

**PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP  
PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS XI IIS  
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
DI SMA NEGERI 4 PADANGSIDIMPUAN**



**Skripsi**

*Diajukan sebagai Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan  
dalam Bidang Pendidikan Agama Islam*

**Oleh**

**DINI FADILLAH PANE  
NIM. 19 20100289**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN  
2024**

**PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP  
PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS XI IIS  
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
DI SMA NEGERI 4 PADANGSIDIMPUAN**



**Skripsi**

*Diajukan sebagai Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan  
dalam Bidang Pendidikan Agama Islam*

**Oleh**

**DINI FADILLAH PANE  
NIM. 19 20100289**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN**

**2024**

**PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP  
PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS XI IIS  
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
DI SMA NEGERI 4 PADANGSIDIMPUAN**



**Skripsi**

*Diajukan sebagai Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan  
dalam Bidang Pendidikan Agama Islam*

**Oleh**

**DINI FADILLAH PANE  
NIM. 19 20100289**



Pembimbing I

Dr. Hamdan Hasibuan, M. Pd.  
NIP. 19701231 200312 1 016

Pembimbing II

Lili Nur Indah Sari, M. Pd.  
NIP. 19890319 202321 2 032

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN  
2024**

## SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

Hal : Skripsi  
a.n. Dini Fadillah Pane  
Lampiran : 6 (Enam) Exemplar

Padangsidempuan, Juli 2024  
Kepada Yth,  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu  
Keguruan UIN Syekh Ali Hasan  
Ahmad Addary Padangsidempuan  
di-  
Padangsidempuan

*Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan sepenuhnya terhadap skripsi a.n **Dini Fadillah Pane** yang berjudul "**Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas XI IIS Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 4 Padangsidempuan**", maka kami berpendapat bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Ilmu Pendidikan Agama Islam pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

Seiring dengan hal diatas, maka saudara tersebut dapat menjalani sidang munaqasyah untuk mempertanggungjawabkan skripsi ini.


Demikian kami sampaikan, semoga dapat dimaklumi dan atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

*Wassalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

**PEMBIMBING I**

  
**Dr. Hamdan Hasibuan, M. Pd.**  
**NIP. 19701231 200312 1 016**

**PEMBIMBING II**

  
**Lili Nur Indah Sari, M. Pd.**  
**NIP. 19890319 202321 2 032**

## SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih Lagi Maha Penyayang, bahwa Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dini Fadillah Pane

NIM : 19 201 00289

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

Judul Skripsi : Pengaruh *Game Online* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas XI IIS Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 4 Padangsidempuan.

Dengan ini menyatakan bahwa saya telah Menyusun skripsi ini sendiri tanpa meminta bantuan yang tidak syah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing dan tidak melakukan plagiasi sesuai dengan Kode Etik Mahasiswa UIN SYAHADA Padangsidempuan Pasal 14 Ayat 4 Tahun 2014.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagaimana tercantum dalam Pasal 19 Ayat 4 Tahun 2014 tentang Kode Etik Mahasiswa UIN SYAHADA Padangsidempuan yaitu pencabutan gelar akademik dengan tidak hormat dan sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidempuan, Juli 2024

Saya yang Menyatakan,



**Dini Fadillah Pane**  
**NIM. 19 201 00289**

## HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK

Sebagai civitas akademika Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dini Fadillah Pane  
NIM : 19 201 00289  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non Exclusive Royalti-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul **“Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas XI IIS Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 4 Padangsidempuan”**. Dengan hak bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai peneliti dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Padangsidempuan, Juli 2024

Saya yang Menyatakan,



113ALX155697464

Dini Fadillah Pane  
NIM. 19 201 00289



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**  
**SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN**  
**FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang 22733  
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

**DEWAN PENGUJI**  
**SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI**

Nama : Dini Fadillah Pane  
NIM : 1920100289  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Judul Skripsi : Pengaruh *Game Online* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas XI IIS Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri Padangsidempuan

Ketua

Dr. Hamdan Hasibuan, M.Pd.  
NIP.19701231 200312 1 016

Sekretaris

Lili Nur Indah Sari, M.Pd.  
NIP.19890319 202321 2 032

Anggota

Dr. Hamdan Hasibuan, M.Pd.  
NIP. 19701231 200312 1 016

Lili Nur Indah Sari, M.Pd.  
NIP.19890319 202321 2 032

Anwar Halibi Siregar, MA. Hk.  
NIP. 19880114 202012 1 005

Prof. Dr. Drs. H. Syafnan, M.Pd.  
NIP. 19590811 198403 1 004

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah

Di : Ruang Ujian Munaqasyah Prodi PAI  
Tanggal : 23 Juli 2024  
Pukul : 09:00 WIB s/d 12:00 WIB  
Hasil/Nilai : 81/A  
Indeks Prestasi Kumulatif : 3.88  
Predikat : Cukup/Baik/Amat Baik/Cumlaude



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang Kota Padangsidimpuan 22733  
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

PENGESAHAN

Judul Skripsi : Pengaruh *Game Online* Terhadap Prestasi Belajar  
Siswa Kelas XI IIS Mata Pelajaran Pendidikan Agama  
Islam di SMA Negeri 4 Padangsidimpuan  
Nama : DINI FADILLAH PANE  
NIM : 19 201 00289  
Fakultas/Program Studi : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/ Pendidikan Agama Islam

Telah dapat diterima untuk memenuhi  
syarat<sup>1</sup> dalam memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Padangsidimpuan, Juli 2024

Dekan



Dr. Lely Huda, M.Si

NIP. 19710920 200003 2 002

## ABSTRAK

Nama : Dini Fadillah Pane  
NIM : 1920100289  
Judul Skripsi : Pengaruh *Game Online* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas XI IIS Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMA Negeri 4 Padangsidempuan

Latar belakang masalah dalam penelitian ini adalah banyak dari siswa yang membawa *handphone* kesekolah meskipun sudah dilarang oleh pihak sekolah. Hal tersebut menyebabkan siswa leluasa untuk bermain *game online* sehingga mengabaikan kewajiban untuk belajar disekolah. Kecanduan *game online* yang dialami siswa akan mempengaruhi minat belajarnya sehingga mengurangi waktu belajar dan konsentrasi belajar serta berakibat pada menurunnya prestasi belajar. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan *game online* dikalangan siswa kelas XI IIS di SMA Negeri 4 Padangsidempuan, untuk mengetahui prestasi belajar siswa kelas XI IIS mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 4 Padangsidempuan, dan untuk mengetahui pengaruh signifikan *game online* terhadap prestasi belajar siswa kelas XI IIS mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 4 Padangsidempuan. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, menggunakan metode *ex post facto*, sedangkan instrumen pengumpulan datanya adalah angket dan studi dokumen. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IIS di SMA Negeri 4 Padangsidempuan berjumlah 65 orang. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 20 siswa dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Data diperoleh melalui instrumen angket dan diolah dengan rumus regresi linear sederhana, uji t dan uji hipotesis. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *game online* siswa kelas XI IIS di SMA Negeri 4 Padangsidempuan berada pada kategori sedang. Prestasi belajar siswa kelas XI IIS mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 4 Padangsidempuan berada pada kategori sedang. Dari hasil analisis data diperoleh kesimpulan bahwa *game online* tidak berpengaruh secara signifikan terhadap prestasi belajar siswa kelas XI IIS mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 4 Padangsidempuan.

**Kata Kunci :** *Game Online*, Prestasi Belajar

## **ABSTRACT**

Name : Dini Fadillah Pane  
Reg. Number : 1920100289  
Thesis Title : The Effect of Online Games on the Learning Achievement of Students in Class XI IIS Islamic Religious Education Subjects at SMA Negeri 4 Padangsidimpuan

The background of the problem in this study is that many students bring handphones to school even though it has been prohibited by the school. This causes students to freely play online games so that they ignore their obligations to study at school. Online games addiction experienced by students will affect their interest in learning so that it reduces study time and concentration on learning and results in decreased learning achievement. The purpose of this study is to determine the use of online games among students in class XI IIS at SMA Negeri 4 Padangsidimpuan, to determine the learning achievement of students in class XI IIS Islamic Religious Education subjects at SMA Negeri 4 Padangsidimpuan, and to determine the significant effect of online games on the learning achievement of students in class XI IIS Islamic Religious Education subjects at SMA Negeri 4 Padangsidimpuan. This type of research is quantitative research, using the ex post facto method, while the data collection instruments are questionnaires and document studies. The population in this study were XI IIS class students at SMA Negeri 4 Padangsidimpuan totalling 65 people. The sample in this study was 20 students using purposive sampling technique. Data were obtained through questionnaire instruments and processed with simple linear regression formulas, t tests and hypothesis tests. The results of this study indicate that the use of online games of XI IIS class students at SMA Negeri 4 Padangsidimpuan is in the moderate category. The learning achievement of XI IIS class students in Islamic Religious Education subjects at SMA Negeri 4 Padangsidimpuan is in the medium category. From the results of data analysis, it is concluded that online games do not significantly affect the learning achievement of students in class XI IIS Islamic Religious Education subjects at SMA Negeri 4 Padangsidimpuan.

**Keywords :** Online Games, Learning Achievement

## ملخص البحث

الاسم :ديني فاضل الله بانيه  
رقم التسجيل : ١٩٢٠١٠٠٢٨٩:  
عنوان البحث :تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل العلمي للطلاب في مواد التربية الدينية الإسلامية للصف الحادي عشر في مادة التربية الدينية الإسلامية في مدرسة بادانغسيديمبون الثانوية ٤

تكمن خلفية المشكلة في هذه الدراسة في أن العديد من الطلاب يجلبون هواتفهم المحمولة إلى المدرسة على الرغم من أن المدرسة تحظر ذلك. وهذا ما يجعل الطلاب يلعبون الألعاب عبر الإنترنت بحرية بحيث يتجاهلون التزاماتهم الدراسية في المدرسة. سيؤثر إدمان الطلاب للألعاب عبر الإنترنت على اهتمامهم بالتعلم بحيث يقلل من وقت الدراسة والتركيز على التعلم ويؤدي إلى انخفاض التحصيل العلمي. والغرض من هذه الدراسة هو تحديد استخدام الألعاب عبر الإنترنت بين الطلاب في الصف الحادي عشر من مواد التربية الدينية الإسلامية في المدرسة الثانوية الحكومية ٤ بادانغسيديمبون، وتحديد التحصيل الدراسي للطلاب في الصف الحادي عشر من مواد التربية الدينية الإسلامية في المدرسة الثانوية الحكومية ٤ بادانغسيديمبون، وتحديد التأثير الكبير للألعاب عبر الإنترنت على التحصيل الدراسي للطلاب في الصف الحادي عشر من مواد التربية الدينية الإسلامية في المدرسة الثانوية الحكومية ٤ بادانغسيديمبون. هذا النوع من البحوث هو بحث كمي، باستخدام طريقة الأثر اللاحق، في حين أن أدوات جمع البيانات هي الاستبيانات والدراسات الوثائقية. وكان مجتمع الدراسة في هذه الدراسة طلاب الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية العليا نيجيري ٤ بادانغسيديمبون البالغ عددهم ٦٥ شخصاً. كانت العينة في هذه الدراسة ٢٠ طالباً باستخدام تقنية أخذ العينات الانتقائية. تم الحصول على البيانات من خلال أدوات الاستبيان ومعالجتها باستخدام معادلات الانحدار الخطي البسيط واختبارات ت واختبارات الفرضيات. تشير نتائج هذه الدراسة إلى أن استخدام الألعاب عبر الإنترنت لطلاب الصف الحادي عشر من المرحلة الثانوية الحكومية الحادي عشر في مدرسة بادانغسيديمبون الثانوية الحكومية ٤ في الفئة المتوسطة. إن التحصيل العلمي لطلاب الصف الحادي عشر في مادة التربية الدينية الإسلامية في مدرسة بادانغسيديمبون الثانوية الحكومية العليا ٤ في الفئة المتوسطة. من نتائج تحليل البيانات، يُستنتج من نتائج تحليل البيانات أن الألعاب عبر الإنترنت لا تؤثر بشكل كبير على التحصيل العلمي للطلاب في مواد التربية الدينية الإسلامية في الصف الحادي عشر في مدرسة بادانغسيديمبون الثانوية الحكومية ٤.

الكلمات المفتاحية : الألعاب عبر الإنترنت، الإنجاز في التعلم عبر الإنترنت

## KATA PENGANTAR



*Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Puji syukur kehadiran Allah SWT. yang telah memberikan waktu dan kesehatan kepada peneliti untuk melakukan penelitian dan menuangkannya dalam skripsi ini. Sholawat dan salam kepada Nabi Muhammad SAW. yang telah membawa manusia dari alam *jahiliyah* menuju alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan. Semoga nantinya kita semua mendapatkan syafaat beliau di *yaumul akhir*. *Aamiin*.

Skripsi yang berjudul **“Pengaruh *Game Online* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas XI IIS Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMA Negeri 4 Padangsidempuan”** ini disusun untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

Peneliti banyak mengalami kesulitan dan hambatan yang disebabkan keterbatasan referensi yang relevan dengan pembahasan dalam penelitian ini dan masih minimnya ilmu pengetahuan yang peneliti miliki. Namun berkat hidayah-Nya serta bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Dengan selesainya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, dorongan, bimbingan serta nasehat dari berbagai pihak, oleh karena itu peneliti

menyampaikan rasa hormat dan mengucapkan banyak terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Hamdan Hasibuan, M.Pd. pembimbing I sekaligus pembimbing akademik dan Ibu Lili Nur Indah Sari, M.Pd. pembimbing II yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk memberikan bimbingan dan mengarahkan peneliti dalam menyusun skripsi ini hingga selesai.
2. Bapak Dr. H. Muhammad Darwis Dasopang, M.Ag. Rektor Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.
3. Bapak Dr. Erawadi, M.Ag. Wakil Rektor I Bidang Akademik dan Kelembagaan, Bapak Dr. Anhar, M.A. selaku Wakil Rektor II Bidang Administrasi Umum Perencanaan dan Keuangan, Bapak Dr. Ikhwanuddin Harahap, M.Ag. selaku Wakil Rektor III Bidang Kemahasiswaan, Alumni dan Kerjasama Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.
4. Ibu Dr. Lelya Hilda, M.Si. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.
5. Ibu Dr. Hj. Lis Yulianti Siregar, S.Psi, M.A. Wakil Dekan Bidang Akademik, Bapak Ali Asrun Lubis, S.Ag.M.Pd. Wakil Dekan Bidang Administrasi Umum, Perencanaan dan Keuangan, dan Bapak Dr. Hamdan Hasibuan, M.Pd. Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

6. Bapak Dr. Abdusima, M.A. Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.
7. Bapak dan Ibu Dosen, staf dan pegawai, serta seluruh civitas akademik Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yang telah memberikan ilmu pengetahuan yang bermanfaat dan dukungan moral kepada peneliti selama dalam perkuliahan.
8. Bapak Kepala Perpustakaan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, beserta staf pegawai perpustakaan yang telah memberikan izin dan layanan perpustakaan yang diperlukan selama perkuliahan dan penyusunan skripsi ini.
9. Ibu Jahrona Sinaga, S.Pd. selaku Kepala Sekolah SMA Negeri 4 Padangsidempuan yang telah memberikan izin, informasi, dan inspirasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Bapak Marlan Hanapi, S.Pd.I. dan Ibu Desy Sri Haryati selaku Guru Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 4 Padangsidipuan yang telah membantu memberikan informasi terkait data-data penelitian yang dibutuhkan.
11. Teristimewa kepada Ayahanda Mukti Hidayat Pane dan Ibunda tercinta Rodiati Harahap yang telah banyak berkorban untuk segala hal dan selalu mendo'akan serta menjadi penyemangat bagi peneliti. Semoga Allah nantinya membalas perjuangan orang tua tercinta dengan surga firdaus-Nya.

12. Teruntuk saudari kembar saya Dina Fadillah Pane dan adik saya Rahmat Assyfa Pane yang telah mendukung, menyemangati dan berkontribusi kepada peneliti untuk menyelesaikan pendidikan sampai Keperguruan Tinggi.
13. Teruntuk nenek tercinta Nurwisyah Tanjung yang selalu memberikan dukungan dan do'a terbaiknya kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
14. Teruntuk para sepupu dari pihak Ayah dan dari pihak Ibu khususnya Kak Mita Yasmina Harahap yang selalu memberikan motivasi dan nasehat kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
15. Sahabat dan teman-teman seperjuangan saya (Lisa Indriani Harahap, Leli Safitri Nasution, Fitriani Siregar, Rizky Marito Hasibuan, Khairunnisa Dalimunthe, Yessy Yunita Harahap, Mutiara Sarifah Harahap, Siti Ermaida Hasibuan dan Fatimah Siregar) yang selalu memberi semangat, bantuan, dukungan dan do'a yang selalu memotivasi peneliti demi penyelesaian skripsi ini.
16. Semua pihak yang belum disebut, baik langsung maupun tidak langsung dalam proses penyusunan skripsi. Peneliti hanya dapat memberikan ucapan terimakasih dengana tulus serta iringan do'a.
17. *Last but not least, I wanna thank me. I wanna thank me for believing in me. I wanna thank me for doing all this hard work. I wanna thank me for having no days off. I wanna thank me for never quitting.*

Bantuan, bimbingan, dan motivasi yang telah Bapak/Ibu dan saudara/I berikan amatlah berguna. Semoga Allah SWT memberikan imbalan dari apa yang

telah diberikan kepada peneliti. Akhir kata, peneliti menyadari sepenuhnya bahwa apa yang peneliti paparkan dalam skripsi ini masih jauh dari apa yang diharapkan. Untuk itu, peneliti mengharapkan saran dan kritik yang konstruktif dari semua pihak demi kesempurnaan di masa yang akan datang. Mudah-mudahan skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembacanya serta dapat memberikan kontribusi bagi peningkatan kualitas pendidikan. *Aamiin ya rabbal alamin.*

Padangsidempuan, 2024

Peneliti

**DINI FADILLAH PANE**  
**NIM. 19 201 00289**

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Pedoman Transliterasi Arab Latin yang merupakan hasil keputusan bersama (SKB) Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I. Nomor: 158 Tahun 1987 dan Nomor: 0543b/U/1987.

### A. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf. Dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus. Berikut ini daftar huruf Arab yang dimaksud dan transliterasinya dengan huruf latin:

Tabel 0.1: Tabel Transliterasi Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
أ	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Ša	š	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ḥa	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	d	De
ذ	Žal	ž	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	r	er
ز	Zai	z	zet
س	Sin	s	es
ش	Syin	sy	es dan ye
ص	Šad	š	es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)

ظ	Za	z	zet (dengan titik di bawah)
ع	`ain	`	koma terbalik (di atas)
غ	Gain	g	ge
ف	Fa	f	ef
ق	Qaf	q	ki
ك	Kaf	k	ka
ل	Lam	l	el
م	Mim	m	em
ن	Nun	n	en
و	Wau	w	we
ه	Ha	h	ha
ء	Hamzah	‘	apostrof
ي	Ya	y	ye

## B. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau *monoftong* dan vokal rangkap atau *diftong*.

### 1. Vokal Tunggal

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tabel 0.2: Tabel Transliterasi Vokal Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
َ	Fathah	a	a
ِ	Kasrah	i	i
ُ	Dammah	u	u

## 2. Vokal Rangkap

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf sebagai berikut:

Tabel 0.3: Tabel Transliterasi Vokal Rangkap

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
...يَ	Fathah dan ya	ai	a dan u
...وُ	Fathah dan wau	au	a dan u

Contoh:

- كَتَبَ      kataba
- فَعَلَ      fa`ala
- سِئِلَ      suila
- كَيْفَ      kaifa
- حَوْلَ      haula

## C. Maddah

*Maddah* atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda sebagai berikut:

Tabel 0.4: Tabel Transliterasi *Maddah*

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
...أَ...إِ...يَ	Fathah dan alif atau ya	ā	a dan garis di atas
...يِ	Kasrah dan ya	ī	i dan garis di atas
...وُ	Dammah dan wau	ū	u dan garis di atas

Contoh:

- قَالَ qāla
- رَمَى ramā
- قِيلَ qīla
- يَقُولُ yaqūlu

#### D. Ta' Marbutah

Transliterasi untuk ta' marbutah ada dua, yaitu:

1. Ta' marbutah hidup : Ta' marbutah hidup atau yang mendapat harakat fathah, kasrah, dan dammah, transliterasinya adalah "t".
2. Ta' marbutah mati : Ta' marbutah mati atau yang mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah "h".
3. Kalau pada kata terakhir dengan ta' marbutah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka ta' marbutah itu ditransliterasikan dengan "h".

Contoh:

- رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ raudah al-atfāl/raudahtul atfāl
- الْمَدِينَةُ الْمُنَوَّرَةُ al-madīnah al-munawwarah/al-madīnatul munawwarah
- طَلْحَةَ talhah

## **E. Syaddah (Tasydid)**

Syaddah atau tasydid yang dalam tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda syaddah atau tanda tasydid, ditransliterasikan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda syaddah itu.

Contoh:

- نَزَّلَ nazzala
- الْبِرُّ al-birr

## **F. Kata Sandang**

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu ال, namun dalam transliterasi ini kata sandang itu dibedakan atas:

### **1. Kata sandang yang diikuti huruf syamsiyah**

Kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiyah ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf “l” diganti dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.

### **2. Kata sandang yang diikuti huruf qamariyah**

Kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariyah ditransliterasikan dengan sesuai dengan aturan yang digariskan di depan dan sesuai dengan bunyinya.

Baik diikuti oleh huruf syamsiyah maupun qamariyah, kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan tanpa sempang.

Contoh:

- الرَّجُلُ ar-rajulu

- الْقَلَمُ            al-qalamu
- الشَّمْسُ           asy-syamsu
- الْجَلَالُ           al-jalālu

### G. Hamzah

Hamzah ditransliterasikan sebagai apostrof. Namun hal itu hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan di akhir kata. Sementara hamzah yang terletak di awal kata dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa alif.

Contoh:

- تَأْخُذُ            ta'khuzu
- سَيِّئٌ            syai'un
- النَّوْءُ            an-nau'u
- إِنَّ                inna

### H. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata, baik fail, isim maupun huruf ditulis terpisah. Hanya kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harkat yang dihilangkan, maka penulisan kata tersebut dirangkaikan juga dengan kata lain yang mengikutinya.

Contoh:

- وَ إِنَّ اللَّهَ فَهُوَ خَيْرُ الرَّازِقِينَ            Wa innallāha lahuwa khair ar-rāziqīn/

Wa innalāha lahuwa khairurrāziqīn

- بِسْمِ اللَّهِ مَجْرَاهَا وَ مُرْسَاهَا

Bismillāhi majrehā wa mursāhā

## I. Penulisan Kata Arab yang Lazim digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dalam tulisan bahasa Indonesia, atau sudah sering ditulis dalam bahasa Indonesia, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya kata *Al-Qur'an*, *Sunnah*, *khusus* dan *umum*. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka mereka harus ditransliterasikan secara utuh.

## J. Huruf Kapital

Meskipun dalam sistem tulisan Arab huruf capital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf kapital seperti apa yang berlaku dalam EYD, di antaranya: huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri dan permulaan kalimat. Bilamana nama diri itu didahului oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Contoh:

- الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ

Alhamdu lillāhi rabbi al-`ālamīn/

Alhamdu lillāhi rabbil `ālamīn

- الرَّحْمَنُ الرَّحِيمُ

Ar-rahmānir rahīm/Ar-rahmān ar-rahīm

Penggunaan huruf awal kapital untuk Allah hanya berlaku bila dalam tulisan Arabnya memang lengkap demikian dan kalau penulisan itu disatukan dengan kata lain sehingga ada huruf atau harakat yang dihilangkan, huruf kapital tidak dipergunakan.

Contoh:

- اللهُ غَفُورٌ رَحِيمٌ                      Allaāhu gafūrun rahīm
  
- لِلّٰهِ الْأُمُورُ جَمِيعًا                      Lillāhi al-amru jamī`an/Lillāhil-amru jamī`ans

## DAFTAR ISI

SAMPUL DEPAN	
HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	
SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING	
SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI	
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	
DEWAN PENGUJI SIDANG MUNAQASYAH	
SURAT PENGESAHAN DEKAN	
ABSTRAK .....	i
KATA PENGANTAR .....	iv
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN .....	ix
DAFTAR ISI .....	xvii
DAFTAR TABEL .....	xix
DAFTAR GAMBAR .....	xx
DAFTAR LAMPIRAN .....	xxi
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	8
C. Batasan Masalah .....	9
D. Definisi Operasional Variabel .....	9
E. Rumusan Masalah .....	11
F. Tujuan Penelitian .....	11
G. Kegunaan Penelitian .....	11
H. Sistematika Pembahasan .....	12
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>14</b>
A. Kerangka Teori .....	14
1. <i>Game Online</i> .....	14
a. Pengertian <i>Game Online</i> .....	14
b. Penggunaan <i>Game Online</i> .....	16
c. Indikator <i>Game Online</i> .....	18
d. Jenis-jenis <i>Game Online</i> .....	19
e. Faktor Penyebab Kecanduan <i>Game Online</i> .....	23
f. Dampak Kecanduan <i>Game Online</i> .....	26
g. Cara Mengatasi Kecanduan <i>Game Online</i> .....	28
2. Prestasi Belajar .....	30
a. Pengertian Prestasi Belajar .....	30
b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar .....	36
c. Aspek Prestasi Belajar .....	39
3. Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam .....	40
a. Pengertian Pendidikan Agama Islam .....	40
b. Tujuan Pendidikan Agama Islam .....	43
c. Fungsi Pendidikan Agama Islam .....	43
B. Penelitian yang Relevan .....	44

C. Kerangka Berpikir .....	48
D. Hipotesis.....	50
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>51</b>
A. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	51
B. Jenis dan Metode Penelitian.....	51
C. Populasi dan Sampel .....	53
D. Instrumen Penelitian.....	55
E. Pengembangan Instrumen .....	57
F. Teknik Pengumpulan Data .....	60
G. Teknik Analisis Data .....	62
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN .....</b>	<b>67</b>
A. Deskripsi Data.....	67
1. Deskripsi Data Penggunaan <i>Game Online</i> Siswa .....	68
2. Deskripsi Data Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa ...	70
B. Pengujian Persyaratan Analisis .....	71
1. Uji Normalitas .....	71
2. Uji Homogenitas .....	73
C. Uji Hipotesis .....	74
1. Uji Regresi Linear Segerhana .....	74
2. Uji t (Signifikan Parsial) .....	75
D. Pembahasan.....	76
E. Keterbatasan Penelitian.....	77
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>79</b>
A. Kesimpulan .....	79
B. Implikasi.....	80
C. Saran-Saran .....	80

**DAFTAR PUSTAKA**  
**LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Prestasi Belajar Siswa .....	7
Tabel 3.1 Populasi Penelitian .....	54
Tabel 3.2 Sampel Penelitian .....	55
Tabel 3.3 Kisi-kisi Umum Instrumen Variabel Penelitian.....	57
Tabel 3.4 Hasil Uji Validitas Angket <i>Game Online</i> .....	58
Tabel 3.5 Hasil Uji Validitas Angket Menggunakan SPSS Ver 23.....	59
Tabel 3.6 Hasil Uji Reliabilitas Angket <i>Game Online</i> SPSS Ver 23.....	59
Tabel 3.7 Bobot Skor.....	61
Tabel 3.8 Kisi-kisi Angket <i>Game Online</i> .....	61
Tabel 3.9 Rumus Kategorisasi 3 Kriteria .....	62
Tabel 4.1 Data Penggunaan <i>Game Online</i> dan Prestasi Belajar Siswa .....	67
Tabel 4.2 Rangkuman Deskripsi Data Penggunaan <i>Game Online</i> .....	68
Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Penggunaan <i>Game Online</i> .....	69
Tabel 4.4 Kategorisasi Penggunaan <i>Game Online</i> Siswa Kelas XI IIS .....	69
Tabel 4.5 Rangkuman Deskripsi Data Prestasi Belajar PAI Siswa .....	70
Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi Prestasi Belajar PAI Siswa.....	71
Tabel 4.7 Kategorisasi Prestasi Belajar PAI Siswa .....	71
Tabel 4.8 Uji Normalitas Teknik <i>Kolmogorov Smirnov</i> .....	72
Tabel 4.9 Uji Homogenitas .....	73
Tabel 4.10 Uji Regresi Linear Sederhana .....	74
Tabel 4.11 Uji t (Signifikan parsial).....	76

## DAFTAR GAMBAR

- Gambar 2.1 Pengaruh *Game Online* Terhadap Prestasi Belajar Siswa  
Gambar 1 Mobile Legends  
Gambar 2 PUBG Mobile  
Gambar 3 Free Fire  
Gambar 4 Higgs Domino  
Gambar 5-8 Nilai Akhir Semester Pendidikan Agama Islam XI IIS 1  
Gambar 9-10 Nilai Akhir Semester Pendidikan Agama Islam XI IIS 2  
Gambar 11-13 Dokumentasi pengisian angket oleh siswa di kelas XI IIS 1  
Gambar 14-16 Dokumentasi pengisian angket oleh siswa di kelas XI IIS 2

## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Angket *Game Online*
- Lampiran 2. Hasil Uji Validitas Angket *Game Online* Menggunakan SPSS
- Lampiran 3. Hasil Uji Reliabilitas Angket *Game Online* Menggunakan SPSS
- Lampiran 4. Tabulasi Angket *Game Online*
- Lampiran 5. Tabel Nilai  $r$  *Product Moment*
- Lampiran 6. Titik Presentase Distribusi Nilai  $t$  ( $df=1-40$ )
- Lampiran 7. Deskripsi Data Variabel X (*Game Online*)
- Lampiran 8. Deskripsi Data Variabel Y (Prestasi Belajar PAI)
- Lampiran 9. Kategorisasi Penggunaan *Game Online*
- Lampiran 10. Kategorisasi Prestasi Belajar
- Lampiran 11. *Output* SPSS
- Lampiran 12. *Game Online* yang dimainkan Siswa
- Lampiran 13. Dokumen Nilai Akhir Semester Pendidikan Agama Islam Siswa  
Kelas XI IIS 1 dan XI IIS 2
- Lampiran 14. Dokumentasi

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi dan informasi yang semakin pesat memberikan kemudahan dan manfaat bagi masyarakat di era modern ini. Salah satu perkembangan teknologi yang semakin pesat adalah penggunaan internet yang saat ini sudah sangat mudah untuk diakses dari berbagai macam tempat. Perkembangan internet ini memberikan kemudahan kepada penggunanya untuk memperoleh informasi baik dalam negeri maupun luar negeri. Penggunaan internet tersebut tidak hanya memiliki fitur untuk mencari informasi, tetapi juga untuk berkomunikasi antar sesama pengguna tanpa harus bertemu secara langsung, bahkan saat ini internet memiliki fitur untuk hiburan yaitu *game online*.<sup>1</sup>

*Game online* sebagai salah satu jenis hiburan terbaru, serta yang menyediakan fitur-fitur baru yang jumlahnya beragam dan semakin mudahnya koneksi internet membuat *game online* semakin menjamur di Indonesia. Penggunaan *game online* ini pun sudah merambah di berbagai kalangan usia, gender dan sosial ekonomi.<sup>2</sup> *Game online* adalah *game* berbasis jaringan internet

---

<sup>1</sup> Fadly Robert Mais, dkk., “Kecanduan Game Online Dengan Insomnia Pada Remaja”, *Jurnal Keperawatan*, Volume 08, No. 02, Agustus 2020, hlm. 19.

