis Data Sekunder* (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), 55.

⁴Sugiyono, *Metode Penelitian.*, 61.

⁵*Ibid.*

⁶Sumadi Suryabrata, *Metodologi Penelitian* (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), 29.

pelaksanaan mengukur variabel berdasarkan sifat-sifatnya dengan mendefinisikan variabel tersebut secara terperinci.

Definisi operasional masing-masing variabel dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Variabel Bebas (X)

Variabel bebas yaitu variabel yang mempengaruhi variabel dependen (terikat). Variabel bebas (X) pada penelitian ini adalah bermain *game online*.

Game online merupakan permainan yang sangat pesat dan mudah terkoneksi melalui jaringan internet. Bermain *game* banyak diminati oleh siswa bahkan sampai lupa waktu jika terus berlama-lama memainkannya. Menurut istilah permainan sendiri didefinisikan sebagai aktivitas yang dilakukan oleh seorang untuk menghilangkan kepenatan dan membuat mereka merasa terhibur dengan hal tersebut.

Maka untuk mengukur variabel bebas ini, peneliti mengukur dengan menggunakan angket dengan indikator sebagai berikut:

- a. Game yang berlatar belakang atau kontennya bersifat kekerasan memicu anak-anak untuk meningkatkan pikiran agresif, perasaan dan perilaku.
- b. Terlalu banyak bermain game membuat anak terisolasi dari sosial.
- c. Beberapa game mengajarkan nilai-nilai yang tidak bermoral.
- d. Game dapat membingungkan antara realitas dan fantasi.
- e. Prestasi akademik yang menurun.

f. Game dapat memiliki efek kesehatan yang merugikan bagi anak.⁷

Setelah indikator sudah diketahui, maka akan lebih mudah untuk melihat seberapa sering bermain *game online* yang dilakukan siswa.

2. Variabel Terikat (Y)

Variabel terikat yaitu variabel yang dipengaruhi oleh variabel independen (bebas). Variabel terikat (Y) pada penelitian ini adalah hasil belajar PAI. Hasil belajar PAI dalam penelitian ini dapat dilihat dari nilai Ujian Akhir Semester yang diperoleh dari legger mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VII smp Ma'arif 1 Metro, dengan kriteria penilaian sebagai berikut:

Kriteria Nilai Hasil Belajar

Angka	Huruf	Predikat
86-100	A	Sangat Baik
74-85	B	Baik
60-73	C	Cukup
0-59	D	Kurang ⁸

C. Populasi, Sampel dan Teknik Pengambilan Sampel

1. Populasi

Populasi pada prinsipnya mencakup semua anggota kelompok baik itu manusia, binatang, peristiwa maupun benda yang tinggal

⁷Andri Arif Kustiawan Andy Widhiya Bayu Utomo, *Jangan Suka Game Online (Pengaruh Game Online dan Tidakan Pencegahan)* (Jawa Timur : CV AE Media Grafika, 2019), 28.

⁸Kriteria Penilaian Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran PAI di SMP Ma'arif 1 Metro.

bersama dalam satu tempat dan secara terencana akan menjadi hasil akhir suatu penelitian.⁹

Populasi merupakan keseluruhan objek atau subyek yang berada pada suatu wilayah dan memenuhi syarat-syarat tertentu berkaitan dengan masalah penelitian, atau keseluruhan unit atau individu dalam ruang lingkup yang diteliti.¹⁰

Berdasarkan pemaparan yang dijelaskan diatas dapat dipahami bahwa populasi adalah semua anggota dari suatu orang, kajadian atau objek-objek dalam sebuah penelitian. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII di SMP Ma'arif 1 Metro, yang jumlahnya 75 siswa yang terdiri dari (3) kelas yaitu:

Tabel 2

Data Tentang Jumlah Populasi Siswa Kelas VII SMP Ma'arif 1 Metro Tahun Ajaran 2020/2021

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	VII A	28
2	VII B	25
3	VII C	22
Jumlah		75

⁹Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya* (Jakarta: Bumi Aksara, 2003), 53.

¹⁰Martono, *Metode Penelitian*, 74.

2. Sampel

Sampel adalah anggota populasi yang dipilih dengan menggunakan prosedur tertentu sehingga diharapkan dapat mewakili populasi.¹¹

Sampel adalah langkah dalam sebuah pengambilan data, dimana hanya sebagian populasi yang akan diambil dan digunakan untuk menentukan sifat secara ciri yang dikehendaki dari suatu populasi.¹²

Penetapan pengambilan sampel adalah apabila populasi dianggap cukup homogen dan jumlahnya lebih dari 100, maka diambil diantara 10%-25% namun apabila jumlahnya kurang dari 100 dapat diambil semua atau sebanyak 30%-70%.¹³

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud sampel dalam penelitian adalah subyek tertentu yang diambil dari populasi sebagai wakilnya dengan besar jumlah sesuai dengan kebutuhan dan kehendak peneliti dengan syarat benar-benar mewakili populasi. Dikarenakan jumlah populasi dalam penelitian ini kurang dari 100 maka, untuk mewakili populasi peneliti mengambil sampel sebanyak 40% dari 75 siswa yang diteliti.

3. Teknik Pengambilan Sampel

Teknik sampling didefinisikan sebagai teknik yang digunakan dalam pengambilan sampel dalam sebuah penelitian.¹⁴ Teknik sampling merupakan pembicaraan bagaimana menata berbagai teknik dalam

¹¹*Ibid.*

¹²Syofian Siregar, *Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif* (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), 56.

¹³Edi Kusnadi, *Metodologi Penelitian* (Jakarta: Ramayana Pers, 2008), 82.

¹⁴Sugiyono, *Metode Penelitian*, 81.

penarikan atau pengambilan sampel penelitian, bagaimana kita merancang tata cara pengambilan sampel agar menjadi sampel yang representatif.¹⁵

Berdasarkan pengertian diatas dapat dipahami bahwa teknik pengambilan sampel adalah cara yang dipakai saat pengambilan sebuah sampel dari populasi yang akan diteliti supaya dapat mewakili dari keseluruhan populasi.

Pengambilan sampel dalam penelitian inidilakukan secara Non Probability Sampling (*purposive sampling*) dimana sampel dipilih diantara populasi sesuai dengan kehendak peneliti, sehingga sampel tersebut dapat mewakili karakteristik populasi yang diinginkan. Dengan kriteria inklusi:

- a. Siswa yang suka bermain game online
- b. Siswa yang bersedia terlibat dalam penelitian ini
- c. Siswa kelas VII yang ada di SMP Ma'arif 1 Metro

Adapun sampel dalam penlitian ini adalah 40% dari 75 siswa kelas VII yang ada di SMP Ma'arif 1 Metro dengan jumlah 30 siswa.

¹⁵Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian.*,115.

Tabel 3
Data Tentang Jumlah Sampel Kelas VII SMP Ma'arif 1 Metro Tahun
Ajaran 2020/2021

No	Kelas	Jumlah Siswa	Sampel 40%
1	VII A	28	10
2	VII B	25	10
3	VII C	22	10
Jumlah		75	30

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara peneliti mendapatkan data yang valid dan objektif. Data yang dikumpulkan langsung oleh peneliti melalui pihak yang disebut sumber primer, data yang dikumpulkan oleh peneliti melalui pihak yang kedua atau tangan kedua disebut sumber sekunder. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti yaitu:

1. Kuesioner (Angket)

Teknik pengumpulan data penelitian kuantitatif mayoritas menggunakan teknik penyebaran angket yang dilakukan melalui pertanyaan ataupun melalui pernyataan responden.

“Kuesioner (angket) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk mendapatkan

jawabannya".¹⁶ Dilihat dari cara menjawab pertanyaan maupun pernyataan maka kuesioner (angket) dapat dibedakan atas beberapa jenis, tergantung pada sudut pandangnya, yaitu:

- a. Dipandang dari cara menjawab, maka ada:
 - 1) Kuesioner terbuka, memberi kesempatan kepada responden untuk menjawab dengan kalimat sendiri.
 - 2) Kuesioner tertutup, sudah disediakan jawabannya sehingga responden tinggal memilih.
- b. Dipandang dari jawaban yang diberikan ada:
 - 1) Kuesioner langsung, responden menjawab tentang dirinya.
 - 2) Kuesioner tidak langsung, yaitu jika responden menjawab tentang orang lain.
- c. Dipandang dari bentuknya, maka ada:
 - 1) Kuesioner pilihan ganda, yang dimaksud adalah sama dengan kuesioner tertutup.
 - 2) Kuesioner isian, yang dimaksud adalah kuesioner terbuka.
 - 3) *Cheklis*, sebuah daftar dimana responden tinggal membubuhkan tanda *centang/chek* pada kolom yang sesuai.
 - 4) *Rating-scale*, (skala bertingkat) yaitu sebuah pernyataan diikuti oleh kolom-kolom yang menunjukkan tingkatan-tingkatan, misalnya mulai dari sangat setuju sampai tidak setuju.¹⁷

Berdasarkan dari jenis-jenis kuesioner (angket) di atas, jenis kuesioner yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner langsung (responden menjawab tentang dirinya). Cara menjawab dalam penelitian ini menggunakan jenis kuesioner tertutup yang disajikan secara tertulis dalam daftar pernyataan ataupun pertanyaan yang terdapat pilihan jawaban yang nantinya akan dipilih oleh responden.

Berdasarkan bentuknya kuesioner yang digunakan yaitu *chek list* (✓)responden hanya perlu memilih satu jawaban yang telah disediakan

¹⁶Sugiyono, *Metode Penelitian*, 142.