<sup>2</sup> Mirza Farhani Adam dan Abdul Rahman, “Dampak Game Online Bagi Pelajar”, *Journal of Art, Humanity & Social Studies*, Volume 03, No. 02, 2023, hlm. 403.

dimana pemainnya dapat bermain secara *online* dan dapat diakses oleh banyak orang serta dapat menggunakan komputer, laptop, ponsel *smartphone* dan tablet.<sup>3</sup>

*Game online* juga dapat diartikan sebagai suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet, *game* ini bisa dimainkan di perangkat komputer (PC), laptop, *handphone* serta perangkat lainnya. *Game online* dapat dimainkan oleh banyak pemain melalui internet dan mempunyai berbagai macam jenis *game* mulai dari berbasis teks hingga yang berbasis grafik kompleks yang membentuk dunia virtual dan dimainkan oleh banyak pemain secara bersama-sama.<sup>4</sup> *Game online* yang paling diminati akhir-akhir ini seperti *Mobile Legend*, *PUBG Mobile*, *Free Fire*, dan *Higgs Domino*.

*Game online* merupakan permainan yang dilakukan secara *online* dengan menggunakan jaringan internet dan *smartphone*. *Game online* memiliki daya tarik tersendiri bagi para *gamer*. Tampilan dan tantangan *game* membuat para penggemar *game* menjadi semakin tertarik untuk menggunakannya. Apalagi dengan *game online* yang dapat dengan mudah digunakan dimana saja tanpa menggunakan perangkat yang berat dan susah. Cukup punya modal *smartphone* dan kuota internet, *game online* pun sudah bisa dengan mudah dan cepat digunakan penggunanya.<sup>5</sup>

---

<sup>3</sup> Hadisaputra, dkk., "Fenomena Kecanduan Game Online Di Kalangan Remaja Pedesaan (Studi Kasus Dua Desa Di Sulawesi Selatan)", *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, Volume 02, No. 02, Agustus 2022, hlm. 392.

<sup>4</sup> Yusrizal Firdaus, dkk., "Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna Game Online", *Jurnal Riset Terapan Akuntansi Politeknik Negeri Sriwijaya*, Volume 02, No. 02, Juli 2018, hlm. 169.

<sup>5</sup> Mertika dan Dewi Mariana, "Fenomena Game Online di Kalangan Anak Sekolah Dasar", *Journal of Educational Review and Research*, Volume 3, No. 2, December 2020, hlm. 99-100.

*Game online* menjadi trend baru yang banyak diminati karena seseorang tidak lagi bermain sendirian, tetapi memungkinkan bermain bersama puluhan orang sekaligus. Kini pemain *game* sudah dapat bermain dengan pemain-pemain lain dari tempat yang berbeda, bahkan antar bangsa dan negara. *Game online* ini memberikan suasana baru dimana interaksi sosial dengan orang lain semakin luas, yang dibarengi dengan keasyikan bermain *game*.<sup>6</sup>

*Game online* dapat memberikan beberapa keterampilan untuk siswa dan melatih kecerdasan siswa. *Game online* dapat meningkatkan keterampilan membaca, menulis dan berbahasa inggris. *Game online* dapat meningkatkan kemampuan otak siswa untuk memperbaiki atau menganalisis suatu masalah. Sehingga siswa lebih mudah untuk memecahkan masalah, menjadi lebih kreatif dan imajinatif. Tingkat kreativitas siswa juga dilatih dengan bermain *game*, selalu muncul ide-ide baru dalam menata sesuatu untuk mencapai puncak kemenangan.<sup>7</sup>

Menurut Wildan dan Eni, bermain *game online* yang berlebihan dapat mengakibatkan kecanduan dan mempengaruhi prestasi akademik, yang menimbulkan sifat malas, yang dimana hal tersebut dapat berimbas terhadap prestasi akademik yang didapat oleh siswa.<sup>8</sup> Hal yang sama juga disampaikan oleh Yusufroni, kecanduan *game online* yang berlebihan dapat memberikan pengaruh buruk terhadap diri siswa. Siswa melupakan pekerjaan lain seperti belajar dan

---

<sup>6</sup> Mega Sriulina Sihaloho, "Kajian Game Online Terhadap Anak Di Bawah Umur Di Kelurahan Bahu Kecamatan Malayang Kota Manado (Studi Kasus Pada Anak Di Bawah Umur 12 Tahun)", *Jurnal Holistik*, Volume 13, No. 01, Januari-Maret 2020, hlm. 2.

<sup>7</sup> Hadisaputra, "Strategi Pemanfaatan Game Online Dalam Mendidik Anak Usia Dini", *Indonesian Journal of Early Childhood Education*, Volume 05, No. 01, Juni 2022, hlm. 5.

<sup>8</sup> Wildan Muhammad Haidar dan Eni Rindi Antika, "Prestasi Akademik Siswa Ditinjau Dari Kecanduan Bermain Game Online Mobile Legends", *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, Volume 05, No. 03, Februari 2022, hlm. 324.

bahkan selalu mengabaikan tugas-tugas yang diberikan kepadanya yang dimana hal tersebut dapat berimbas terhadap prestasi belajar yang didapatkan oleh siswa tersebut.<sup>9</sup>

Prestasi belajar adalah hasil yang didapat sebagai kesan yang menghasilkan perubahan dalam diri seseorang karena latihan dalam belajar. Prestasi diperoleh dari hasil belajar setelah dievaluasi dan dinilai bisa rendah, sedang atau tinggi. Prestasi belajar adalah kapasitas untuk mengatasi hal-hal yang merepotkan, mengalahkan, mencocokkan, juga mengungguli siswa yang berbeda sambil mengalahkan hambatan dan mencapai harapan yang tinggi.<sup>10</sup> Prestasi belajar adalah hasil yang dicapai dari hasil latihan, pengalaman yang didukung oleh kesadaran. Jadi prestasi belajar merupakan hasil dari perubahan dalam proses belajar.<sup>11</sup>

Prestasi belajar merupakan salah satu gambaran tingkat keberhasilan siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Prestasi belajar merupakan hasil belajar yang diperoleh oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru. Prestasi belajar ini juga dapat dijadikan sebagai indikator kualitas dan kuantitas pengetahuan yang telah dikuasai siswa.

Dikalangan masyarakat muda, *game online* sangat digandrungi karena dapat dijadikan sebagai wadah untuk menghabiskan waktu senggang atau sekedar mengisi waktu kosong. Namun dengan terus menerus bermain *game online* dapat

---

<sup>9</sup> Yusufri Zentrato, "Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa", *Jurnal Pendidikan*, Volume 01, No. 01, Mei 2022, hlm. 144.

<sup>10</sup> Yuliana Nelisma, dkk., "Hubungan Aktivitas Belajar Dengan Prestasi Siswa SMKN 1 Pasaman, Kabupaten Pasaman Barat", *Jurnal Konseling Gusjigang*, Volume 04, No. 01, Juni 2018, hlm. 4.

<sup>11</sup> Lutfi Gusmawati, dkk., "Upaya Peningkatan Prestasi Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar", *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, Volume 02, No. 01, April 2020, hlm. 37.

menyebabkan penggunaannya mengalami kecanduan. Kecanduan *game online* apabila berlangsung dalam kurun waktu yang lama akan berdampak relatif serius bagi penggunaannya dalam berbagai bidang, misalnya bolos sekolah, enggan untuk mengerjakan tugas, hingga menurunnya prestasi belajar.

Dalam pandangan Islam sendiri tersirat dalam surah Al-Mu'minun (23): 1-3 yang berbunyi:

قَدْ أَفْلَحَ الْمُؤْمِنُونَ ﴿١﴾ الَّذِينَ هُمْ فِي صَلَاتِهِمْ خَاشِعُونَ ﴿٢﴾ وَالَّذِينَ هُمْ عَنْ  
اللَّغْوِ مُعْرِضُونَ ﴿٣﴾

Artinya: *Sungguh beruntung orang-orang yang beriman, (yaitu) orang-orang yang khusyuk dalam sholatnya, dan orang-orang yang menjauhkan diri dari (perbuatan dan perkataan) yang tidak berguna.*<sup>12</sup>

Berdasarkan ayat tersebut dapat dipahami bahwa diantara mereka yang akan memperoleh keberuntungan adalah orang yang menjauhkan diri atau tidak memberi perhatian secara lahir dan batin dari perbuatan dan perkataan yang tidak berguna, yaitu sesuatu yang sebenarnya di satu sisi tidak dilarang, namun di sisi lain tidak ada mendatangkan manfaat. Seseorang hendaknya mengisi waktu dengan hal-hal yang positif dan bermanfaat, sedangkan orang yang kecanduan *game online* akan menghabiskan waktunya dengan terus menerus bermain *game* sehingga pekerjaan lainnya akan terbengkalai dan hal tersebut merupakan perkara yang sia-sia dan tidak bermanfaat.

Dalam islam diajarkan untuk meninggalkan perbuatan yang sia-sia dan tidak bermanfaat. Anjuran tersebut terdapat dalam hadits berikut:

<sup>12</sup> QS. Al-Mu'minun (23): 1-3.

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ: قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ: «مِنْ حُسْنِ إِسْلَامِ الْمَرْءِ تَرْكُهُ مَا لَا يَعْنِيهِ». حَدِيثٌ حَسَنٌ، رَوَاهُ التِّرْمِذِيُّ وَغَيْرُهُ هَكَذَا

Artinya: Abu Hurairah ra. berkata, Rasulullah SAW. bersabda: “Di antara (tanda) kebaikan keislaman seseorang adalah ia meninggalkan perkara yang tak berguna baginya.” (Hadits hasan diriwayatkan oleh Tirmidzi dan yang lainnya).<sup>13</sup>

Hadits di atas menjelaskan bahwa seorang muslim hendaknya meninggalkan hal yang sia-sia dan tidak bermanfaat. Waktu luang sebaiknya diisi hanya dengan hal yang bermanfaat untuk dunia dan akhirat.

Berdasarkan hasil observasi awal peneliti di SMA Negeri 4 Padangsidimpuan menemukan fenomena bahwa banyak siswa yang membawa *handphone* ke sekolah meskipun hal tersebut sudah dilarang oleh pihak sekolah. Beberapa siswa bermain *game online* melalui *handphone* pada saat istirahat, les kosong, dan pada jam pembelajaran yang sedang berlangsung. Siswa lebih mementingkan bermain *game online* dan tidak memperdulikan kegiatan lainnya yaitu seperti melalaikan tugas sekolah sehingga banyak siswa yang kerap tidak mengerjakan tugas sekolah dan malah mengerjakan tugas tersebut ketika pagi hari di sekolah dengan menyalin tugas sekolah teman sekelasnya.<sup>14</sup>

Berdasarkan hasil pengamatan awal yang peneliti lakukan di SMA Negeri 4 Padangsidimpuan bahwa ada beberapa siswa yang belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yaitu 78. Berikut akan dipaparkan data prestasi belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam siswa kelas XI IIS 1 dan XI IIS 2 dari guru bidang studi, yaitu:

<sup>13</sup> Imam An-Nawawi, النووية الأربعون, Terj. Agus Waluyo, *Hadits Arbain An-Nawawiyah Terjemah Bahasa Indonesia*, (Surabaya: a|w Publisher, 2005), hlm. 14-15.

<sup>14</sup> Observasi di SMA Negeri 4 Padangsidimpuan, pada tanggal 20 Juni 2023.

**Tabel 1.1**  
**Prestasi Belajar Siswa**

No.	Kelas	Jumlah Siswa	≤ 78	≥ 78
1.	XI IIS 1	30	6	24
2.	XI IIS 2	35	5	25

*Data: Nilai Tengah Semester*

Penggunaan *game online* yang berlebihan dapat dikatakan sebagai kecanduan *game online*. Kecanduan *game online* yang dialami oleh siswa akan mempengaruhi minat belajar sehingga mengurangi waktu belajar dan mengurangi konsentrasi serta fokus belajar dan mengakibatkan prestasi belajar siswa akan menurun. Akibat kecanduan *game online*, siswa mengalami dorongan untuk bergerak atau melakukan secara terus menerus untuk bermain *game online*, menjauhkan diri dari sesuatu yang lain kecuali *game online*, terus menerus bermain *game online* dan tidak berhenti bermain sampai mereka merasa puas dan lupa waktu untuk belajar.

Dukungan dari berbagai pihak sangat diperlukan untuk mengontrol berbagai dampak negatif yang timbul akibat kecanduan *game online*, salah satunya adalah guru. Guru diharapkan bisa ikut aktif dalam mengawasi perkembangan siswa agar tidak menjadi kecanduan bermain *game online*. Hal yang dapat dilakukan guru untuk mengawasi agar siswa tidak kecanduan bermain *game online* yaitu dengan cara menyisipkan pesan tentang bahaya atau dampak buruk dari kegemaran *game online* pada saat menjelaskan suatu materi pelajaran kepada siswa, guru dapat bekerjasama dengan orangtua tentang upaya-upaya yang akan dilakukan untuk mengawasi siswa, guru atau pihak sekolah dapat melakukan razia untuk menahan benda-benda yang tidak ada kaitannya dengan sekolah dan yang terakhir guru bisa memberikan tugas kelompok kepada siswa agar siswa

dapat berinteraksi dengan temannya dan mengalihkan perhatiannya dari *game online*.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh *Game Online* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas XI IIS Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 4 Padangsidempuan”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, peneliti mengidentifikasi masalah penelitian sebagai berikut:

1. Perkembangan kemajuan teknologi menyebabkan penyebaran *game online* semakin luas.
2. Permainan *game online* begitu menggejala dan mempengaruhi kehidupan siswa.
3. Banyak siswa yang kecanduan bermain *game online* dan melupakan kewajibannya untuk belajar.
4. Kecanduan siswa dalam bermain *game online* menyebabkan penurunan prestasi belajarnya.
5. Prestasi belajar siswa SMA Negeri 4 Padangsidempuan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam masih ada yang rendah, dimana rata-rata nilai ujian masih dibawah KKM.

### C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti melakukan pembatasan masalah untuk menghindari meluasnya pokok pembahasan dengan memfokuskannya pada:

1. Penggunaan *game online* dikalangan siswa kelas XI IIS di SMA Negeri 4 Padangsidempuan.
2. Prestasi belajar siswa kelas XI IIS mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 4 Padangsidempuan selama 1 semester.
3. Pengaruh yang signifikan antara *game online* terhadap prestasi belajar siswa kelas XI IIS mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 4 Padangsidempuan.

### D. Definisi Operasional Variabel

#### 1. *Game Online*

*Game online* adalah *game* atau permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi online. *Game online* juga dapat diartikan sebagai *game* komputer yang dimainkan oleh multi pemain melalui internet. Dalam memainkan *game online* terdapat dua perangkat penting yang harus dimiliki yaitu seperti perangkat komputer dengan spesifikasi yang memadai dan koneksi dengan internet.<sup>15</sup>

*Game online* adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet. *Game online* tidak terbatas pada perangkat yang digunakan,

---

<sup>15</sup> Andri Arif Kustiawan dan Andy Widhiya Bayu Utomo, *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan*, (Cet. I; Magetan: CV. AE Media Grafika, 2019), hlm. 5-6.

*game online* bisa dimainkan di komputer, laptop, *smartphone* bahkan ditablet sekalipun.<sup>16</sup>

*Game online* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah *game online* yang sedang banyak dimainkan oleh siswa pada saat ini yaitu *Mobile Legend*, *PUBG Mobile*, *Free Fire*, dan *Higgs Domino*. Adapun cara mengukur variabel ini adalah dengan instrumen pengumpulan data yaitu angket.

## 2. Prestasi Belajar

Prestasi belajar adalah pencapaian siswa terhadap materi yang telah mereka terima dalam proses pendidikan dalam jangka waktu tertentu.<sup>17</sup> Pada dunia pendidikan prestasi belajar pada siswa sangat memiliki potensi besar untuk menentukan kualitas dari siswa itu sendiri baik di bidang akademik maupun di non akademik yang nantinya prestasi tersebut dapat dikembangkan ketika siswa tersebut telah lulus dalam jenjang pendidikan umum dasar.<sup>18</sup>

Dalam penelitian ini prestasi belajar yang dimaksud adalah nilai akhir semester yang diperoleh siswa untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam setelah adanya kegiatan belajar mengajar baik dari segi kognitif, afektif dan psikomotorik. Adapun cara mengukur variabel ini adalah dengan instrumen pengumpulan data yaitu dokumen.

---

<sup>16</sup> Nur Sukma Putri Hasibuan, dkk., “Studi Kasus Dampak Game Online Terhadap Perilaku Agresif Anak Di Kab. Padang Lawas Sumatera Utara”, *Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini*, Volume 02, No. 01, Juni 2022, hlm. 105.

<sup>17</sup> Nurhamida Siregar dan Nur Fauziah Siregar, “Pengaruh Metode Snowball Throwing Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa SMAN 4 Padangsidimpuan”, *Jurnal Darul 'Ilmi*, Volume 08, No. 02, Desember 2020, hlm. 215.

<sup>18</sup> Abdul Sattar Daulay, “Upaya Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa”, *Jurnal Darul 'Ilmi*, Volume 10, No. 02, Desember 2022, hlm. 275.

### **E. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang maka peneliti merumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

- 1 Bagaimana penggunaan *game online* dikalangan siswa kelas XI IIS di SMA Negeri 4 Padangsidempuan?
- 2 Bagaimana prestasi belajar siswa kelas XI IIS mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 4 Padangsidempuan?
- 3 Apakah terdapat pengaruh signifikan *game online* terhadap prestasi belajar siswa kelas XI IIS mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 4 Padangsidempuan?

### **F. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1 Untuk mengetahui penggunaan *game online* dikalangan siswa kelas XI IIS di SMA Negeri 4 Padangsidempuan.
- 2 Untuk mengetahui prestasi belajar siswa kelas XI IIS mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 4 Padangsidempuan.
- 3 Untuk mengetahui pengaruh signifikan *game online* terhadap prestasi belajar siswa kelas XI IIS mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 4 Padangsidempuan.

### **G. Kegunaan Penelitian**

Kegunaan dalam penelitian ini terbagi dalam dua kategori yaitu sebagai berikut:

### 1. Secara Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan, utamanya tentang hal-hal yang berhubungan dengan pengaruh *game online* terhadap prestasi belajar serta sebagai rujukan bagi pengembangan penelitian selanjutnya.

### 2. Secara Praktis

- a. Bagi peneliti, untuk mengetahui dampak yang dimiliki *game online* terhadap siswa.
- b. Bagi sekolah, memberikan batasan kepada siswa agar tidak berlarut-larut dalam bermain *game online*.
- c. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat berfungsi sebagai informasi dan pengetahuan baru tentang pengaruh *game online* terhadap prestasi belajar siswa.

## **H. Sistematika Pembahasan**

Agar penelitian ini terarah dan memudahkan peneliti dalam penyusunan, maka sistematika penulisan dalam penelitian ini adalah:

Bab I terdapat pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, definisi operasional variabel, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, dan sistematika pembahasan.

Bab II terdapat landasan teori yang terdiri dari kerangka teori, penelitian yang relevan, kerangka berpikir, dan hipotesis.

Bab III terdapat metodologi penelitian yang terdiri dari lokasi dan waktu penelitian, jenis dan metode penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian,

pengembangan instrumen, teknik pengumpulan instrumen, dan teknik analisis data.

Bab IV terdapat hasil penelitian yang terdiri dari deksripsi data, pengujian persyaratan analisis, uji hipotesis, pembahasan dan keterbatasan penelitian.

Bab V terdapat penutup yang terdiri dari kesimpulan dan saran-saran.

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Kerangka Teori

##### 1. *Game Online*

###### a. Pengertian *Game Online*

*Game online* adalah gabungan dari dua kata yang berasal dari bahasa Inggris. *Game* artinya adalah permainan dan *online* yaitu perangkat elektronik yang terhubung ke jaringan internet. Jadi pengertian *game online* secara keseluruhan adalah permainan yang menggunakan perangkat elektronik dan terhubung ke internet.<sup>19</sup>

*Game online* adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer (LAN atau internet), sebagai medianya. Biasanya permainan *game online* disediakan sebagai tambahan layanan perusahaan penyedia jasa *online*, atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut.<sup>20</sup>

*Game online* adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet. *Game online* sering juga disebut dengan *multiplayer online game* karena melibatkan banyak pemain sekaligus untuk saling berinteraksi satu sama lain dalam waktu yang bersamaan,

---

<sup>19</sup> Mutiah Tilqa Rizkiah, dkk., “Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Keterampilan Sosial Siswa Sekolah Dasar Kabupaten Sigi, Sulawesi Tengah”, *Journal of Education*, Volume 02, No. 06, 2022, hlm. 53.

<sup>20</sup> Sri Wahyuni Adiningtiyas, “Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online”, *Jurnal Kopasta*, Volume 04, No. 01, 2017, hlm. 32.

dan hal inilah yang membuat pemain *game online* menjadi semakin ketagihan. *Game online* adalah permainan yang dimainkan secara *online* dengan media elektronik. *Game online* juga dapat dimainkan secara berkelompok menggunakan jaringan internet sebagai penghubung antar perangkat.<sup>21</sup>

*Game online* adalah permainan video yang dimainkan selama beberapa bentuk jaringan komputer, menggunakan komputer pribadi atau konsol video *game*. Jaringan ini biasanya internet atau teknologi setara, tetapi *game* selalu digunakan apa pun teknologi yang saat ini: modem sebelum Internet, dan keras kabel terminal sebelum modem.<sup>22</sup>

*Game online* adalah permainan yang dapat dimainkan oleh banyak orang pada waktu bersamaan melalui jaringan internet. *Game online* dapat dimainkan di berbagai *platform*, seperti komputer pribadi (PC), konsol *game* (alat khusus untuk bermain *game*) dan *smartphone*. Saat ini, *game online* seperti *Mobile Legend (ML)*, *Arena of Valor (AoV)*, *Clash of Clans (CoC)*, *Fortnite*, *Dota 2* dan *Player Unknown's Battle Ground (PUBG)* merupakan salah satu kegiatan rekreasi yang paling luas terlepas dari budaya, usia, dan jenis kelamin.<sup>23</sup>

Jadi yang dimaksud dengan *game online* adalah sebuah permainan yang dimainkan dengan sambungan internet melalui jaringan komputer

---

<sup>21</sup> Nik Haryanti, dkk., "Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Dan Motivasi Belajar Siswa MI Miftahul Huda Sendang Tulungagung", *Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa dan Pendidikan*, Volume 02, No. 03, Agustus 2022, hlm. 132.

<sup>22</sup> Krista Surbakti, "Pengaruh Game Online Terhadap Remaja", *Jurnal Curere*, Volume 01, No. 01, April 2017, hlm. 30.

<sup>23</sup> Eryzal Novrialdy, "Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak Dan Pencegahannya", *Jurnal Buletin Psikologi*, Volume 27, No. 02, 2019, hlm. 149.

(*computer network*), bisa menggunakan PC (*personal computer*), atau konsol *game* biasa, dan biasanya dimainkan oleh banyak pemain dalam waktu yang bersamaan dimana antar pemain bisa saling tidak mengenal.

#### **b. Penggunaan *Game Online***

*Game* dengan vasilitas *online* via internet menawarkan fasilitas lebih dibandingkan dengan *game* biasa (seperti *video game*) karena pemain itu bisa berkomunikasi dengan pemain lain diseluruh penjuru dunia melalui *chatting*.<sup>24</sup> Munculnya *game online* sebagai perkembangan teknologi di era modern ini perlu disikapi dengan berbagai sudut pandang baik positif maupun negatif tergantung penggunaanya.

Tujuan positif dalam penggunaan *game online* yang dijelaskan dalam penelitian Tarisha Indrawan dan Yuli Candrasari yakni sebagai berikut:

##### 1) *Game online* digunakan untuk melakukan interaksi

Penggunaan *game online* bagi remaja sebagai wadah bagi mereka untuk melakukan interaksi dengan sesama pemain, bahkan mereka sampai menjalin pertemanan karena sering bermain bersama. *Game online* juga menjadi wadah untuk mencari teman baru karena lebih mudah mencari teman melalui *game online* dibandingkan dengan interaksi secara langsung

---

<sup>24</sup> Ridwan Syahrhan, "Ketergantungan Online Game Dan Penanganannya", *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*, Volume 01, No. 01, Juni 2015, hlm. 85.

2) *Game online* yang digunakan untuk mengisi waktu luang

*Game online* digunakan sebagai sebuah kegiatan untuk mengisi waktu luang karena kemudahan bermain tanpa perlu keluar rumah dan banyak gerak, hanya memerlukan internet dan *gadget*.

3) *Game online* digunakan untuk mengubah perasaan

*Game online* memiliki kegunaan sebagai suatu hal yang bisa mengubah perasaan, dari yang awalnya merasa sedih atau gusar akan menjadi lebih tenang bahkan senang setelah bermain *game online*.