¹⁷Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 195.

dengan memberikan tanda *chek list* (✓)saja. Kemudian dalam penelitian ini skala yang digunakan adalah skala likert. “Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat persepsi seseorang tentang suatu objek atau fenomena tertentu”.Adapun alternatif jawaban yang dianggap sesuai dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 4

Skor Alternatif Jawaban

Pernyataan	
Alternatif jawaban	Skor
A. Selalu	4
B. Sering	3
C. Kadang-kadang	2
D. Tidak Pernah	1

2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik mencari suatu data mengenai hal-hal atau variable dari berbagai media baik berupa catatan, dokumen, majalah, surat kabar, makalah, bulletin, dan sebagainya.¹⁸

Dokumentasi merupakan cara yang digunakan untuk mengumpulkan berbagai macam data serta menelusuri benda-benda yang menjadi sejarah berdirinya SMP Ma’arif 1 Metro, dan kondisi perkembangan disekolah tersebut.Peneliti menggunakan metode ini untuk mendapatkan data penunjang kelengkapan dalam penelitian yang dilakukan di SMP Ma’arif 1 Metro.

¹⁸Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian* , (Bandung: Alfabeta, 2014), 274.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat ukur yang digunakan untuk membantu mencari data dalam sebuah penelitian fasilitas.¹⁹ Berdasarkan pada pengertian diatas disimpulkan bahwa instrumen penelitian adalah suatu alat untuk membantu peneliti mengumpulkan data-data agar menjadi lebih mudah supaya hasilnya lebih sistematis.

1. Kisi-kisi angket

Penyusunan kisi-kisi instrument didasarkan atas definisi konsep dan definsisi operasional variabel yang saripati dari kajian teoritik. Rancangan instrument berupa kisi-kisi yang akan digunakan untuk menunjukkan pengaruh bermain online terhadap menurunnya hasil belajar PAI kelas VII di SMP Ma'arif 1 Metro.

Tabel 5

Kisi-kisi Khusus Instrumen Variabel Penelitian

Variabel (X)	Indikator Variabel (X)	No. Item	Jumlah Item
Variabel Bebas (Bermain Game Online)	a. Game yang berlatar belakang atau kontennya bersifat kekerasan, memicu anak-anak untuk meningkatkan pikiran agresif, perasaan dan perilaku.	1,2	2
	b. Terlalu banyak bermain game membuat anak terisolasi dari sosial.	3,4	2
	c. Beberapa game mengajarkan nilai-nilai yang tidak bermoral.	5,6	2

¹⁹*Ibid.*, 148.

	d. Game dapat membingungkan antara realitas dan fantasi	7,8,9	3
	e. Prestasi akademik yang menurun	10,11,12	3
	f. Game dapat memiliki efek kesehatan yang merugikan	13,14,15	3

2. Pengujian Instrumen

a) Uji Validitas Instrumen

Validasi ditunjukkan untuk melihat hubungan diantara masing-masing item pertanyaan dari variabel bebas dan variabel terikat. Validasi adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan dan kehandalan instrumen. Untuk menguji apakah penelitian ini valid maka dapat dilihat dengan menggunakan rumus *Product moment* berikut ini:

$$r_{xy} = \frac{\sum xy}{\sqrt{(\sum x^2)(\sum y^2)}}$$

Keterangan :

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

$\sum xy$ = jumlah perkalian antara x dan y

$\sum x^2$ = jumlah kuadrat x

$\sum y^2$ = jumlah kuadrat y²⁰

²⁰Sugiyono, *Metode Penelitian*, 183.

b) Uji Reliabilitas Instrumen

Uji reliabilitas merupakan teknik yang dilakukan untuk menentukan sejauh mana hasil pengukuran tetap konsisten terhadap pengukuran dalam instrumen penelitian, jika terdapat gejala yang sama dalam pengukuran yang dilakukan beberapa kali maka bisa menggunakan alat pengukuran yang sama. Dalam hal ini rumus yang digunakan untuk mengetahui tingkat reliabilitasnya menggunakan rumus *Spearman Brown* yaitu:

$$r_i = \frac{2r_b}{1+r_b}$$

Keterangan :

r_i = Reliabilitas internal seluruh instrumen

r_b = Angka korelasi belahan pertama dan belahan kedua

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan rumus *Product Moment* yang bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Bermain *Game Online* Terhadap Menurunnya Hasil Belajar PAI di SMP Ma'arif 1 Metro. Setelah data terkumpul kemudian dianalisis dengan rumus statistik dengan rumus *Chi Kwadrat*. *Chi Kwadrat* merupakan teknik analisis statistik yang digunakan untuk mengetahui signifikan perbedaan

diantara subjek dan objek suatu penelitian yang datanya telah dikategorikan.²¹

Sebagai berikut:

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

Keterangan:

X^2 = Chi Kuadrat

F_o = Frekuensi yang diobservasi

F_h = Frekuensi yang diharapkan.²²

Langkah selanjutnya agar diketahui besarnya pengaruh bermain game online terhadap menurunnya hasil belajar PAI di SMP Ma'arif 1 Metro maka, hasil analisis *Chi Kwadrat* ditulis menggunakan rumus KK (Koefisien Kontigensi) berikut ini:

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

Keterangan:

KK= Koefisien Kontigensi

X^2 = Chi Kuadrat

N= Banyaknya subjek.²³

²¹ Bambang Soepono, *Statistik Terapan (Dalam Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial dan Pendidikan)* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2002), 101.

²² Sugiyono, *Statistika*, 107.

²³ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, 336.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

a. Sejarah Singkat SMP Ma'arif 1 Metro

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

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

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

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

- 1) Andi Rasyid Djalil, BA.
- 2) Anton Rendra, MBA.
- 3) Drs. Azhari Mukhtar.
- 4) Sunaryo, BA.
- 5) Abrori, BA.
- 6) Amat Subari, S.Pd.I

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

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

b. Profil SMP Ma'arif 1 Metro

Nama Sekolah : SMP Ma'arif 1 Metro
No. Registrasi : 19020004
Jenjang Pendidikan : SMP
Status Sekolah : Swasta
Alamat : Jalan RA Kartini Purwosari Kecamatan
Metro Utara
Kode Pos : 34117
Kelurahan : Purwosari
Kecamatan : Metro Utara
Kab.Kota : Metro
Provinsi : Lampung
Negara : Indonesia
Tahun Berdiri : 1982
No. Telp/HP : 085269278450
Email : smpmaarif [metro@yahoo.com](mailto:smpmaarif_metro@yahoo.com)

c. Visi, Misi, dan Tujuan SMP Ma'arif 1 Metro

Menganalisa potensi yang ada di SMP Ma'arif 1 Metro baik dari segi peserta didik baru, kompetensi tenaga pendidik, tenaga kependidikan, lingkungan sekolah, peran lingkungan masyarakat dan *outcome* atau keberhasilan lulusan seta melalui komunikasi dan

koordinasi yang intensif antar sekolah, warga sekolah dan beberapa *stakeholder* maka, tersusunlah visi, misi dan tujuan sekolah yaitu:

1) Visi SMP Ma'arif 1 Metro

“Terwujudnya Generasi yang Beriman, BerakhlakulKarimah, KreatifdanBerprestasiBerlandaskanAjaran Islam yang Berhaluan Ahlussunnah Waljama'ah an-Nahdliyyah.”

- a) Aktif dalam mengikuti sosial keagamaan
- b) Berprestasi dalam pencapaian nilai (AN) Asesmen Nasional
- c) Berprestasi dalam bidang olahraga dan seni
- d) Disiplin tinggi dan berakhlakul karimah
- e) Menciptakan lingkungan yang aman, bersih, indah, kondusif, dan harmonis

2) Misi SMP Ma'arif 1 Metro

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

- f) Menciptakan semangat bersaing secara intensif kepada seluruh warga sekolah
 - g) Meningkatkan kerukunan antar warga sekolah (silaturahmi) sebagai Mini Society yang menonjolkan kekeluargaan
 - h) Menjalin kerjasama dengan Lembaga/ Badan/ Instansi pemerintah/ swasta maupun perorangan
 - i) Menerapkan Kurikulum 2013 sebagai dasar pembelajaran
 - j) Melaksanakan manajemen yang inovatif partisipatif, akomodatif dari seluruh warga sekolah
 - k) Mengembangkan lingkungan sekolah yang aman, bersih, indah, kondusif, dan harmonis.
- 3) Tujuan SMP Ma'arif 1 Metro
- a) Mampu mengembangkan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan menerapkan penggunaan Kurikulum 2013 dalam proses pembelajaran
 - b) Mampu meningkatkan skor (GSA) dan mencapai standar kelulusan
 - c) Mampu menerapkan proses pembelajaran dengan strategi pendekatan CTL dan belajar tuntas
 - d) Mampu mewujudkan tersedianya sarana prasarana pendidikan dan media pembelajaran yang memenuhi standar pendidikan
 - e) Mampu menerapkan *Boarding School*

d. Keadaan Guru dan Pegawai SMP Ma'arif 1 Metro

Tabel 6**Data Pendidik dan Kependidikan SMP Ma'arif 1 Metro**

No	Nama	L/P	Jabatan
1	Muhaimin, M.Pd.I	L	Kepala Sekolah
2	Amat Subari, S.Pd.I	L	Guru
3	Dra. Hj. Nurhayati	P	Guru
4	Sigit Wahyudi, S.Ag	L	Guru
5	Tutik Marsiati, S.Ag	P	Guru
6	Asna Milati Dewi, S.Pd	P	Guru
7	Purna Wirawaningsih, S.Pd.I	P	Guru
8	Irwan Nurdiyanto, S.Pd	L	Guru
9	Dellia Astuti, S.Pd	P	Guru
10	Dian Astuti, S.Pd	P	Guru
11	Ria Puspita Widya Ningrum, S.Pd	P	Guru
12	Manassika FM, S.Pd	P	Guru
13	Amanatun Nisfah Nurun Nikmah, SE.i	P	Guru
14	Agil Nurmansyah, S.Pd	L	Guru
15	M. Tuafiqul Amri, S.Pd	L	Guru
16	Defi Syifa Haryanti	P	Ka. TU
17	Tri Sigit Setiawan, A.Md	L	Operator
18	Arif Ansori	L	Pegawai Perpustakaan

Sumber data : "Dokumentasi SMP Ma'arif 1 Metro 28 September 2022"

e. Keadaan Siswa SMP Ma;arif 1 Metro

Tabel 7**Data Siswa SMP Ma'arif 1 Metro Tahun Pelajaran 2020-2022**

No	Kelas	TP. 2020-2021		TP. 2021-2022		TP. 2022-2023	
		Jumlah	Rombel	Jumlah	Rombel	Jumlah	Rombel
1	VII	75	3	75	3	83	3
2	VIII	57	2	69	3	60	2
3	IX	65	3	57	2	69	3
		197	8	201	8	212	8

Sumber data : "Dokumentasi SMP Ma'arif 1 Metro 28 September 2022"

f. Keadaan Sarana dan Prasarana SMP Ma'arif 1 Metro

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

Tabel 8

Keadaan Gedung/Fasilitas Sekolah

No	Prasarana	Jumlah	Kondisi
1	Kantor guru	1	Baik
2	Ruang kepala sekolah	1	Baik
3	Ruang tata usaha	1	Kurang Baik
4	Ruang kelas	8	Baik
5	Perpustakaan	1	Baik
6	Laboratorium computer	1	Baik
7	Laboratorium IPA	1	Baik
8	Ruang BK	1	Kurang Baik
9	Ruang OSIS	1	Kurang Baik
10	Kantin	1	Baik
11	Toilet guru	1	Baik
12	Toilet siswa	7	Baik
13	Lapangan olah raga	1	Baik

Sumber data : "Dokumentasi SMP Ma'arif 1 Metro 28 September 2022"

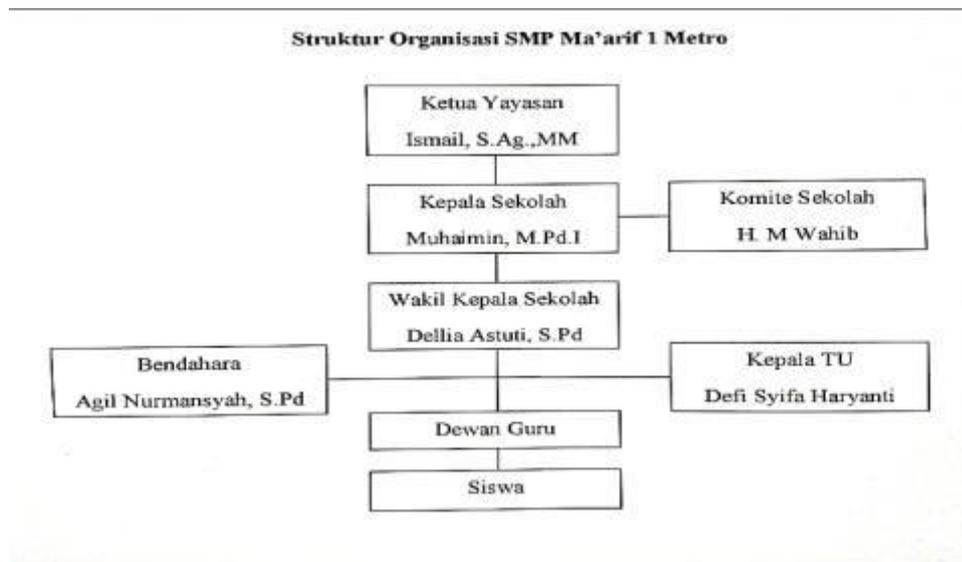
Tabel 9
Profil Ruang Kelas SMP Ma'arif 1 Metro

No	Kelas	WaliKelas	JumlahSiswa	LuasRuang	Keadaan
1	VII A	Dian Astuti, S.Pd	32	42 m ²	Baik
2	VII B	AmanatunNisfah NN, M.E	26	42 m ²	Baik
3	VII C	ManassikaFitria M, S.Pd	25	42 m ²	Baik
4	VIII A	TutikMarsiati, S.Ag	32	42 m ²	Baik
5	VIII B	Purnawirawaningsih, S.Pd.I	28	42 m ²	Baik
6	IX A	IrwanNurdianto, S.Pd	32	42 m ²	Baik
7	IX B	M. taufiqulAmri, S.Pd	18	42 m ²	Baik
8	IX C	AsnaMilatiDewi, S.Pd	18	42 m ²	Baik

Sumber data : “Dokumentasi SMP Ma'arif 1 Metro 28 September 2022”

g. Struktur Organisasi SMP Ma'arif 1 Metro

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



Gambar 1. Struktur Organisasi Sekolah

2. Deskripsi Data Hasil Penelitian

a. Data Bermain Game Online di SMP Ma'arif 1 Metro

Penulis menyebarkan angket kepada 30 siswa yang berasal dari kelas VII sebagai responden, menggunakan skala likert dengan alternatif jawaban item mempunyai 4 skor yaitu:

- 1) Alternatif jawaban SELALU dengan skor 4
- 2) Alternatif jawaban SERING dengan skor 3
- 3) Alternatif jawaban KADANG-KADANG dengan skor 2
- 4) Alternatif jawaban TIDAK PERNAH dengan skor 1

Berdasarkan hasil angket yang telah diberikan kepada siswa kelas VII dengan perwakilan setiap kelas 10 siswa, maka diperoleh data bermain game online di SMP Ma'arif 1 Metro sebagai berikut:

:

Tabel 10
Data Hasil Angket Tentang Bermain Game Online di SMP Ma'arif 1
Metro

No	Nama	Kelas	Skor Item Butir Soal (X)															jumlah	
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	AF	VII A	3	2	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	46
2	MA	VII A	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	55
3	MI	VII A	3	3	3	3	3	2	3	3	4	4	3	3	4	4	3	48	
4	RAR	VII A	2	4	3	4	3	4	4	3	4	2	2	2	4	4	3	48	
5	RA	VII A	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	54	
6	ADS	VII A	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	2	2	50	
7	GAP	VII A	2	3	3	2	3	3	2	4	3	4	4	4	3	4	4	48	
8	MSJR	VII A	2	3	4	4	4	2	2	3	4	2	3	3	1	3	3	43	
9	FAE	VII A	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	48	
10	DS	VII A	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	49	
11	MNC	VII B	3	4	4	4	4	3	2	3	4	4	4	3	3	4	4	53	
12	DA	VII B	2	3	2	1	3	3	3	4	4	3	3	3	2	3	3	42	
13	IDR	VII B	3	3	2	2	2	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	50	
14	MAA	VII B	3	3	2	2	2	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	48	
15	SAS	VII B	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4	4	3	50	
16	YK	VII B	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	49	
17	RQ	VII B	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	2	54	
18	FAW	VII B	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	54	
19	FR	VII B	3	4	3	2	3	4	3	2	3	3	3	2	2	3	3	43	
20	WS	VII B	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	3	2	3	2	2	48	
21	AP	VII C	2	3	3	2	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3	49	
22	AAM	VII C	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	1	53	
23	DA	VII C	4	3	3	4	4	4	2	3	3	3	3	4	2	4	3	49	
24	MS	VII C	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	55	
25	NDS	VII C	1	4	3	3	3	4	3	4	3	4	4	4	2	4	4	50	
26	RHA	VII C	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	1	53	
27	AK	VII C	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	59	
28	APS	VII C	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	1	2	50	
29	ANA	VII C	4	4	2	2	2	3	3	4	3	3	4	3	3	4	4	48	
30	SDA	VII C	4	2	4	4	2	3	4	4	3	2	4	3	3	3	3	48	
Jumlah																		1494	

Berdasarkan hasil angket di atas untuk mengetahui distribusi frekuensi hasil angket, terlebih dahulu mengetahui kelas intervalnya dengan rumus

$$R = 59 - 42 \text{ (Nilai tertinggi - Nilai Terendah)}$$

$$= 17$$

$$K = 1 + 3,3 \text{ Log } N$$

$$= 1 + 3,3 \text{ Log } 30$$

$$= 1 + 3,3 (1,47)$$

$$= 5,77 \text{ dibulatkan } 6$$

Dengan demikian nilai interval variabel x tentang bermain game online adalah 6

Tabel 11

Distribusi Frekuensi Tentang Angket Bermain Game Online

No	Interval Kelas	Kategori
1	54-59	Selalu
2	48-53	Sering
3	42-47	Tidak Pernah

Adapun hasil angket bermain game online disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 12**Kriteria Hasil Angket Tentang Bermain Game Online di SMP Ma'arif 1
Metro**

No	Nama Sampel	Kelas	Skor Total	Hasil Angket Bermain Game Online
1	AF	VII A	46	Tidak Pernah
2	MA	VII A	55	Selalu
3	MI	VII A	48	Sering
4	RAR	VII A	48	Sering
5	RA	VII A	54	Selalu
6	ADS	VII A	50	Sering
7	GAP	VII A	48	Sering
8	MSJR	VII A	43	Tidak Pernah
9	FAE	VII A	48	Sering
10	DS	VII A	49	Sering
11	MNC	VII B	53	Sering
12	DA	VII B	42	Tidak Pernah
13	IDR	VII B	50	Sering
14	MAA	VII B	48	Sering
15	SAS	VII B	50	Sering
16	YK	VII B	49	Sering
17	RQ	VII B	54	Selalu
18	FAW	VII B	54	Selalu
19	FR	VII B	43	Tidak Pernah
20	WS	VII B	48	Sering
21	AP	VII C	49	Sering
22	AAM	VII C	53	Sering
23	DA	VII C	49	Sering
24	MS	VII C	55	Selalu
25	NDS	VII C	50	Sering
26	RHA	VII C	53	Sering
27	AK	VII C	59	Selalu
28	APS	VII C	50	Sering
29	ANA	VII C	48	Sering
30	SDA	VII C	48	Sering

Setelah diketahui intervalnya maka dari tabel tersebut dimasukkan kedalam tabel distribusi frekuensi untuk mengetahui masing-masing kategori:

Tabel 13

Distribusi Frekuensi Tentang Hasil Angket Bermain Game Online

No	Interval Kelas	Frekuensi	Kategori
1	54-59	6	Selalu
2	48-53	20	Sering
3	42-47	4	Tidak Pernah
		30	

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa dari 30 siswa yang menjadi sampel penelitian yang menjawab tidak pernah adalah sebanyak 4 siswa, yang menjawab sering adalah sebanyak 20 siswa dan yang menjawab selalu adalah sebanyak 6 siswa. Berdasarkan keterangan di atas disimpulkan bahwa bermain game online kelas VII di SMP Ma'arif 1 Metro dikatakan dalam kategori sering.

b. Data Hasil Belajar PAI pada Ujian Akhir Semester di SMP Ma'arif 1 Metro

Penulis menggunakan kriteria penilaian hasil belajar untuk mengetahui hasil belajar di SMP Ma'arif 1 Metro.