4) *Game online* dapat memenuhi kebutuhan terhadap pengakuan

*Game online* dapat digunakan untuk mendapatkan pujian dan penghargaan yang bisa diraih jika mendapatkan rank yang tinggi.<sup>25</sup>

Ketergantungan para remaja dalam bermain *game online* mempengaruhi perilaku dalam kehidupannya sehari-hari seperti yang dijelaskan dalam penelitian Muhammad Amin Nasution, dkk. sebagai berikut:

- 1) Siswa sering berkumpul untuk bermain *game online* di satu tempat dan bermain bersama hingga larut malam hingga membuat siswa lupa waktu.
- 2) Siswa yang kecanduan *game online* cenderung tidak aktif dalam kegiatan-kegiatan di masyarakat.

---

<sup>25</sup> Tarisha Indrawan dan Yuli Candrasari, "Penggunaan Game Online Dalam Kehidupan Remaja Di Kota Surabaya (Studi Fenomenologi Pada Remaja Awal Yang Gemar Bermain Game Online), *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, Volume 06, No. 09, September 2023, hlm. 6806-6808.

- 3) Siswa yang kecanduan *game online* terkadang berbicara kasar, menggunakan kata-kata yang kasar kepada teman-teman mereka, seperti menghina dan mengejek.<sup>26</sup>

**c. Indikator *Game Online***

*Game online* dapat diakses dengan menggunakan kuota internet atau *online*. *Game online* dapat dimainkan di komputer, laptop bahkan dengan *handphone*. Indikator kebiasaan dalam bermain *game online* menurut Taufik yang dikutip oleh Nurullita yaitu sebagai berikut:

- 1) Tempat bermain *game online*

Tempat bermain *game online* adalah tempat yang biasa digunakan oleh para siswa menghabiskan waktunya untuk bermain *game online*. Terdapat beberapa tempat yang dijadikan sebagai tempat bermain *game online* seperti warnet (warung internet), rumah, kafe, dan lain-lain.

- 2) Waktu dalam bermain *game online*

Bermain *game online* menghabiskan banyak waktu, biasanya para *gamers* menghabiskan waktu kurang lebih selama 3-5 jam untuk sekali permainan *game online*. Bagi siswa, waktu yang digunakan untuk bermain *game* adalah waktu usai pembelajaran yang seharusnya digunakan untuk beristirahat di rumah.

---

<sup>26</sup> Muhammad Amin Nasution, dkk., “Dampak Game Online Terhadap Perilaku Sosial Siswa SMPN 1 Puncak Sorik Marapi: Sebuah Analisis Fenomenologis”, *Jurnal Acta Islamica Councensia*, Volume 02, No. 02, 2022, hlm. 78-79.

### 3) Jenis *game online*

Jenis *game online* yang biasa dimainkan oleh siswa antara lain *point blank*, *ragnarox*, *mafia wars*, dan lain-lain. Jenis *game online* tersebut melibatkan sebuah kelompok bermain dari berbagai *gamers* yang berasal dari penjuru dunia. *Gamers* biasa mengakses *game* tersebut melalui *facebook*.

### 4) Kecenderungan mengerjakan tugas daripada bermain *game online*

Kecenderungan mengerjakan tugas daripada bermain *game online* kurang terlihat pada siswa yang menyukai permainan *game online*. *Gamers* khususnya untuk siswa cenderung memilih bermain *game* dibandingkan mengerjakan tugas sekolahnya.<sup>27</sup>

## d. Jenis-jenis *Game Online*

*Game online* merupakan salah satu jenis permainan komputer yang memanfaatkan media jaringan komputer baik berupa LAN atau internet. *Game online* memiliki jenis yang banyak, mulai dari permainan sederhana berbasis teks sampai permainan yang menggunakan grafik kompleks dan membentuk dunia virtual yang ditempati oleh banyak pemain sekaligus. Berikut ini adalah jenis-jenis *game online* yang banyak dimainkan siswa:

### 1) *Mobile Legend*

*Game Mobile Legend Bang Bang* (MLBB) yang rilis pada tanggal 11 Juli 2016 diterbitkan oleh Moonton. MLBB sendiri

---

<sup>27</sup> Nurullita Rizki Pangestika, Pengaruh Game Online Terhadap Konsentrasi Dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar, *Skripsi*, (Purwokerto: Universitas Muhammadiyah Purwokerto, 2017), hlm. 10-11.

adalah sebuah *game* bergenre *multiplayer online battle arena* (MOBA). *Multiplayer game* itu sendiri adalah jenis *game* yang dimainkan secara bersamaan dengan lebih dari dua orang bahkan ribuan orang bila memainkannya secara *online*. Pemain akan berada di sebuah dunia virtual untuk melawan musuh, yang menggunakan konsep strategi.<sup>28</sup>

*Mobile Legend* adalah permainan MOBA yang menerapkan sistem pertandingan 5 vs 5 dengan beragam pilihan hero yang memiliki rolenya masing-masing, mulai dari *marksman*, *assassins*, *fighter*, *mage*, *tank*, hingga *support*. Kedua tim masing-masing berjuang untuk mencapai dan menghancurkan markas musuh sambil mempertahankan markas sendiri untuk mengendalikan tiga jalur, yaitu jalur atas, tengah dan bawah yang terhubung ke setiap markas.

## 2) *PUBG Mobile*

*PlayerUnknown's Battlegrounds* (sering disingkat PUBG) adalah sebuah permainan dengan genre *battle royale*, yang memiliki tiga cara dalam bermain yaitu *solo*, *duo* dan *squad*. Di dalam *gameplay*-nya akan ada 100 orang pemain bertempur dan bertahan hidup agar menjadi pemenang dan untuk pemenang pada setiap permainan akan mendapatkan sebuah gelar *winner-winner*

---

<sup>28</sup> Daniel P Bangun dan Elza Ismy Sara Sintia Harahap, "Fenomena Bermain Game Online Mobile Legend Terhadap Perilaku Komunikasi Antar Pribadi Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Darma Agung Medan", *Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, Volume 06, No. 01, April 2021, hlm. 3.

*chicken dinner* (WWCD). *PUBG Mobile* pertama kali dirilis secara global pada bulan Maret tahun 2018.<sup>29</sup>

*PUBG Mobile* memiliki fitur permainan yang mirip dengan yang asli. Pemain terjun payung ke pulau terpencil dan berjuang untuk tetap bertahan sebagai pemain terakhir. Bersaing sendiri atau dalam tim yang terdiri dari dua atau empat orang, tergantung pada mode permainan yang dipilih sebelum pertandingan dimulai.

### 3) *Free Fire*

*Free Fire* bergenre peperangan yang bersifat *battle royale*, dimana pemain dapat membentuk tim dan harus bertahan sampai semua lawan dapat dikalahkan, tim yang dapat bertahan sampai akhirnya yang akan memenangkan permainan tersebut. Permainan *Free Fire* mempertemukan 50 sampai 52 pemain dalam satu map yang luas dimana di awal permainan seluruh pemain diterjunkan dari pesawat dan bebas memilih tempat untuk lokasi penerjunan, di lokasi penerjunan pemain harus mencari senjata dan alat medis agar bisa melawan pemain lain dan bertahan hidup.<sup>30</sup>

Dalam mode *squad*, seseorang yang terkena ledakan akan berada dalam kondisi *hit* tetapi jika itu terjadi pada mode *solo*, pemain tersebut akan langsung mati. Waktu bermain yang lama

---

<sup>29</sup> Aris Setiawan dan Triyono, “Kepuasan Hidup Pada Pemain Game Online Player Unknown’s Battlegrounds Mobile (PUBGM)”, *Jurnal Psikologi*, Volume 15, No. 01, Juni 2022, hlm. 80-81.

<sup>30</sup> Ady Abdul Azis dan Syarip Hidayat, “Pengaruh Game Online Free Fire Terhadap Karakter Tanggung Jawab Siswa Sekolah Dasar”, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Volume 09, No. 02, 2022, hlm. 273-274.

dan peta yang luas tidak akan membuat permainan berakhir jika tidak ada zona bahaya. Di luar zona aman, darah pemain akan terus berkurang. Jika pemain berada di area aman yang terlalu kecil, adrenalin pemain akan ikut meningkat mengingat sebentar lagi pemain harus bermigrasi ke zona lain.

#### 4) *Higgs Domino*

*Higgs Domino Island* atau yang sering disebut *Scatter* adalah sebuah aplikasi permainan atau *game online* yang bisa di unduh secara gratis di *google Play Store* dan dapat dimainkan dengan mudah pada *handphone android*, aplikasi ini memuat banyak fitur-fitur permainan, baik itu berupa permainan kartu, slot, dadu dan banyak lagi.<sup>31</sup>

Ada ketentuan yang harus dipenuhi oleh para pengguna jika ingin menikmati permainan-permainan yang ada dalam aplikasi ini, yaitu keharusan memiliki *chip* (jumlah atau nilai nominal tertentu). *Chip* tersebut menjadi modal untuk pemain bisa memasuki dan memainkan jenis permainan yang ingin dimainkan, jika pemain tidak memiliki *chip* tersebut, maka otomatis pemain tersebut tidak akan dapat bermain dalam aplikasi ini. Keharusan memiliki *chip* tersebut ternyata menjadi pemicu timbulnya jual beli *chip* dikalangan pengguna aplikasi tersebut, adanya fasilitas yang memungkinkan para pemain dapat mengirimkan atau berbagi *chip*

---

<sup>31</sup> Jupalman Welly Simbolon, "Aplikasi Game Online Higgs Domino Island Di Kalangan Mahasiswa Dalam Perspektif Patologi Sosial", *Jurnal Ilmiah Sosiologi Agama*, Volume 05, No. 01, Juni 2022, hlm. 70.

kepada sesama pemain, akhirnya dimanfaatkan oleh pemain yang memiliki *chip* banyak untuk menukar atau memperjualbelikan *chip*nya dengan sejumlah uang untuk dikirimkan kepada pemain yang sudah kehabisan *chip*.<sup>32</sup>

#### e. Faktor Penyebab Kecanduan *Game Online*

Kecanduan *game online* sebagai gangguan psikis yang sering tidak diakui keberadaannya yang mempengaruhi kemampuan penggunanya yang dapat menyebabkan masalah relasional, pekerjaan, dan sosial dimana telah membuat anak mulai kehilangan batas waktu penting dalam kehidupannya, menghabiskan lebih sedikit waktu dengan keluarga, dan perlahan-lahan menarik diri dari rutinitas kehidupan normal anak. Anak mengabaikan hubungan sosial dengan teman-temannya dan akhirnya kehidupannya jadi tidak terkendali karena internet termasuk *game online* telah mengambil alih pikirannya.<sup>33</sup>

Kecanduan *game online* dalam perspektif Islam termasuk *israf* yang artinya dalam bahasa Indonesia adalah berlebih-lebihan. Asal kata dari *israf* adalah *sarafa* yang artinya menyimpang atau melampaui batas dari hal-hal yang semestinya.<sup>34</sup> Ayat yang menunjukkan *israf* dilarang dalam Islam salah satunya ada dalam surah Al-A'raf (7): 31 yang berbunyi:

---

<sup>32</sup> Jupalman Welly Simbolon, "Aplikasi Game Online...", hlm. 71

<sup>33</sup> Ridwan Syahrani, "Ketertarikan Online Game...", hlm. 88.

<sup>34</sup> Nurul Arifin dan Wiryo Nuryono, "Studi Kepustakaan Kecanduan Game Online Dalam Perspektif Islam Dan Cara Penanganannya", *Jurnal BK UNESA*, Volume 12, No. 01, 2021, hlm. 612.



وَأَصْبِرْ نَفْسَكَ مَعَ الَّذِينَ يَدْعُونَ رَبَّهُمْ بِالْغَدَاةِ وَالْعَشِيِّ يُرِيدُونَ  
 وَجْهَهُ ۗ وَلَا تَعْدُ عَيْنَاكَ عَنْهُمْ تُرِيدُ زِينَةَ الْحَيَاةِ الدُّنْيَا ۗ وَلَا تُطِعْ مَنْ  
 أَغْفَلْنَا قَلْبَهُ عَن ذِكْرِنَا وَاتَّبَعَ هَوَاهُ وَكَانَ أَمْرُهُ فُرُطًا ﴿٢٨﴾

Artinya: *Dan bersabarlah engkau (Muhammad) bersama orang-orang yang menyeru Tuhannya pada pagi dan petang hari dengan mengharap keridaan-Nya. Janganlah kedua matamu berpaling dari mereka karena mengharapkan perhiasan kehidupan dunia. Janganlah engkau mengikuti orang yang hatinya telah Kami lalaikan dari mengingat Kami serta menuruti hawa nafsunya dan keadaannya sudah melewati batas.*<sup>37</sup>

Dalam ayat tersebut dijelaskan bahwa manusia tidak boleh terlalu mengikuti keinginannya hingga melewati batas, sama halnya dengan mengikuti kemaunan untuk terus menerus bermain *game online* sehingga melalaikan hal lainnya dan memperingatkan kepada manusia agar tidak sampai menjadi seperti itu.

Terdapat faktor internal dan faktor eksternal yang menyebabkan terjadinya kecanduan *game online* pada anak, diantaranya adalah:

- 1) Faktor-faktor internal yang menyebabkan terjadinya kecanduan *game online*, sebagai berikut:
  - a) Keinginan yang kuat dari diri remaja untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam *game online*.
  - b) Ketidakmampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya juga penyebab timbulnya kecanduan terhadap *game online*.

---

<sup>37</sup> QS. Al-Kahf (18): 28.

- c) Rasa bosan yang dirasakan remaja ketika berada di rumah atau di sekolah.
  - d) Kurangnya *self control* dalam diri siswa, sehingga siswa kurang mampu mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain *game online* secara berlebihan.<sup>38</sup>
- 2) Faktor-faktor eksternal yang menyebabkan terjadinya kecanduan *game online* pada remaja, sebagai berikut:
- a) Lingkungan yang kurang terkontrol, karena melihat teman-temannya yang lain banyak yang bermain *game online*.
  - b) Kurang memiliki hubungan sosial yang baik, sehingga siswa memilih alternatif bermain *game* sebagai aktivitas yang menyenangkan.
  - c) Harapan orang tua yang melambung terhadap anaknya untuk mengikuti berbagai kegiatan seperti kursus atau les, sehingga kebutuhan primer anak, seperti kebersamaan, bermain dengan keluarga menjadi terlupakan.<sup>39</sup>

#### **f. Dampak Kecanduan *Game Online***

*Game online* mempunyai beberapa dampak apabila kita memainkannya, dampak tersebut timbul dengan sendirinya dalam tubuh. *Game* jika dimainkan dengan bijak akan menghasilkan dampak positif dan jika dimainkan secara berlebihan maka akan menghasilkan dampak negatif.

---

<sup>38</sup> Sri Wahyuni Adiningtyas, "Peran Guru Dalam...", hlm. 34.

<sup>39</sup> Risca Pramudia Trisnani dan Silvia Yula Wardani, *Stop Kecanduan Game Online*, (Madiun: UNIPMA PRESS, 2018) hlm. 20.

Dampak positif *game online* antara lain dapat menambah intelegensia, menambah konsentrasi, meningkatkan ketajaman mata, meningkatkan kemampuan berbahasa inggris, membantu bersosialisasi, meningkatkan kinerja otak, meningkatkan kecepatan mengetik, menghilangkan stres, memulihkan kondisi tubuh. Dampak negatif *game online* yaitu menimbulkan adiksi (kecanduan), mendorong melakukan hal-hal negatif, berbicara kasar dan kotor, terbengkalainya kegiatan di dunia nyata, perubahan pola makan dan istirahat, pemborosan, dan mengganggu kesehatan.<sup>40</sup>

Menurut Ghuman & Griffiths yang dikutip dalam jurnal Eryzal Novrialdy, bahwa ada masalah yang timbul dari aktivitas bermain *game online* yang berlebihan, diantaranya kurang peduli terhadap kegiatan sosial, kehilangan kontrol atas waktu, menurunnya prestasi akademik, relasi sosial, finansial, kesehatan, dan fungsi kehidupan lain yang penting. Bahaya utama yang ditimbulkan akibat kecanduan *game online* adalah penggunaan waktu yang berlebihan untuk bermain *game online* membuat terganggunya kehidupan sehari-hari. Gangguan ini secara nyata mengubah prioritas remaja, yang menghasilkan minat sangat rendah terhadap sesuatu yang tidak terkait *game online*. Remaja yang kecanduan *game online* semakin tidak mampu untuk mengatur

---

<sup>40</sup> Krista Surbakti, "Pengaruh Game Online...", 34–36.

waktu bermain. Akibatnya, remaja mengabaikan dunia nyata dan peran di dalamnya.<sup>41</sup>

Selain dampak negatif yang ditimbulkan oleh aktifitas bermain *game online*, ada juga dampak positif yang bisa menjadi nilai lebih dari bermain *game* diantaranya, mendapatkan teman baru, mampu mempelajari komputer lebih baik dengan bahasa inggris dalam *game* dan bahasa internet, meningkatkan konsentrasi dan strategi. Hal tersebut diharapkan dapat lebih menonjol jika diterapkan dalam perilakunya. Penguasaan komputer saat ini sangat diperlukan guna peningkatan daya imajinasi dan kreasi dalam pembangunan. Hampir semua bidang keilmuan menggunakan perangkat komputer sebagai sarana penunjang utama dalam menjalankan kegiatannya. Fenomena ini kadang-kadang tidak diberikan tindak lanjut kepada siswa gemar bermain *game online* yang menguasai komputer sehingga kesannya siswa tersebut hanya bermain *game* untuk kesenangan semata.<sup>42</sup>

#### **g. Cara Mengatasi Kecanduan Game Online**

Kecanduan *game online* adalah ketergantungan individu secara berlebihan terhadap *game online* yang pada akhirnya akan menimbulkan efek negatif pada fisik maupun psikologis individu.

Beberapa cara untuk mengatasi kecanduan *game online* yaitu sebagai berikut:

##### 1) *Attention Switching*

---

<sup>41</sup> Eryzal Novrialdy, "Kecanduan Game Online...", hlm. 150.

<sup>42</sup> Ridwan Syahrhan, "Ketergantungan Online Game...", hlm. 90.

*Attention switching* adalah kegiatan yang dilakukan untuk mengalihkan perhatian pemain dari keterlibatan yang berlebihan terhadap *game online*. Kegiatan ekstrakurikuler seperti olahraga dapat membuat remaja tidak terlalu fokus pada *game online* dan dapat mengurangi tingkat bermain serta pada akhirnya mengurangi tingkat kecanduan *game online*.<sup>43</sup>

## 2) *Dissuasion*

*Dissuasion* merupakan salah satu langkah untuk mencegah adiksi *game online* dengan cara memberikan intervensi berupa nasihat, argumentasi, bujukan, gertakan, atau bahkan paksaan.<sup>44</sup>

## 3) *Education*

*Education* mengacu pada pengetahuan atau fokus upaya pendidikan yang bertujuan pada kognisi seseorang. *Education* sebagian besar ditujukan untuk membangun dasar kognitif yang baik dan dapat dikelola sendiri. Artinya, individu harus aktif dalam memastikan dirinya agar terhindar dari kecanduan *game online* (misalnya, dengan membaca artikel surat kabar atau menonton berita TV tentang topik tersebut).<sup>45</sup>

## 4) *Parental Monitoring*

*Parental monitoring* adalah upaya yang dilakukan orang tua dalam memperhatikan anaknya. Pengawasan orang tua menjadi

---

<sup>43</sup> Eryzal Novrialdy, "Kecanduan Game Online...", hlm. 152.

<sup>44</sup> Desy Kusumaningrum, "Adiksi Game Online: Dampak Dan Pencegahannya", *Jurnal Medika Hutama*, Volume 02, No. 04, Juli 2021, hlm. 1234.

<sup>45</sup> Eryzal Novrialdy, "Kecanduan Game Online...", hlm. 152.

salah satu faktor yang penting untuk mencegah adiksi *game online* pada anak.<sup>46</sup>

##### 5) *Resource Restriction*

*Resource restriction* adalah pembatasan berbagai sumber daya untuk bermain *game online*. Orang tua dapat membuat batasan atau kebijakan yang mengatur terkait akses dari *game online* seperti orangtua yang tidak memberikan biaya kepada anaknya untuk pembelian *game online*.<sup>47</sup>

##### 6) *Perceived Cost*

Biaya yang dikeluarkan untuk *game online* juga berpengaruh pada kecenderungan untuk bermain *game online*. Strategi pencegahan dan pengurangan adiksi *game online* berfokus pada kenaikan harga *game online* dapat mengurangi kecenderungan untuk bermain *game online*.<sup>48</sup>

## 2. Prestasi Belajar

### a. Pengertian Prestasi Belajar

Prestasi belajar merupakan gabungan dari dua kata, yaitu “prestasi” dan “belajar”. Pada setiap kata tersebut memiliki makna tersendiri. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, prestasi adalah hasil yang telah dicapai (dari yang telah dilakukan, dikerjakan, dan sebagainya). Prestasi dapat diartikan sebagai hasil yang diperoleh karena adanya aktivitas belajar yang telah dilakukan. Kata prestasi berasal dari bahasa

---

<sup>46</sup> Desy Kusumaningrum, “Adiksi Game Online...”, hlm. 1234.

<sup>47</sup> Eryzal Novrialdy, “Kecanduan Game Online...”, hlm. 153.

<sup>48</sup> Desy Kusumaningrum, “Adiksi Game Online...”, hlm. 1234.

Belanda yaitu *prestatie*. Kemudian dalam bahasa Indonesia menjadi prestasi yang berarti hasil usaha.<sup>49</sup>

Prestasi merupakan kumpulan hasil akhir dari suatu pekerjaan yang telah dilakukan. Menurut Djamaroh yang dikutip dalam jurnal Ahmad Syafi'i, dkk., "prestasi sebagai hasil kegiatan usaha belajar yang dinyatakan dalam bentuk, angka, huruf, maupun kalimat yang dapat mencerminkan hasil yang telah dicapai oleh setiap siswa."<sup>50</sup>

Sementara menurut Bukhari M. Ed yang dikutip dalam jurnal Fitriyana Mawarni dan Yessi Fitriani, "prestasi dapat diartikan sebagai hasil yang telah dicapai atau hasil yang sebenarnya dicapai."<sup>51</sup>

Prestasi adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan baik secara individu atau kelompok. Menurut Mas'ud Hasan Abdul Dahar, prestasi adalah apa yang telah dapat diciptakan, hasil pekerjaan, hasil yang menyenangkan hati yang diperoleh dengan keuletan kerja. Menurut Purwodarminto, prestasi adalah hasil sesuatu yang telah dicapai. Prestasi berdasarkan para tokoh tersebut dapat dikerucutkan menjadi suatu kegiatan yang menghasilkan.<sup>52</sup>

Belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan melibatkan dua unsur, yaitu jiwa dan raga. Belajar juga dapat diartikan sebagai

---

<sup>49</sup> Moh. Zaiful Rosyid, *Prestasi Belajar*, (Cet. I; Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi, 2019), hlm. 5.

<sup>50</sup> Ahmad Syafi'i, dkk., "Studi Tentang Prestasi Belajar Siswa Dalam Berbagai Aspek Dan Faktor Yang Mempengaruhi", *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, Volume 02, No. 02, Juli 2018, hlm. 118.

<sup>51</sup> Fitriyana Mawarni dan Yessi Fitriani, "Peningkatan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Materi Pokok Teks Eksposisi Di Kelas X IPA 2 SMA Negeri 1 Sembawa Kabupaten Banyuwasin", *Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*, Volume 09, No. 02, 2019, hlm. 4.

<sup>52</sup> Moh. Zaiful Rosyid, *Prestasi Belajar...*, hlm. 6.

serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif dan psikomotor.<sup>53</sup>

Belajar merupakan kegiatan penting yang harus dilakukan setiap orang secara maksimal untuk dapat menguasai atau memperoleh sesuatu. Belajar juga dapat didefinisikan sebagai suatu usaha atau kegiatan yang bertujuan mengadakan perubahan di dalam diri seseorang, mencakup perubahan tingkah laku, sikap, kebiasaan, ilmu pengetahuan, keterampilan, dan sebagainya.<sup>54</sup> Belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman. Pengertian lain dari belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan.<sup>55</sup>

Berikut akan disajikan definisi belajar menurut beberapa ahli yang dikutip dalam buku Muhibbin Syah:

- 1) Skinner, seperti yang dikutip Barlow dalam bukunya *Educational Psychology: The Teaching-Leaching Process*, berpendapat bahwa belajar adalah suatu proses adaptasi (penyesuaian tingkah laku) yang berlangsung secara progresif. Berdasarkan eksperimennya, B. F. Skinner percaya bahwa proses adaptasi tersebut akan

---

<sup>53</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Cet. III; Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2011), hlm. 13.

<sup>54</sup> Dalyono, *Psikologi Pendidikan*, (Cet. II; Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2001), hlm. 48–49.

<sup>55</sup> Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Cet. XVIII; Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2016), hlm. 27–28.

mendatangkan hasil yang optimal apabila ia diberi penguat (*reinforcer*).

- 2) Chaplin dalam *Dictionary of Psychology* membatasi belajar dengan dua macam rumusan. Rumusan pertama, Belajar adalah perolehan perubahan tingkah laku yang relatif menetap sebagai akibat latihan dan pengalaman. Rumusan kedua, Belajar ialah proses memperoleh respons-respons sebagai akibat adanya latihan khusus.
- 3) Hintzman dalam bukunya *The Psychology of Learning and Memory* merumuskan belajar sebagai suatu perubahan yang terjadi dalam diri organisme, manusia atau hewan, disebabkan oleh pengalaman yang dapat mempengaruhi tingkah laku organisme tersebut.
- 4) Dalam buku *Psychology of Learning*, Wittig mendefinisikan belajar sebagai perubahan yang relatif menetap yang terjadi dalam segala macam/keseluruhan tingkah laku suatu organisme sebagai hasil pengalaman.
- 5) Dalam kamus *Dictionary of Psychology*, Rober membatasi belajar dengan dua macam defenisi. Pertama, belajar adalah proses memperoleh pengetahuan. Kedua, belajar adalah suatu perubahan kemampuan bereaksi yang relatif langgeng sebagai hasil latihan yang diperkuat.<sup>56</sup>

---

<sup>56</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Cet. I; Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2003), hlm. 65–66.

Berdasarkan beberapa pengertian belajar dari para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah laku baik melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek-aspek kognitif, afektif dan psikomotorik untuk memperoleh tujuan tertentu.<sup>57</sup> Belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks. Sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri. Siswa adalah penentu terjadinya atau tidak terjadinya proses belajar. Proses belajar terjadi berkat siswa memperoleh sesuatu yang ada di lingkungan sekitar. Lingkungan yang dipelajari oleh siswa berupa keadaan alam, benda-benda, hewan, tumbuh-tumbuhan, manusia, atau hal-hal yang dijadikan bahan belajar.<sup>58</sup>

Prestasi dalam belajar adalah hasil dari pengukuran terhadap peserta didik yang meliputi faktor kognitif, afektif dan psikomotorik setelah mengikuti proses pembelajaran yang diukur dengan menggunakan instrumen tes atau instrumen yang relevan. Prestasi belajar adalah penilaian pendidikan tentang kemajuan siswa dalam segala hal yang dipelajari di sekolah yang menyangkut pengetahuan atau keterampilan yang dinyatakan sesudah hasil penelitian. Prestasi belajar adalah hasil yang dicapai oleh siswa selama proses belajar mengajar dalam kurun waktu tertentu. Hasil pengukuran dari belajar tersebut diwujudkan dalam bentuk angka, huruf, simbol, maupun

---

<sup>57</sup> Aunurrahman, *Belajar Dan Pembelajaran*, (Cet. X; Bandung: Alfabeta, 2016), hlm. 35.