Tabel 14**Kriteria Nilai Hasil Belajar**

Angka	Huruf	Predikat
86-100	A	Sangat Baik
74-85	B	Baik
60-73	C	Cukup
0-59	D	Kurang

Berikut ini adalah hasil belajar PAI pada ujian tengah semester dan ujian akhir semester kelas VII di SMP Ma'arif 1 Metro.

Tabel 15**Nilai Ujian Tengah Semester**

No	Nama Sampel	Kelas	Nilai UTS	Predikat
1	AF	VII A	86	Sangat Baik
2	MA	VII A	86	Sangat Baik
3	MI	VII A	89	Sangat Baik
4	RAR	VII A	59	Kurang
5	RA	VII A	75	Baik
6	ADS	VII A	87	Sangat Baik
7	GAP	VII A	55	Kurang
8	MSJR	VII A	87	Sangat Baik
9	FAE	VII A	87	Sangat Baik
10	DS	VII A	70	Cukup
11	MNC	VII B	59	Kurang
12	DA	VII B	90	Sangat Baik
13	IDR	VII B	60	Cukup
14	MAA	VII B	79	Baik
15	SAS	VII B	88	Sangat Baik
16	YK	VII B	86	Sangat Baik
17	RQ	VII B	60	Cukup
18	FAW	VII B	75	Baik
19	FR	VII B	75	Baik

20	WS	VII B	57	Kurang
21	AP	VII C	88	Sangat Baik
22	AAM	VII C	50	Kurang
23	DA	VII C	50	Kurang
24	MS	VII C	79	Baik
25	NDS	VII C	79	Baik
26	RHA	VII C	59	Kurang
27	AK	VII C	75	Baik
28	APS	VII C	69	Cukup
29	ANA	VII C	86	Sangat Baik
30	SDA	VII C	78	Baik

Selanjutnya mengklasifikasikan hasil belajar siswa dengan memasukkan ke dalam tabel distribusi frekuensi sebagai berikut:

Tabel 16

Distribusi Frekuensi Hasil Ujian Tengah Semester

No	Kriteria Nilai	Frekuensi	Predikat
1	86-100	11	Sangat Baik
2	74-85	8	Baik
3	60-73	4	Cukup
4	0-59	7	Kurang
		30	

Berdasarkan tabel frekuensi di atas dapat diketahui bahwa 30 siswa yang menjadi sampel dalam penelitian ini sebanyak 11 siswa sangat baik dalam hasil belajarnya, sebanyak 8 siswa baik dalam hasil belajarnya, sebanyak 4 siswa cukup dalam hasil belajarnya dan sebanyak 7 siswa kurang dalam hasil belajarnya. Berdasarkan keterangan di atas dapat disimpulkan

bahwa hasil belajar PAI kelas VII di SMP Ma'arif 1 Metro dikatakan dalam kategori sangat baik.

Tabel 17

Nilai Ujian Akhir Semester

No	Nama Sampel	Kelas	Nilai UAS	Predikat
1	AF	VII A	86	Sangat Baik
2	MA	VII A	70	Cukup
3	MI	VII A	59	Kurang
4	RAR	VII A	88	Sangat Baik
5	RA	VII A	55	Kurang
6	ADS	VII A	79	Baik
7	GAP	VII A	75	Baik
8	MSJR	VII A	92	Sangat Baik
9	FAE	VII A	59	Kurang
10	DS	VII A	59	Kurang
11	MNC	VII B	56	Kurang
12	DA	VII B	86	Sangat Baik
13	IDR	VII B	59	Kurang
14	MAA	VII B	75	Baik
15	SAS	VII B	59	Kurang
16	YK	VII B	50	Kurang
17	RQ	VII B	55	Kurang
18	FAW	VII B	59	Kurang
19	FR	VII B	86	Sangat Baik
20	WS	VII B	86	Sangat Baik
21	AP	VII C	55	Kurang
22	AAM	VII C	79	Baik
23	DA	VII C	55	Kurang
24	MS	VII C	55	Kurang
25	NDS	VII C	89	Sangat Baik
26	RHA	VII C	57	Kurang
27	AK	VII C	75	Baik
28	APS	VII C	57	Kurang
29	ANA	VII C	86	Sangat Baik
30	SDA	VII C	88	Sangat Baik

Selanjutnya mengklasifikasikan hasil belajar siswa dengan memasukkan ke dalam tabel distribusi frekuensi sebagai berikut:

Tabel 18
Distribusi Frekuensi Hasil Ujian Akhir Semester

No	Kriteria Nilai	Frekuensi	Kategori
1	86-100	9	Sangat Baik
2	74-85	5	Baik
3	60-73	1	Cukup
4	0-59	15	Kurang
		30	

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi di atas dapat diketahui bahwa sebanyak 30 siswa yang akan menjadi sampel dalam penelitian ini, sebanyak 9 siswa sangat baik dalam hasil belajarnya, sebanyak 5 siswa baik dalam hasil belajarnya, sebanyak 1 siswa cukup dalam hasil belajarnya dan sebanyak 15 siswa kurang dalam hasil belajarnya. Maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar PAI kelas VII di SMP Ma'arif 1 Metro dikatakan dalam kategori kurang.

Berdasarkan uraian nilai di atas dapat dikatakan bahwa hasil belajar PAI pada ujian tengah semester dikatakan dalam kategori sangat baik sedangkan hasil belajar PAI pada ujian akhir semester dikatakan dalam kategori kurang.

3. Pengujian Hipotesis

Berdasarkan data-data yang telah terkumpul, maka selanjutnya peneliti akan mengadakan analisis terhadap data-data tersebut dengan menggunakan rumus *Chi Kuadrat* untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh Bermain Game Online Terhadap Menurunnya Hasil Belajar PAI Kelas VII SMP Ma'arif 1 Metro, yang nantinya akan digunakan sebagai langkah pembuktian hipotesis dalam penelitian ini. Proses pengolahan dan analisa data dilakukan oleh peneliti secara manual.

Langkah selanjutnya adalah memasukan hasil perhitungan distribusi frekuensi untuk menentukan frekuensi yang diperoleh (f_o) yang nantinya dapat digunakan untuk mencari frekuensi yang diharapkan (f_h) dan *Chi Kuadrat*, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 19

Tabel Silang Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Menurunnya Hasil Belajar PAI kelas VII di SMP Ma'arif 1 Metro

Bermain game online	Hasil Belajar				Jumlah
	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang	
Selalu	4	1	0	1	6
Sering	3	3	0	14	20
Tidak Pernah	2	1	1	0	4
Jumlah	9	5	1	15	30

Berdasarkan tabel di atas, maka diketahui frekuensi yang diperoleh (f_o) 4, 1, 0, 1, 3, 3, 0, 14, 2, 1, 1, 0. Selanjutnya untuk mendapatkan frekuensi yang diharapkan (f_h) menggunakan rumus sebagai berikut;

$$f_h = \frac{\text{Jumlah } h \text{ Baris} \times \text{Jumlah } h \text{ Kolom}}{N}$$

Keterangan:

f_h : Frekuensi Harapan

Langkah selanjutnya adalah dengan memasukkan data tersebut kedalam tabel kerja untuk mencari harga *Chi Kuadrat*(x^2), seperti tabel dibawah ini dengan rumus:

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

Keterangan :

X^2 = Chi Kuadrat

f_o = Frekuensi yang diobservasi atau observed frequency, atau frekuensi yang diperoleh dalam penelitian.

f_h = Frekuensi yang diharapkan

Tabel 20

Tabel Kerja Perhitungan *Chi Kuadrat* tentang Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Menurunnya Hasil Belajar PAI Kelas VII SMP

Ma'arif 1 Metro

No	f_o	f_h	$f_o - f_h$	$(f_o - f_h)^2$	$\frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$
1	4	$\frac{6}{30} \times 9 = 1,8$	2,2	4,84	2,688
2	1	$\frac{6}{30} \times 5 = 1$	0	0	0
3	0	$\frac{6}{30} \times 1 = 0,2$	-0,2	0,04	0,2
4	1	$\frac{6}{30} \times 15 = 3$	-2	4	1,333
5	3	$\frac{20}{30} \times 9 = 6$	-3	9	1,5
6	3	$\frac{20}{30} \times 5 = 3,33$	-0,33	0,11	0,033
7	0	$\frac{20}{30} \times 1 = 0,66$	-0,66	0,44	0,666
8	14	$\frac{20}{30} \times 15 = 10$	4	16	1,6
9	2	$\frac{4}{30} \times 9 = 1,2$	0,8	0,64	0,533
10	1	$\frac{4}{30} \times 5 = 0,66$	0,33	0,11	0,166
11	1	$\frac{4}{30} \times 1 = 0,13$	0,86	0,75	5,633
12	0	$\frac{4}{30} \times 15 = 2$	-2	4	2
X²					16,352

Berdasarkan analisis data pada tabel diatas menggunakan rumus *Chi Kuadrat*, maka dapat di interpretasi bahwa dari hasil pengamatan Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Menurunnya Hasil Belajar PAI Kelas VII SMP Ma'arif 1 Metro, dengan sampel sebanyak 30 siswa, diperoleh *Chi Kuadrat* sebesar 16,352.

Selanjutnya untuk mengetahui ada atau tidaknya Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Menurunnya Hasil Belajar PAI Kelas VII SMP Ma'arif 1 Metro, harus diuji dengan Chi Kuadrat dengan tabel kriteria $db=1$, yang diperoleh dari

$$db = (r - 1)(c - 1).$$

r = Variabel bebas (Bermain Game Online)

c = Variabel terikat (Hasil Belajar)

Keterangan :

db = Derajat Bebas

c = Jumlah Kolom

r = Jumlah Baris.

Karena kedua variabel dalam penelitian ini digolongkan pada 3 kategori dan di tuangkan ke dalam 3 kolom, maka variabel bebas dan variabel terikat yaitu 3, selanjutnya r dan c dikurang 1, yang akan dijelaskan sebagai berikut :

$$db = (r - 1) (c - 1)$$

$$= (3 - 1) (3 - 1)$$

$$= 2 \times 2$$

$$db = 4$$

Dengan menggunakan db sebesar 4, maka diperoleh harga Chi Kuadrat (χ^2) tabel pada taraf signifikansi 5% adalah 9,488 dan pada taraf signifikan 1% adalah 13,277.

Berdasarkan hasil tersebut maka harga *Chi Kuadrat* (χ^2) hitung lebih besar dari (χ^2) tabel pada taraf signifikan 5% adalah $16,352 > 9,488$.

Sehingga dapat diketahui bahwa hipotesis alternatif (H_a) dalam penelitian ini diterima. Jadi, hipotesis alternatif (H_a) yang penulis ajukan yaitu “terdapat atau adanya pengaruh yang signifikan antara bermain game online terhadap menurunnya hasil belajar PAI kelas VII di SMP Ma’arif 1 Metro”.

Selanjutnya apabila Chi Kuadrat sudah diketahui maka perlu perhitungan Koefisien Kontingensi (KK) untuk mengetahui seberapa besar bermain game online terhadap menurunnya hasil belajar siswa, dicari dengan rumus sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 C &= \sqrt{\frac{x^2}{x^2 + N}} \\
 &= \sqrt{\frac{16,352}{16,352 + 30}} \\
 &= \sqrt{\frac{16,352}{46,352}} \\
 &= \sqrt{0,3528} \\
 &= 0,5939
 \end{aligned}$$

Keterangan :

C = Koefisien Kontingensi

x^2 = Harga Chi Kuadrat yang diperoleh

N = Banyaknya Subyek

Agar harga Chi Kuadrat atau C_{hitung} yang diperoleh dapat digunakan untuk menilai derajat asosiasi antar faktor, maka perlu adanya perbandingan harga C_{hitung} dengan Koefisien Kontingensi maksimum yang

terjadi. Adapun rumus yang digunakan untuk menghitung C maksimum yaitu:

$$C_{maks} = \sqrt{\frac{(m-1)}{m}}$$

Keterangan:

m = Harga minimum antara banyak baris dan kolom.

Dalam perhitungan diatas, daftar kontingensi terdiri dari 3 baris dan 3 kolom, sehingga diperoleh perhitungan:

$$\begin{aligned} C_{maks} &= \sqrt{\frac{(3-1)}{3}} \\ &= \sqrt{\frac{3-1}{3}} \\ &= \sqrt{\frac{2}{3}} \\ &= \sqrt{0,67} = 0,818 \end{aligned}$$

Semakin dekat harga C kepada C_{maks} maka semakin dekat harga asosiasinya. Dari perhitungan diatas diperoleh $C = 0,5939$ dengan $C_{maks} = 0,818$. Selanjutnya ketika harga Koefisien Kontingensi telah diketahui, maka koefisien kontingensi dikonsultasikan dengan tabel nilai interpretasi sebagai berikut :

Tabel 21
Tabel Interpretasi Nilai r atau Tingkat Pengaruh

No	Koefisien Reliabilitas	Interprestasi
1	0,800 – 1,000	Sangat Tinggi
2	0,600 - 0,800	Tinggi
3	0,400 - 0,600	Sedang
4	0,200 - 0,400	Rendah
5	0,000 – 0,200	Sangat Rendah

Berdasarkan tabel interpretasi di atas, diketahui bahwa nilai C_{maks} sebesar 0,818 berada diantara nilai 0,800 – 1,000 sehingga diketahui bahwa ada pengaruh sangat tinggi, dapat kita lihat dengan presentase sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 KK &= \frac{C_{hitung}}{C_{maks}} \times 100\% \\
 &= \frac{0,5939}{0,818} \times 100\% \\
 &= 73 \%
 \end{aligned}$$

Dari perhitungan diatas perbandingan $C_{hitung} = 0,5939$ dengan $C_{maks} = 0,818$ yang kemudian dilihat pada tabel KK dari hasil konsultasi, diperoleh hasil bahwa hubungan kedua variabel berada pada kriteria sangat tinggi. Hal ini membuktikan bahwa adanya atau terdapat pengaruh yang signifikan antara Bermain Game Online Terhadap Menurunnya Hasil Belajar Siswa PAI Kelas VII di SMP Ma'arif 1 Metro dengan presentase sebesar 73%.

B. Pembahasan

Hasil belajar yang dicapai seseorang merupakan cerminan seberapa jauh seorang siswa telah berhasil atau kurang berhasil dalam belajarnya. Hasil belajar yang dicapai seorang individu merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi baik dari kegiatan belajar didalam kelas maupun kegiatan-kegiatan penunjang yang dilakukan diluar jam pembelajaran. Faktor-faktor tersebut antara lain:

1. Faktor Intern, terdiri dari:
 - a. Faktor jasmaniah (faktor kesehatan dan cacat tubuh).
 - b. Faktor psikologis (intelegensi, perhatian, minat bakat, motivasi, kematangan dan kesiapan).
 - c. Faktor kelelahan.
2. Faktor Ekstern, terdiri dari:
 - a. Faktor keluarga (cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan).
 - b. Faktor sekolah (metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, metode belajar, dan waktu sekolah).
 - c. Faktor masyarakat (kegiatan siswa dalam masyarakat, teman bergaul, massa media, dan bentuk kehidupan masyarakat).²⁴

Berdasarkan pendapat di atas diketahui bahwa dari beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar salah satunya adalah faktor sekolah, didalamnya termasuk relasi siswa dengan guru, relasi siswa dengan siswa dalam kegiatan pembelajaran yang ada di kelas.

Berdasarkan hasil pengujian ternyata *chi kuadrat* hitung ($x^2= 16,352$) lebih besar dari *chi kuadrat* tabel ($x^2=9,488$) pada taraf signifikan 5%. Dengan demikian hipotesis alternatif (H_a) yang penulis ajukan diterima, yang

²⁴Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 54–72.

berarti ada pengaruh bermain game online terhadap menurunnya hasil belajar PAI kelas VII di SMP Ma'arif 1 Metro. Maka dihitung dengan menggunakan koefisien kontingensi (C), berdasarkan hasil pengujian di atas diperoleh harga $C_{hitung} = 0,5939$ kemudian dibandingkan dengan $C_{maks} = 0,818$ karena C_{hitung} mendekati C_{maks} dengan presentase 73% maka dapat dikatakan bahwa pengaruh kedua variabel tergolong sangat tinggi.

Mengacu pada teori-teori dan argumen penulis berdasarkan teori yang ada, serta pada hasil pengujian yang dilakukan maka dapat dilihat adanya pengaruh bermain game online terhadap menurunnya hasil belajar PAI kelas VII di SMP Ma'arif 1 Metro.

Berdasarkan pernyataan di atas, maka dapat penulis simpulkan bahwa adanya pengaruh bermain game online terhadap menurunnya hasil belajar PAI kelas VII di SMP Ma'arif 1 Metro. Kesimpulan ini dapat dijadikan penguat terhadap teori-teori yang telah ada, khususnya berkenaan dengan game online.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan tentang pengaruh bermain game online terhadap menurunnya hasil belajar PAI kelas VII di SMP Ma'arif 1 Metro, dapat ditarik kesimpulan bahwa “ada atau terdapat pengaruh bermain game online terhadap menurunnya hasil belajar PAI kelas VII di SMP Ma'arif 1 Metro”. Hal ini dibuktikan berdasarkan analisis data dengan menggunakan *chi kuadrat* hitung ($\chi^2 = 16,352$), lebih besar dari *chi kuadrat* tabel ($\chi^2 = 9,488$) pada taraf signifikan 5%. Artinya “ada atau terdapat pengaruh bermain game online terhadap menurunnya hasil belajar PAI kelas VII di SMP Ma'arif 1 Metro”, sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima dan (H_o) ditolak, dengan tingkat hubungan sangat kuat.

Apabila dihitung dengan menggunakan koefisien kontingensi (C), berdasarkan hasil pengujian diperoleh harga $C_{hitung} = 0,5939$ kemudian dibandingkan dengan $C_{maks} = 0,818$ karena C_{hitung} mendekati C_{maks} dengan presentase 73% maka dapat dikatakan bahwa pengaruh kedua variabel tergolong sangat tinggi.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan di atas, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Kepada siswa kelas VII A, VII B dan VII C di SMP Ma'arif 1 Metro hendaknya lebih meningkatkan keaktifan belajar baik di sekolah maupun di rumah, sehingga pelajaran yang disampaikan oleh guru dapat diterima dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abu, Ahmadi. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2005.
- Adeng Hudaya, Jenab. “Pengaruh Adiktif Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X SMAN 1 Cileungsi” Vol.2 No.1 (2015).
- Agustina Amanda, Rika. “Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja di Samarinda” Vol.4 No. 3 (2016).
- Alam, M Fahrul. *Pengertian Game Online dan Sejarahnya*. Bandung: Pustaka Setia, 2010.
- Ali, Muhammad. *Guru Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru, 2003.
- Andy Widhiya Bayu Utomo, Andri Arif Kustiawan. *Jangan Suka Game Online (Pengaruh Game Online dan Tidakan Pencegahan)*. Jawa Timur: CV. AE Media Grafika, 2019.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Bungin, Burhan. *Metodologi Penelitian Kuantitatif Komunikasi, Ekonomi, dan Kebijakan Publik Serta Ilmu-Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2005.
- Djamarah, Syaiful Bahri. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2011.
- et.al., Zuhairi. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Jakarta: Rajawali Pers, 2018.
- Endang Sri Indrawati, Ferry Hernayo Budhi and. “Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Intensitas Bermain Game Online Pada Mahasiswa Pemain Game Online Di Game Center X Semarang,” *Jurnal Empati*, 5, no. 3 (Agustus 2016).
- Hamalik, Oemar. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011.
- Kusnadi, Edi. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Ramayana Pers, 2008.
- Majid, Abdul. *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Bandung: PT Remaja Rosdakrya, 2014.
- Martono, Nanang. *Metode Penelitian Kuantitatif Analisis Isi dan Analisis Data Sekunder*. Jakarta: Rajawali Pers, 2012.
- Mudjiono, Dimiyanti. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta, 2005.