<sup>58</sup> Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar Dan Pembelajaran*, (Cet. IV; Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010), hlm. 7.

kalimat yang menyatakan keberhasilan siswa selama proses pembelajaran.<sup>59</sup>

Prestasi belajar adalah nilai sebagai rumusan yang diberikan guru bidang studi mengenai kemajuan atau prestasi belajar selama masa tertentu. Menurut WS. Winkel yang dikutip dalam jurnal Fitriyana Mawarni dan Yessi Fitriani, “prestasi belajar sebagai hasil belajar yang ditampakkan oleh siswa berdasarkan kemampuan internal yang diperoleh sesuai dengan tujuan instruksional.”<sup>60</sup>

Menurut Ngalim Purwanto yang dikutip dalam jurnal Ahmad Syafi’i, dkk., “prestasi belajar adalah kemampuan maksimal dan tertinggi pada saat tertentu oleh seorang anak dalam rangka mengadakan hubungan rangsang dan reaksi yang akhirnya terjadi suatu proses perubahan untuk memperoleh kecakapan dan ketrampilan.”<sup>61</sup>

Berikut akan disajikan definisi prestasi belajar menurut beberapa ahli yang dikutip dalam jurnal Arsyil Waritsman yaitu:

- 1) Nitko dan Brookhart mendefinisikan prestasi belajar sebagai hasil perkembangan siswa yang mencakup aspek pengetahuan, keterampilan dan kemampuan yang dicapai/diperoleh setelah mengikuti pembelajaran.
- 2) Inayah menjelaskan bahwa prestasi belajar adalah cerminan dari sebuah usaha. Sehingga jika dikaitkan dalam konteks siswa dan pembelajaran dapat dikatakan bahwa semakin besar usaha siswa

---

<sup>59</sup> Moh. Zaiful Rosyid, *Prestasi Belajar...*, hlm. 8.

<sup>60</sup> Fitriyana Mawarni dan Yessi Fitriani, “Peningkatan Prestasi Belajar...”, hlm. 4.

<sup>61</sup> Ahmad Syafi’i, dkk., “Studi Tentang Prestasi...”, hlm. 118.

dalam pembelajaran, maka akan semakin baik pula pencapaian prestasi belajarnya.

- 3) Malykh berpendapat bahwa prestasi belajar sangat berkaitan dengan karakter seseorang yang juga berkontribusi terhadap kesuksesan kinerja akademik siswa.<sup>62</sup>

Berdasarkan beberapa pengertian prestasi belajar menurut para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh seseorang dalam belajar sesuai kapasitas (kemampuan, kecakapan, dan kesanggupan) yang dimilikinya. Prestasi belajar merupakan suatu pencapaian siswa di dalam suatu pembelajaran baik meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotor dan menjadi tolak ukur kinerja siswa dalam suatu pembelajaran.<sup>63</sup>

#### **b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar**

Suatu prestasi hasil dalam belajar di sekolah merupakan hasil upaya belajar yang sangat banyak dipengaruhi dengan kemampuan secara umum yang dapat kita ukur.

Menurut Muhibbin Syah, faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa dapat dibedakan menjadi tiga macam yaitu:

- 1) Faktor internal (faktor dari dalam siswa), yakni keadaan/kondisi jasmani dan rohani siswa.

---

<sup>62</sup> Arsyil Waritsman, "Hubungan Motivasi Belajar Dengan Prestasi Belajar Matematika Siswa", *Jurnal Penelitian*, Volume 02, No. 01, Mei 2020, hlm. 29.

<sup>63</sup> Noor Komari Pratiwi, "Pengaruh Tingkat Pendidikan, Perhatian Orang Tua, Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa SMK Kesehatan Di Kota Tangerang", *Jurnal Pujangga*, Volume 01, No. 02, Desember 2015, hlm. 81.

- 2) Faktor eksternal (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan disekitar siswa.
- 3) Faktor pendekatan belajar (approach to learning), yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi-materi pelajaran.<sup>64</sup>

Azza Salsabila dan Puspitasari menjelaskan bahwa terdapat 2 faktor utama yang mempengaruhi pencapaian prestasi belajar siswa yaitu sebagai berikut:

- 1) Faktor Internal, faktor internal ialah faktor yang berhubungan erat dengan segala kondisi siswa, meliputi:

- a) Kesehatan fisik

Kesehatan fisik yang prima akan mendukung seorang siswa untuk melakukan kegiatan belajar dengan baik, sehingga ia akan dapat meraih prestasi belajar yang baik pula.

- b) Psikologis

Faktor psikologis yang dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa meliputi inteligensi (*intelligence*), bakat siswa, minat dan kreativitas.

- c) Motivasi

Motivasi adalah dorongan yang menggerakkan seseorang untuk melakukan sesuatu dengan sungguh-sungguh

---

<sup>64</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Cet. XII; Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2012), hlm. 145.

d) Kondisi Psikoemosional yang Stabil

Kondisi emosi adalah bagaimana keadaan perasaan suasana hati yang dialami oleh seseorang.<sup>65</sup>

2) Faktor Eksternal, faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar individu, baik berupa lingkungan fisik maupun lingkungan sosial.

a) Lingkungan fisik sekolah (*school physical environmental*) ialah lingkungan yang berupa sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah yang bersangkutan. Kelengkapan sarana dan prasarana akan berpengaruh positif bagi siswa dalam meraih prestasi belajar.

b) Lingkungan sosial kelas (*class climate environment*) ialah suasana psikologis dan sosial yang terjadi selama proses belajar mengajar anatar guru dan murid di dalam kelas. Iklim kelas yang kondusif memacu siswa untuk bergairah dalam belajar dan mempelajari materi pelajaran yang baik.

c) Lingkungan sosial keluarga (*family sosial environment*) ialah suasana interaksi sosial antara orang tua dengan anak-anak dalam lingkungan keluarga.<sup>66</sup>

---

<sup>65</sup> Azza Salsabila dan Puspitasari, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar", *Jurnal Pendidikan dan Dakwah*, Volume 02, No. 02, Mei 2020, hlm. 284-286.

<sup>66</sup> Azza Salsabila dan Puspitasari, "Faktor-Faktor Yang...", hlm. 286–287.

### c. Aspek Prestasi Belajar

Prestasi belajar memiliki tiga aspek yang bisa menjadi indikator terhadap pencapaian dalam belajar, yaitu sebagai berikut:

#### 1) Aspek Kognitif

Aspek kognitif sebagai indikator dalam pencapaian sebuah prestasi dapat dilakukan dengan berbagai cara, baik dengan tes tulis maupun tes lisan. Aspek kognitif dapat dikelompokkan menjadi (enam) tingkatan yaitu:

- a) Tingkat pengetahuan (*knowledge*)
- b) Tingkat pemahaman (*komprensip*)
- c) Tingkat penerapan (*aplication*)
- d) Tingkat analisis (*analysis*)
- e) Tingkat sintesis (*synthesis*)
- f) Tingkat evaluasi (*evaluation*)<sup>67</sup>

#### 2) Aspek Afektif

Aspek afektif adalah ranah berfikir yang meliputi watak perilaku seperti perasaan, minat, sikap, emosi, atau nilai. Ranah afektif menentukan keberhasilan belajar seseorang. Orang yang tidak memiliki minat pada pelajaran tertentu sulit untuk mencapai keberhasilan studi secara optimal. Seseorang yang berminat dalam suatu mata pelajaran diharapkan akan mencapai hasil pembelajaran yang optimal. Prestasi yang bersifat afektif yaitu meliputi

---

<sup>67</sup> Ahmad Syafi'i, dkk., "Studi Tentang Prestasi...hlm. 118-119.

penerimaan sambutan, apresiasi (sikap menghargai), internalisasi (pendalaman), karakterisasi (penghayatan). Misal seorang siswa dapat menunjukkan sikap menerima atau menolak terhadap suatu pernyataan dari permasalahan atau mungkin siswa menunjukkan sikap berpartisipasi dalam hal yang dianggap baik.<sup>68</sup>

### 3) Aspek Psikomotorik

Psikomotorik merupakan aspek yang berhubungan dengan olah gerak seperti yang berhubungan dengan otot-otot syaraf misalnya lari, melangkah, menggambar, berbicara, membongkar peralatan atau memasang peralatan dan lain sebagainya. Gerakan dasar adalah gerakan yang mengarah pada keterampilan kompleks yang khusus. Siswa yang telah mencapai kompetensi dasar pada ranah ini mampu melakukan tugas dalam bentuk keterampilan sesuai dengan standar atau kriteria.<sup>69</sup>

## 3. Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam

### a. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam dibangun oleh dua makna esensial yakni “pendidikan” dan “agama Islam”. Pendidikan adalah bimbingan atau pimpinan secara sadar oleh pendidik terhadap perkembangan jasmani dan ruhani anak didik menuju terbentuknya kepribadian yang utama.<sup>70</sup>

---

<sup>68</sup> Ahmad Syafi'i, dkk., “Studi Tentang Prestasi...” hlm. 119-120.

<sup>69</sup> Ahmad Syafi'i, dkk., “Studi Tentang Prestasi...” hlm. 120.

<sup>70</sup> Ahmad Tafsir, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Cet. II; Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013), hlm. 34.

Pendidikan merupakan proses timbal balik dari setiap pribadi manusia dalam penyesuaian dirinya dengan masyarakat, dengan teman, dan dengan alam semesta. Pendidikan merupakan pola perkembangan yang terorganisasi dan kelengkapam dari semua potensi manusia; moral, intelektual dan jasmani (pancaindra), oleh dan untuk kepribadian individunya dan kegunaan masyarakatnya, yang diarahkan demi menghimpun semua aktivitas tersebut bagi tujuan hidupnya.<sup>71</sup>

Pendidikan merupakan suatu proses penyiapan generasi muda untuk menjalankan kehidupan dan memenuhi tujuan hidupnya secara lebih efektif dan efisien. Pendidikan lebih dari sekadar pengajaran karena pengajaran dapat dikatakan sebagai transfer ilmu belaka, bukan transformasi nilai dan pembentukan kepribadian dengan segala aspek yang dicakupnya.<sup>72</sup>

Agama bukan berasal dari bahasa Arab, sebab dalam bahasa Arab tidak dikenal istilah “Ga”. Dalam bahasa Arab dikenal istilah “*Addin*” artinya kepatuhan, kekuasaan atau kecenderungan. Islam berasal dari kata “*salima*” artinya selamat sejahtera dan “*aslama*” artinya patuh dan taat. Ada juga yang berpendapat bahwa Islam berasal dari kata “*as-salmu*”, “*as-silmu*”, “*as-salamu*” dan “*as-salamatu*” yang berarti bersih dan selamat dari kecacatan lahir dan batin, aman dan damai, tunduk dan taat. Agama Islam dengan demikian dapat diartikan sebaagai agama selamat sentosa atau agama yang bersih dan selamat

---

<sup>71</sup> Tobroni, *Pendidikan Islam*, (Jakarta: Mitra Wacana Media, 2015), hlm. 19.

<sup>72</sup> Azyumardi Azra, *Pendidikan Islam: Tradisi Dan Modernisasi Di Tengah Tantangan Milenium III*, (Cet. I; Jakarta: Kencana, 2012), hlm. 4.

dari kecacatan lahir dan batin, agama yang aman dan damai atau agama yang berdasar kepada tunduk dan taat.<sup>73</sup>

Agama Islam merupakan satu sistem akidah dan syari'ah serta akhlak yang mengatur hidup dan kehidupan manusia dalam berbagai hubungan. Agama Islam tidak hanya mengatur hubungan manusia dengan manusia dalam masyarakat termasuk dengan diri manusia itu sendiri tetapi juga dengan alam sekitarnya.<sup>74</sup>

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Agama Islam adalah usaha untuk memperkuat keimanan dan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, sesuai dengan ajaran Islam, bersifat inklusif, rasional dan filosofis dalam rangka menghormati orang lain dalam hubungan kerukunan dan kerja sama antarumat beragama dalam masyarakat untuk mewujudkan persatuan nasional.<sup>75</sup>

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam merupakan proses dan aktivitas memberi dan menerima ilmu untuk mewujudkan kedamaian.<sup>76</sup> Pendidikan Agama Islam merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang harus diikuti oleh setiap peserta didik di sekolah,

---

<sup>73</sup> Aminuddin, *Pendidikan Agama Islam Untuk Perguruan Tinggi Umum*, (Cet. III; Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia, 2014), hlm. 12–13.

<sup>74</sup> Mohammad Daud Ali, *Pendidikan Agama Islam*, (Cet. X; Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2011), hlm. 51.

<sup>75</sup> Nurdin, dkk., *Pendidikan Agama Islam Untuk Perguruan Tinggi*, (Cet. I; Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia, 2017), hlm. 1.

<sup>76</sup> Asfiati, dkk., *Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Cet. I; Jakarta: Kencana, 2022), hlm. 19.

baik tingkat SD/MI, SMP/MTs, SMA/MA, maupun Perguruan Tinggi.<sup>77</sup>

#### **b. Tujuan Pendidikan Agama Islam**

Tujuan utama dari pembelajaran Pendidikan Agama Islam adalah membentuk kepribadian pada diri peserta didik.<sup>78</sup> Darajat mengemukakan tujuan Pendidikan Agama Islam sebagai berikut:

- 1) Menumbuhkan dan mengembangkan serta membentuk sikap siswa yang positif dan disiplin serta cinta terhadap agama dalam berbagai kehidupan sebagai esensi takwa; taat kepada perintah Allah dan Rasul-Nya.
- 2) Ketaatan kepada Allah dan Rasul-Nya merupakan motivasi intrinsik siswa terhadap pengembangan ilmu pengetahuan sehingga mereka sadar akan iman dan ilmu dan pengembangannya untuk mencapai keridhaan Allah SWT.
- 3) Menumbuhkan dan membina siswa dalam memahami agama secara benar dan dengannya pula diamalkan menjadi keterampilan beragama dalam berbagai dimensi kehidupan.<sup>79</sup>

#### **c. Fungsi Pendidikan Agama Islam**

Pendidikan Agama Islam merupakan usaha sadar yang dilakukan guru dalam rangka mempersiapkan peserta didik untuk meyakini, memahami, dan mengamalkan ajaran Islam melalui kegiatan

---

<sup>77</sup> Ahmad Jaelani, "Pembelajaran PAI Pada Jenjang Madrasah Ibtidaiyah", *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Volume 01, No. 01, 2022, hlm. 28.

<sup>78</sup> Asfiati, dkk., *Pembelajaran Pendidikan...*, hlm. 35.

<sup>79</sup> Mokh. Iman Firmansyah, "Pendidikan Agama Islam: Pengertian, Tujuan, Dasar Dan Fungsi", *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Volume 17, No. 02, 2019, hlm. 84.

bimbingan, pengajaran atau pelatihan yang telah ditentukan untuk mencapai tujuan yang ditetapkan.<sup>80</sup> Pendidikan Agama Islam memiliki fungsi sebagai berikut:

- 1) Pendidikan Agama Islam memiliki fungsi penanaman nilai-nilai Islami melalui pembelajaran yang bermutu.
- 2) Pendidikan Agama Islam memiliki fungsi keunggulan baik pembelajaran maupun *output* yang dihasilkan, yakni siswa dengan pribadi insan kamil.
- 3) Pendidikan Agama Islam dengan fungsi *rahmatan lil al'amin* yang berarti siswa, baik dalam kehidupan pribadi dan sosialnya mampu menebarkan kedamaian sebagai esensi ajaran agama Islam.<sup>81</sup>

## **B. Penelitian yang Relevan**

Dalam penulisan skripsi ini peneliti menggali informasi dari penelitian-penelitian sebelumnya sebagai bahan perbandingan, baik mengenai kekurangan atau kelebihan yang sudah ada. Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Kautsar pada tahun 2019 menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan tipe penelitian deskriptif. Penelitian ini dimaksudkan untuk mendapatkan gambaran dan keterangan-keterangan mengenai pengaruh intensitas *game online* terhadap prestasi akademik peserta didik. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah

---

<sup>80</sup> Elihami, "Penerapan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Pribadi Yang Islami", *Jurnal Edumaspul*, Volume 02, No. 01, Februari 2018, hlm. 85.

<sup>81</sup> Mokh. Iman Firmansyah, "Pendidikan Agama Islam...", hlm. 87.

*purposive sampling* dan teknik pengumpulan datanya menggunakan observasi lapangan, wawancara, angket dan dokumentasi. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa tingkat intensitas/kecanduan bermain *game online* peserta didik dapat dikatakan tinggi berdasarkan olahan skor dari sebaran angket yang telah disebarkan, dengan rata-rata skor yang diperoleh sebesar 93,3 dan perolehan nilai rapor rata-rata akhir peserta didik dalam 2 semester terakhir sebesar 82,2. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa pengaruh *game online* terhadap prestasi akademik peserta didik yaitu sebesar 30% berpengaruh negatif terhadap prestasi belajar, indikasi yang dapat dilihat berupa terjadinya penurunan angka pada indeks kumulatif nilai rata-rata rapor peserta didik selama setahun yaitu dalam 2 semester terakhir.<sup>82</sup>

Persamaan penelitian di atas dengan penelitian ini adalah jenis penelitiannya yaitu sama-sama kuantitatif, teknik sampling yang digunakan juga sama-sama menggunakan *purposive sampling*, serta sama-sama menggunakan *game online* untuk variabel yang akan diteliti. Perbedaannya terletak pada teknik pengumpulan data, penelitian Kautsar menggunakan observasi lapangan, wawancara, angket dan dokumentasi sebagai teknik pengumpulan datanya sedangkan penelitian ini hanya menggunakan angket dan dokumentasi saja sebagai teknik pengumpulan datanya.

---

<sup>82</sup> Kautsar, Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Akademik Peserta Didik Di MAN 3 Aceh Besar, *Skripsi*, (Banda Aceh: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, 2019).

2. Penelitian yang dilakukan oleh Amalia Nur Fariha pada tahun 2022 menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode pendekatan *ex post facto*. Teknik sampling yang digunakan pada penelitian ini adalah *sampling jenuh* atau *sensus*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket/kuesioner, observasi dan wawancara. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara variabel X terhadap variabel Y yaitu *Game Online* dengan Motivasi Belajar Peserta didik di Madrasah Ibtidaiyah Ta'allamul Huda, dengan nilai  $t_{hitung}$  sebesar 15,134 dengan nilai signifikansi 0,000 lebih kecil dari 0,05 yang artinya variabel X (*Game Online*) berpengaruh terhadap variabel Y (Motivasi Belajar). Adapun nilai analisis korelasi/hubungan (R) yaitu sebesar 0,429. Selanjutnya besarnya nilai koefisien determinasi (R square) pada penelitian ini adalah sebesar 0,184 yang mengandung pengertian bahwa besarnya pengaruh variabel bebas (*Game Online*) terhadap variabel terikat (Motivasi Belajar) yaitu sebesar 18,4% dan sisanya sebesar 81,6% dipengaruhi oleh faktor lain.<sup>83</sup>

Persamaan penelitian di atas dengan penelitian ini adalah jenis penelitiannya yaitu sama sama kuantitatif dengan metode pendekatan *ex post facto*. Persamaan lainnya terlihat dari variabel X yaitu sama-sama meneliti tentang *game online*. Perbedaan penelitian di atas dengan penelitian ini adalah terletak pada variabel Y, penelitian di atas menggunakan motivasi belajar sebagai variabelnya sedangkan penelitian

---

<sup>83</sup> Amalia Nur Fariha, Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik MI Ta'allamul Huda, *Skripsi*, (Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2022).

ini menggunakan prestasi belajar sebagai variabelnya. Perbedaan lainnya dapat dilihat dari teknik sampling yang digunakan, penelitian di atas menggunakan *sampling jenuh* atau *sensus* sedangkan penelitian ini menggunakan *purposive sampling*.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Yaisah pada tahun 2023 menggunakan jenis penelitian kuantitatif deskriptif. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah *population sampling*. Teknik pengumpulan datanya adalah angket dan observasi. Penelitian ini menjelaskan bahwa kecanduan game online memiliki pengaruh terhadap perilaku komunikasi karena fitur-fitur yang disediakan oleh game online sangat mendukung dalam melakukan komunikasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kecanduan *game online* mempengaruhi perilaku komunikasi mahasiswa dan adanya pengaruh kecanduan *game online* terhadap perilaku komunikasi mahasiswa Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan.<sup>84</sup>

Persamaan penelitian di atas dengan penelitian ini adalah jenis penelitiannya yaitu sama-sama kuantitatif, serta menggunakan *game online* sebagai variabel penelitiannya. Perbedaan penelitian di atas dengan penelitian ini adalah terletak pada variabel Y, penelitian Yaisah menggunakan perilaku komunikasi sebagai variabelnya sedangkan

---

<sup>84</sup> Yaisah, Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Komunikasi Pada Mahasiswa Fakultas Dakwah Dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan, *Skripsi*, (Padangsidimpuan: Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan, 2023).

penelitian ini menggunakan prestasi belajar sebagai variabelnya. Perbedaan lainnya dapat dilihat dari teknik sampling yang digunakan, penelitian di atas menggunakan *population sampling* sedangkan penelitian ini menggunakan *purposive sampling*.

### C. Kerangka Berpikir

Perkembangan zaman tidak lepas dari berkembangnya teknologi *modern*, yaitu salah satunya adalah teknologi internet atau media *online*. Tidak hanya orang dewasa saja, bahkan anak-anak dan remaja sudah sangat mampu menggunakannya karena kemudahan aksesnya. Adanya internet membuat pekerjaan manusia menjadi lebih mudah dan efisien. Tidak hanya itu, internet juga menyediakan fasilitas hiburan seperti *game online*.

*Game online* ini merupakan permainan digital yang bisa dimainkan ketika perangkat terhubung ke jaringan internet sehingga memungkinkan penggunaannya untuk dapat saling berinteraksi dan terhubung dengan pemain-pemain lainnya yang mengakses *game* tersebut pada waktu yang bersamaan walaupun ditempat yang berbeda tanpa harus bertemu secara langsung. *Game online* ini banyak diminati oleh anak-anak dan remaja karena tampilannya yang semakin menarik dan kemudahan aksesnya. Kemudahan akses inilah yang akan berdampak buruk jika tidak disikapi dengan baik oleh penggunaannya.

*Game online* tidak hanya dapat diakses melalui komputer saja namun *game online* telah dapat diakses melalui *handphone*. *Handphone* merupakan sebuah perangkat telekomunikasi elektronik, dimana *handphone* memiliki

fungsi selain sebagai alat komunikasi jarak jauh juga dapat digunakan sebagai alat untuk memotret, merekam, bahkan dapat mengakses permainan. *Handphone* bukan lagi alat komunikasi yang dimiliki oleh orang tua dan orang dewasa, namun dewasa ini *handphone* sudah menjelajahi kalangan anak-anak khususnya pelajar. Tidak jarang dijumpai para siswa menggunakan *handphone* selama berjam-jam untuk bermain *game online*. Bahkan para siswa lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain *game online* daripada belajar. Hal inilah yang dapat menyebabkan prestasi belajar siswa menurun karena penggunaan waktu yang berlebihan untuk memainkan *game online*.

Prestasi belajar digunakan sebagai tolak ukur keberhasilan pembelajaran. Keberhasilan dalam belajar dapat dilihat dari prestasi belajar yang didapat siswa. Terdapat banyak faktor yang mempengaruhi prestasi belajar salah satunya adalah faktor eksternal berupa penggunaan *handphone* untuk bermain *game online* dalam kurun waktu yang lama. Bermain *game online* dengan waktu yang lama akan berpengaruh pada waktu belajar siswa yang tidak jarang pula berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa. Dengan demikian kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat digambarkan seperti gambar berikut ini:



**Gambar 2.1**  
**Pengaruh *Game Online* terhadap Prestasi Belajar Siswa**

Keterangan:

X : *Game Online*

Y : Prestasi Belajar Siswa

→ : Garis Pengaruh

#### D. Hipotesis

Hipotesis terbentuk dari susunan dua kata yaitu: *hypo* dan *thesis*. *Hypo* memiliki arti dibawah dan *tesa* mengandung arti kebenaran. Hipotesis ini mengandung makna suatu dugaan sementara. Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang kebenarannya harus diuji secara empiris. Hipotesis menyatakan hubungan apa yang kita cari atau ingin kita pelajari. Hipotesis adalah keterangan sementara dari hubungan fenomena-fenomena yang kompleks. Oleh karena itu, perumusan hipotesis menjadi sangat penting dalam sebuah penelitian.<sup>85</sup>

Berdasarkan landasan teoritis dan kerangka berpikir yang dikemukakan di atas, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

$H_0$  : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara *game online* terhadap prestasi belajar siswa kelas XI IIS mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 4 Padangsidempuan.

$H_a$  : Terdapat pengaruh yang signifikan antara *game online* terhadap prestasi belajar siswa kelas XI IIS mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 4 Padangsidempuan.

---

<sup>85</sup> Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, PTK, Dan Penelitian Pengembangan*, (Cet. I; Bandung: Ciptapustaka Media, 2016), hlm. 40.

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Lokasi dan Waktu Penelitian**

##### 1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di SMA Negeri 4 Padangsidimpuan yang beralamat di jalan Sutan Soripada Mulia Nomor 38, Sadabuan, kecamatan Padangsidimpuan Utara, kota Padangsidimpuan, provinsi Sumatera Utara. Alasan peneliti memilih lokasi ini karena peneliti menemukan masalah seperti yang peneliti uraikan pada latar belakang yaitu *game online* yang dimainkan siswa memiliki pengaruh terhadap prestasi belajar siswa.

##### 2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan sejak bulan Agustus tahun 2023 sampai bulan Mei tahun 2024.

#### **B. Jenis dan Metode Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dan menggunakan penelitian *ex post facto*. Penelitian kuantitatif adalah merupakan metode untuk menguji teori-teori tertentu dengan cara meneliti hubungan antarvariabel.<sup>86</sup> Penelitian kuantitatif memiliki cara pandang *positivisme*, yaitu cara pandang yang menyatakan bahwa eksistensi kenyataan/realitas sosial dan realitas fisik adalah *independent* atau terpisah, bebas atau berada di luar peneliti. Metode kuantitatif disebut juga metode tradisional, karena metode ini sudah cukup

---

<sup>86</sup> Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi, Dan Karya Ilmiah*, (Cet. I; Jakarta: Kencana, 2011), hlm. 38.

lama digunakan oleh para peneliti untuk melakukan penelitian, sehingga sudah mentradisi dikalangan para peneliti. Metode ini disebut metode kuantitatif karena data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik.<sup>87</sup>

Penelitian dengan pendekatan kuantitatif menekankan analisisnya pada data-data numerikal (angka) yang diolah dengan metode statistika. Pada dasarnya, pendekatan kuantitatif dilakukan pada penelitian inferensial (dalam rangka pengujian hipotesis) dan menyandarkan kesimpulan hasilnya pada suatu probabilitas kesalahan penolakan hipotesis nihil. Dengan metode kuantitatif akan diperoleh signifikansi perbedaan kelompok atau signifikansi hubungan antar variabel yang diteliti.<sup>88</sup>

Penelitian *ex post facto* adalah penyelidikan empiris yang sistematis di mana ilmuwan tidak mengendalikan variabel bebas secara langsung karena eksistensi dari variabel tersebut pada dasarnya tidak dapat dimanipulasi. Penelitian *ex post facto* juga dapat diartikan sebagai penelitian di mana peneliti berusaha menentukan penyebab atau alasan, untuk keberadaan perbedaan dalam perilaku atau status dalam kelompok individu.<sup>89</sup>

Penelitian *ex post facto* merupakan penelitian di mana variabel-variabel bebas telah terjadi ketika peneliti mulai dengan pengamatan variabel terikat dalam suatu penelitian. Pada penelitian ini, keterikatan antarvariabel bebas dengan variabel bebas, maupun antarvariabel bebas dengan variabel terikat,

---

<sup>87</sup> Marsono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Bogor: Penerbit IN MEDIA, 2014), hlm. 2.

<sup>88</sup> Saifuddin Azwar, *Metode Penelitian*, (Cet. V; Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2004), hlm. 5.