- Mulyasa, E. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakrya, 2013.
- Mustafa, Ananda Erfan. "Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Dan Pengawasan Orang Tua Terhadap Perilaku Agresif Anak," Februari 2014.
- Purwanto. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2010.
- Purwanto, Ngilim. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006.
- QS. *Al-Jumuah (11)*, t.t.
- Rini, Ayu. *Menanggulangi Kecanduan Game On-Line Pada Anak*. Jakarta: Pustaka Mina, 2011.
- Siregar, Syofian. *Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Bumi Aksara, 2014.
- . *Statistika Deskriptif Untuk Penelitian Dilengkapi Dengan Perhitungan Manual dan Aplikasi SPSS Versi 17*. Jakarta: Rajawali Pers, 2010.
- Slameto. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Soepono, Bambang. *Statistik Terapan (Dalam Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial dan Pendidikan)*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2002.
- Sudjana, Nana. *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakrya, 2011.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2015.
- . *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta, 2014.
- Sukardi. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara, 2003.
- Suryabrata, Sumadi. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Rajawali Pers, 2012.
- W Gulo. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia, 2002.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1

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

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

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

Nomor : B-0914/In.28.1/J/TL.00/04/2021
 Lampiran : -
 Perihal : **IZIN PRA-SURVEY**

Kepada Yth.,
 KEPALA SEKOLAH SMP MA'ARIF 1 METRO
 di-
 Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb

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

Nama : **LIA ANITA**
 NPM : 1801010066
 Semester : 7 (Tujuh)
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Jurusan : Pendidikan Agama Islam
 Judul : **PENGARUH BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP HASIL BELAJAR
 PESERTA DIDIK DI SMP MA'ARIF 1 METRO**

Untuk melakukan *pra-survey* di SMP MA'ARIF 1 METRO

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

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Metro, 01 April 2021
 Ketua Jurusan
 Pendidikan Agama Islam


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

Lampiran 2

LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF NU
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA
SMP MA'ARIF 1 METRO
NPSN : 10807622

E-mail : smpmaarif1_metro@yahoo.com

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

SURAT KETERANGAN

NO : 53/WS/036/12/2021

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

Nama	: Lia Anita
NPM	: 1801010066
Fakultas	: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi	: "PENGARUH BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DI SMP MA'ARIF 1 METRO".

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

Metro, 11 Desember 2021
Kepala Sekolah

M. Muhsinin, M.Pd.I
NIP. 196807152006041003



Lampiran 3



**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

Nomor : B-0299/In.28.1/J/TL.00/02/2022
Lampiran : -
Perihal : **SURAT BIMBINGAN SKRIPSI**

Kepada Yth,
Basri (Pembimbing 1)
(Pembimbing 2)
di-

Tempat
Assalamu'alaikum Wr. Wb.

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

Nama : **LIA ANITA**
NPM : 1801010066
Semester : 8 (Delapan)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Judul : **PENGARUH BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP MENURUNNYA
HASIL BELAJAR PAI KELAS VII DI SMP MAARIF 1 METRO**

Dengan ketentuan sebagai berikut :

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

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 03 Februari 2022
Ketua Jurusan,



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

Lampiran 4



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

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

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

Nama : Lia Anita
 NPM : 1801010066

Jurusan : PAI
 Semester : IX

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Dosen
	Senin 7/22 /2		✓ Perbaiki outline Isuasi dari 2 cetus	
	Senin 14/22 /2		- Aze outline - Lembar bab I-III - perbaiki Bab I-III Pembahasan/Penyajiannya Besar berdasarkan Buku Pedoman - perbaiki bab I-III tulis menggunakan objek Indonesia by buku (EYD) - dll	

Mengetahui,
 Ketua Jurusan PAI


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

Dosen Pembimbing


 Basri, M.Ag
 NIP. 19670813 200604 1 001



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

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Linggulyo 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 TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
 IAIN METRO

Nama : Lia Anita
 NPM : 1801010066

Jurusan : PAI
 Semester : IX

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Dosen
	Rabu 2/22 /3	✓	- Partisipasi dalam forum dan catat sebelumnya.	
	Rabu 23/22 /3	✓	- belum di berikan bahan catat 14/22 - UAT harus logis dan kritis - Identifikasi masalah hrs dari UAT - proses masalah dari identifikasi masalah - masalah TOOP Game Online yg akan dijadi kiri	✓ ✓ ✓ ✓

Mengetahui,
 Ketua Jurusan PAI

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

Dosen Pembimbing

Basri, M.Ag
 NIP. 19670813 200604 1 001



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
 Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Ringmulyo 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

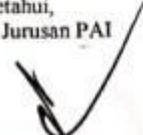
KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
 IAIN METRO

Nama : Lia Anita
 NPM : 1801010066

Jurusan : PAI
 Semester : ~~II~~ IX

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Dosen
			<ul style="list-style-type: none"> - Teori pengantar h.17 - Definisi: op. variabel dibahas teori ringe variabel dan II - Populasi, sampel, dan Teknik pengant Sampel Statistik ke kuatkan TEORI - rumus ket / kuesioner - Kisi-kisi ✓ dll 	

Mengetahui,
 Ketua Jurusan PAI


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

22/22
 18
 Dosen Pembimbing


 Basri, M.Ag
 NIP. 19670813 200604 1 001



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

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Ingguloyo 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 TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
 IAIN METRO

Nama : Lia Anita
 NPM : 1801010066

Jurusan : PAI
 Semester : IX

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Dosen
	Kamis 4/8 22	✓	<ul style="list-style-type: none"> - UTM - Teori → OP. variabel → Keli → ADD (mujket) hrs konsisten - Perkenalan etimologi = Perbedaan sebelumnya - 	
	Kamis 11/8 22	✓	<ul style="list-style-type: none"> - Ace bab I-III by etimologi Perbedaan selanjutnya telah lanjutkan ADD bila etimologi telah telah di perbaiki 	

Mengetahui,
 Ketua Jurusan PAI

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

Dosen Pembimbing

Basri, M.Ag
 NIP. 19670813 200604 1 001



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

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

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

Nama : Lia Anita
 NPM : 1801010066

Jurusan : PAI
 Semester : ~~V~~ IX

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Dosen
	Rabu 31/22 /8	✓	- Perbaikan APD - Selesai TEORI → Kiri 2	
	Kamis 8/22 /9	✓	- amplet (instruksi amplet teknis di Kiri 2	
	Kamis 22/22 /9	✓	- Ace APD / TPD di kelas 1) - lanjutkan Penelitian bila sudah di perbaikan APD nya - - lengkapi bagian akhir - lengkapi lampiran 2	

*/ Perbaikan Selesai Kiri 2

Mengetahui,
 Ketua Jurusan PAI

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

Dosen Pembimbing

Basri, M.Ag
 NIP. 19670813 200604 1 001



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

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Inggimulyo 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 TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
 IAIN METRO

Nama : Lia Anita
 NPM : 1801010066

Jurusan : PAI
 Semester : I X

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Dosen
	Jumat 11/22 11	~	- Ace Bab IV - V - Def for running essay	

Mengetahui,
 Ketua Jurusan PAI

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

Dosen Pembimbing

Basri, M.Ag
 NIP. 19670813 200604 1 001

Lampiran 5



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

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

SURAT TUGAS

Nomor: B-4334/In.28/D.1/TL.01/09/2022

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

Nama : LIA ANITA
 NPM : 1801010066
 Semester : 9 (Sembilan)
 Jurusan : Pendidikan Agama Islam

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



Mengetahui,
 Pejabat Setempat

M. LIA ANITA, M.Pd
 NIP. 196807152066091003

Dikeluarkan di : Metro
 Pada Tanggal : 27 September 2022

Wakil Dekan Akademik dan Kelembagaan,



Dra. Isti Fatmah MA
 NIP 19670531 199303 2 003

Lampiran 6



**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-4335/In.28/D.1/TL.00/09/2022
Lampiran : -
Perihal : **IZIN RESEARCH**

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

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan Surat Tugas Nomor: B-4334/In.28/D.1/TL.01/09/2022, tanggal 27 September 2022 atas nama saudara:

Nama : **LIA ANITA**
NPM : 1801010066
Semester : 9 (Sembilan)
Jurusan : Pendidikan Agama Islam

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

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 27 September 2022
Wakil Dekan Akademik dan
Kelembagaan,



Dra. Isti Fatonah MA
NIP 19670531 199303 2 003

Lampiran 7



LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF NU
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA
SMP MA'ARIF 1 METRO
NPSN : 10807622

E-mail : smpmaarif1_metro@yahoo.com

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

SURAT KETERANGAN

NO : 22/ WS /036/09/2022

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Muhaimin, M.Pd.I
NIP : 196807152006041003
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SMP Ma'arif 1 Metro

Menerangkan bahwa :

Nama : Lia Anita
NPM : 1801010066
Fakultas : Tarbiyah (IAIN Metro)
Prodi : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : **"PENGARUH BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP
MENURUNNYA HASIL BELAJAR PAI DI SMP MA'ARIF 1 METRO "**

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



Metro, 28 September 2022
Kepala Sekolah

Muhaimin, M.Pd.I
NIP. 196807152006041003

Lampiran 8

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

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

**SURAT KETERANGAN BEBAS PUSTAKA
 Nomor : P-1281/ln.28/S/U.1/OT.01/10/2022**

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

Nama : Lia Anita
 NPM : 1801010066
 Fakultas / Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/ Pendidikan Agama Islam

Adalah anggota Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung Tahun Akademik 2022 / 2023 dengan nomor anggota 1801010066

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

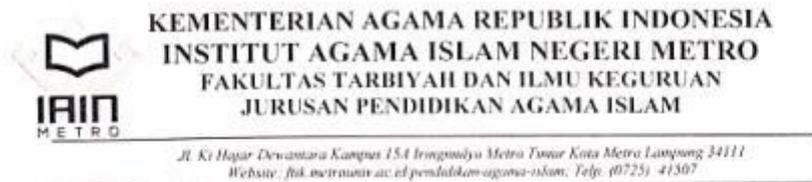
Demikian Surat Keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan seperlunya.