<sup>89</sup> Emzir, *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif Dan Kualitatif*, (Cet. VII; Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013), hlm. 119.

sudah terjadi secara alami, dan peneliti dengan setting tersebut ingin melacak kembali jika dimungkinkan apa yang menjadi faktor penyebabnya.<sup>90</sup>

Penelitian *ex post facto* menguji apa yang telah terjadi pada subjek. *Ex post facto* secara harfiah berarti “sesudah fakta”, karena kausa atau sebab yang diselidiki tersebut sudah berpengaruh terhadap variabel lain. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk menyelidiki apakah satu atau lebih kondisi yang sudah terjadi mungkin menyebabkan perbedaan perilaku pada subjek. Dengan kata lain, tujuan penelitian ini adalah untuk menyelidiki kemungkinan hubungan sebab akibat melalui pengamatan terhadap akibat yang telah ada dan meneliti kembali faktor-faktor penyebab dari sumber yang dapat dipercaya.<sup>91</sup>

### C. Populasi dan Sampel

#### 1. Populasi

Populasi adalah sekelompok sesuatu yang menjadi minat peneliti dimana dari kelompok itulah bisa dilakukan penganggapan umum (generalisasi) atas hasil yang diperoleh dari penelitian yang dilakukan.<sup>92</sup> Populasi adalah semua anggota kelompok manusia, binatang, peristiwa, atau benda yang tinggal bersama dalam satu tempat dan secara terencana menjadi target kesimpulan dari hasil akhir suatu penelitian.<sup>93</sup> Jadi populasi

---

<sup>90</sup> Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi Dan Praktiknya*, (Cet. V; Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2008), hlm. 165.

<sup>91</sup> Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, PTK, Dan Penelitian Pengembangan*, (Cet. I; Bandung: Ciptapustaka Media, 2016), hlm. 84.

<sup>92</sup> Tatang Ary Gumanti, dkk., *Metode Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Mitra Wacana Media, 2016), hlm. 186.

<sup>93</sup> Sukardi, *Metodologi Penelitian...*, hlm. 53.

adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.<sup>94</sup> Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IIS di SMA Negeri 4 Padangsidimpuan.

**Tabel 3.1**  
**Populasi Penelitian**

No.	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah Siswa
		L	P	
1.	XI IIS 1	18	12	30
2.	XI IIS 2	23	12	35
Jumlah				65

*Sumber: Kantor Tata Usaha SMA Negeri 4 Padangsidimpuan*

## 2. Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang mencakup beberapa anggota pilihan dari populasi tersebut. Dengan kata lain, beberapa, tetapi tidak seluruhnya, elemen dalam populasi akan merupakan sampel.<sup>95</sup> Sampel merupakan sebagian dari jumlah populasi yang dipilih untuk sumber data. Sampel harus diambil dari bagian populasi, yang dapat diambil sebagai sampel dalam hal ini adalah populasi akses, yaitu jumlah anggota kelompok yang dapat ditemui di lapangan dan bukan populasi target.<sup>96</sup> Jadi sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.<sup>97</sup>

<sup>94</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D)*, (Cet. XXVI; Bandung: Alfabeta, 2017), hlm. 117.

<sup>95</sup> Tatang Ary Gumanti, dkk., *Metode Penelitian...*, hlm. 187–188.

<sup>96</sup> Sukardi, *Metodologi Penelitian...*, hlm. 54.

<sup>97</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian...*, hlm. 118.

Teknik sampling yang digunakan oleh peneliti adalah teknik *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel dengan maksud atau tujuan tertentu. Seseorang atau sesuatu diambil sebagai sampel karena peneliti menganggap bahwa seseorang atau sesuatu tersebut memiliki informasi yang diperlukan bagi penelitiannya. *Purposive sampling* merupakan teknik penentuan sampel dengan pertimbangan khusus sehingga layak dijadikan sampel.<sup>98</sup> Alasan peneliti menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu untuk mempermudah pengambilan informasi dari sampel karena sampel terpilih adalah sampel yang memiliki kriteria yang sesuai dengan kriteria yang diteliti. Kriteria sampel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a) Siswa yang memiliki *handphone*
- b) Terinstal aplikasi *game online*
- c) Menggemari bermain *game online*

**Tabel 3.2**  
**Sampel Penelitian**

No.	Kelas	Jenis Kelamin		Sampel
		L	P	
1.	XI IIS 1	5	8	13
2.	XI IIS 2	7	0	7
Jumlah		12	8	20

#### **D. Instrumen Penelitian**

Penelitian pada dasarnya merupakan proses menemukan kebenaran dari suatu permasalahan dengan menggunakan metode ilmiah. Salah satu tahapan dalam melakukan metode ilmiah adalah pengumpulan data. Dalam

---

<sup>98</sup> Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian...*, hlm. 53.

pengumpulan data, instrumen sangat penting dalam penelitian, karena instrumen merupakan alat ukur dan akan memberikan informasi tentang apa yang kita teliti. Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Instrumen penelitian juga dapat diartikan sebagai alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian. Instrumen penelitian dibuat sesuai dengan tujuan pengukuran dan teori yang digunakan sebagai dasar.<sup>99</sup>

Instrumen sebagai alat pengumpul data harus betul-betul dirancang dan dibuat sedemikian rupa sehingga menghasilkan data empiris sebagaimana adanya.<sup>100</sup> Instrumen penelitian dibuat untuk satu tujuan penelitian tertentu yang tidak bisa digunakan oleh penelitian yang lain, sehingga peneliti harus merancang sendiri instrumen yang akan digunakan.

Instrumen penelitian digunakan untuk mengukur nilai variabel yang diteliti. Dengan demikian jumlah instrumen yang akan digunakan untuk penelitian akan tergantung pada jumlah variabel yang akan diteliti. Instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya.<sup>101</sup> Pengembangan alat pengumpulan data penelitian dilakukan dengan mengacu kepada variabel yang diteliti. Adapun variabel yang diteliti mencakup *Game Online* terhadap Prestasi Belajar Siswa. Untuk

---

<sup>99</sup> Komang Sukendra dan Kadek Surya Atmaja, *Instrumen Penelitian*, (Pontianak: Mahameru Press, 2020), hlm. 1.

<sup>100</sup> S. Margono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Cet. IV; Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2004), hlm. 155.

<sup>101</sup> Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian...*, hlm. 59.

memperoleh data yang digunakan dalam penelitian ini digunakan instrumen penelitian yang berupa angket dan dokumentasi.

**Tabel 3.3**  
**Kisi-kisi Umum Instrumen Variabel Penelitian**

<b>Variabel Penelitian</b>	<b>Sumber Data</b>	<b>Instrumen</b>
<i>Game Online (X)</i>	Siswa Kelas XI IIS	Angket
Prestasi Belajar Siswa (Y)	Siswa Kelas XI IIS	Dokumen

### **E. Pengembangan Instrumen**

Sebuah penelitian idealnya memenuhi sejumlah persyaratan untuk dapat dilanjutkan ketahap analisis. Salah satu kriteria yang menentukan kualitas data analisis adalah apakah data tersebut sudah valid atau sah (*validity*) dan/atau meyakinkan (*reability*). Dalam penelitian ini, uji coba instrumen yang dilakukan di kelas XI IIS SMA Negeri 4 Padangsidimpuan adalah sebagai berikut:

#### 1. Uji Validitas

Validitas dapat diartikan sebagai derajat untuk mana sebuah pengujian (tes) mengukur apa yang seharusnya diukur. Validitas adalah tingkat keandalan dan kesahihan alat ukur yang digunakan untuk mengukur sesuatu. Suatu instrumen dikatakan valid jika instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur.<sup>102</sup> Uji validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan program analisis statistik *IBM SPSS Statistics* versi 23.

---

<sup>102</sup> Tatang Ary Gumanti, dkk., *Metode Penelitian...*, hlm. 148.

**Tabel 3.4**  
**Hasil Uji Validitas Angket *Game Online***

Nomor Item Angket	Nilai $r_{hitung}$	Nilai $r_{tabel}$	Keterangan
1	0,595	Pada taraf signifikansi 5% = 0,444	Valid
2	0,493		Valid
3	0,529		Valid
4	0,668		Valid
5	0,556		Valid
6	0,568		Valid
7	0,528		Valid
8	0,584		Valid
9	0,500		Valid
10	0,512		Valid
11	0,615		Valid
12	0,533		Valid
13	0,518		Valid
14	0,501		Valid
15	0,664		Valid
16	0,702		Valid
17	0,549		Valid
18	0,708		Valid
19	0,572		Valid
20	0,679		Valid
21	0,695		Valid
22	0,660		Valid
23	0,504		Valid
24	0,642		Valid
25	0,625		Valid
26	0,469		Valid
27	0,501		Valid
28	0,643		Valid
29	0,513		Valid
30	0,482		Valid

Dari tabel tersebut menunjukkan bahwa dari 30 butir angket yang diujikan dan telah dibandingkan dengan  $r_{tabel}$  dengan signifikansi 5%, dan semua item angket tersebut dinyatakan valid.

Dapat juga dilihat dari hasil yang diolah dengan menggunakan SPSS ver 23 yang menunjukkan bahwa angket tersebut valid 100%.

**Tabel 3.5**  
**Hasil Uji Validitas Angket Menggunakan SPSS Ver 23**

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	20	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	20	100.0
a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.			

## 2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas (*reability*) atau derajat keajegan atau derajat keyakinan menunjukkan konsistensi dari skor yang diperoleh. Reliabilitas menunjukkan seberapa konsisten skor-skor dari masing-masing responden atau subjek berkenaan dengan jawaban atau suatu instrumen dibandingkan dengan responden atau subjek yang lain atau dari satu item ke item yang lain.<sup>103</sup> Suatu instrumen penelitian dikatakan mempunyai nilai reliabilitas yang tinggi, apabila tes yang dibuat mempunyai hasil yang konsisten dalam mengukur yang hendak diukur.<sup>104</sup>

**Tabel 3.6**  
**Hasil Uji Reliabilitas Angket *Game Online***  
**Menggunakan SPSS Ver 23**

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.929	30

Berdasarkan uji reliabilitas menggunakan metode *Cronbach Alfa* diperoleh hasil 0,929, dimana  $0,929 > 0,6$  sehingga angket yang digunakan peneliti dinyatakan reliabel.

<sup>103</sup> Tatang Ary Gumanti, dkk., *Metode Penelitian...*, hlm. 155.

<sup>104</sup> Sukardi, *Metodologi Penelitian...*, hlm. 127.

## F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara mengumpulkan data yang dibutuhkan untuk menjawab rumusan masalah penelitian.<sup>105</sup> Pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai *setting*, berbagai *sumber*, dan berbagai *cara*. Bila dilihat dari *setting*-nya, data dapat dikumpulkan pada setting alamiah (*natural setting*), pada laboratorium dengan metode eksperimen, di rumah dengan berbagai responden, pada suatu seminar, diskusi, di jalan dan lain-lain.<sup>106</sup>

Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

### 1. Kuesioner (Angket)

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.<sup>107</sup> Angket merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan memberikan atau menyebarkan daftar pertanyaan kepada responden dengan harapan memberikan respons atas daftar pertanyaan tersebut.<sup>108</sup>

Bentuk item angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah item angket tertutup, dimana pernyataan yang dicantumkan telah disesuaikan oleh peneliti dengan menggunakan skala *Likert*. Skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok

---

<sup>105</sup> Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian...*, hlm. 138.

<sup>106</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian...*, hlm. 193.

<sup>107</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian...*, hlm. 199.

<sup>108</sup> Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian...*, hlm. 139.

orang tentang fenomena sosial. Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan skala *Likert* mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif, yang dapat berupa kata-kata yaitu: Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS).<sup>109</sup>

**Tabel 3.7**  
**Bobot Skor**

No.	Jawaban	Skor	
		Positif	Negatif
1.	Sangat Setuju (SS)	4	1
2.	Setuju (S)	3	2
3.	Tidak Setuju (TS)	2	3
4.	Sangat Tidak Setuju (STS)	1	4

**Tabel 3.8**  
**Kisi-kisi Angket *Game Online***

Variabel	Indikator	Item		Jumlah
		Positif	Negatif	
<i>Game Online</i>	Tempat bermain <i>game online</i>	7	8	2
	Waktu dalam bermain <i>game online</i>	2,5,6,13,14,15	1,3,4,16,17,18	12
	Jenis <i>game online</i>	9,10	11,12	4
	Kecenderungan mengerjakan tugas dari pada bermain <i>game online</i>	25,26,27,28,29,30	19,20,21,22,23,24	12
Jumlah		15	15	30

## 2. Dokumen

Teknik dokumenter atau studi dokumenter adalah cara mengumpulkan data melalui peninggalan tertulis, seperti arsip-arsip dan termasuk juga

<sup>109</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Bisnis*, (Cet. VIII; Bandung: Alfabeta, 2005), hlm. 86-87.

buku-buku tentang pendapat, teori, dalil atau hukum-hukum, dan lain-lain yang berhubungan dengan masalah penelitian. Dalam penelitian kuantitatif teknik ini berfungsi untuk menghimpun secara selektif bahan-bahan yang dipergunakan di dalam kerangka atau landasan teori, penyusunan hipotesis secara tajam.<sup>110</sup>

Dalam penelitian ini dokumen digunakan untuk memperoleh data mengenai prestasi belajar siswa kelas XI IIS pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 4 Padangsidimpuan. Data prestasi belajar diambil dari nilai semester pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

## G. Teknis Analisis Data

### 1. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif digunakan untuk menganalisis nilai variabel X dan Y dengan menggunakan rumus kategorisasi data. Menurut Azwar yang dikutip dalam jurnal Muh. Anwar, dkk. kategorisasi jenjang (ordinal) merupakan kategorisasi yang menempatkan individu ke dalam kelompok yang posisinya berjenjang menurut kontinum berdasar atribut yang diukur. Untuk mengkategorikan hasil pengukuran menjadi tiga kategori, pedoman yang bisa digunakan adalah sebagai berikut.<sup>111</sup>

**Tabel 3.9**  
**Rumus Kategorisasi 3 Kriteria**

Kategori	Kriteria
Rendah	$X < M - 1SD$

<sup>110</sup> S. Margono, *Metode Penelitian...*, hlm. 181.

<sup>111</sup> Muh. Anwar, dkk., "Membangun Jiwa Kepemimpinan Pada Mahasiswa", *Jurnal Manajemen Pendidikan*, Volume 02, No. 02, 2023, hlm. 215.

Sedang	$M - 1SD \leq X < M + 1SD$
Tinggi	$M + 1SD < X$

## 2. Analisis Statistik Inferensial

### a. Pengujian Persyaratan Analisis

#### 1) Uji Normalitas

Uji normalitas untuk mengetahui sebaran data penelitian yang diperoleh berdistribusi normal atau mendekati normal, karena data yang baik adalah data yang menyerupai distribusi normal. Uji distribusi normal merupakan syarat untuk semua uji statistik. Uji normalitas dapat dilakukan dengan berbagai cara, salah satunya adalah uji *Kolmogorov Smirnov*. Uji normalitas dilakukan dengan uji nilai *Kolmogorov Smirnov* dapat menggunakan program analisis statistik *IBM SPSS Statistics*. Apabila nilai probabilitas  $\geq 0,05$  maka dinyatakan berdistribusi normal, sebaliknya jika nilai probabilitas  $< 0,05$  maka dinyatakan berdistribusi tidak normal.<sup>112</sup>

#### 2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah prosedur uji statistik yang bertujuan untuk menunjukkan bahwa dua atau lebih kelompok sampel data diambil dari populasi yang memiliki varians yang sama.

Uji homogenitas penting, karena merupakan asumsi dasar pengaruh dan perbandingan. Uji homogenitas dapat dilakukan dengan uji nilai *Homogeneity of Variance Test* menggunakan

---

<sup>112</sup> Imam Gunawan, *Pengantar Statistika Inferensial*, (Cet. II; Jakarta: Rajawali Pers, 2020), hlm. 93.

program analisis statistik *IBM SPSS Statistics*. Apabila nilai probabilitas  $\geq 0,05$  maka data dinyatakan homogen, sebaliknya jika nilai probabilitas  $< 0,05$  maka data dinyatakan tidak homogen.<sup>113</sup>

b. Uji Hipotesis

1) Uji Regresi Linear Sederhana

Regresi Linear sederhana yaitu suatu metode umum yang digunakan untuk meneliti hubungan variabel independen (X) dengan variabel dependen (Y), persamaan analisis regresi linear sederhana dapat dirumuskan sebagai berikut:

$$\hat{Y} = a + bX$$

Keterangan:

$\hat{Y}$  : Subyek dalam variabel dependen yang diprediksikan

$a$  : harga Y ketika harga X= 0 (harga konstan)

$b$  : Angka arah atau koefisien regresi, yang menunjukkan angka peningkatan ataupun penurunan variabel dependen yang didasarkan pada perubahan variabel independen. Bila (+) arah garis naik, dan bila (-) maka arah garis turun.

$X$  : Subyek pada variabel independen yang mempunyai nilai tertentu

Dengan Rumus :

$$a = \frac{(\sum y)(\sum x^2) - (\sum x)(\sum xy)}{n(\sum x^2) - (\sum x)^2}$$

---

<sup>113</sup> Imam Gunawan, *Pengantar Statistika ...*, hlm. 96.

$$b = \frac{n(\sum xy) - (\sum x)(\sum y)}{n(\sum x^2) - (\sum x)^2}^{114}$$

## 2) Uji t (Signifikan Parsial)

Uji statistik t disebut juga uji signifikansi individual. Uji ini menunjukkan seberapa jauh pengaruh variabel independen secara parsial terhadap variabel dependen. Adapun rumus yang digunakan dalam menguji hipotesis (uji t) penelitian ini adalah:

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Keterangan:

r = korelasi

n = banyaknya sampel

t = tingkat signifikan  $t_{hitung}$  yang selanjutnya dibandingkan dengan  $t_{tabel}$

Kemudian menentukan model keputusan dengan menggunakan statistik uji t dengan melihat asumsi sebagai berikut:

- a) Interval keyakinan  $\alpha = 0.05$
- b) Derajat kebebasan = n-2
- c) Dilihat hasil  $t_{tabel}$

Hasil hipotesis  $t_{hitung}$  dibandingkan  $t_{tabel}$  dengan kriteria uji sebagai berikut:

- (1) Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  pada  $\alpha = 5\%$  atau P value (sig)  $< \alpha$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima (berpengaruh).

---

<sup>114</sup> Imam Gunawan, *Pengantar Statistika ...*, hlm. 205.

(2) Jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  pada  $\alpha = 5\%$  atau P value (sig)  $> \alpha$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak (tidak berpengaruh).

### 3) Hipotesis

Hipotesis penelitian merupakan jawaban sementara terhadap masalah yang hendak dicari solusi pecahan melalui penelitian, yang dirumuskan atas dasar pengetahuan, pengalaman, dan logika yang kemudian akan di uji kebenarannya melalui penelitian yang hendak dilakukan.

Adapun hasil hipotesis penelitian ini adalah:

$H_0$  : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara *game online* terhadap prestasi belajar siswa kelas XI IIS mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 4 Padangsidempuan.

$H_a$  : Terdapat pengaruh yang signifikan antara *game online* terhadap prestasi belajar siswa kelas XI IIS mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 4 Padangsidempuan.

**BAB IV**  
**HASIL PENELITIAN**

**A. Deskripsi Data**

Dalam penelitian ini data yang diambil ada dua jenis, yaitu penggunaan *game online* pada siswa (variabel X) dan prestasi belajar Pendidikan Agama Islam siswa (variabel Y). Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 4 Padangsidempuan dengan jumlah sampel 20 siswa. Untuk memudahkan pemahaman terhadap hasil penelitian maka data dideskripsikan sebagai berikut:

**Tabel 4.1**  
**Data Penggunaan *Game Online* dan Prestasi Belajar Siswa**

No.	Nama Responden	Kelas	Jenis Kelamin	X	Y
1.	Diana Sari	XI IIS 1	P	47	86
2.	Fauzy Taher	XI IIS 1	L	89	80
3.	Fegy Rusfina	XI IIS 1	P	68	86
4.	Ilham Rizky	XI IIS 1	L	92	80
5.	Isma Suci Ramadani	XI IIS 1	P	63	87
6.	Khoiria Alpariza	XI IIS 1	P	51	88
7.	Malik Azhari Hutabarat	XI IIS 1	L	86	85
8.	Muhammad Zaki Ramadhan Rangkuti	XI IIS 1	L	91	79
9.	Nadya Afifah Nasution	XI IIS 1	P	76	85
10.	Putri Margaretha Romadona Sihotang	XI IIS 1	P	71	88
11.	Rangga Akmal Syahrin Nasution	XI IIS 1	L	86	84
12.	Wilda Sari Harahap	XI IIS 1	P	58	87
13.	Yulia Nugraha Harahap	XI IIS 1	P	75	86
14.	Aldiansyah Sihombing	XI IIS 2	L	85	80
15.	Ariansyah Nasution	XI IIS 2	L	87	80
16.	Diqie Aulia Harahap	XI IIS 2	L	74	88
17.	Eka Kurniawan	XI IIS 2	L	77	88
18.	Fitra Aldiansyah	XI IIS 2	L	90	80
19.	Muhammad Fatih Farhat	XI IIS 2	L	75	86
20.	Nazril Ilhamsyah	XI IIS 2	L	91	80

## 1. Deskripsi Data Penggunaan *Game Online* Siswa

*Game online* dapat diartikan sebagai program permainan yang terhubung melalui jaringan internet yang dapat dimainkan kapanpun dan dimanapun, permainan yang dapat dimainkan secara bersamaan atau berkelompok diseluruh dunia dan permainan itu sendiri menampilkan berbagai gambar yang menarik. Berdasarkan data angket penggunaan *game online* siswa (variabel X) pada tabel 4.1 dapat digambarkan rangkuman deskripsi data penggunaan *game online* dalam tabel berikut:

**Tabel 4.2**  
**Rangkuman Deskripsi Data Penggunaan *Game Online***

No.	Statistik	X
1.	Skor Tertinggi	92
2.	Skor Terendah	47
3.	Rata-rata (mean)	76,60
4.	Standar Deviasi	13,613
5.	Median	76,50
6.	Modus	75
7.	Range (rentang)	45
8.	Banyak Kelas	5
9.	Panjang Kelas	9

Perhitungan yang dilaksanakan terhadap angket dari 20 orang sampel yang diteliti, sebagaimana yang terdapat pada tabel di atas maka skor variabel penggunaan *game online* yang tertinggi adalah 92 dan skor terendah adalah 47, rata-rata (mean) 76,60, standar deviasi 13,613, median 76,50, modus 75, range (rentang) 45, banyak kelas 5 dan panjang kelas 9.

Selanjutnya kelas interval penggunaan *game online* disajikan dalam bentuk tabel berikut ini:

**Tabel 4.3**  
**Distribusi Frekuensi Penggunaan *Game Online***

No.	Kelas Interval	Frekuensi	Persentase
1.	47-55	2	10%
2.	56-64	2	10%
3.	65-73	2	10%
4.	74-82	5	25%
5.	83-91	8	40%
6.	92-100	1	5%
Jumlah		20	100%

Secara berturut-turut tabel di atas menunjukkan responden yang memperoleh skor antara 47-55 sebanyak 2 siswa atau 10%, antara 56-64 sebanyak 2 siswa atau 10%, antara 65-73 sebanyak 2 siswa atau 10%, antara 74-82 sebanyak 5 siswa atau 25%, antara 83-91 sebanyak 8 siswa atau 40%, dan antara 92-100 sebanyak 1 siswa atau 5%.

Selanjutnya analisis kategorisasi penggunaan *game online* kelas XI IIS di SMA Negeri 4 Padangsidimpuan disajikan dalam bentuk tabel berikut ini:

**Tabel 4.4**  
**Kategorisasi Penggunaan *Game Online* Siswa Kelas XI IIS**

No.	Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase
1.	Rendah	$X < 63$	3	15%
2.	Sedang	$63 \leq X < 90$	14	70%
3.	Tinggi	$X > 90$	3	15%
Jumlah			20	100%

Berdasarkan tabel kategorisasi penggunaan *game online* di atas, dapat diketahui bahwa dari 20 siswa yang dijadikan sebagai sampel terdapat 3 orang pada kategori rendah dengan persentase 15%, 14 orang berada pada kategori sedang dengan persentase 70%, dan 3 orang berada pada kategori tinggi dengan persentase 15%. Jadi dapat disimpulkan

bahwa penggunaan *game online* siswa kelas XI IIS di SMA Negeri 4 Padangsidimpuan berada pada kategori sedang.

## 2. Deskripsi Data Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa

Prestasi belajar merupakan kemampuan yang dimiliki setelah mengalami pengalaman melalui proses pembelajaran. Biasanya prestasi belajar berupa angka, simbol, huruf, maupun kalimat. Berdasarkan data prestasi belajar siswa kelas XI IIS SMA Negeri 4 Padangsidimpuan (variabel Y) pada tabel 4.1 dapat digambarkan rangkuman deskripsi data prestasi belajar siswa dalam tabel berikut:

**Tabel 4.5**  
**Rangkuman Deskripsi Data Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa**

No.	Statistik	Y
1.	Skor Tertinggi	88
2.	Skor Terendah	79
3.	Rata-rata (mean)	84,15
4.	Standar Deviasi	3,407
5.	Median	85,50
6.	Modus	80
7.	Range (rentang)	9
8.	Banyak Kelas	5
9.	Panjang Kelas	2

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa skor tertinggi untuk prestasi belajar Pendidikan Agama Islam siswa adalah 88 dan skor terendah yaitu 79 dengan nilai rata-rata (mean) 84,15 dan standar deviasi 3,407 dengan jumlah sampel 20 orang.

Selanjutnya kelas interval prestasi belajar Pendidikan Agama Islam siswa disajikan dalam bentuk tabel berikut ini:

**Tabel 4.6**  
**Distribusi Frekuensi Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa**

No.	Kelas Interval	Frekuensi	Persentase
1.	79-80	7	35%
2.	81-82	0	0%
3.	83-84	1	5%
4.	85-86	6	30%
5.	87-88	6	30%
Jumlah		20	100%

Selanjutnya analisis kategorisasi prestasi belajar Pendidikan Agama Islam siswa kelas XI IIS di SMA Negeri 4 Padangsidimpuan disajikan dalam bentuk tabel berikut ini:

**Tabel 4.7**  
**Kategorisasi Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa**

No.	Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase
1.	Rendah	$X < 81$	7	35%
2.	Sedang	$81 \leq X < 88$	9	45%
3.	Tinggi	$X > 88$	4	20%
Jumlah			20	100%

Berdasarkan tabel kategorisasi prestasi belajar siswa di atas, dapat diketahui bahwa dari 20 siswa yang dijadikan sebagai sampel, 7 orang berada pada kategori rendah dengan persentase 35%, 9 orang berada pada kategori sedang dengan persentase 45%, dan 4 orang berada pada kategori tinggi dengan persentase 20%. Jadi dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar siswa kelas XI IIS pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 4 Padangsidimpuan berada pada kategori sedang.

## **B. Pengujian Persyaratan Analisis**

### **1. Uji Normalitas**

Uji normalitas adalah sebuah uji yang dilakukan untuk menilai sebaran data pada sebuah kelompok data atau variabel, apakah sebaran

data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Untuk mengetahui sebaran data berdistribusi normal atau tidak, digunakan uji normalitas *Kolmogorov Smirnov*. Interpretasinya adalah jika nilai signifikansi  $> 0,05$ , maka nilai residual berdistribusi normal. Jika nilai signifikansi  $< 0,05$ , maka nilai residual tidak berdistribusi normal. Berikut merupakan hasil uji tes normalitas melalui SPSS 23.

**Tabel 4.8**  
**Uji Normalitas Teknik *Kolmogorov Smirnov***

<b>One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test</b>		
		Unstandardized Residual
N		20
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	2.19569201
Most Extreme Differences	Absolute	.134
	Positive	.134
	Negative	-.109
Test Statistic		.134
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 <sup>c,d</sup>
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		
d. This is a lower bound of the true significance.		

Hasil output SPSS di atas, pengujian normalitas dilakukan pada pengaruh *game online* terhadap prestasi belajar dengan taraf signifikan yang ditentukan adalah 0,05. Berdasarkan hasil pengolahan SPSS versi 23 pada dua variabel yaitu *game online* dan prestasi belajar diperoleh nilai *Kolmogorov Smirnov* sebesar 0,200 dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data *game online* dan prestasi belajar siswa di SMA Negeri 4

Padangsidimpuan berdistribusi normal karena signifikansi lebih besar dari signifikansi yang sudah ditetapkan ( $0,200 > 0,05$ ).

## 2. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas adalah suatu uji yang dilakukan untuk mengetahui bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki varians sama (homogen). Pengujian ini merupakan persyaratan sebelum melakukan pengujian lain, misalnya *T test* dan *Anova*. Pengujian ini dilakukan untuk meyakinkan bahwa kelompok data memang berasal dari populasi yang memiliki varians yang sama (homogen). Dasar pengambilan keputusannya yaitu jika nilai signifikansi  $> 0,05$  maka distribusi data homogen dan jika nilai signifikansi  $< 0,05$  maka distribusi data tidak homogen.

**Tabel 4.9**  
**Uji Homogenitas**

<b>ANOVA</b>					
<b>NILAI_PRESTASI_BELAJAR</b>					
	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	10.924	1	10.924	.938	.346
Within Groups	209.626	18	11.646		
Total	220.550	19			

Berdasarkan hasil uji homogenitas di atas, dapat diketahui bahwa nilai signifikansi sebesar 0,346. Karena nilai signifikansi  $0,346 > 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa kedua data tersebut berasal dari populasi dengan varians yang sama (homogen).

### C. Uji Hipotesis

Berdasarkan uji prasyarat analisis statistik, diperoleh bahwa data pada penelitian ini berdistribusi normal dan bersifat homogen. Oleh karena itu, pengujian hipotesis dapat dilakukan dengan menggunakan uji regresi sederhana dengan tujuan melihat pengaruh yang signifikan antara variabel *game online* terhadap prestasi belajar siswa. Sehubungan dengan itu dilakukan pengujian hipotesis sebagai berikut:

#### 1. Uji Regresi Linear Sederhana

Uji regresi linear sederhana yaitu suatu metode yang digunakan untuk meneliti hubungan antara variabel independen (X) dengan variabel dependen (Y). Pengambilan keputusan dalam uji regresi linear sederhana dapat mengacu pada dua hal, yaitu: Jika nilai signifikansi  $< 0,05$  artinya variabel X berpengaruh terhadap variabel Y, jika nilai signifikansi  $> 0,05$  artinya variabel X tidak berpengaruh terhadap variabel Y. Pada penelitian ini uji regresi linear sederhana dilakukan dengan uji *ANOVA* sebagai berikut:

**Tabel 4.10**  
**Uji Regresi Linear Sederhana**

ANOVA <sup>a</sup>						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	128.950	1	128.950	25.339	.000 <sup>b</sup>
	Residual	91.600	18	5.089		
	Total	220.550	19			
a. Dependent Variable: Prestasi Belajar Siswa						
b. Predictors: (Constant), Game Online						

Berdasarkan hasil uji regresi linear sederhana di atas diketahui bahwa nilai F hitung = 25,339 dengan tingkat signifikansi sebesar  $0,000 <$

0,05, maka model regresi dapat dipakai untuk memprediksi variabel *game online* atau dengan kata lain terdapat hubungan variabel *game online* (X) terhadap variabel prestasi belajar siswa (Y).

## 2. Uji t (Signifikan Parsial)

Uji statistik t pada dasarnya digunakan untuk mengetahui apakah secara parsial variabel independen berpengaruh secara signifikan atau tidak terhadap variabel dependen. Dengan kriteria pengujiannya jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka  $H_a$  ditolak dan jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_a$  diterima. Dengan menentukan rumus hipotesis sebagai berikut:

$H_0$  : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara *game online* terhadap prestasi belajar siswa kelas XI IIS mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 4 Padangsidempuan.

$H_a$  : Terdapat pengaruh yang signifikan antara *game online* terhadap prestasi belajar siswa kelas XI IIS mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 4 Padangsidempuan.

Kriteria pengujiannya  $H_0$  ditolak jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  berarti terdapat hubungan signifikansi dan  $H_0$  diterima jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  berarti tidak ada hubungan signifikansi.

Dalam uji t ini dilakukan pada derajat kebebasan (n-k), dimana n adalah jumlah responden dan k adalah jumlah variabel. Untuk tingkat keyakinan yang digunakan adalah  $\alpha = 5\%$ .

**Tabel 4.11**  
**Uji t (Signifikan Parsial)**

Coefficients <sup>a</sup>					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	98.809	2.956		33.432	.000
Game Online	-.191	.038	-.765	-5.034	.000

a. Dependent Variable: Prestasi Belajar Siswa

Pada tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai  $t_{hitung} = -5,034$  dan nilai  $t_{tabel}$  (DF 18) = 2,100, karena nilai  $t_{hitung} = -5,034 < t_{tabel} = 2,100$ , maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak, yang berarti tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara *game online* terhadap prestasi belajar siswa kelas XI IIS mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 4 Padangsidempuan.

#### D. Pembahasan

Penggunaan *game online* siswa kelas XI IIS di SMA Negeri 4 Padangsidempuan sebanyak 14 orang berada pada kategori sedang yaitu dengan persentase 70% dan prestasi belajar siswa kelas XI IIS pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 4 Padangsidempuan sebanyak 9 orang berada pada kategori sedang dengan persentase 45%.

Hasil penelitian ini menemukan bahwa *game online* tidak berpengaruh signifikan terhadap prestasi belajar siswa kelas XI IIS mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 4 Padangsidempuan dengan hasil yang dapat dilihat dari uji  $t_{hitung}$ , yaitu didapatkan nilai  $t_{hitung} = -5,034$  dan

nilai  $t_{tabel}$  (DF 18) = 2,100, karena nilai  $t_{hitung} < t_{tabel}$ , maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak.

Hasil penelitian ini tidak sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Kautsar yang menemukan bahwa terdapat pengaruh *game online* terhadap prestasi akademik peserta didik yaitu sebesar 30% berpengaruh negatif terhadap prestasi belajar, indikasi yang dapat dilihat berupa terjadinya penurunan angka pada indeks kumulatif nilai rata-rata rapor peserta didik selama setahun terakhir. Sedangkan penelitian ini menemukan bahwa *game online* tidak berpengaruh signifikan terhadap prestasi belajar siswa dengan hasil yang dapat dilihat dari uji  $t_{hitung}$ , yaitu didapatkan nilai  $t_{hitung} = -5,034$  dan nilai  $t_{tabel} = 2,100$ , yang artinya tidak berpengaruh. Hal tersebut dapat dilihat dari jawaban siswa pada angket nomor 26 mengenai bermain *game online* ketika tidak ada tugas sekolah, dimana terdapat 5 siswa yang memilih sangat setuju, 12 siswa yang memilih setuju, 3 siswa memilih tidak setuju, dan 0 untuk sangat tidak setuju. Artinya sebagian besar siswa memainkan *game online* ketika tidak ada tugas sekolah sehingga *game online* tidak mempengaruhi prestasi belajar siswa.

#### **E. Keterbatasan Penelitian**

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan dengan penuh kehati-hatian, dengan langkah-langkah yang sesuai dengan prosedur penelitian *ex post facto*. Hal ini dilakukan agar mendapat hasil yang sebaik mungkin. Namun, untuk mendapatkan hasil penelitian yang sempurna sangatlah sulit, sebab dalam penelitian ini ada beberapa keterbatasan, yaitu:

1. Penelitian ini hanya dilakukan pada satu sekolah saja, sehingga hasil penelitian yang diperoleh tidak bisa dibandingkan dengan sampel yang lain yang lingkungan dan karakteristiknya berbeda dengan lokasi yang diteliti.
2. Instrumen yang digunakan bukan satu-satunya yang dapat mengungkapkan secara keseluruhan aspek yang diteliti, mengingat banyaknya aspek yang perlu diteliti.
3. Dalam pengumpulan data-data dari responden, peneliti belum sepenuhnya mengetahui apakah responden jujur dalam mengisi angket pernyataan yang diberikan oleh peneliti karena peneliti tidak mampu mengontrol semua responden dalam mengisi angket penelitian.
4. Kurangnya ketersediaan referensi berupa buku di perpustakaan Kampus dan Fakultas tentang *game online* secara mendalam.

Dari berbagai keterbatasan yang peneliti paparkan di atas maka dapat disimpulkan bahwa inilah hasil dari penelitian yang peneliti lakukan di SMA Negeri 4 Padangsidempuan. Meskipun banyak hambatan dan tantangan yang dihadapi dalam melakukan penelitian ini, peneliti bersyukur bahwa penelitian ini dapat terselesaikan dengan lancar.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

1. Penggunaan *game online* di SMA Negeri 4 Padangsidempuan berdasarkan hasil penelitian dengan 20 siswa sebagai sampel, bahwa terdapat 3 orang pada kategori rendah dengan persentase 15%, 14 orang berada pada kategori sedang dengan persentase 70%, dan 3 orang berada pada kategori tinggi dengan persentase 15%. Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan *game online* siswa kelas XI IIS di SMA Negeri 4 Padangsidempuan berada pada kategori sedang.
2. Prestasi belajar siswa di SMA Negeri 4 Padangsidempuan berdasarkan hasil analisis penelitian dengan 20 siswa sebagai sampel, bahwa terdapat 7 orang berada pada kategori rendah dengan persentase 35%, 9 orang berada pada kategori sedang dengan persentase 45%, 4 orang berada pada kategori tinggi dengan persentase 20%. Jadi dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar siswa kelas XI IIS pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 4 Padangsidempuan berada pada kategori sedang.
3. Dari hasil analisis dan pengujian hipotesis yang telah dilakukan, peneliti memperoleh hasil yang menunjukkan bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara *game online* terhadap prestasi belajar siswa kelas XI IIS mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 4 Padangsidempuan dilihat dari nilai  $t_{hitung} = -5,034$  dan nilai  $t_{tabel} =$

2,100, karena nilai  $t_{hitung} < t_{tabel}$ , maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak.

## **B. Implikasi**

*Game online* sebagai perkembangan teknologi di era modern ini perlu disikapi dengan berbagai sudut pandang baik positif maupun negatif tergantung penggunaannya. Apabila dimainkan dengan bijak akan menghasilkan dampak positif dan jika dimainkan secara berlebihan akan menghasilkan dampak negatif. Hasil penelitian ini menemukan bahwa *game online* tidak berpengaruh secara signifikan terhadap prestasi belajar siswa. Berdasarkan jawaban angket yang disebar, siswa dapat mengontrol waktu bermain *game online* dengan baik, menyeimbangkan antara waktu belajar dengan waktu bermain *game online*, dan memainkan *game online* hanya untuk menghilangkan stress karena belajar.

## **C. Saran-Saran**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memberi beberapa saran sebagai berikut:

1. Kepada siswa agar dapat mengontrol waktu bermain *game online* dan lebih banyak menghabiskan waktu untuk belajar daripada bermain *game online* agar prestasi belajarnya meningkat.
2. Kepada orang tua agar lebih memperhatikan anaknya ketika anak menghabiskan waktu belajarnya untuk kepentingan bermain *game online* yang kurang bermanfaat untuk prestasi belajarnya.

3. Kepada segenap dewan guru SMA Negeri 4 Padangsidempuan agar lebih extra dalam mengawasi peserta didiknya yang kecanduan bermain *game online* ketika pada waktu jam sekolah terutama waktu jam belajar
4. Kepada masyarakat yang mempunyai sarana *game online* untuk digunakan pada anak sekolah hendaknya efektif, berkualitas, mencantumkan dan menegakkan aturan khusus bagi siswa yang masih berseragam sekolah atau membawa tas sekolah untuk dilarang masuk ke area *game online*
5. Kepada peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan penelitian yang mendalam dan dengan sumber yang lebih luas, menciptakan penelitian yang baru serta khazanah keilmuan pada kehidupan sehari-hari agar bisa memberikan sumbangsih dalam kemajuan dunia pendidikan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adam, Mirza Farhani dan Abdul Rahman, (2023) “Dampak Game Online Bagi Pelajar”, *Journal of Art, Humanity & Social Studies*, Volume 03, No. 02.
- Adiningtiyas, Sri Wahyuni, (2017), “Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online”, *Jurnal Kopasta*, Volume 04, No. 01.
- Ali, Mohammad Daud, (2011), *Pendidikan Agama Islam*, Cet. X; Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Aminuddin, (2014), *Pendidikan Agama Islam Untuk Perguruan Tinggi Umum*, Cet. III; Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia.
- Anwar, Muh., dkk., “Membangun Jiwa Kepemimpinan Pada Mahasiswa”, *Jurnal Manajemen Pendidikan*, Volume 02, No. 02, 2023.
- An-Nawawi, Imam, (2005), الأربعة النوية, Terj. Agus Waluyo, *Hadits Arbain An-Nawawiyah Terjemah Bahasa Indonesia*, Surabaya: a|w Publisher.
- Arifin, Nurul dan Wiryo Nuryono, (2021), “Studi Kepustakaan Kecanduan Game Online Dalam Perspektif Islam Dan Cara Penanganannya”, *Jurnal BK UNESA*, Volume 12, No. 01.
- Arikunto, Suharsimi, (2013), *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, Cet. XV; Jakarta: Rineka Cipta.
- Asfiati, dkk., (2022), *Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, Cet. I; Jakarta: Kencana.
- Aunurrahman, (2016), *Belajar Dan Pembelajaran*, Cet. X; Bandung: Alfabeta.
- Azis, Ady Abdul dan Syarip Hidayat, (2022), “Pengaruh Game Online Free Fire Terhadap Karakter Tanggung Jawab Siswa Sekolah Dasar”, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Volume 09, No. 02.
- Azra, Azyumardi, (2012), *Pendidikan Islam: Tradisi Dan Modernisasi Di Tengah Tantangan Milenium III*, Cet. I; Jakarta: Kencana.
- Azwar, Saifuddin, (2004), *Metode Penelitian*, Cet. V; Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Bangun, Daniel P dan Elza Ismy Sara Sintia Harahap, (2021), “Fenomena Bermain Game Online Mobile Legend Terhadap Perilaku Komunikasi Antar Pribadi Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Darma Agung Medan”, *Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, Volume 06, No. 01.

- Dalyono, (2001), *Psikologi Pendidikan*, Cet. II; Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Daulay, Abdul Sattar, (2022), “Upaya Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa”, *Jurnal Darul 'Ilmi*, Volume 10, No. 02.
- Dimiyati dan Mudjiono, (2010), *Belajar Dan Pembelajaran*, Cet. IV; Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri, (2011), *Psikologi Belajar*, Cet. III; Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Elihami, (2018), “Penerapan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Pribadi Yang Islami”, *Jurnal Edumaspul*, Volume 02, No. 01.
- Emzir, (2013), *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif Dan Kualitatif*, Cet. VII; Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Fariha, Amalia Nur, (2022), Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik MI Ta'allamul Huda, *Skripsi*, Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Firdaus, Yusnizal, dkk., (2018), “Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna Game Online”, *Jurnal Riset Terapan Akuntansi Politeknik Negeri Sriwijaya*, Volume 02, No. 02.
- Firmansyah, Mokh. Iman, (2019), “Pendidikan Agama Islam: Pengertian, Tujuan, Dasar Dan Fungsi”, *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Volume 17, No. 02.
- Gumanti, Tatang Ary, dkk., (2016), *Metode Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Mitra Wacana Media.
- Gunawan, Imam, (2020), *Pengantar Statistika Inferensial*, Cet. II; Jakarta: Rajawali Pers.
- Gusmawati, Lutfi, dkk., (2020), “Upaya Peningkatan Prestasi Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar”, *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, Volume 02, No. 01.
- Hadisaputra, (2022), “Strategi Pemanfaatan Game Online Dalam Mendidik Anak Usia Dini”, *Indonesian Journal of Early Childhood Education*, Volume 05, No. 01.
- Hadisaputra, dkk., (2022), “Fenomena Kecanduan Game Online Di Kalangan Remaja Pedesaan (Studi Kasus Dua Desa Di Sulawesi Selatan)”, *Jurnal*

*Ilmiah Kependidikan*, Volume 02, No. 02.

Haidar, Wildan Muhammad dan Eni Rindi Antika, (2022), “Prestasi Akademik Siswa Ditinjau Dari Kecanduan Bermain Game Online Mobile Legends”, *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, Volume 05, No. 03.

Hamalik, Oemar, (2016), *Proses Belajar Mengajar*, Cet. XVIII; Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Haryanti, Nik, dkk., (2022), “Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Dan Motivasi Belajar Siswa MI Miftahul Huda Sendang Tulungagung”, *Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa dan Pendidikan*, Volume 02, No. 03.

Hasibuan, Nur Sukma Putri, dkk., (2022), “Studi Kasus Dampak Game Online Terhadap Perilaku Agresif Anak Di Kab. Padang Lawas Sumatera Utara”, *Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini*, Volume 02, No. 01.

Indrawan, Tarisha dan Yuli Candrasari, (2023), “Penggunaan Game Online Dalam Kehidupan Remaja Di Kota Surabaya (Studi Fenomenologi Pada Remaja Awal Yang Gemar Bermain Game Online)”, *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, Volume 06, No. 09.

Jaelani, Ahmad, (2022), “Pembelajaran PAI Pada Jenjang Madrasah Ibtidaiyah”, *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Volume 01, No. 01.

Kautsar, (2019), Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Akademik Peserta Didik Di MAN 3 Aceh Besar, *Skripsi*, Banda Aceh: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh..

Kustiawan, Andri Arif dan Andy Widhiya Bayu Utomo, (2019), *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan*, Cet. I; Magetan: CV. AE Media Grafika.

Kusumaningrum, Desy, (2021), “Adiksi Game Online: Dampak Dan Pencegahannya”, *Jurnal Medika Hutama*, Volume 02, No. 04.

Mais, Fadly Robert, dkk., (2020), “Kecanduan Game Online Dengan Insomnia Pada Remaja”, *Jurnal Keperawatan*, Volume 08, No. 02.

Margono, S., (2004), *Metode Penelitian Pendidikan*, Cet IV; Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Marsono, (2014), *Metode Penelitian Kuantitatif*, Bogor: Penerbit IN MEDIA.

Mawarni, Fitriyana dan Yessi Fitriani, (2019), “Peningkatan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Materi Pokok Teks Eksposisi Di Kelas X IPA 2 SMA

Negeri 1 Sembawa Kabupaten Banyuasin”, *Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*, Volume 09, No. 02.

Nasution, Muhammad Amin, dkk., (2022), “Dampak Game Online Terhadap Perilaku Sosial Siswa SMPN 1 Puncak Sorik Marapi: Sebuah Analisis Fenomenologis”, *Jurnal Acta Islamica Counsenesia*, Volume 02, No. 02.

Nelisma, Yuliana, dkk., (2018), “Hubungan Aktivitas Belajar Dengan Prestasi Siswa SMKN 1 Pasaman, Kabupaten Pasaman Barat”, *Jurnal Konseling Gusjigang*, Volume 04, No. 01.

Noor, Juliansyah, (2011), *Metodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi, Dan Karya Ilmiah*, Cet. I; Jakarta: Kencana.

Novrialdy, Eryzal, (2019), “Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak Dan Pencegahannya”, *Jurnal Buletin Psikologi*, Volume 27, No. 02.

Nurdin, dkk., (2017), *Pendidikan Agama Islam Untuk Perguruan Tinggi*, Cet. I; Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia.

Pangestika, Nurullita Rizki, (2017), Pengaruh Game Online Terhadap Konsentrasi Dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar, *Skripsi*, Purwokerto: Universitas Muhammadiyah Purwokerto.

Pratiwi, Noor Komari, (2015), “Pengaruh Tingkat Pendidikan, Perhatian Orang Tua, Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa SMK Kesehatan Di Kota Tangerang”, *Jurnal Pujangga*, Volume 01, No. 02.

Rangkuti, Ahmad Nizar, (2016), *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, PTK, Dan Penelitian Pengembangan*, Cet. I; Bandung: Ciptapustaka Media.

Rizkiah, Mutiah Tilqa, dkk., (2022), “Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Keterampilan Sosial Siswa Sekolah Dasar Kabupaten Sigi, Sulawesi Tengah”, *Journal of Education*, Volume 02, No. 06.

Rosyid, Moh. Zaiful, (2019), *Prestasi Belajar*, Cet. I; Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi.

Salsabila, Azza dan Puspitasari, (2020), “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar”, *Jurnal Pendidikan dan Dakwah*, Volume 02, No. 02.

Setiawan, Aris dan Triyono, (2022), “Kepuasan Hidup Pada Pemain Game Online Player Unknown’s Battlegrounds Mobile (PUBGM)”, *Jurnal Psikologi*,

Volume 15, No. 01.

Sihaloho, Mega Sriulina, (2020), “Kajian Game Online Terhadap Anak Di Bawah Umur Di Kelurahan Bahu Kecamatan Malayang Kota Manado (Studi Kasus Pada Anak Di Bawah Umur 12 Tahun)”, *Jurnal Holistik*, Volume 13, No. 01.

Simbolon, Jupalman Welly, (2022), “Aplikasi Game Online Higgs Domino Island Di Kalangan Mahasiswa Dalam Perspektif Patologi Sosial”, *Jurnal Ilmiah Sosiologi Agama*, Volume 05, No. 01.

Siregar, Nurhamida dan Nur Fauziah Siregar, (2020), “Pengaruh Metode Snowball Throwing Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa SMAN 4 Padangsidempuan”, *Jurnal Darul 'Ilmi*, Volume 08, No. 02.

Sugiyono, (2005), *Metode Penelitian Bisnis*, Cet. VIII; Bandung: Alfabeta.

-----, (2017), *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D)*, Cet. XXVI; Bandung: Alfabeta.

Sukardi, (2008), *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi Dan Praktiknya*, Cet. V; Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Sukendra, Komang dan Kadek Surya Atmaja, (2020), *Instrumen Penelitian*, Pontianak: Mahameru Press.

Surbakti, Krista, (2017), “Pengaruh Game Online Terhadap Remaja”, *Jurnal Curere*, Volume 01, No. 01.

Syafi'i, Ahmad, dkk., (2018), “Studi Tentang Prestasi Belajar Siswa Dalam Berbagai Aspek Dan Faktor Yang Mempengaruhi”, *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, Volume 02, No. 02.

Syah, Muhibbin, (2003), *Psikologi Belajar*, Cet. I; Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

-----, (2012), *Psikologi Belajar*, Cet. XII; Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Syahran, Ridwan, (2015), “Ketergantungan Online Game Dan Penanganannya”, *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*, Volume 01, No. 01.

Tafsir, Ahmad, (2013), *Ilmu Pendidikan Islam*, Cet. II; Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Tobroni, (2015), *Pendidikan Islam*, Jakarta: Mitra Wacana Media.

Trisnani, Rischa Pramudia dan Silvia Yula Wardani, (2018), *Stop Kecanduan Game Online*, Madiun: UNIPMA PRESS.

Waritsman, Arsyil, (2020), “Hubungan Motivasi Belajar Dengan Prestasi Belajar Matematika Siswa”, *Jurnal Penelitian*, Volume 02, No. 01.

Yaisah, (2023), Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Komunikasi Pada Mahasiswa Fakultas Dakwah Dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, *Skripsi*, Padangsidempuan: Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

Zendrato, Yusufroni, dkk., (2022), “Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa”, *Jurnal Pendidikan*, Volume 01, No. 01.

## LAMPIRAN 1

### Lembar Angket Penelitian Pengaruh *Game Online* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas XI IIS Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMA Negeri

#### 4 Padangsidempuan

##### A. IDENTITAS RESPONDEN

- Nama :
- Usia :
- Jenis Kelamin :
- Game* yang dimainkan :
- Lama bermain *game* :
- Tempat bermain *game* :
- Sudah bermain *game* selama :

##### B. KETERANGAN ANGKET

1. Angket ini digunakan untuk mengetahui pengaruh *game online* terhadap prestasi belajar siswa.
2. Pengisian angket ini tidak mempengaruhi nilai siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.
3. Isilah angket dengan sejujur-jujurnya sesuai pribadi masing-masing.
4. Periksa kembali sebelum angket diserahkan kepada peneliti.

##### C. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

1. Isilah identitas terlebih dahulu.
2. Bacalah dengan cermat pernyataan-pernyataan yang ada di angket.

3. Berilah tanda centang (√) pada kolom jawaban yang menyatakan pada diri anda terhadap pernyataan tertulis. Anda hanya diperkenankan untuk memberikan satu pilihan jawaban untuk setiap pernyataan.
4. Seluruh respon anda akan kami jamin kerahasiannya.

#### D. KETERANGAN

Sangat Setuju (SS)

Setuju (S)

Tidak Setuju (TS)

Sangat Tidak Setuju (STS)

#### E. PERNYATAAN

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Saya kecanduan bermain <i>game online</i>				
2.	Meski sedang asyik bermain, saya akan istirahat jika sudah lelah bermain <i>game online</i>				
3.	Saya rela tidur larut malam hanya untuk bermain <i>game online</i>				
4.	Saya memainkan <i>game online</i> setiap hari				
5.	Saya bermain <i>game online</i> hanya ketika waktu luang				
6.	Saya dapat mengontrol waktu bermain <i>game online</i> dengan baik				
7.	Saya bermain <i>game online</i> di rumah				
8.	Saya bermain <i>game online</i> ketika di sekolah				
9.	Saya memainkan <i>game online</i> yang dapat melatih kemampuan berfikir				
10.	Saya memainkan <i>game online</i> yang dapat melatih konsentrasi				
11.	Saya memainkan <i>game online</i> yang dapat memunculkan perilaku agresif				
12.	Saya memainkan <i>game online</i> yang menimbulkan resiko untuk berbicara kasar atau <i>toxic</i>				
13.	Saya bermain <i>game online</i> saat pulang sekolah				

14.	Bermain <i>game online</i> akan waktu terbuang sia-sia				
15.	Saya memainkan <i>game online</i> hanya untuk menghilangkan stress				
16.	Saya bermain <i>game online</i> pada jam pelajaran				
17.	Saya tidak bisa berhenti bermain jika belum menang/berhasil menyelesaikan <i>game online</i>				
18.	Bermain <i>game online</i> merupakan waktu yang paling baik				
19.	Saya malas belajar ketika saya bermain <i>game online</i>				
20.	Saya menghabiskan waktu lebih banyak untuk bermain <i>game online</i> daripada belajar				
21.	Tugas-tugas saya terlambat selesai jika banyak waktu terbuang oleh <i>game online</i>				
22.	Saya lebih memilih <i>game online</i> daripada mengerjakan tugas				
23.	Saya sering mencuri waktu belajar untuk bermain <i>game online</i>				
24.	Saya mendapatkan nilai yang buruk karena sering bermain <i>game online</i>				
25.	Saya memainkan <i>game online</i> setelah menyelesaikan tugas				
26.	Saya bermain <i>game online</i> ketika tidak ada tugas sekolah				
27.	Saya memainkan <i>game online</i> untuk meningkatkan semangat belajar saya				
28.	Saya memainkan <i>game online</i> untuk mengurangi rasa lelah setelah belajar				
29.	Saya menyeimbangkan antara waktu belajar dengan waktu untuk bermain <i>game online</i>				
30.	Saya mendapatkan nilai yang baik ketika dapat meminimalisir penggunaan <i>game online</i>				

Padangsidimpun,

2024

Siswa

LAMPIRAN 2

Hasil Uji Validitas *Game Online* Menggunakan SPSS

		X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12	X13	X14	X15
X1	Pearson Correlation	1	,183	,257	,436	,159	,356	,503*	,519*	,336	,499*	,485*	,436	,325	,229	,211
	Sig. (2-tailed)		,440	,274	,054	,503	,124	,024	,019	,147	,025	,030	,054	,162	,330	,373
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
X2	Pearson Correlation	,183	1	,249	,521*	,484*	,229	,036	,271	,274	,381	,080	,261	,472*	,228	,255
	Sig. (2-tailed)	,440		,290	,018	,030	,332	,881	,248	,242	,097	,738	,267	,035	,333	,277
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
X3	Pearson Correlation	,257	,249	1	,069	,384	,181	,499*	,287	,147	,302	,179	,276	-,008	,109	,203
	Sig. (2-tailed)	,274	,290		,773	,094	,444	,025	,220	,535	,195	,451	,239	,974	,648	,391
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
X4	Pearson Correlation	,436	,521*	,069	1	,182	,338	,263	,400	,274	,397	,225	,385	,640*	,364	,461*
	Sig. (2-tailed)	,054	,018	,773		,443	,145	,263	,080	,242	,083	,339	,094	,002	,115	,041



X9	Pearson Correlation	,336	,274	,147	,274	,551*	,533*	,284	,326	1	,677**	,364	-,039	,213	-,062	,243
	Sig. (2-tailed)	,147	,242	,535	,242	,012	,016	,225	,161		,001	,115	,870	,367	,796	,302
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
X10	Pearson Correlation	,499*	,381	,302	,397	,404	,305	,557*	,207	,677*	1	,391	,298	,254	,052	,097
	Sig. (2-tailed)	,025	,097	,195	,083	,078	,191	,011	,382	,001		,088	,202	,281	,827	,683
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
X11	Pearson Correlation	,485*	,080	,179	,225	,453*	,367	,498*	,134	,364	,391	1	,354	,032	,220	,200
	Sig. (2-tailed)	,030	,738	,451	,339	,045	,111	,026	,573	,115	,088		,125	,893	,351	,398
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
X12	Pearson Correlation	,436	,261	,276	,385	-,109	-,084	,368	,240	-,039	,298	,354	1	,128	,202	,210
	Sig. (2-tailed)	,054	,267	,239	,094	,647	,724	,110	,308	,870	,202	,125		,590	,392	,375
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
X13	Pearson Correlation	,325	,472*	-,008	,640**	,287	,262	,041	,356	,213	,254	,032	,128	1	,516*	,572*



<b>X18</b>	<b>Pearson Correlation</b>	,229	,228	,544*	,364	,287	,178	,415	,253	,021	,157	,423	,526*	,247	,404	,683*
	<b>Sig. (2-tailed)</b>	,330	,333	,013	,115	,220	,454	,069	,283	,931	,509	,063	,017	,294	,077	,001
	<b>N</b>	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
<b>X19</b>	<b>Pearson Correlation</b>	,463*	,362	,498*	,509*	,033	,103	,605*	,489*	-,116	,273	,298	,509*	,387	,268	,328
	<b>Sig. (2-tailed)</b>	,040	,116	,025	,022	,889	,665	,005	,029	,628	,244	,202	,022	,092	,254	,157
	<b>N</b>	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
<b>X20</b>	<b>Pearson Correlation</b>	,425	,276	,157	,594**	,446*	,537*	,358	,436	,160	,226	,600*	,245	,368	,496*	,438
	<b>Sig. (2-tailed)</b>	,062	,239	,510	,006	,049	,015	,121	,054	,500	,339	,005	,299	,110	,026	,054
	<b>N</b>	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
<b>X21</b>	<b>Pearson Correlation</b>	,443	,148	,394	,347	,521*	,710*	,269	,481*	,380	,289	,506*	,193	,184	,466*	,332
	<b>Sig. (2-tailed)</b>	,050	,534	,086	,134	,019	,000	,252	,032	,098	,217	,023	,416	,438	,038	,153
	<b>N</b>	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
<b>X22</b>	<b>Pearson Correlation</b>	,413	-,105	,623*	,179	,281	,268	,544*	,299	,135	,176	,652*	,466*	-,068	,283	,309



X27	Pearson Correlation	,094	,321	,066	.473*	,413	,162	-,209	0,000	,198	-,014	,251	,158	.485*	,304	.567*
	Sig. (2-tailed)	,694	,168	,782	,035	,071	,496	,377	1,000	,402	,955	,286	,506	,030	,192	,009
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
X28	Pearson Correlation	,348	,162	,067	.579**	,255	,239	,200	,213	.489*	,238	.517*	,443	,299	,197	.472*
	Sig. (2-tailed)	,133	,496	,778	,007	,279	,309	,397	,368	,029	,313	,020	,050	,200	,405	,036
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
X29	Pearson Correlation	,224	,443	-,052	.547*	,180	,085	,013	,134	,265	,224	,218	.547*	.497*	,254	.446*
	Sig. (2-tailed)	,342	,050	,828	,012	,449	,722	,956	,573	,258	,341	,355	,012	,026	,280	,049
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
X30	Pearson Correlation	.459*	,429	,148	.610**	,295	,362	,093	,299	.485*	.472*	,039	,179	,426	,132	,356
	Sig. (2-tailed)	,042	,059	,534	,004	,207	,117	,696	,201	,030	,035	,870	,449	,061	,579	,124
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Total	Pearson Correlation	.595*	.493*	.529*	.668**	.556*	.568*	.528*	.584*	.500*	.512*	.615*	.533*	.518*	.501*	.664*

	<b>Sig. (2-tailed)</b>	<b>,006</b>	<b>,027</b>	<b>,016</b>	<b>,001</b>	<b>,011</b>	<b>,009</b>	<b>,017</b>	<b>,007</b>	<b>,025</b>	<b>,021</b>	<b>,004</b>	<b>,016</b>	<b>,019</b>	<b>,024</b>	<b>,001</b>
	<b>N</b>	<b>20</b>	<b>20</b>	<b>20</b>	<b>20</b>	<b>20</b>	<b>20</b>	<b>20</b>	<b>20</b>	<b>20</b>	<b>20</b>	<b>20</b>	<b>20</b>	<b>20</b>	<b>20</b>	<b>20</b>

		<b>X16</b>	<b>X17</b>	<b>X18</b>	<b>X19</b>	<b>X20</b>	<b>X21</b>	<b>X22</b>	<b>X23</b>	<b>X24</b>	<b>X25</b>	<b>X26</b>		<b>X28</b>	<b>X29</b>	<b>X30</b>	<b>Total</b>
<b>X1</b>	<b>Pearson Correlation</b>	<b>,390</b>	<b>,013</b>	<b>,229</b>	<b>,463*</b>	<b>,425</b>	<b>,443</b>	<b>,413</b>	<b>-,048</b>	<b>,560*</b>	<b>,377</b>	<b>,177</b>	<b>,094</b>	<b>,348</b>	<b>,224</b>	<b>,459*</b>	<b>,595**</b>
	<b>Sig. (2-tailed)</b>	<b>,089</b>	<b>,956</b>	<b>,330</b>	<b>,040</b>	<b>,062</b>	<b>,050</b>	<b>,071</b>	<b>,839</b>	<b>,010</b>	<b>,102</b>	<b>,455</b>	<b>,694</b>	<b>,133</b>	<b>,342</b>	<b>,042</b>	<b>,006</b>
	<b>N</b>	<b>20</b>	<b>20</b>	<b>20</b>	<b>20</b>	<b>20</b>	<b>20</b>	<b>20</b>	<b>20</b>	<b>20</b>	<b>20</b>	<b>20</b>	<b>20</b>	<b>20</b>	<b>20</b>	<b>20</b>	<b>20</b>
<b>X2</b>	<b>Pearson Correlation</b>	<b>,132</b>	<b>,401</b>	<b>,228</b>	<b>,362</b>	<b>,276</b>	<b>,148</b>	<b>-,105</b>	<b>,202</b>	<b>-,040</b>	<b>,327</b>	<b>,269</b>	<b>,321</b>	<b>,162</b>	<b>,443</b>	<b>,429</b>	<b>,493*</b>
	<b>Sig. (2-tailed)</b>	<b>,579</b>	<b>,080</b>	<b>,333</b>	<b>,116</b>	<b>,239</b>	<b>,534</b>	<b>,659</b>	<b>,392</b>	<b>,867</b>	<b>,159</b>	<b>,251</b>	<b>,168</b>	<b>,496</b>	<b>,050</b>	<b>,059</b>	<b>,027</b>
	<b>N</b>	<b>20</b>	<b>20</b>	<b>20</b>	<b>20</b>	<b>20</b>	<b>20</b>	<b>20</b>	<b>20</b>	<b>20</b>	<b>20</b>	<b>20</b>	<b>20</b>	<b>20</b>	<b>20</b>	<b>20</b>	<b>20</b>
<b>X3</b>	<b>Pearson Correlation</b>	<b>,338</b>	<b>,391</b>	<b>,544*</b>	<b>,498*</b>	<b>,157</b>	<b>,394</b>	<b>,623**</b>	<b>,620**</b>	<b>,444*</b>	<b>,622**</b>	<b>,125</b>	<b>,066</b>	<b>,067</b>	<b>-,052</b>	<b>,148</b>	<b>,529*</b>
	<b>Sig. (2-tailed)</b>	<b>,145</b>	<b>,089</b>	<b>,013</b>	<b>,025</b>	<b>,510</b>	<b>,086</b>	<b>,003</b>	<b>,004</b>	<b>,050</b>	<b>,003</b>	<b>,601</b>	<b>,782</b>	<b>,778</b>	<b>,828</b>	<b>,534</b>	<b>,016</b>
	<b>N</b>	<b>20</b>	<b>20</b>	<b>20</b>	<b>20</b>	<b>20</b>	<b>20</b>	<b>20</b>	<b>20</b>	<b>20</b>	<b>20</b>	<b>20</b>	<b>20</b>	<b>20</b>	<b>20</b>	<b>20</b>	<b>20</b>
<b>X4</b>	<b>Pearson Correlation</b>	<b>,195</b>	<b>,323</b>	<b>,364</b>	<b>,509*</b>	<b>,594**</b>	<b>,347</b>	<b>,179</b>	<b>,213</b>	<b>,266</b>	<b>,236</b>	<b>,099</b>	<b>,473*</b>	<b>,579**</b>	<b>,547*</b>	<b>,610**</b>	<b>,668**</b>

	on																
	Sig. (2-tailed)	,410	,165	,115	,022	,006	,134	,449	,366	,257	,317	,677	,035	,007	,012	,004	,001
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
X5	Pearson Correlation	,375	,252	,287	,033	.446*	.521*	,281	,278	,142	,309	.498*	,413	,255	,180	,295	.556*
	Sig. (2-tailed)	,103	,284	,220	,889	,049	,019	,229	,235	,549	,185	,026	,071	,279	,449	,207	,011
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
X6	Pearson Correlation	.542*	,248	,178	,103	.537*	.710**	,268	,019	,311	,118	,414	,162	,239	,085	,362	.568**
	Sig. (2-tailed)	,014	,292	,454	,665	,015	,000	,254	,938	,182	,620	,070	,496	,309	,722	,117	,009
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
X7	Pearson Correlation	.685**	,011	,415	.605**	,358	,269	.544*	,076	.473*	,410	,014	-.209	,200	,013	,093	.528*
	Sig. (2-tailed)	,001	,963	,069	,005	,121	,252	,013	,750	,035	,073	,955	,377	,397	,956	,696	,017
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
X8	Pearson Correlation	,406	,336	,253	.489*	,436	.481*	,299	0,000	.553*	,210	.517*	0,000	,213	,134	,299	.584**



X13	Pearson Correlation	,152	,385	,247	,387	,368	,184	-,068	,043	,069	,213	,254	,485*	,299	,497*	,426	,518*
	Sig. (2-tailed)	,524	,093	,294	,092	,110	,438	,777	,858	,773	,367	,281	,030	,200	,026	,061	,019
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
X14	Pearson Correlation	,308	,127	,404	,268	,496*	,466*	,283	,292	,419	,089	,261	,304	,197	,254	,132	,501*
	Sig. (2-tailed)	,187	,593	,077	,254	,026	,038	,227	,212	,066	,710	,266	,192	,405	,280	,579	,024
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
X15	Pearson Correlation	,375	,519*	,683**	,328	,438	,332	,309	,265	,396	,297	,314	,567**	,472*	,446*	,356	,664**
	Sig. (2-tailed)	,103	,019	,001	,157	,054	,153	,185	,259	,084	,203	,178	,009	,036	,049	,124	,001
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
X16	Pearson Correlation	1	,314	,581**	,390	,502*	,476*	,685**	,281	,554*	,495*	,386	,116	,398	,267	-,018	,702**
	Sig. (2-tailed)		,178	,007	,089	,024	,034	,001	,229	,011	,026	,093	,627	,083	,256	,939	,001
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
X17	Pearson Correlation	,314	1	,467*	,304	,183	,315	,294	,600**	,205	,573**	,396	,320	,265	,318	,233	,549*



X22	Pearson Correlation	.685**	.294	.660**	.500*	.570**	.643**	1	.625**	.834**	.506*	.361	.093	.340	-.039	-.097	.660**
	Sig. (2-tailed)	.001	.209	.002	.025	.009	.002		.003	.000	.023	.118	.696	.142	.870	.684	.002
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
X23	Pearson Correlation	.281	.600**	.561*	.309	.252	.500*	.625**	1	.423	.535*	.187	.216	.231	.147	-.028	.504*
	Sig. (2-tailed)	.229	.005	.010	.186	.284	.025	.003		.063	.015	.429	.360	.328	.538	.907	.023
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
X24	Pearson Correlation	.554*	.205	.606**	.478*	.523*	.630**	.834**	.423	1	.458*	.480*	.133	.338	.022	-.091	.642**
	Sig. (2-tailed)	.011	.387	.005	.033	.018	.003	.000	.063		.042	.032	.575	.145	.926	.703	.002
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
X25	Pearson Correlation	.495*	.573**	.514*	.353	.015	.273	.506*	.535*	.458*	1	.270	.189	.397	.262	.091	.625**
	Sig. (2-tailed)	.026	.008	.021	.127	.949	.244	.023	.015	.042		.250	.425	.083	.264	.703	.003
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
X26	Pearson Correlation	.386	.396	.157	.071	.406	.587**	.361	.187	.480*	.270	1	.122	.150	-.025	-.083	.469*





### LAMPIRAN 3

#### Hasil Uji Reliabilitas Angket *Game Online* Menggunakan SPSS

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.929	30

## LAMPIRAN 4

### Tabulasi Angket *Game Online*

No.	No. Butir Angket																														Jumlah	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30		
1	2	3	1	1	2	2	3	1	3	3	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	3	1	1	1	1	47
2	3	4	2	3	4	4	4	2	4	4	4	2	3	4	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	4	3	2	3	3	3	89	
3	2	4	2	2	3	2	2	1	3	2	1	2	3	3	3	2	3	2	1	1	1	1	2	1	3	3	3	3	4	3	68	
4	3	3	2	3	4	4	4	3	4	3	4	2	3	4	4	3	1	3	2	4	3	3	1	3	2	4	3	4	3	3	92	
5	2	2	2	1	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	63	
6	2	2	1	1	2	2	3	1	3	3	1	1	3	4	3	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	3	1	1	1	51	
7	3	4	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	4	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	4	4	2	3	2	2	86	
8	3	4	4	2	4	3	4	2	3	4	3	4	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	91	
9	2	4	1	4	2	2	3	1	2	3	2	3	4	4	4	2	2	3	3	3	1	1	2	1	2	2	3	3	4	3	76	
10	3	3	2	3	2	2	4	2	4	4	2	3	3	2	2	2	1	1	2	1	1	1	1	1	3	2	2	4	4	4	71	
11	3	4	4	3	3	3	4	3	4	4	1	2	3	3	4	2	3	3	3	2	2	2	2	2	4	3	2	2	2	4	86	
12	2	3	3	2	2	2	4	2	1	2	1	2	2	3	2	2	1	2	3	2	1	2	2	2	2	2	1	1	1	1	58	
13	2	3	3	2	4	2	3	1	3	3	2	2	3	3	3	2	2	3	1	1	2	2	3	2	4	3	3	3	3	2	75	
14	2	3	3	2	3	3	4	2	4	3	3	3	2	3	4	3	3	3	2	2	2	3	3	2	4	3	2	4	3	2	85	
15	3	2	3	3	2	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	2	3	2	87	
16	2	3	2	3	2	3	3	2	3	3	1	3	2	4	3	2	2	2	1	2	3	2	3	2	2	3	2	3	3	3	74	
17	2	4	2	3	4	4	3	3	4	3	1	1	4	3	3	2	3	1	2	3	3	1	2	1	2	4	2	2	2	3	77	
18	2	4	3	3	4	2	4	2	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	4	4	2	3	3	90	
19	3	3	1	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	3	3	3	75	
20	3	4	2	3	2	3	4	4	3	3	2	4	4	4	4	3	3	3	3	2	2	2	2	3	4	4	2	3	4	2	91	

## LAMPIRAN 5

Tabel Nilai r *Product Moment*

N	Taraf Signif		N	Taraf Signif		N	Taraf Signif	
	5%	1%		5%	1%		5%	1%
3	0,997	0,999	27	0,381	0,487	55	0,266	0,345
4	0,950	0,990	28	0,374	0,478	60	0,254	0,330
5	0,878	0,959	29	0,367	0,470	65	0,244	0,317
6	0,811	0,917	30	0,361	0,463	70	0,235	0,306
7	0,754	0,874	31	0,355	0,456	75	0,227	0,296
8	0,707	0,834	32	0,349	0,449	80	0,220	0,286
9	0,666	0,798	33	0,344	0,442	85	0,213	0,278
10	0,632	0,765	34	0,339	0,436	90	0,207	0,270
11	0,602	0,735	35	0,334	0,430	95	0,202	0,263
12	0,576	0,708	36	0,329	0,424	100	0,195	0,256
13	0,553	0,684	37	0,325	0,418	125	0,176	0,230
14	0,532	0,661	38	0,320	0,413	150	0,159	0,210
15	0,514	0,641	39	0,316	0,408	175	0,148	0,194
16	0,497	0,623	40	0,312	0,403	200	0,138	0,181
17	0,482	0,606	41	0,308	0,398	300	0,113	0,148
18	0,468	0,590	42	0,304	0,393	400	0,098	0,128
19	0,456	0,575	43	0,301	0,389	500	0,088	0,115
20	0,444	0,561	44	0,297	0,384	600	0,080	0,105
21	0,433	0,549	45	0,294	0,380	700	0,074	0,097
22	0,423	0,537	46	0,291	0,376	800	0,070	0,091
23	0,413	0,526	47	0,288	0,372	900	0,065	0,086
24	0,404	0,515	48	0,284	0,368	1000	0,062	0,081
25	0,396	0,505	49	0,281	0,364			
26	0,388	0,496	50	0,279	0,361			

LAMPIRAN 6

Titik Presentase Distribusi Nilai t (df=1-40)

Pr	0.25	0.10	0.05	0.025	0.01	0.005	0.001
Df	0.50	0.20	0.10	0.050	0.02	0.010	0.002
1	1.00000	3.07768	6.31375	12.70620	31.82052	63.65674	318.30884
2	0.81650	1.88562	2.91999	4.30265	6.96456	9.92484	22.32712
3	0.76489	1.63774	2.35336	3.18245	4.54070	5.84091	10.21453
4	0.74070	1.53321	2.13185	2.77645	3.74695	4.60409	7.17318
5	0.72669	1.47588	2.01505	2.57058	3.36493	4.03214	5.89343
6	0.71756	1.43976	1.94318	2.44691	3.14267	3.70743	5.20763
7	0.71114	1.41492	1.89458	2.36462	2.99795	3.49948	4.78529
8	0.70639	1.39682	1.85955	2.30600	2.89646	3.35539	4.50079
9	0.70272	1.38303	1.83311	2.26216	2.82144	3.24984	4.29681
10	0.69981	1.37218	1.81246	2.22814	2.76377	3.16927	4.14370
11	0.69745	1.36343	1.79588	2.20099	2.71808	3.10581	4.02470
12	0.69548	1.35622	1.78229	2.17881	2.68100	3.05454	3.92963
13	0.69383	1.35017	1.77093	2.16037	2.65031	3.01228	3.85198
14	0.69242	1.34503	1.76131	2.14479	2.62449	2.97684	3.78739
15	0.69120	1.34061	1.75305	2.13145	2.60248	2.94671	3.73283
16	0.69013	1.33676	1.74588	2.11991	2.58349	2.92078	3.68615
17	0.68920	1.33338	1.73961	2.10982	2.56693	2.89823	3.64577
18	0.68836	1.33039	1.73406	2.10092	2.55238	2.87844	3.61048
19	0.68762	1.32773	1.72913	2.09302	2.53948	2.86093	3.57940
20	0.68695	1.32534	1.72472	2.08596	2.52798	2.84534	3.55181
21	0.68635	1.32319	1.72074	2.07961	2.51765	2.83136	3.52715
22	0.68581	1.32124	1.71714	2.07387	2.50832	2.81876	3.50499
23	0.68531	1.31946	1.71387	2.06866	2.49987	2.80734	3.48496
24	0.68485	1.31784	1.71088	2.06390	2.49216	2.79694	3.46678
25	0.68443	1.31635	1.70814	2.05954	2.48511	2.78744	3.45019
26	0.68404	1.31497	1.70562	2.05553	2.47863	2.77871	3.43500
27	0.68368	1.31370	1.70329	2.05183	2.47266	2.77068	3.42103
28	0.68335	1.31253	1.70113	2.04841	2.46714	2.76326	3.40816
29	0.68304	1.31143	1.69913	2.04523	2.46202	2.75639	3.39624
30	0.68276	1.31042	1.69726	2.04227	2.45726	2.75000	3.38518
31	0.68249	1.30946	1.69552	2.03951	2.45282	2.74404	3.37490
32	0.68223	1.30857	1.69389	2.03693	2.44868	2.73848	3.36531
33	0.68200	1.30774	1.69236	2.03452	2.44479	2.73328	3.35634
34	0.68177	1.30695	1.69092	2.03224	2.44115	2.72839	3.34793
35	0.68156	1.30621	1.68957	2.03011	2.43772	2.72381	3.34005
36	0.68137	1.30551	1.68830	2.02809	2.43449	2.71948	3.33262
37	0.68118	1.30485	1.68709	2.02619	2.43145	2.71541	3.32563
38	0.68100	1.30423	1.68595	2.02439	2.42857	2.71156	3.31903
39	0.68083	1.30364	1.68488	2.02269	2.42584	2.70791	3.31279
40	0.68067	1.30308	1.68385	2.02108	2.42326	2.70446	3.30688

## LAMPIRAN 7

### Deskripsi Data Variabel X (*Game Online*)

No.	Nama Responden	Kelas	X
1.	Diana Sari	XI IIS 1	47
2.	Fauzy Taher	XI IIS 1	89
3.	Fegy Rusfina	XI IIS 1	68
4.	Ilham Rizky	XI IIS 1	92
5.	Isma Suci Ramadani	XI IIS 1	63
6.	Khoiria Alpariza	XI IIS 1	51
7.	Malik Azhari Hutabarat	XI IIS 1	86
8.	Muhammad Zaki Ramadhan Rangkuti	XI IIS 1	91
9.	Nadya Afifah Nasution	XI IIS 1	76
10.	Putri Margaretha Romadona Sihotang	XI IIS 1	71
11.	Rangga Akmal Syahrin Nasution	XI IIS 1	86
12.	Wilda Sari Harahap	XI IIS 1	58
13.	Yulia Nugraha Harahap	XI IIS 1	75
14.	Aldiansyah Sihombing	XI IIS 2	85
15.	Ariansyah Nasution	XI IIS 2	87
16.	Diqie Aulia Harahap	XI IIS 2	74
17.	Eka Kurniawan	XI IIS 2	77
18.	Fitra Aldiansyah	XI IIS 2	90
19.	Muhammad Fatih Farhat	XI IIS 2	75
20.	Nazril Ilhamsyah	XI IIS 2	91

<b>N</b>	20	
<b>X max</b>	92	
<b>X min</b>	47	
<b>Range</b>	45	
<b>Jumlah Kelas</b>	5,293	5
<b>Panjang Kelas</b>	8,501	9

Interval		Frekuensi	Persentase
47	55	2	10%
56	64	2	10%
65	73	2	10%
74	82	5	25%
83	91	8	40%
92	100	1	5%
Jumlah		20	100%

## LAMPIRAN 8

### Deskripsi Data Variabel Y (Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam)

No.	Nama Responden	Kelas	Y
1.	Diana Sari	XI IIS 1	86
2.	Fauzy Taher	XI IIS 1	80
3.	Fegy Rusfina	XI IIS 1	86
4.	Ilham Rizky	XI IIS 1	80
5.	Isma Suci Ramadani	XI IIS 1	87
6.	Khoiria Alpariza	XI IIS 1	88
7.	Malik Azhari Hutabarat	XI IIS 1	85
8.	Muhammad Zaki Ramadhan Rangkuti	XI IIS 1	79
9.	Nadya Afifah Nasution	XI IIS 1	85
10.	Putri Margaretha Romadona Sihotang	XI IIS 1	88
11.	Rangga Akmal Syahrin Nasution	XI IIS 1	84
12.	Wilda Sari Harahap	XI IIS 1	87
13.	Yulia Nugraha Harahap	XI IIS 1	86
14.	Aldiansyah Sihombing	XI IIS 2	80
15.	Ariansyah Nasution	XI IIS 2	80
16.	Diqie Aulia Harahap	XI IIS 2	88
17.	Eka Kurniawan	XI IIS 2	88
18.	Fitra Aldiansyah	XI IIS 2	80
19.	Muhammad Fatih Farhat	XI IIS 2	86
20.	Nazril Ilhamsyah	XI IIS 2	80

<b>N</b>	20	
<b>Y max</b>	88	
<b>Y min</b>	79	
<b>Range</b>	9	
<b>Jumlah Kelas</b>	5,293	5
<b>Panjang Kelas</b>	1,700	2

Interval		Frekuensi	Persentase
79	80	7	35%
81	82	0	0%
83	84	1	5%
85	86	6	30%
87	88	6	30%
<b>Jumlah</b>		<b>20</b>	<b>100%</b>

## LAMPIRAN 9

### Kategorisasi Penggunaan *Game Online*

Rumus Mencari 3 Kategorisasi Data	
Rendah	$X < M - 1SD$
Sedang	$M - 1SD \leq X < M + 1SD$
Tinggi	$M + 1SD < X$

Keterangan	
M=Mean	77
SD=Standar Deviasi	14
$M - 1SD$	63
$M + 1SD$	90

Kriteria Acuan Interval 3 Kategorisasi Data	
Rendah	$X < 63$
Sedang	$63 \leq X < 90$
Tinggi	$X > 90$

Kategori	Frekuensi	Persentase
Rendah	3	15%
Sedang	14	70%
Tinggi	3	15%
Jumlah	20	100%

## LAMPIRAN 10

### Kategorisasi Prestasi Belajar

Rumus Mencari 3 Kategorisasi Data	
Rendah	$X < M - 1SD$
Sedang	$M - 1SD \leq X < M + 1SD$
Tinggi	$M + 1SD < X$

Keterangan	
M=Mean	84
SD=Standar Deviasi	3
$M - 1SD$	81
$M + 1SD$	88

Kriteria Acuan Interval 3 Kategorisasi Data	
Rendah	$X < 81$
Sedang	$81 \leq X < 88$
Tinggi	$X > 88$

Kategori	Frekuensi	Persentase
Rendah	7	35%
Sedang	9	45%
Tinggi	4	20%
Jumlah	20	100%

## LAMPIRAN 11

### Output SPSS

Statistics		
Game Online		
N	Valid	20
	Missing	0
Mean		76.60
Std. Error of Mean		3.044
Median		76.50
Mode		75 <sup>a</sup>
Std. Deviation		13.613
Variance		185.305
Range		45
Minimum		47
Maximum		92
Sum		1532
a. Multiple modes exist. The smallest value is shown		

Statistics		
Prestasi Belajar Siswa		
N	Valid	20
	Missing	0
Mean		84.15
Std. Error of Mean		.762
Median		85.50
Mode		80
Std. Deviation		3.407
Variance		11.608
Range		9
Minimum		79
Maximum		88
Sum		1683

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		20
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	2.19569201
Most Extreme Differences	Absolute	.134
	Positive	.134
	Negative	-.109
Test Statistic		.134
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 <sup>c,d</sup>
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		
d. This is a lower bound of the true significance.		