Metro, 01 November 2022

Kepala Perpustakaan



_____, S. Ag., S. Hum., M.H., C.Me.
 9750505 200112 1 002

Lampiran 9

SURAT BEBAS PUSTAKA
 No:B-154/In.28.1/J/PP.00.9/11/2021

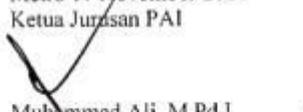
Yang bertandatangan di bawah ini, Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Metro. Menerangkan Bahwa :

Nama : Lia Anita
 NPM : 1801010066

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

Demikian surat keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan seperlunya.

Metro 17 November 2021
 Ketua Jurusan PAI


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

Lampiran 10

**PENGARUH BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP MENURUNNYA HASIL
BELAJAR PAI KELAS VII DI SMP MA'ARIF 1 METRO**

OUTLINE

HALAMAN SAMPUL

HALAMAN JUDUL

HALAMAN PERSETUJUAN

HALAMAN PENGESAHAN

ABSTRAK

HALAMAN ORISINILITAS PENELITIAN

HALAMAN MOTTO

HALAMAN PERSEMBAHAN

HALAMAN KATA PENGANTAR

DAFTAR ISI

DAFTAR TABEL

DAFTAR GAMBAR

DAFTAR LAMPIRAN

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

- A. Bermain Game Online
 1. Pengertian Bermain Game Online
 2. Dampak Bermain Game Online
 3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Bermain Game Online
- B. Hasil Belajar PAI
 1. Pengertian Hasil Belajar
 2. Macam-macam Hasil Belajar
 3. Kriteria Penilaian Hasil Belajar

4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar
- C. Keterkaitan Antara Bermain Game Online dan Hasil Belajar
- D. Hipotesis Penelitian

BAB III METODE PENELITIAN

- A. Rancangan Penelitian
 1. Jenis Penelitian
 2. Sifat Penelitian
- B. Definisi Operasional Variabel
- C. Populasi, Sampel, dan Teknik Pengambilan Sampel
- D. Teknik Pengumpulan Data
 1. Kuesioner (angket)
 2. Dokumentasi
- E. Instrumen Penelitian
- F. Teknik Analisis Data

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

- A. Hasil Penelitian
 1. Deskripsi Lokasi Penelitian
 - a. Sejarah Singkat SMP Maarif I Metro
 - b. Profil SMP Ma'arif I Metro
 - c. Visi, Misi dan Tujuan Sekolah
 - d. Keadaan Guru, Pegawai SMP Ma'arif I Metro
 - e. Keadaan Siswa SMP Ma'arif I Metro
 - f. Keadaan Sarana Prasarana SMP Ma'arif I Metro
 - g. Struktur Organisasi SMP Ma'arif I Metro
 2. Deskripsi Data Hasil Penelitian
 3. Pengujian Hipotesis
- B. Pembahasan

BAB V PENUTUP

- A. Simpulan
- B. Saran

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Mengetahui,
Pembimbing



Basri, M.Ag
NIP. 196708132006041001

Metro, 10 Januari 2022
Penulis



Lia Anita
NPM. 1801010066

*Lampiran 11***Kisi –kisi Instrumen Variabel Penelitian**

Variabel (X)	Indikator Variabel (X)	No. Item	Jumlah Item
Variabel Bebas (Bermain Game Online)	g. Game yang berlatar belakang atau kontennya bersifat kekerasan, memicu anak-anak untuk meningkatkan pikiran agresif, perasaan dan perilaku.	1,2	2
	h. Terlalu banyak bermain game membuat anak terisolasi dari sosial.	3,4	2
	i. Beberapa game mengajarkan nilai-nilai yang tidak bermoral.	5,6	2
	j. Game dapat membingungkan antara realitas dan fantasi	7,8,9	3
	k. Prestasi akademik yang menurun	10,11,12	3
	l. Game dapat memiliki efek kesehatan yang merugikan	13,14,15	3

ALAT PENGUMPULAN DATA (APD)**ANGKET TENTANG BERMAIN GAME ONLINE KELAS VII DI SMP MAARIF 1
METRO****Kuesioner (Angket)****A. Identitas Responden**

Nama :
Kelas :

B. Pengantar Menjawab

1. Angket ini dibuat dengan tujuan untuk mendapatkan informasi terkait pengaruh bermain game online terhadap menurunnya hasil belajar PAI di SMP Maarif 1 Metro.
2. Informasi yang diperoleh dari angket ini sangat berguna untuk menganalisis pengaruh bermain game online terhadap menurunnya hasil belajar PAI di SMP Maarif 1 Metro.
3. Data yang diperoleh semata-mata hanya untuk kepentingan penelitian yang sedang dilakukan.
4. Jawaban yang diberikan tidak akan mempengaruhi nama baik saya, pendidikan dan sekolah.

C. Petunjuk Menjawab

1. Bacalah pernyataan dengan teliti serta berikan jawaban dengan jujur dan benar sesuai dengan pengalaman yang dimiliki!
2. Pilihlah salah satu dari empat alternatif jawaban a,b,c dan d dengan memberikan tanda (✓) pada jawaban yang anda anggap benar!
3. Periksa jawaban anda sebelum diserahkan kembali!
4. Keterangan alternatif jawaban!

a. SL : Selalu
b. S : Sering

c. KD : Kadang-kadang
d. TP : Tidak Pernah

Daftar Pernyataan Tentang Bermain Game Online dan Pengaruhnya

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
		SL	S	KD	TP
1	Saya suka bermain game yang bertema pertarungan				
2	Saya lebih menyukai game tembak-menembak karena lebih menantang				
3	Terlalu sering bermain game saya tidak mengetahui lingkungan disekitar rumah				
4	Bermain game terlalu lama membuat saya tidak mengenal orang/tetangga disekitar rumah				
5	Saya berbicara kasar dan kotor ketika sedang bermain game				
6	Saya memakai uang saku untuk top-up bermain game online				
7	Saya pernah berkhayal menjadi salah satu karakter dalam game online				
8	Saya tidak memperhatikan dengan baik ketika guru menjelaskan materi				
9	Pada saat tugas berdiskusi saya mengikutinya dengan baik				
10	Saya merasa tidak bersemangat ketika pembelajaran di kelas				
11	Saat tertinggal pelajaran, saya tidak menulis materi yang tertinggal				
12	Saya menyelesaikan tugas dengan baik walaupun telat mengumpulkannya				
13	Saya merasa pusing ketika terlalu lama bermain game				
14	Saya sering sakit perut karena menunda makan dan lebih memilih bermain game online				
15	Saya mengalami sakit dan kelelahan karena bermain game				

DOKUMENTASI

Dokumentasi digunakan untuk mencari data yang berkaitan, seperti:

Sejarah Singkat SMP Maarif 1 Metro

Visi, Misi dan Tujuan Sekolah

Keadaan Guru, Pegawai SMP Maarif 1 Metro

Keadaan Siswa SMP Maarif 1 Metro

Keadaan Sarana Prasarana SMP Maarif 1 Metro

Struktur Organisasi SMP Maarif 1 Metro

Data Bermain Game Online di SMP Maarif 1 Metro

Data Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran PAI di SMP Maarif 1 Metro

Mengetahui,
Pembimbing



Basri, M. Ag
NIP. 196708132006041001

Metro, 22 September 2022
Penulis



Lia Anita
NPM. 1801010066

ALAT PENGUMPULAN DATA (APD)**ANGKET TENTANG BERMAIN GAME ONLINE KELAS VII DI SMP MAARIF 1
METRO****Kuesioner (Angket)****A. Identitas Responden**

Nama : Aji Pratomo
Kelas : VII D

B. Pengantar Menjawab

1. Angket ini dibuat dengan tujuan untuk mendapatkan informasi terkait pengaruh bermain game online terhadap menurunnya hasil belajar PAI di SMP Maarif 1 Metro.
2. Informasi yang diperoleh dari angket ini sangat berguna untuk menganalisis pengaruh bermain game online terhadap menurunnya hasil belajar PAI di SMP Maarif 1 Metro.
3. Data yang diperoleh semata-mata hanya untuk kepentingan penelitian yang sedang dilakukan.
4. Jawaban yang diberikan tidak akan mempengaruhi nama baik saya, pendidikan dan sekolah.