<b>ANOVA</b>					
<b>NILAI_PRESTASI_BELAJAR</b>					
	<b>Sum of Squares</b>	<b>df</b>	<b>Mean Square</b>	<b>F</b>	<b>Sig.</b>
<b>Between Groups</b>	<b>10.924</b>	<b>1</b>	<b>10.924</b>	<b>.938</b>	<b>.346</b>
<b>Within Groups</b>	<b>209.626</b>	<b>18</b>	<b>11.646</b>		
<b>Total</b>	<b>220.550</b>	<b>19</b>			

<b>ANOVA<sup>a</sup></b>						
<b>Model</b>		<b>Sum of Squares</b>	<b>df</b>	<b>Mean Square</b>	<b>F</b>	<b>Sig.</b>
<b>1</b>	<b>Regression</b>	<b>128.950</b>	<b>1</b>	<b>128.950</b>	<b>25.339</b>	<b>.000<sup>b</sup></b>
	<b>Residual</b>	<b>91.600</b>	<b>18</b>	<b>5.089</b>		
	<b>Total</b>	<b>220.550</b>	<b>19</b>			
<b>a. Dependent Variable: Prestasi Belajar Siswa</b>						
<b>b. Predictors: (Constant), Game Online</b>						

<b>Coefficients<sup>a</sup></b>						
<b>Model</b>		<b>Unstandardized Coefficients</b>		<b>Standardized Coefficients</b>	<b>t</b>	<b>Sig.</b>
		<b>B</b>	<b>Std. Error</b>	<b>Beta</b>		
<b>1</b>	<b>(Constant)</b>	<b>98.809</b>	<b>2.956</b>		<b>33.432</b>	<b>.000</b>
	<b>Game Online</b>	<b>-.191</b>	<b>.038</b>	<b>-.765</b>	<b>-5.034</b>	<b>.000</b>
<b>a. Dependent Variable: Prestasi Belajar Siswa</b>						

**LAMPIRAN 12**

**Game Online yang dimainkan Siswa**



**Gambar 1**  
**Mobile Legends**



**Gambar 2**  
**PUBG Mobile**



**Gambar 3**  
**Free Fire**



**Gambar 4**  
**Higgs Domino**

**LAMPIRAN 13**

**Dokumen Nilai Akhir Semester Pendidikan Agama Islam  
Siswa Kelas XI IIS 1 dan XI IIS 2**

DAFTAR KUMPULAN NILAI (DKN) SEMESTER GANJIL TAHUN PELAJARAN 2023/2024

SMA NEGERI 4 PADANGSIDIMPUAN

11 IIS-1

Nama Wali Kelas :

SITI HARDIANTI HASIBUAN, S.Pd

No	NAMA SISWA	NIS	NISN	MATA PELAJARAN																	Rata-Rata (P/K)	Rata-Rata Gabungan	Ranking Kelas	s i a		
				Agama		Pkn	B. Indo	Mat-Um	Sej-Indo	Bing	Seni-Bud	Penjaskees	Prakarya	Geografi	Sejarah	Sosiologi	Ekonomi	LM-Kim								
				KKM	78	78	78	78	78	78	78	78	78	78	78	78	78	78	78	78						
4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	29	30	31	32	33	34				
1	AHMAD TRY RAYHAND NASUTION	13058		P	79	83	82	79	80	78	81	87	79	80	88	81	85	78	81,43	81,43	26	2	2	2		
				Pre	C	C	C	C	C	C	C	B	C	C	B	C	B	C								
				K	79	83	82	79	80	78	81	87	79	80	88	81	85	78								
				Pre	C	C	C	C	C	C	C	B	C	C	B	C	B	C								
2	Amara Murisari Nasution	13873		P	85	87	85	80	85	84	85	87	90	88	90	82	90	86	85,14	86,11	7	5				
				Pre	B	B	B	C	B	C	B	B	B	B	B	C	B	B								
				K	86	87	84	80	86	84	85	87	90	88	90	82	90	86								
				Pre	B	B	C	C	B	C	B	B	B	B	B	C	B	B								
3	AMRI MAULANA TANJUNG	13077		P	80	83	84	79	80	80	81	91	82	83	87	81	88	78	82,64	82,61	18	2	2			
				Pre	C	C	C	C	C	C	C	B	C	C	B	C	B	C								
				K	80	83	83	79	80	80	81	91	82	83	87	81	88	78								
				Pre	C	C	C	C	C	C	C	C	B	C	C	B	C	B							C	
4	ANDIKA SAPUTRA	13680		P	80	83	84	79	80	80	80	85	82	80	88	80	80	78	81,36	81,32	27	6	2	6		
				Pre	C	C	C	C	C	C	C	B	C	C	B	C	C	C								
				K	80	83	83	79	80	80	80	85	82	80	88	80	80	78								
				Pre	C	C	C	C	C	C	B	C	C	B	C	C	C									
5	APRILLIA SIAGIAN	13083		P	85	85	85	82	85	80	86	87	90	85	90	82	88	86	85,43	85,43	12	3	2			
				Pre	B	B	B	C	B	C	B	B	B	B	B	C	B	B								
				K	85	85	85	82	85	80	86	87	90	85	90	82	88	86								
				Pre	B	B	B	C	B	C	B	B	B	B	B	C	B	B								
6	ASILA NORA HARAHAP	13105		P	85	86	85	82	86	83	89	89	90	88	90	82	88	86	86,43	86,43	4	1	2			
				Pre	B	B	B	C	B	C	B	B	B	B	B	C	B	B								
				K	86	86	85	82	86	83	89	89	90	88	90	82	88	86								
				Pre	B	B	B	C	B	C	B	B	B	B	B	C	B	B								
7	DASRIL MAHENDRA	13112		P	80	83	83	79	80	80	84	87	82	80	87	80	80	78	81,64	81,61	24	4	2	6		
				Pre	C	C	C	C	C	C	C	B	C	C	B	C	C	C								
				K	80	83	82	79	80	80	84	87	82	80	87	80	80	78								
				Pre	C	C	C	C	C	C	C	B	C	C	B	C	C	C								
8	DIANA SARI	13738		P	86	85	85	83	86	81	85	87	90	85	91	86	85	86	86,79	85,75	9					
				Pre	B	B	B	C	B	C	B	B	B	B	B	B	B									
				K	86	85	84	83	86	81	85	87	90	85	91	86	85	86								
				Pre	B	B	C	C	B	C	B	B	B	B	B	B	B									

No	NAMA SISWA	NIS	NISN	Aspek	MATA PELAJARAN															Rata-Rata (P/K)	Rata-Rata Gabungan	Ranking Kelas							
					Agama	Pkn	B. Indo	Mat. Um	Sej-Indo	Bing	Seni-Bud	Penjaskees	Prakarya	Geografi	Sejarah	Sosiologi	Ekonomi	LM-Kim	Rata-Rata (P/K)				Rata-Rata Gabungan	Ranking Kelas	s	i	a		
																												KKM	78
9	FAUZY TAHER	13143		P	80	83	83	79	80	81	85	87	82	81	90	80	85	87	83,07	83,04	14	3	1						
			Pre	C	C	C	C	C	C	B	B	C	C	B	C	B	B												
			K	80	83	82	79	80	81	85	87	82	81	90	80	85	87	83,00											
			Pre	C	C	C	C	C	C	B	B	C	C	B	C	B	B												
10	Fegy Rustina	13146		P	86	88	85	83	86	86	88	87	90	89	90	82	90	87	86,93	86,93	3	3							
			Pre	B	B	B	C	B	B	B	B	B	B	B	C	B	B												
			K	86	88	85	83	86	86	88	87	90	89	90	82	90	87	86,93											
			Pre	B	B	B	C	B	B	B	B	B	B	B	C	B	B												
11	FERRY ANDRIAN SIREGAR	13148		P	80	83	85	80	80	81	85	87	82	81	88	80	85	81	82,71	82,64	17	7	2						
			Pre	C	C	B	C	C	C	B	B	C	C	B	C	B	C												
			K	80	83	83	80	80	81	85	87	82	81	88	80	85	81	82,57											
			Pre	C	C	C	C	C	C	B	B	C	C	B	C	B	C												
12	IDRIAN PERWIRA SIREGAR	13185		P	-	-	-	-	-	-	-	-	82	-	-	-	-	41,00	61,50	35									
			Pre	-	-	-	-	-	-	-	-	-	C	-	-	-													
			K	-	-	-	-	-	-	-	-	-	82	-	-	-		82,00											
			Pre	-	-	-	-	-	-	-	-	-	C	-	-	-													
13	IHSAN MAULANA RISKY	13188		P	-	-	83	-	-	-	-	-	82	-	-	-	-	55,00	69,00	33									
			Pre	-	-	C	-	-	-	-	-	-	C	-	-	-													
			K	-	-	84	-	-	-	-	-	-	82	-	-	-		83,00											
			Pre	-	-	C	-	-	-	-	-	-	C	-	-	-													
14	ILHAM RIZKY	13189		P	80	85	85	81	80	81	80	87	82	83	87	80	80	78	82,07	82,00	19	3	1						
			Pre	C	B	B	C	C	C	C	B	C	C	B	C	C	C												
			K	80	85	83	81	80	81	80	87	82	83	87	80	80	78	81,93											
			Pre	C	B	C	C	C	C	C	B	C	C	B	C	C	C												
15	Isma Suci Ramadani	13176		P	87	85	85	82	86	84	85	87	90	86	91	82	85	87	85,86	85,82	8	4							
			Pre	B	B	B	C	B	C	B	B	B	B	B	C	B	B												
			K	87	85	84	82	86	84	85	87	90	86	91	82	85	87	85,79											
			Pre	B	B	C	C	B	C	B	B	B	B	B	C	B	B												
16	KHOIRIA ALPARIZA	13188		P	88	86	86	84	86	84	89	87	90	87	92	83	90	87	87,07	87,21	2								
			Pre	B	B	B	C	B	C	B	B	B	B	A	C	B	B												
			K	88	86	90	84	86	84	89	87	90	87	92	83	90	87	87,36											
			Pre	B	B	B	C	B	C	B	B	B	B	A	C	B	B												
17	Malik Azhari Hutabarat	13201		P	85	80	83	79	80	82	80	87	82	80	87	80	80	79	81,71	81,75	23	5							
			Pre	B	C	C	C	C	C	C	B	C	C	B	C	C	C												
			K	85	80	84	79	80	82	80	87	82	80	87	80	80	79	81,79											
			Pre	B	C	C	C	C	C	C	B	C	C	B	C	C	C												

No	NAMA SISWA	NIS	NISN	Aspek	MATA PELAJARAN																Rata-Rata (P/K)	Rata-Rata Gabungan	Ranking Kelas						
					KKM	Agama	Pkn	B. Indo	Mat-Um	Sej-Indo	Bing	Seni-Bud	Perjaskes	Prakarya	Geografi	Sejarah	Sosiologi	Ekonomi	LM-Kim	Rata-Rata (P/K)				Rata-Rata Gabungan	Ranking Kelas	s	i	#	
						78	78	78	78	78	78	78	78	78	78	78	78	78	78							78	29	30	31
18	MUHAMMAR AHMADIN TAMBUNAN	13373		P	-	-	-	-	-	82	-	91	-	-	-	-	-	-	-	57,67	72,08	32							
				Pre	-	-	-	-	-	C	-	B	-	-	-	-	-	-											
				K	-	-	-	-	-	82	-	91	-	-	-	-	-	-	-	86,50									
				Pre	-	-	-	-	-	C	-	B	-	-	-	-	-	-											
19	MUHAMMAD FACHRI	13210		P	78	83	82	79	80	78	80	87	82	79	87	79	80	78	80,86	80,79	29	4	8						
				Pre	C	C	C	C	C	C	C	B	C	C	B	C	C	C											
				K	78	83	80	79	80	78	80	87	82	79	87	79	80	78	80,71										
				Pre	C	C	C	C	C	C	C	B	C	C	B	C	C	C											
20	MUHAMMAD ZAKI RAMADHAN RANGKUTI	13218		P	79	80	84	79	80	83	88	87	79	80	88	79	85	78	82,07	82,00	19	4	1						
				Pre	C	C	C	C	C	C	B	B	C	C	B	C	B	C											
				K	79	80	82	79	80	83	88	87	79	80	88	79	85	78	81,93										
				Pre	C	C	C	C	C	C	B	B	C	C	B	C	B	C											
21	Nadya Afifah Nasution	13225		P	85	87	85	82	86	83	86	91	90	86	91	80	88	86	86,14	86,14	5	2							
				Pre	B	B	B	C	B	C	B	B	B	B	B	C	B	B											
				K	85	87	85	82	86	83	86	91	90	86	91	80	88	86	86,14										
				Pre	B	B	B	C	B	C	B	B	B	B	B	C	B	B											
22	NANDA PANDAPOTAN SIREGAR	13228		P	81	86	84	80	80	80	86	91	82	84	88	80	80	78	82,86	82,82	15								
				Pre	C	B	C	C	C	C	B	B	C	C	B	C	C	C											
				K	81	86	84	80	80	80	86	91	82	84	88	80	80	78	82,79										
				Pre	C	B	C	C	C	C	B	B	C	C	B	C	C	C											
23	PARIZ PIRMANSAH	13256		P	-	-	84	-	-	-	-	82	-	-	-	-	-	-	55,33	68,67	34								
				Pre	-	-	C	-	-	-	-	C	-	-	-	-	-												
				K	-	-	82	-	-	-	-	82	-	-	-	-	-	-	82,00										
				Pre	-	-	C	-	-	-	-	C	-	-	-	-	-												
24	PARSAULIAN SIREGAR	13257		P	79	80	81	79	80	78	80	87	82	79	86	78	80	78	80,50	80,32	31	12							
				Pre	C	C	C	C	C	C	C	B	C	C	B	C	C	C											
				K	79	80	76	79	80	78	80	87	82	79	86	78	80	78	80,14										
				Pre	C	C	D	C	C	C	C	B	C	C	B	C	C	C											
25	Poltak Harahap	13262		P	83	80	83	79	80	80	80	87	82	80	87	80	88	78	81,93	81,89	21	4	8						
				Pre	C	C	C	C	C	C	C	B	C	C	B	C	B	C											
				K	83	80	82	79	80	80	80	87	82	80	87	80	88	78	81,86										
				Pre	C	C	C	C	C	C	C	B	C	C	B	C	B	C											
26	PUTRI MARGARETHA ROMADONA SIHOTANG	13264		P	88	90	85	85	87	87	85	89	90	89	93	82	90	88	87,71	87,68	1	5	1						
				Pre	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	A	C	B	B											
				K	88	88	86	85	87	87	85	89	90	89	93	82	90	88	87,64										
				Pre	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	A	C	B	B											

No	NAMA SISWA	NIS	NISN	Aspek	MATA PELAJARAN																Rata-Rata (P/K)	Rata-Rata Gabungan	Ranking Kelas				
					KKM	Agama	Pkn	B. Indo	Mat-Um	Sej-Indo	Bing	Seri-Bud	Perjasas	Prakarya	Geografi	Sejarah	Sosiologi	Ekonomi	L.M-Kim								
						78	78	78	78	78	78	78	78	78	78	78	78	78	78	78				78			
1	2	3			4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	29	30	31	32	33	34
27	Rangga Akmal Syahrin Nasution	13278		P	84	86	85	81	86	86	85	87	82	85	90	82	88	80	84,79	84,75	13			2			
			Pre	C	B	B	C	B	B	B	B	C	B	B	C	B	C										
			K	84	86	84	81	86	86	85	87	82	85	90	82	88	80	84,71									
28	Rasya Fahrezi Nasution	13281		P	79	83	85	79	80	80	80	87	82	80	87	81	85	78	81,86	81,82	22	3	9				
			Pre	C	C	B	C	C	C	C	B	C	C	B	C	B	C										
			K	79	83	84	79	80	80	80	87	82	80	87	81	85	78	81,79									
29	RINO ANDIKA RAMBE	13286		P	81	80	84	81	80	79	80	91	82	79	87	79	80	79	81,57	81,50	25	2	10				
			Pre	C	C	C	C	C	C	C	B	C	C	B	C	C	C										
			K	81	80	82	81	80	79	80	91	82	79	87	79	80	79	81,43									
30	RISKI ARFANDI NASUTION	13301		P	78	80	84	79	80	78	80	87	82	79	87	79	80	78	80,79	80,75	30	2	1	9			
			Pre	C	C	C	C	C	C	C	B	C	C	B	C	C	C										
			K	78	80	83	79	80	78	80	87	82	79	87	79	80	78	80,71									
31	ROBIN SOLOON HARAHAH	13736		P	80	80	84	82	80	78	80	87	82	82	87	79	80	78	81,36	81,29	28	4	4				
			Pre	C	C	C	C	C	C	C	B	C	C	B	C	C	C										
			K	80	80	82	82	80	78	80	87	82	82	87	79	80	78	81,21									
32	SAIDAL ARIF TAMBUNAN	13313		P	82	85	84	82	80	80	81	86	90	81	88	79	85	78	82,93	82,82	16	3	1	2			
			Pre	C	B	C	C	C	C	C	B	B	C	B	C	B	C										
			K	82	83	83	82	80	80	81	86	90	81	88	79	85	78	82,71									
33	WIDYA AMANDA HASIBUAN	13345		P	85	85	85	83	86	85	83	87	90	88	90	81	85	85	85,71	85,71	10	12					
			Pre	B	B	B	C	B	B	C	B	B	B	B	C	B	B										
			K	86	85	85	83	86	85	83	87	90	88	90	81	85	85	85,71									
34	Wida Sari Harahap	13346		P	87	90	85	84	86	85	85	87	90	86	90	82	85	87	86,36	86,14	5	1					
			Pre	B	B	B	C	B	B	B	B	B	B	B	C	B	B										
			K	87	87	82	84	86	85	85	87	90	86	90	82	85	87	85,93									
35	YULIA NUGRAHA HARAHAH	13351		P	86	86	85	82	86	84	85	87	90	87	90	81	85	85	85,64	85,61	11	4					
			Pre	B	B	B	C	B	C	B	B	B	B	B	C	B	B										
			K	86	86	84	82	86	84	85	87	90	87	90	81	85	85	85,57									

sem\_1\_Abs\_11 iv-1.xls

Gambar 5-8

Nilai Akhir Semester Pendidikan Agama Islam XI IIS 1

**DAFTAR HADIR PENILAIAN AKHIR SEMESTER GENAP  
SMA NEGERI 4 PADANGSIDIMPUAN  
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

Kelas : X IIS.2

Ruang : 17

Mata Pelajaran : *Pend. Agama Islam*

Hari/Tanggal : *05-06 2023*

NO	NAMA SISWA	NILAI	TANDA TANGAN
1	AHMAD YASIR PASARIBU 78 ✓	80	1. <i>Amir</i>
2	ALDIANSYAH SIHOMBING 77 ✓	80	2. <i>Amir</i>
3	ANGREINI 84 ✓	88	3. <i>Amir</i>
4	ARIANSYAH NASUTION 77 ✓	80	4. <i>Amir</i>
5	ARTANTI ELZI YUAN SIHOMBING 82 ✓	88	5. <i>Amir</i>
6	DIQIE AULIA HARAHAP 85 ✓	88	6. <i>Amir</i>
7	DODI AMIRZA HARAHAP 77 ✓	80	7. <i>Amir</i>
8	EKA KURNIAWAN 84 ✓	88	8. <i>Amir</i>
9	FADLAN ALDI RAHMAN LUBIS 80 ✓	84	9. <i>Amir</i>
10	FITRA ALDIANSYAH 77 ✓	80	10. <i>Amir</i>
11	HAMORSINK LAOLI x	-	11.
12	HAWARI LUTHFI HARAHAP 80 ✓	85	12. <i>Amir</i>
13	HIZRIH ANA PANE 80 ✓	85	13. <i>Amir</i>
14	IBNU ALFAROQ PUTRA AKHRI SIRFGAR 82 ✓	88	14. <i>Amir</i>
15	JIMMI MAULANA 80 ✓	85	15. <i>Amir</i>
16	JULFAHMI HASIBUAN 84 ✓	88	16. <i>Amir</i>
17	MEYLISA 80 ✓	85	17. <i>Amir</i>
18			18.
19			19.
20			20.

Guru Mata Pelajaran

*ra.h. stp*  
NIP.

Padangsidempuan, *05-06* 2023  
Pengawas Ujian

*Emmy Kholidah*  
NIP.

DAFTAR HADIR PENILAIAN AKHIR SEMESTER GENAP  
SMA NEGERI 4 PADANGSIDIMPUAN  
TAHUN PELAJARAN 2022/2023

Kelas : X IIS.2

Ruang : 18

Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam

Hari/Tanggal : Senin, 05 Juni 2023

NO	NAMA SISWA	NILAI	TANDA TANGAN
1	MHD FATIH FARHAT 84 ✓	86	1. <i>[Signature]</i>
2	MYKEEM PIUS	-	2.
3	NAZRIL ILHAMSYAH 77 ✓	80	3. <i>[Signature]</i>
4	NICHA AMELIA SRG 80 ✓	85	4. <i>[Signature]</i>
5	NURHOTIA 80 ✓	85	5. <i>[Signature]</i>
6	RAHMAD HIDAYAH LUBIS 82 ✓	85	6. <i>[Signature]</i>
7	RAHMADANI HARAHAP 80 ✓	85	7. <i>[Signature]</i>
8	RAYFAN 84 ✓	88	8. <i>[Signature]</i>
9	RIFKI HAMDANI SAPUTRA 78 ✓	82	9. <i>[Signature]</i>
10	RIKCARD IMBOL JOSUA	-	10.
11	SAFRINA SANI HARAHAP 80 ✓	85	11. <i>[Signature]</i>
12	SAKINA SIREGAR 80 ✓	85	12. <i>[Signature]</i>
13	STEVEN SAMUEL SALIM	-	13.
14	TRI AFRIJA HARAHAP 84 ✓	88	14. <i>[Signature]</i>
15	WARDA ARDANI 84 ✓	88	15. <i>[Signature]</i>
16	WASILA TURRAHMI 78 ✓	84	16. <i>[Signature]</i>
17	YUSUF JORDI SORMIN	-	17.
18	Rayhan marzuki 78 ✓	80	18. <i>[Signature]</i>
19		-	19.
20		-	20.

Guru Mata Pelajaran

NIP.

MARLAN HARJAFI

Padangsidimpuan, 05 Juni 2023  
Pengawas Ujian

*[Signature]*  
ASAI DAN MARJAFAS NIP. S.D.

NIP.

## LAMPIRAN 14

### Dokumentasi





**Gambar 11-13**

**Dokumentasi pengisian angket oleh siswa di kelas XI IIS 1**





**Gambar 14-16**

**Dokumentasi pengisian angket oleh siswa di kelas XI IIS 2**

## **DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

### **I. IDENTITAS PRIBADI**

1. Nama : Dini Fadillah Pane
2. NIM : 19 201 00289
3. Jenis Kelamin : Perempuan
4. Tempat/Tanggal Lahir : Bandung/11 Maret 2002
5. Anak Ke : 2 (dua) dari 3 (tiga) bersaudara
6. Kewarganegaraan : Indonesia
7. Agama : Islam
8. Alamat Lengkap : Lingkungan V Pargarutan Batu, Kelurahan Pasar Pargarutan, Kecamatan Angkola Timur, Kabupaten Tapanuli Selatan
9. Telp. Hp : 081361495866
10. e-mail : dinifadillahpane11@gmail.com

### **II. IDENTITAS ORANGTUA**

1. Ayah
  - a. Nama : Mukti Hidayat Pane
  - b. Pekerjaan : Wiraswasta
  - c. Alamat : Lingkungan V Pargarutan Batu, Kelurahan Pasar Pargarutan, Kecamatan Angkola Timur, Kabupaten Tapanuli Selatan
  - d. Telp/Hp : 081397614451
2. Ibu
  - a. Nama : Rodiati Harahap
  - b. Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga
  - c. Alamat : Lingkungan V Pargarutan Batu, Kelurahan Pasar Pargarutan, Kecamatan Angkola Timur, Kabupaten Tapanuli Selatan
  - d. Telp/Hp : 085261473497

### **III. PENDIDIKAN**

1. Sekolah Dasar Negeri No. 100400 Pargarutan, Tamat Tahun 2013.
2. Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Model Padangsidempuan, Tamat Tahun 2016.
3. Madrasah Aliyah Negeri 1 Padangsidempuan, Tamat Tahun 2019.
4. Masuk Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan pada Tahun 2019.



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5Sihitang Kota Padangsidempuan22733  
Telephone (0634) 22080 Faximili (0634) 24022  
Website: [uinayahada.ac.id](http://uinayahada.ac.id)

Nomor: B 4129 /Un.28/F.1/PP. 00.9/v/2022

26 Desember 2022

Tujuan: Pengesahan Judul dan Penunjukan Pembimbing Skripsi

Dr. Hamdan Hasibuan, M. Pd.  
Lili Nur Indah Sari, M. Pd.

(Pembimbing I)  
(Pembimbing II)

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, melalui surat ini kami sampaikan kepada Bapak/Ibu Dosen bahwa berdasarkan usulan Dosen Penasehat Akademik, telah ditetapkan Judul Skripsi Mahasiswa di bawah ini sebagai berikut:

Nama	: Dini Fadillah Pane
NIM	: 1920100289
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi	: Pengaruh <i>Game Online</i> Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas XI IIS Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 4 Padangsidempuan

berdasarkan hal tersebut, sesuai dengan Keputusan Rektor Universitas Islam Negeri Syekh Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan Nomor 279 Tahun 2022 tentang Pengangkatan Dosen Pembimbing Skripsi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam, Tadris/Pendidikan Matematika, Tadris/Pendidikan Bahasa Inggris, Pendidikan Bahasa Arab, Pendidikan Guru Besarah Ibtidaiyah, dan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, dengan ini kami menunjuk Bapak/Ibu tersebut sebagaimana nama tersebut di atas menjadi Pembimbing I dan Pembimbing II penelitian skripsi Mahasiswa yang dimaksud.

Demikian disampaikan, atas kesediaan dan kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu Dosen kami ucapkan terima kasih.

Mengetahui  
Dekan  
Wakil Dekan Bidang Akademik  
Dipukulomban

Dr. Lis Yulianti Syafrida Siregar, S.Psi., M.A. |  
NIP. 19801224 200604 2 001

Ketua Program Studi PAI

Dr. Abdusima Nasution, M.A.  
NIP. 19740921 200501 1 002



PEMERINTAH PROVINSI SUMATERA UTARA  
DINAS PENDIDIKAN  
SMA NEGERI 4 PADANGSIDIMPUAN

Jalan Sutan Soripada Mulia No. 38 Padangsidimpuan Telp. (0634) 22210. Kode Pos : 22715  
Email : sman4padangsidimpuan@gmail.com, website : sman4padangsidimpuan.sch.id

**SURAT KETERANGAN**

Nomor: 421.4/106/SMAN.4/PL/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini :

nama : **JAHRONA SINAGA, S.Pd.**  
NIP : 19651228 199512 2 001  
pangkat/gol. ruang : Pembina Tk. I, IV/b  
jabatan : Kepala Sekolah  
unit kerja : SMA Negeri 4 Padangsidimpuan

menerangkan bahwa

nama : **Dini Fadillah Pane**  
NIM : 1920100289  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary  
Padangsidimpuan

benar telah melaksanakan Penelitian di SMA Negeri 4 Padangsidimpuan pada tanggal 05 Maret 2024  
sd 29 Mei 2024 dengan judul skripsi :

**"Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas XI IIS Mata Pelajaran  
Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 4 Padangsidimpuan"**

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan, untuk dapat dipergunakan  
sebagaimana mestinya.

Padangsidimpuan, 30 Mei 2024  
Kepala SMA Negeri 4 Padangsidimpuan

**JAHRONA SINAGA, S.Pd.**  
NIP. 19651228 199512 2 001



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN  
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN  
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang 22733  
Telepon (0634) 22060 Faksimile (0634) 24022

Nomor : B - 0682 /Un.28/E.1/TL.00.9/02/2024 23 Februari 2024  
Lampiran :-  
Hal : Izin Riset  
Penyelesaian Skripsi.

Yth. Kepala SMA Negeri 4 Padangsidempuan

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa :

Nama : Dini Fadillah Pane  
NIM : 1920100289  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Alamat : Lingkungan V Parganutan Batu

Adalah Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yang sedang menyelesaikan Skripsi dengan Judul "Pengaruh *Game Online* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas XI IIS Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 4 Padangsidempuan".

Sehubungan dengan itu, kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin penelitian dengan judul di atas. Demikian disampaikan, atas perhatiannya diucapkan terimakasih



Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan

Dr. Erv Syafri Syafri Siregar, S.Psi, M.A  
NIP. 19801224 200604 2 001