C. Petunjuk Menjawab

1. Bacalah pernyataan dengan teliti serta berikan jawaban dengan jujur dan benar sesuai dengan pengalaman yang dimiliki!
2. Pilihlah salah satu dari empat alternatif jawaban a,b,c dan d dengan memberikan tanda (✓) pada jawaban yang anda anggap benar!
3. Periksa jawaban anda sebelum diserahkan kembali!
4. Keterangan alternatif jawaban!

a. SL : Selalu
b. S : Sering

c. KD : Kadang-kadang
d. TP : Tidak Pernah

Daftar Pernyataan Tentang Bermain Game Online dan Pengaruhnya

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
		SL	S	KD	TP
1	Saya suka bermain game yang bertema pertarungan			✓	
2	Saya lebih menyukai game tembak-menembak karena lebih menantang		✓		
3	Terlalu sering bermain game saya tidak mengetahui lingkungan disekitar rumah		✓		
4	Bermain game terlalu lama membuat saya tidak mengenal orang/tetangga disekitar rumah			✓	
5	Saya berbicara kasar dan kotor ketika sedang bermain game		✓		
6	Saya memakai uang saku untuk top-up bermain game online		✓		
7	Saya pernah berkhayal menjadi salah satu karakter dalam game online		✓		
8	Saya tidak memperhatikan dengan baik ketika guru menjelaskan materi	✓			
9	Pada saat tugas berdiskusi saya mengikutinya dengan baik	✓			
10	Saya merasa tidak bersemangat ketika pembelajaran di kelas	✓			
11	Saat tertinggal pelajaran, saya tidak menulis materi yang tertinggal	✓			
12	Saya menyelesaikan tugas dengan baik walaupun telat mengumpulkannya	✓			
13	Saya merasa pusing ketika terlalu lama bermain game		✓		
14	Saya sering sakit perut karena menunda makan dan lebih memilih bermain game online	✓			
15	Saya mengalami sakit dan kelelahan karena bermain game		✓		

Lampiran 12

PENGARUH BERMAIN GAME
ONLINE TERHADAP
MENURUNNYA HASIL BELAJAR
PAI KELAS VII DI SMP MA'ARIF 1
METRO

by Lia Anita 1801010066

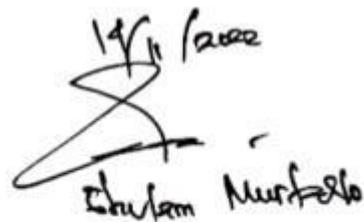
Submission date: 14 Nov 2022 11:02AM (UTC+0700)

Submission ID: 1953134780

File name: Lia_Anita_1801010066.docx (257.07K)

Word count: 12489

Character count: 68869

14/11/2022

Chuslan Nurfarida

PENGARUH BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP
MENURUNNYA HASIL BELAJAR PAI KELAS VII DI SMP MA'ARIF 1
METRO

ORIGINALITY REPORT

24% SIMILARITY INDEX	25% INTERNET SOURCES	3% PUBLICATIONS	20% STUDENT PAPERS
--------------------------------	--------------------------------	---------------------------	------------------------------

PRIMARY SOURCES

1	repository.metrouniv.ac.id Internet Source	10%
2	Submitted to IAIN Metro Lampung Student Paper	9%
3	eprints.walisongo.ac.id Internet Source	1%
4	vdocs.tips Internet Source	1%
5	lib.unnes.ac.id Internet Source	1%
6	ecampus.iainbatusangkar.ac.id Internet Source	1%
7	etheses.iainkediri.ac.id Internet Source	1%

Exclude quotes

(0)

Exclude matches

(0)

14/11/2022
Ehulom Nurhadi

NILAI-NILAI CHI KUADRAT

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

Lampiran 13

1. Analisis Data Uji Validitas

Tabel 1
Rekapitulasi Hasil Uji Coba Angket Bermain Game Online

NO	Nama	Skor Item Butir Soal X															Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	LA	4	4	1	1	2	1	2	1	4	3	1	2	4	1	1	32
2	MR	4	2	3	1	2	1	1	3	4	1	2	4	1	1	1	31
3	AP	2	3	1	1	4	1	4	1	3	2	1	2	3	3	3	34
4	AGP	1	4	4	2	3	3	1	2	4	2	3	3	3	3	2	40
5	FS	4	4	2	1	2	1	1	2	4	2	3	4	4	1	1	36
6	NWW	1	1	2	1	2	1	1	2	4	2	1	4	3	2	2	29
7	RF	2	3	1	1	2	1	1	2	4	2	2	2	3	1	1	28
8	IM	4	4	2	1	3	3	3	1	4	1	1	3	2	3	2	37
9	AY	4	2	2	2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	1	2	37
10	MF	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	18
11	YFP	1	4	1	1	2	1	1	1	4	1	2	4	4	1	1	29
12	ARH	4	4	1	1	2	1	1	1	4	1	4	4	4	1	1	34
13	SP	1	1	1	1	1	1	1	4	4	4	1	4	1	1	1	27
14	MA	1	1	1	1	4	1	4	4	4	4	4	4	1	1	1	36
15	DSA	3	2	1	1	4	1	4	1	3	2	1	2	2	2	2	31
Jumlah																	479

Tabel 2
Data Perhitungan Hasil Angket Item No 1 Untuk Mencari Validitas

No	Nama	X	Y	X ²	Y ²	XY
1	LA	4	32	16	1024	128
2	MR	4	31	16	961	124
3	AP	2	34	4	1156	68
4	AGP	1	40	1	1600	40
5	FS	4	36	16	1296	144
6	NWW	1	29	1	841	29
7	RF	2	28	4	784	56
8	IM	4	37	16	1369	148
9	AY	4	37	16	1369	148
10	MF	2	18	4	324	36
11	YFP	1	29	1	841	29
12	ARH	4	34	16	1156	136
13	SP	1	27	1	729	27
14	MA	1	36	1	1296	36

15	DSA	3	31	9	961	93
JUMLAH		38	479	122	15707	1242

Berdasarkan tabel berikut maka diperoleh :

$$\sum X^2 = 122$$

$$\sum Y^2 = 15707$$

$$\sum XY = 1242$$

Setelah itu dihitung menggunakan rumus :

$$\begin{aligned}
 r_{xy} &= \frac{\sum xy}{\sqrt{\sum X^2 Y^2}} \\
 &= \frac{1242}{\sqrt{(122)(15707)}} \\
 &= \frac{1242}{\sqrt{1916254}} \\
 &= \frac{1242}{1384} \\
 &= 0,897
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, ternyata harga r_{xy} hitung (0,897) lebih besar dari r_{xy} tabel (0,514) pada taraf signifikansi 5% dan r_{xy} tabel (0,641) pada taraf signifikansi 1%.

Selanjutnya mencari validitas soal nomor 2 sampai dengan nomor 15, dihitung menggunakan cara diatas. Adapun hasil perhitungannya sebagai berikut :

Tabel 3
Taraf signifikan 5% dan 1%

No Item	Taraf Signifikansi 5%	Taraf Signifikansi 1%	r_{xr} hitung	Interpretasi
2	0,514	0,641	0,928	Valid
3	0,514	0,641	0,902	Valid
4	0,514	0,641	0,969	Valid
5	0,514	0,641	0,957	Valid
6	0,514	0,641	0,918	Valid
7	0,514	0,641	0,863	Valid
8	0,514	0,641	0,875	Valid

9	0,514	0,641	0,986	Valid
10	0,514	0,641	0,897	Valid
11	0,514	0,641	0,920	Valid
12	0,514	0,641	0,957	Valid
13	0,514	0,641	0,918	Valid
14	0,514	0,641	0,905	Valid
15	0,514	0,641	0,934	Valid

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, ternyata dari 14 item harga r_{xy} hitungnya lebih besar dari r_{xy} tabel, artinya soal-soal tersebut dikatakan valid untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data

11	YFP	4	1	1	1	1	4	1	13
12	ARH	4	1	1	1	1	4	1	13
13	SP	1	1	1	4	4	4	1	16
14	MA	1	1	1	4	4	4	1	16
15	DSA	2	1	1	1	2	2	2	11
Jumlah									205

Tabel 3

Rekapitulasi Perhitungan Reliabilitas Angket Item Ganjil Genap

Item (1)						
No	Nama	X	Y	X ²	Y ²	XY
1	LA	19	13	361	169	247
2	MR	18	13	324	169	234
3	AP	21	13	441	169	273
4	AGP	21	19	441	361	399
5	FS	21	15	441	225	315
6	NWW	16	13	256	169	208
7	RF	16	12	256	144	192
8	IM	21	16	441	256	336
9	AY	22	15	484	225	330
10	MF	11	7	121	49	77
11	YFP	16	13	256	169	208
12	ARH	21	13	441	169	273
13	SP	11	16	121	256	176
14	MA	20	16	400	256	320
15	DSA	20	11	400	121	220
Jumlah		274	205	5184	2907	3808

Dari tabel tersebut maka diperoleh :

$$\sum X^2 = 5184$$

$$\sum Y^2 = 2907$$

$$\sum XY = 3808$$

Kemudian dihitung menggunakan rumus :

$$r_{xy} = \frac{\sum xy}{\sqrt{\sum X^2 Y^2}}$$

$$= \frac{3808}{\sqrt{(5184)(2907)}}$$

$$\begin{aligned}
 &= \frac{3808}{\sqrt{15069888}} \\
 &= \frac{3808}{3882} \\
 &= (0,981)
 \end{aligned}$$

Hasil perhitungan tersebut belum menunjukkan korelasi antara skor item ganjil dan genap, maka dari itu harus diuji dengan menggunakan rumus *Spearman Brown* sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 r_i &= \frac{2 \cdot (rb)}{1 + (rb)} \\
 &= \frac{2 \times 0,981}{1 + 0,981} \\
 &= \frac{1,962}{1,981} \\
 &= 0,991
 \end{aligned}$$

Setelah diketahui maka selanjutnya akan dikonsultasikan dengan kriteria indeks reliabilitas :

Tabel 4
Tabel Interpretasi Nilai r atau Tingkat Pengaruh

No	Koefisien Reliabilitas	Interprestasi
1	0,800 – 1,000	Sangat Tinggi
2	0,600 - 0,800	Tinggi
3	0,400 - 0,600	Sedang
4	0,200 - 0,400	Rendah
5	0,000 – 0,200	Sangat Rendah

Berdasarkan reliabilitas instrumen yaitu 0,991 sehingga tergolong sangat reliabel. Dengan demikian, angket ini layak digunakan sebagai instrumen.

DOKUMENTASI

Gambar 2. Bertemu Wakasek SMP Ma'arif 1 Metro



Gambar 3. Penjelasan dalam Pengisian Angket



Gambar 4. Pengerjaan Angket



DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Lia Anita dilahirkan di Kotagajah tanggal 31 Oktober 1999, anak pertama dari pasangan Bapak Suwardi dan Ibu Fitriani.

Pada tahun 2005 penulis masuk Taman Kanak-kanak PGRI Sumberrejo lulus pada tahun 2007, kemudian melanjutkan Sekolah Dasar di SDN 1 Totokaton dan lulus pada tahun 2012, pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di SMP Ma'arif 1 Metro dan lulus pada tahun 2015. Setelah lulus SMP, penulis melanjutkan di SMA N 1 Punggur lulus pada tahun 2018. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan strata atas di IAIN Metro Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI).