



**PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP PRESTASI BELAJAR
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
DI SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 1 BATANG TORU**

SKRIPSI

Ditulis Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh:

MANGSUR
NIM. 1720100116

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

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

2022



**PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PRESTASI
BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
DI SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 1
BATANG TORU**

SKRIPSI

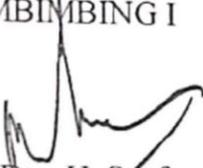
Ditulis Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan

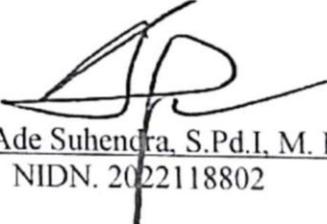
Oleh
MANGSUR
NIM. 1720100116



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
PEMBIMBING I

PEMBIMBING II


Dr. Drs. H. Syafnan, M. Pd
NIP. 195908111984031003


Ade Suhendra, S.Pd.I, M. Pd.I
NIDN. 2022118802

FAKULTAS TARBIYAH ILMU KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

2023

SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

Hal : Skripsi
a.n. **Mangsur**
Lampiran :

Padangsidempuan, Desember 2022
Kepada Yth.
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary
Padangsidempuan
di-
Padangsidempuan

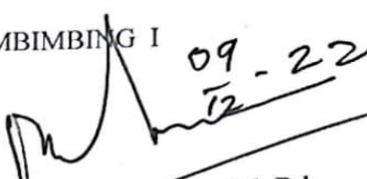
Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi a.n. **Mangsur** yang berjudul: "**Pengaruh *Game Online* Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Batang Toru**". Maka kami menyatakan bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam mendapat gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd.) dalam bidang Ilmu Pendidikan Agama Islam pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

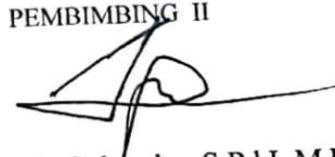
Seiring dengan hal di atas, maka saudara tersebut telah dapat menjalani sidang munaqasyah untuk mempertanggung jawabkan skripsinya ini.

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

PEMBIMBING I


09-22
12
Dr. Drs. H. Syafnan, M. Pd
NIP. 1959081119840310003

PEMBIMBING II


Ade Suhendra, S.Pd.I, M.Pd.I
NIDN. 2022118802

SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Mangsur
NIM : 17 20100116
Fak/Prodi : Tarbiyah Ilmu Keguruan/Pai
Judul Skripsi : Pengaruh *Game Online* Terhadap Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Batang Toru

Dengan ini menyatakan menyusun skripsi sendiri tanpa menerima bantuan tidak sah pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing dan tidak melakukan plagiasi sesuai dengan kode etik mahasiswa Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan pasal 14 ayat 2.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagaimana tercantum pada pasal 19 ayat ke 4 kode etik Mahasiswa UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan pencabutan gelar akademik dengan tidak hormat dan sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidempuan, 01 Desember 2022

Pembuat Pernyataan



Mangsur

NIM. 1720100116

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai civitas akademik Institut Agama Islam Negeri Padang sidimpuan, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mangsur
NIM : 1720100116
Jurusan : PAI
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul, **Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Batang Toru** beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Institut Agama Islam Negeri Padangsidimpuan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di Padangsidimpuan
Pada tanggal 01 Des 2022

Yang menyatakan,



Mangsur

NIM 1720100116

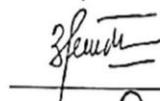
DEWAN PENGUJI
SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

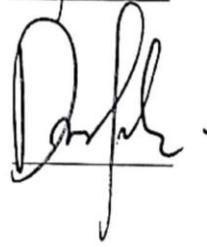
NAMA : Mangsur
NIM : 17 201 00116
JUDUL SKRIPSI : Pengaruh *Game Online* Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Batang Toru

No	Nama	Tanda Tangan
----	------	--------------

1.	<u>Ali Asrun Lubis, S.Ag, M.Pd.</u> (Ketua/Penguji Bidang Umum)	
----	--	---

2.	<u>Ade Suhendra, S.Pd.I., M.Pd.I.</u> (Sekretaris/Penguji Bidang PAI)	
----	--	--

3.	<u>Efrida Mandasari Dalimunthe, M.Psi.</u> (Anggota/Penguji Bidang Isi dan Bahasa)	
----	---	---

4.	<u>Dwi Maulida Sari, M.Pd.</u> (Anggota/Penguji Bidang Metodologi)	
----	---	---

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah

Di	: Padangsidempuan
Tanggal	: 02 Januari 2023
Pukul	: 13.30 WIB s/d 16.30WIB
Hasil/Nilai	: 72,5/B
IPK	:
Predikat	:



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UIN SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang 22733 Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

PENGESAHAN

Judul Skripsi : Pengaruh *Game online* terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Batang Toru
Nama : Mangsur
NIM : 17 201 00116
Fakultas/Jurusan : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/PAI

Telah diterima untuk memenuhi salah satu tugas
dan syarat-syarat dalam memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam bidang Pendidikan Agama Islam

Padangsidempuan, Januari, 2023
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. H. Hilda, M.Si.
NIP. 19720920 200003 2 002

ABSTRAK

Nama : Mangsur
Nim : 1720100116
Program Study : Pendidikan Agama Islam
Judul Penelitian : Pengaruh *Game Online* Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Batang Toru.

Pada era yang serba digital dan modern seperti sekarang ini, sektor kehidupan mengalami percepatan pertumbuhan yang begitu pesat, perkembangan elektronik ini diiringi dengan perkembangan *game* yang sekarang ini berbasis *online*. *game online* banyak dipopulerkan dikalangan remaja dan dewasa. Ketika para *gamers* (*pengguna game*), memainkan *game online* membuat para pengguna menjadi lupa akan waktu, mereka dapat memainkan *game online* seharian yang membuat mereka tidak sadar akan hal itu.

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana penggunaan *game online* di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Batang Toru. Bagaimana prestasi belajar pendidikan Agama Islam siswa di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Batang Toru. Bagaimana pengaruh *game online* terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Batang Toru.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan menggunakan metode angket. Subjek penelitian yaitu siswa kelas XI Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Batang Toru. Teknik pengumpulan data adalah dilakukan dengan cara angket dan di uji dengan memvalidasikan data dengan SPSS, dan nilai prestasi atau nilai tengah semester. Analisis yang digunakan dalam penelitian ini ialah dengan menyusun data, penyajian data dan kesimpulan.

Adapun hasil penelitian dalam skripsi ini yaitu tidak ada pengaruh yang signifikansi pengguna *game online* dengan prestasi belajar Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Batang Toru.

Kata Kunci : Pengaruh *Game Online* Terhadap Prestasi Belajar. .

KATA PENGANTAR



Puji syukur peneliti ucapkan ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya pada peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat serta salam selalu tucurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang selalu menjadi dambaan umat, pimpinan sejati dan pengajar yang bijaksana.

Alhamdulillah dengan karunia dan hidayah-Nya peneliti berhasil menyelesaikan skripsi dengan judul “**“pengaruh *game online* terhadap prestasi belajar pendidikan agama islam di sekolah menengah atas negeri 1 batang toru”**” dapat diselesaikan dengan baik.

Dalam penulisan skripsi ini, 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. Pada kesempatan ini dengan sepenuh hati peneliti mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Drs. H. Irwan Saleh Dalimunthe, M.A Pembimbing I dan Bapak Ade Suhendra, S.Pd.I, M.Pd.I Pembimbing II yang telah bersedia dengan tulus untuk membimbing, mendorong dan mengarahkan penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Dr. H. Muhammad Darwis Dasopang, M.Ag. Rektor IAIN Padangsidempuan, Bapak Dr. Erawadi, M.Ag. Wakil Rektor Bidang Akademik dan Pengembangan Lembaga, dan Bapak Dr. Anhar, M.A. Wakil Rektor Bidang Administrasi Umum, Perencanaan dan Keuangan, Bapak Dr. Ikhwanuddin Harahap, M.Ag. Wakil Rektor Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama.
3. Ibu Dra. Lelya Hilda M. Si., Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Padangsidempuan, Ibu Dr. Lis Yulianti Syafrida Siregar, S.Psi., M.A

selaku wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Bapak Ali Asrun, S.Ag., M.Pd selaku Wakil Dekan Bidang Administrasi Umum, Perencanaan dan Keuangan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, dan Bapak Drs. H. Abdul Sattar Daulay, M.Ag sebagai Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Sekretaris Program Studi PAI IAIN Padangsidempuan, Ibu Dwi Maulida Sari, M.Pd.

4. Ibu Dra. Hj. Tatta Herawati Daulae, M.A, sebagai Dosen Penasihat Akademik.
5. Bapak Kepala Perpustakaan dan seluruh pengawai Perpustakaan IAIN Padangsidempuan serta Perpustakaan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah membantu peneliti dalam mengadakan buku-buku penunjang untuk menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak/Ibu Dosen, Staf dan Pengawai, serta seluruh Civitas Akademik Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Padangsidempuan yang telah memberikan dukungan moral kepada penulis selama dalam perkuliahan.
7. Bapak Warkum, S.Pd, M.Si. selaku Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Buntu Pane yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian dan telah memberikan banyak informasi terkait penulisan skripsi ini. Ibu Supraptiningsih, S.Ag, Ibu Irma Safrida Marpaung, S.Ag, dan Bapak Edi Harianto Pane, S.Ag guru bidang studi Pendidikan Agama Islam SMA Negeri 1 Buntu Pane yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian dan telah banyak memberikan informasi terkait dengan penulisan skripsi ini. Ibu Deritawati, S.H selaku Tata Usaha dan seluruh guru-guru dan pegawai yang ada di SMA Negeri 1 Buntu Pane yang sudah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.
8. Terkhusus dan teristimewa kepada Ayahanda Subario dan Ibunda Sudirah, Ayahanda Legimin dan Ibunda Suliyah, Ayahanda Sutoyo dan Ibunda Sutirah atas do'a tanpa henti, atas cinta dan kasih sayang yang begitu dalam tiada bertepi, atas budi dan pengorbanan yang tak terbeli, atas motivasi tanpa pamrih serta dukungan do'a dan material yang tiada henti semua demi kesuksesan dan kebahagiaan penulis. Serta yang telah memberikan motivasi dengan dorongan

dan kasih sayang kepada penulis untuk menyelesaikan tugas ini. Abang dan Kakak (Eko Ariandi, Dwika Ramadhanu dan Tri Aida Nisa) atas dukungan moril dan nasihat-nasihat yang diberikan.

9. Teman-teman saya (Misba Hati Harahap, Novita Sari Batubara, Devi Dimah, Nurbaiti, Nurgalita Rahwani, Putri Pulungan, Alo-Evera) khususnya PAI-5 yang selalu memeberikan semangat, bantuan, baik dukungan dan do'a, dan kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Akhirnya kepada Allah SWT jualah peneliti serahkan segalanya, karena atas rahmat dan karunia-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Peneliti menyadari sepenuhnya akan keterbatasan kemampuan dan pengalaman yang ada pada peneliti sehingga tidak menutup kemungkinan bila skripsi ini masih banyak kekurangan. Akhir kata, dengan segala kerendahan hati peneliti mempersembahkan karya ini, semoga bermanfaat bagi pembaca dan peneliti.

Padangsidimpun, Agustus 2022

MANGSUR
Nim. 17 201 00117

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	
SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	
BERITA ACARA UJIAN MUNAQASYAH	
PENGESAHAN DEKAN	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	6
D. Defenisi Operasional Variabel	6
E. Rumusan Masalah	8
F. Rumusan Masalah	8
G. Kegunaan Dari Penelitian	8
H. Sistematika Pembahasan	11
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Kerangka Teori.....	12
1. Pengertian <i>Game online</i>	11
2. Jenis <i>Game Online</i>	12
3. Pengertian Kecanduan.....	14
4. <i>Game Online</i> Menurut Pandangan Islam.....	14
5. Prestasi.....	17
6. Belajar.....	18
7. Ukuran Prestasi Belajar.....	19
B. Penelitian Yang Relevan.....	19
C. Kerangka Pikir.....	24
D. Hipotesis	26
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Lokasi Dan Waktu Penelitian	28
B. Jenis Dan Metode Penelitian	29
C. Populasi dan Sample	30
D. Instrumen Pengumpulan Data.....	31
1. Angket (kueaioner).....	32
2. Dokumentasi.....	33
E. Variabel Penelitian.....	34
F. Teknik Analisis Instrumen.....	35
G. Hasil Pengujian Penelitian Instrumen.....	38
H. Analisis Data	41

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data	42
B. Pengujian Hipotesis.....	46
C. Pembahasan Hasil Penelitian	48

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	52
B. Saran Saran	53

DAFTAR PUSTAKA

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada era yang serba digital dan modern seperti sekarang ini, sektor kehidupan mengalami percepatan pertumbuhan yang begitu pesat, tidak hanya sarana teknologi, komunikasi, maupun transportasi yang mengalami perkembangan begitu pesat, fenomena ini juga berlaku pada banyak pola kehidupan.¹

Beberapa tahun ini sedang maraknya beberapa *game* yang berbasis *online* yang banyak dipopulerkan oleh kalangan remaja sampai kalangan dewasa, dikarenakan perkembangan era *globalisasi* yang sangat pesat dan perkembangan teknologi yang semakin tahun semakin canggih, yang membuat resah dari semua kalangan lembaga pendidikan, baik lembaga pemerintahan, lembaga masyarakat dan pihak kependidikan pun membuat semakin hari semakin memprihatinkan terkait persoalan perkembangan prestasi belajar peserta didik.

Negara China sendiri telah mengeluarkan aturan ketat soal *game online* kepada remaja dan penyedia *game online*. Kantor administrasi pers dan publikasi nasional china, Senin (30/8/2021) telah merilis pemberitahuan untuk mencegah anak di bawah umur menjadi kecanduan *game online*. Penyedia

¹ Jhon W. Santrok, *Perkembangan Masa Hidup*, (Jakarta: Erlangga, 2003), hlm. 24.

game online hanya dapat menawarkan layanan satu jam kepada anak di bawah umur 18 tahun ke bawah.²

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi internet, *game online* juga mengalami perkembangan yang begitu pesat. *Game online* adalah *game* yang berbasis elektronik dan visual.³ *Game online* mempunyai perbedaan yang sangat besar dengan *game* lainnya yaitu pemain *game* tidak hanya dapat bermain dengan orang yang berada di sekelilingnya, namun juga dapat bermain dengan beberapa pemain lain yang berbeda lokasi, bahkan sampai di belahan bumi lainnya. Anak dianggap lebih sering dan rentan terhadap penggunaan permainan *game online* daripada orang dewasa. *Game online* dapat ditandai oleh sejauh mana pemain *game* bermain *game* secara berlebihan yang dapat berpengaruh negatif bagi pemain *game* tersebut.

Game online dapat diartikan sebagai program permainan yang tersambung melalui jaringan internet yang dapat dimainkan kapan saja, dimana saja dan dapat dimainkan juga secara berkelompok dibelahan dunia dan permainan ini sendiri menampilkan gambar-gambar menarik seperti yang diinginkan, yang didukung oleh perangkat untuk *game* ini sendiri. Istilah *game online* berasal dari MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Online Game*), yaitu ekstensi jenis *game* jenis *Role-Playing game* yang memiliki fasilitas *multiplayer*. Seorang pemain dapat menghubungkan perangkatnya ke sebuah server dan dapat bermain bersamaan dengan ribuan

² <https://aceh.tribunews.com> di Akses Pada Tanggal 18 Desember 2021

³ Arini, *Menanggulangi Kecanduan Game Online Pada Anak* (Jakarta: Pustaka Mina, 2011), hlm. 27.

pemain di seluruh dunia. MMORPG akan dihadapi dengan berbagai tantangan dan kesempatan untuk meningkatkan kemampuan tokoh yang dimainkannya.⁴

Pemerintah melalui (KOMINFO) mengeluarkan aturan khusus soal *game online*. Bleid untuk *game online* ini berada dalam payung hukum peraturan No 11 Tahun 2016 tentang klasifikasi permainan interaktif elektronik yang diundangkan pada 20 Juli 2016. Aturan ini mengklafisikan *game online* berdasarkan konten dan kelompok usia pengguna. Jika berdasarkan konten di antaranya dilihat dari sisi kekerasan dan penggunaan bahasa. Sedangkan kelompok usia pengguna dimulai dari 3 tahun, 7 tahun, 17 tahun, hingga semua umur.

Selain harus memenuhi unsur konten dan usia, penyedia *game* harus menyediakan nama permainan, *platform* distribusi, jenis, waktu rilis, target kelompok usia, deskripsi singkat, *gameplay* berupa video atau cuplikan gambar. Penyelenggara yang mengajukan klasifikasi permainan wajib melakukan pendaftaran melalui www.igrs.Id.⁵

Berdasarkan pengertian *game online* di atas, maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan istilah *game online* menunjuk pada salah satu sejenis permainan yang dapat diakses melalui jaringan internet. *Game online* tersebut terdapat seperangkat permainan dalam bentuk gambar-gambar yang menarik dapat digerakkan dengan kehendak pemain *game* itu sendiri.

Game online tersebut bukan hanya berupa permainan yang hanya bisa ditonton saja, tetapi para pemain dapat berpartisipasi menggerakkan gambar-

⁴ Agus Hermawan, *Hiburan Dunia Maya*, (Bandung: Pustaka Setia, 2009), hlm. 20.

⁵ <https://www.Indotelko.Com>, Di Akses Pada Tanggal 18 Desember 2021.

gambar yang ada di dalamnya secara bersama-sama dengan para pemain lainnya, bahkan di dalam *game online* tersebut para pemain dapat berkompetisi antara satu dan lainnya untuk memperoleh poin tertinggi atau terendah yang berkonsekuensi menjadi pemain yang kalah atau sebagai pemenang. *Game online* bisa juga diartikan sebagai permainan yang dapat melatih kelincahan intelektualitas seseorang dalam mengambil keputusan aksi dalam permainan dengan mencapai target-target tertentu.⁶

Game online dapat dimainkan secara terhubung dengan jaringan internet yang bisa menghubungkan dengan orang lain dalam radius yang jauh dan bisa juga saling berinteraksi antar sesama pemain *game*. Salah satu contoh yang dapat peneliti angkat ialah seperti *Game Pubg*, *Free fire* dan *Mobile Legend* yang populer sekarang ini, yang banyak dimainkan pada kalangan remaja. Permainan *game online* tersebut bisa diambil juga nilai positifnya maupun nilai negatifnya.

Dampak positif bagi seseorang yang memainkan *game online* adalah untuk mendapatkan kesenangan dan kepuasan batin serta sebagai hiburan penghilang stres setelah keseharian beraktivitas. Bahkan untuk sekarang ini sudah banyak *gamers* (sebutan untuk pemain *game*) yang memanfaatkan *game online* tersebut untuk usaha bisnis, seperti menjual koin tertinggi yang didapatkan oleh *gamers* kepada pemain *gamers* yang lainnya dengan harga yang telah ditentukan sebelumnya.

⁶ Fahrul Alam, *Pengertian Game Online Dan Sejarah Nya*, (Bandung: Pustaka Setia, 2010), hlm. 13.

Adapun efek buruk yang ditimbulkan dari permainan *game online* adalah munculnya kekerasan di kalangan masyarakat. Anak-anak akan bertingkah laku yang buruk dikarenakan mencontoh apa yang dia lihat dalam *game online* tersebut yang menampilkan adegan-adegan kekerasan seperti pada *game Figther*. Permainan *game online* juga bisa menghambat anak dalam belajar atau tidak suka membaca dikarenakan kecanduan yang berlebihan yang didapat dari *game* tersebut. Kecanduan yang berlebihan dapat membuat anak kadang memunculkan sifat-sifat yang tidak diinginkan seperti kekerasan terhadap orang tua maupun terhadap orang lain.⁷

Game online dengan segala macam daya tariknya membuat pemainnya betah berlama-lama duduk di depan komputer. Permainan *game online* yang begitu menghibur membuat para pemain *game* menjadi lupa waktu belajarnya, melupakan hal yang lainnya yang ada dalam lingkungan kesehariannya. Anak diajak untuk menjelajahi dunia lain yang penuh tantangan dan bisa meningkatkan *adrenaline* (sebuah hormon yang memicu reaksi terhadap tekanan dan kecepatan gerak tubuh) mereka.

Kecanduan yang berlebihan dapat mempengaruhi prestasi akademik peserta didik. Kecanduan tersebut dapat memunculkan sifat malas belajar pada diri peserta didik, yang dimana hal tersebut dapat berimbas terhadap prestasi belajar yang didapat oleh peserta didik.

Prestasi belajar itu sendiri merupakan suatu hal yang harus dicapai oleh setiap peserta didik, supaya bisa menilai sejauh mana tingkat kemampuan anak

⁷ Syekh Muhammad Almunajjid, *Bahaya Game*, (Jakarta: Aqwa Medika, 2016), hlm. 12.

dalam pencapaian belajar dalam pembelajaran di sekolah, baik ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Berdasarkan perbedaan antara harapan yang terjadi penggunaan *game online* yang tepat dengan kenyataan efek buruk yang terjadi maka peneliti tertarik untuk meneliti mengenai Pengaruh *Game Online* Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Batangtoru.

B. Identifikasi Masalah

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

1. *Game online* sekarang ini semakin pesat perkembangannya sehingga penggunanya (siswa) dengan mudah dapat menggunakannya.
2. *Game online* merupakan permainan yang membuat penggunanya dapat berinteraksi dengan orang jauh baik itu masih dalam negeri maupun luar negeri.
3. Kemudahan dalam mengakses *game online* mengakibatkan penggunanya lengah dan bahkan lupa waktu.
4. Penggunaan *game online* sebaiknya dibatasi agar tidak berdampak negatif bagi penggunanya.
5. Kelengahan pengguna *game online* termasuk siswa, tidak menutup kemungkinan berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa

C. Batasan Masalah

Karena keterbatasan penulis dalam hal kemampuan, tenaga dan finansial maka penelitian ini hanya ingin melihat bagaimana pengaruh *game online*

terhadap prestasi belajar Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Batang Toru. Penelitian ini terfokus pada prestasi belajar, yang ditinjau dari hasil belajar siswa.

D. Defenisi Operasional Variabel

1. Game Online

Secara bahasa *game* berasal dari bahasa Inggris yaitu *games* yang artinya permainan dan *online* yang berarti terhubung. Menurut Young dan Drajat mengutarakan pendapatnya bahwa *game* yang menggunakan sebuah jaringan internet, yang di dalamnya terdapat sebuah interaksi antara satu orang atau lebih yang mencapai tujuan tertentu, untuk mencapai berbagai misi, dan meraih hasil tertinggi dalam *game*.⁸

Dari pendapat kedua tokoh tersebut peneliti dapat memahami bahwa *game online* merupakan suatu permainan yang di dalamnya terdapat beberapa pemain yang bisa memainkan sebuah permainan yang lebih dahulu harus tersambung dengan jaringan internet.

Jadi, menurut peneliti *game online* adalah suatu permainan yang terlebih dahulu harus terhubung dengan jaringan internet untuk terkoneksi dengan pemain lainnya supaya dapat bermain bersama.

2. Prestasi Belajar

⁸ Ramadan Febri, *Penarikan Diri Dalam Game Online*, (Studi Deskriptif Kualitatif Withdrawal Gamer *Mobile Legends* Mahasiswa ilmu Komunikasi UMS 2014) Skripsi: (Lampung Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Komunikasi dan Informatika), hlm. 7 <http://eprints.ums.ac.id/63561/Di> akses pada tanggal 19 Oktober 2021 pada pukul: 22:46 WIB.

Prestasi belajar terdiri dari dua kata yaitu prestasi dan belajar, antara

Kata prestasi dengan kata belajar memiliki arti yang berbeda. Oleh karena itu, sebelum membahas pengertian prestasi belajar maka peneliti terlebih dahulu membahas pengertian prestasi dan belajar.

Arti kata prestasi adalah yang telah dicapai.⁹ Prestasi adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dilakukan, dikerjakan, atau diciptakan baik secara individu maupun secara kelompok, dan prestasi tidak akan pernah dihasilkan selama seorang tidak atau belum pernah melakukan kegiatan. Saipul Bahri Djamarah menyebutkan bahwa prestasi adalah hasil pekerjaan, hasil yang dapat menyenangkan hati yang diperoleh dengan lahan keuletan kerja.¹⁰

Jadi dapat disimpulkan bahwa pengertian dari prestasi belajar adalah hasil usaha belajar yang menunjukkan ukuran kecakapan yang dicapai dalam bentuk nilai dan hasil usaha tersebut berupa nilai-nilai sebagai ukuran dari usaha belajar yang ditunjukkan dengan nilai rapot atau test nilai sumatif.

E. Rumusan Masalah

⁹ Syahrul Ramadhan, *Kamus Ilmiah Populeri*, (Surabaya: Khazanah Media Ilmu, 2010), hal. 352.

¹⁰ Saipul Bahri Djamarah, *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*, (Surabaya: Madia Nasional, 1991), hal. 787.

1. Bagaimana tingkat penggunaan *game online* dikalangan siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Batang Toru.
2. Bagaimana prestasi belajar pendidikan Agama Islam siswa di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Batang Toru.
3. Bagaimana pengaruh *game online* terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Batang Toru.

F. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini berdasarkan rumusan masalah yang ada yakni:

1. Untuk mengetahui tingkat penggunaan *game online* dikalangan Siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Batangto Toru.
2. Untuk mengetahui prestasi belajar pendidikan Agama Islam Di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Batang Toru.
3. Untuk mengetahui pengaruh *game online* Terhadap Prestasi Belajar Di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Batang Toru.

G. Kegunaan Dari Penelitian

Adapun kegunaan yang dapat diperoleh dalam penelitian ini adalah:

1. Secara Teoritis

Karya ilmiah ini dapat menambah wawasan dan dijadikan tambahan dalam memperkaya kebaikan ilmu pendidikan serta dapat dijadikan sebagai referensi bagi guru untuk mengawasi penggunaan *game online* di kalangan siswa.

2. Secara Praktis

- a. Bagi siswa, dapat memberikan pengetahuan dan motivasi siswa dalam penggunaan *game online* secara efektif dan efisien.
- b. Bagi guru, bahan masukan dalam rangka meningkatkan prestasi belajar siswa dengan mengawasi penggunaan *game online* di kalangan siswa.
- c. Bagi sekolah, dapat membarikan pengetahuan dan informasi terhadap penggunaan *game online* terhadap prestasi belajar siswa.
- d. Bagi peneliti, hasil penelitian ini bisa dijadikan kajian untuk melakukan pembahasan pendidikan Agama Islam yang baik untuk meneliti kembali maupun untuk melakukan kajian yang mendalam.

H. Sistematika Pembahasan

Untuk memudahkan dalam penelitian ini maka penulis membuat sistematika pembahasan sebagai berikut:

Bab I, latar belakang masalah, Identifikasi masalah, batasan masalah, definisi operasional variabel, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika penulisan.

Bab II, Kerangka teori, penelitian terdahulu, kerangka fikir, dan hipotesis

Bab III, Metodologi penelitian, penelitian yang terdiri dari lokasi penelitian, waktu penelitian, jenis penelitian, subjek penelitian, instrument pengumpulan data, prosedur penelitian, teknik analisis data.

Bab IV, menjelaskan tentang hasil penelitian yang terdiri deskripsi data, pengujian persyaratan analisis, uji hipotesis, pembahasan, dan keterbatasan penelitian.

Bab V, Mengemukakan penutup berupa kesimpulan dan saran.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kerangka Teori

1. Penggunaan *Game Online*

Game online menurut Kim dkk. Dalam buku Nur Aziz adalah *game* atau permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi *online*.¹¹ Selanjutnya Winn dan Fisher mengatakan *multiplayer game online* merupakan pengembangan dari *game* yang dimainkan satu orang, dalam bagian yang besar, menggunakan bentuk yang sama dan metode yang sama serta melibatkan konsep umum yang sama seperti semua *game* lain perbedaannya adalah bahwa untuk *multiplayer game* dapat dimainkan oleh banyak orang dalam waktu yang sama.¹²

Game online didefinisikan menurut Burhan. Dalam buku Rischa Pramudia Trisnani sebagai *game* komputer yang dimainkan oleh multi pemain melalui internet. Biasanya disediakan sebagai tambahan layanan perusahaan penyedia jasa *online* atau dapat diakses langsung dari perusahaan yang mengkhususkan menyediakan *game*. Dalam memainkan *game online* terdapat dua perangkat penting yang harus dimiliki yaitu seperangkat computer dengan spesifikasi yang menandai koneksi dengan internet.¹³

Game online bisa dikatakan sebagai kebutuhan dalam keseharian untuk sekarang ini, yang dimana disetiap harinya bahkan disetiap saatnya para *gamers* (pemain-pemain *game*) mengisi kesehariannya dengan bermain *game online*. Rasa jenuh, bosan, ataupun

¹¹ Nur Aziz, *Hubungan Kecanduan Game Online dengan Self Esteem Remaja Gamers di Kecamatan Lowokwaru Kota Malang*. (Malang: Skripsi Psikolog Universitas Maulana Malik Ibrahim, 2011), hlm. 13.

¹² *Ibid.* hlm. 13.

¹³ Rischa Pramudia Trisnani, *Stop Kecanduan Game Online*, (Madiun: Univma Press, 2018), hlm. 4-5.

mengisi waktu luang yang kosong. Hal-hal inilah yang menjadikan alasan sebagian orang dalam bermain *game online*.

Namun ada juga alasan lain yang menjadikan seseorang lebih fokus dalam bermain *game online* dari plyayers lain yang hanya menjadikan *game online* sebatas hiburan, yaitu menjadi *Proplayer* (pemain hebat), dengan hebat nya seseorang dalam memainkan *game online*, ini bisa menjadi modal baginya menjadi *stremmer* (merekam diri sendiri bermain *game* kepada para penonton langsung secara *online*).

Dalam *study* ushul fikih dinyatakan bahwa obyek hukum manusia (mukallaf). Dengan demikian, babi tidak haram, yang haram adalah perbuatan memakannya. Ibu kandung dan ibu mertua tidak haram, yang haram adalah menikahnya.

Perbuatan mukallaf ada dua, pertama, baik (al-hasan), perbuatan mukallaf yang diijinkan meliputi wajib, mandub dan mubah. Kedua buruk (al-khabih), perbuatan mukallaf yang dilarang, seperti haram. Jadi hukumbermain *game online* sendiri masuk kedalam mukallaf yang diijinkan yaitu mubah. Para ulama ushul fikih berkata:

“Hukum asal dari sesuatu adalah mubah sampai ada dalil yang melarangnya (memakruhkan:)¹⁴

Kesimpulannya, bermain *game online* hukumnya mubah. Walau mubah ia bisa haram jika menimbulkan kemafsadatan atau mengandung unsur perjudian.

Berikut jenis *game online* yang sering dipergunakan oleh beberapa kalangan diantaranya oleh siswa misalnya, *Game Mobile Legend, Free Fire, Pubg*.

2. Jenis *Game Online*

¹⁴ Dedi Supriadi, Ushul Fikih perbandingan, Cet 1 (Bandung: Cv Pustaka Setia, 2014), hlm. 40.

Dalam *game online* ini ada beberapa variasi permainan yang sangat diminati oleh beberapa kalangan diantaranya anak-anak, remaja dan bahkan mahasiswa. Disini ada 3 jenis *game online* yang sangat marak diminati oleh para pengguna disaat sekarang yaitu:

a. *Mobile Legends*

Pengguna internet di Indonesia sangat tinggi sehingga muncul *game* yang berbasis *online* di dalam *hanphone* yang saat ini sering dimainkan di kalangan apapun adalah *Mobile Legend*. *Game Mobile Legend* adalah sebuah permainan piranti yang bergerak dengan jenis MOBA juga dikenal sebagai *gamze* yang mengandalkan startegi yang mengasah untuk bekerja sama dalam satu team yang berjumlah 5 pemain.¹⁵ *Game Mobile Legend* adalah permainan berjenis *multiplayer online battle arena* (MOBA). Permainan jenis ini merupakan *game* yang berorientai kerja sama yang melibatkan dua kelompok (*team*) untuk saling bertanding setiap kelompok beranggotakan lima pemain yang menghancurkan *tower* dan benteng utama lawan untuk memenangkan pertandingan. Dalam *game* ini diterangkan bahwa peroses permainan ini tidak terlepas dari sebuah kerja sama dalam sebuah *team* dalam menghancurkan sebuah pertahanan lawan.

b. *Fubg Mobile*

Permainan merupakan suatu objek yang terdiri dari beberapa komponen dan aturan serta memiliki beberapa criteria seperti aturan, arah yang selalu berubah, tujuan, kesempatan kompetenisi, berbagai kesempatan dan pengalaman, kebebasan aktivitas dalam menyalami dunia permainan. *Pubg Mobile* adalah sebuah *game multiplayer*

¹⁵ Wibisono Andika, "Hubungan Antar Intensitas Bermain Game Mobile Legend Dan Pengawasan Orang Tua Dengan Perilaku Agresif Verbal Pada Anak Remaja", *Jurnal UNDIPS*. (hlm.2<https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/interaksi-online/article/view/24140>. Di akses pada tanggal 25 September 2021 pada pukul: 16.45 WIB).

kompetitif yang menjadikan “*battle royale*” sebagai *ganre* utama, *game* ini berjenis *first person shooter*.¹⁶

Game ini merupakan salah satu *game* yang sangat populer di kalangan *gamers* untuk very PC nya. Pada tanggal 19 Maret 2018, developer ini baru saja merilis *game pubg* versi *mobilenya*. *Game* ini merupakan sebuah jenis *game* baru pada *platform mobile* sehingga berpotensi memiliki *user* baru.

c. *Free Fire*

Garena adalah platform hiburan digital, yang mengembangkan sebuah permainan *PC online* dan digital seluler di Asia Tenggara dan Taiwan. Ini di dirikan oleh Chairman dan *GROUP CEO* di Singapura berketepatan pada tahun 2009. Garena yang di kembangkan pertama kali adalah garena *Free fire*.

Free fire merupakan sebuah permainan pertempuran *royale* seluler paling populer di dunia. *Free fire* adalah *game* yang paling banyak di unduh di *Google Play Store*, dan merupakan *game* kesempat yang paling banyak di unduh di dunia. Garena mendistribusikan berbagai judul permainan di berbagai negara seperti Amerika Latin, Asia Tenggara dan Taiwan, seperti *game arena* pertempuran *online* multi pemain, *Leaguage Of Legends* dan *Heroes Of Newerth*, *game* sepak *FIFA online 3*, dan *game balap mobile Speed Drifters*.¹⁷

¹⁶ Albar Amrullah, dkk, “*Evalui Experience Pada Game PUBG Mobile Menggunakan Metode Kognitif Walkthroghi*”, Jurnal Pengembangan Teknologi Informai dan Ilmu Computer, Vol. 3, No. 2 Februari 2019, (<http://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/4544>). Di akses pada tanggal. Di akses pada tanggal 25 September 2021 pada pukul: 17:00 WIB).

¹⁷ Galu Herika Sunandar, “*Pengaruh Co-Branding Telkomsel-Garena Freefire Terhadap Loyalitas Pelanggan Pelajar di Bandar Lampung*” Skripsi, (Lampung: Fakultas Ekonomi dan Bisnis, 2019), hlm. 27 http://feb.unila.ac.id/wp-content/uploads/2019/11/11_galuh_pengaruh.pdf. DI akses pada tanggal 27 September 2021 pada pukul: 04:20 WIB

3. Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam

Prestasi belajar Pendidikan Agama Islam adalah sebuah kalimat yang terdiri dari tiga kata yaitu prestasi, belajar dan Pendidikan Agama Islam. Prestasi belajar tidak dapat dipisahkan dari perbuatan belajar merupakan suatu proses, sedangkan prestasi belajar adalah hasil yang dicapai seorang siswa dalam usaha belajarnya sebagaimana dicantumkan pada nilai rapotnya. Melalui prestasi belajar, seorang siswa dapat mengetahui kemajuan yang telah dicapai dalam belajar.¹⁸

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia prestasi adalah hasil yang sudah dicapai dari suatu proses belajar yang telah dilakukan.¹⁹ Sedangkan menurut terminologi, pengertian prestasi dapat dilihat dari pendapat Mas'ud Hasan Abdul Dahar yang dikutip oleh Syaiful Bahri Djamarah bahwa prestasi adalah apa yang telah dapat diciptakan, hasil pekerjaan, hasil yang menyenangkan hati yang diperoleh dengan jalan keuletan kerja.²⁰

Dari pengertian yang dikemukakan di atas, jelas terlihat penekanan pada kata-kata tertentu yang semua intinya sama yaitu hasil yang dicapai atau yang diperoleh dari suatu kegiatan. Dengan demikian dapat dipahami bahwa prestasi adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan yang dapat menyenangkan hati, yang diperoleh dengan jalan keuletan kerja baik itu secara individual maupun secara berkelompok dalam suatu bidang tertentu. Prestasi belajar dapat dioperasionalkan dalam bentuk indikator-indikator berupa nilai rapot, indeks prestasi studi, angka kelulusan dan predikat keberhasilan.

¹⁸ Hamdani Hamid, *Pengembangan Sistem Pendidikan di Indonesia*, (Bandung: Pustaka Setia, 2013), hal. 137.

¹⁹ Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan Depdiknas, *Kamus Besar Bahasa Indonesi Edisi Ketiga*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2001), hlm. 895

²⁰ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), hlm. 19.

Manurut pendapat tradisional, belajar adalah menambah dan mengumpulkan sejumlah pengetahuan.²¹ Belajar adalah suatu usaha atau kegiatan yang bertujuan mengadakan perubahan di dalam diri seseorang, mencakup perubahan tingkah laku, sikap, kebiasaan, ilmu pengetahuan yang telah ia peroleh dari belajar.

Menurut Morgan yang dikutip dalam buku M. Ngalim Purwanto, “belajar adalah setiap perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman”.²²

Berdasarkan pengertian belajar di atas maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku atau kecakapan manusia yang diperoleh dari proses mengasimilasi dan menghubungkan sesuatu yang dipelajari dengan pengertian yang sudah dimiliki seseorang sehingga pengertian tersebut dapat dikembangkan, serta bermanfaat bagi lingkungan maupun individu itu sendiri.

Secara sederhana dari pengertian belajar sebagaimana yang dikemukakan oleh pendapat di atas, dapat diambil suatu pemahaman tentang seseorang yang diperoleh dengan ketelitian kerja serta perjuangan yang membutuhkan pikiran.

Prestasi belajar merupakan tujuan pengajaran yang diharapkan semua peserta didik. Untuk menunjang tercapainya tujuan pengajaran tersebut perlu adanya kegiatan belajar mengajar yang melibatkan siswa, guru, materi pelajaran, metode pelajaran, kurikulum dan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa serta didukung oleh lingkungan belajar mengajar yang kondusif.

²¹ Zainal Aqib, *Profesionalisme Guru Dalam Pembelajaran*, (Surabaya: Insan Cendikia, 2010), hlm. 42.

²² M. Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2007), hlm. 84.

Berdasarkan uraian di atas maka dibuat suatu pengertian prestasi belajar yaitu suatu hasil yang dicapai seseorang dalam belajar setelah orang tersebut mengikuti pembelajaran yang telah diberikan kepadanya yaitu ditandai dengan hasil yang dilihat dari aspek pengetahuan, sikap, keterampilan. Dengan kata lain, prestasi belajar merupakan ukuran sejauh mana siswa telah menguasai bahan yang telah dipelajari atau diajarkan.

Prestasi belajar ialah usaha bekerja atau belajar yang menunjukkan ukuran kecakapan yang dicapai dalam bentuk nilai. Selanjutnya prestasi belajar hasil usaha belajar yang berupa nilai-nilai sebagai ukuran kecakapan dari usaha belajar yang telah dicapai seseorang, prestasi belajar ditunjukkan dengan jumlah nilai rapor atau tes nilai sumatif. Belajar dapat membawa suatu perubahan pada individu yang belajar. Perubahan ini berupa tingkah laku dari yang kurang baik menjadi lebih baik dan dari yang tidak bisa menjadi pengalaman bisa. Pengalaman dalam belajar merupakan pengalaman yang dituju pada hasil yang akan dicapai dalam proses pembelajaran yang dilakukan atau yang diikuti siswa di sekolah.

Drs. Ahmad D Marimba “Suatu pendidikan Agama Islam adalah bimbingan jasmani dan rohani berdasarkan hukum-hukum agama Islam menuju terbentuknya kepribadian utama menurut ukuran-ukuran Islam”²³

Pendidikan agama dan keagamaan itu merupakan pendidikan dilaksanakan melalui mata pelajaran atau kuliah pada semua jenjang pendidikan yang bertujuan untuk memberikan pengetahuan serta membentuk sikap, kepribadian manusia yang beriman dan bertakwa kepada tuhan yang maha esa, juga keterampilan dan kemampuan peserta didik

²³ <https://www.ilmusaudara.com>, Di Akses Pada Tanggal, 19 Desember 2021.

dalam menyikapi nilai-nilai agama, serta untuk mempersiapkan peserta didik menjadi manusia yang dapat menjalankan dan mengamalkan agamanya.²⁴

Berdasarkan uraian di atas dapat dikatakan bahwa pendidikan agama islam sangatlah berguna bagi kehidupan kita, baik di dunia maupun di akhirat kelak. Di setiap permasalahan yang ada dalam kehidupan manusia baik itu di dunia dan di akhirat, semua dibahas dalam pendidikan agama islam. Maka dari itu pendidikan agama islam perlu ditanamkan bagi setiap ummat nya.

Dari penjelasan di atas dapat dikatakan bahwa prestasi belajar adalah hasil yang dicapai oleh siswa dengan melibatkan seluruh kompetensi yang ada dalam diri siswa itu setelah melakukan kegiatan belajar. Pencapaian hasil belajar tersebut dapat diketahui dengan mengadakan penilaian test hasil belajar. Penilaian dilakukan untuk mengetahui sejauh mana siswa telah berhasil mengikuti pembelajaran yang diberikan oleh guru dan guru juga dapat mengetahui sejauh mana ia berhasil menyampaikan pelajaran kepada siswa dalam proses pembelajaran di sekolah.

Sejalan dengan prestasi belajar dapat diambil pengertian tentang prestasi belajar matematika ialah hasil yang dicapai seseorang dalam belajar matematika setelah orang tersebut mengikuti pembelajaran matematika yang telah diberikan kepadanya yaitu ditandai dengan hasil yang dilihat dari aspek pengetahuan, sikap, dan tingkah laku.

Prestasi belajar pendidikan agama Islam juga dapat diartikan dengan nilai yang diperoleh siswa setelah melibatkan dirinya secara langsung atau aktif seluruh potensi yang dimilikinya baik aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik

²⁴ Iman Fimansyah, "Pendidikan Agama Islam," Jurnal Pendidikan Agama Islam, Volume 17, No. 2, 2019, Hlm. 4.

(keterampilan) dalam proses belajar mengajar matematika yang dilakukan di sekolah. Maka dapat dikatakan bahwa prestasi belajar matematika adalah tingkat penguasaan materi yang dicapai siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan yang ditetapkan.

4. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Menurut Muhibbin Syah prestasi belajar dipengaruhi dua faktor yaitu faktor internal (yang berasal dalam diri), dan faktor eksternal (yang berasal luar diri).²⁵

- a. Faktor internal disebut juga faktor endogen, yakni sebuah factor yang berada dalam diri individu. Faktor endogen atau faktor yang berada dalam diri individu meliputi dua faktor yaitu, faktor fisik dan psikikis.

1) Faktor Fisik

Faktor fisik ini bisa dikelompokkan lagi ke dalam beberapa kelompok antara lain, faktor kesehatan. Umpamanya anak yang kurang sehat atau kurang gizi, daya tangkap dan kemampuan belajarnya akan kurang dibandingkan dengan anak yang sehat.

Selain faktor kesehatan ada juga faktor yang lain yaitu faktor cacat. Cacat yang dibawa anak sejak dalam kandungan, keadaan cacat ini bisa menghambat keberhasilannya dalam belajar. Misalnya orang tersebut tuli, bisu dan menderita epilepsi bawaan sejak lahir, keadaan ini dapat menghambat perkembangan belajar anak, sehingga anak mengalami kesulitan dalam belajar yang mengakibatkan prestasi belajarnya berkurang atau lebih buruk dari pada anak yang terlahir normal dan sehat fisiknya.

²⁵ Muhibbin Syah, Psikologi Belajar, (Raja Grafindo Parsada, 2003), Hlm. 195

2) Faktor Psikis

Banyak faktor yang termasuk aspek psikis yang bisa mempengaruhi kuantitas dan kualitas dalam memperoleh pembelajaran. Di antara sekian banyak faktor psikis yang paling banyak atau yang paling sering disoroti saat ini yaitu:

a) Faktor Kematangan

Kematangan adalah tingkat perkembangan pada individu atau organ-organnya sehingga sudah berfungsi sebagaimana mestinya. Dalam proses belajar kematangan atau kesiapan ini sangat menakutkan, oleh karena itu setiap usaha belajar akan lebih berhasil bila dilakukan bersama dengan tingkat kematangan individu. Kematangan ini erat sekali kaitannya dengan minat dan kebutuhan anak. Karena apabila seorang anak tidak berminat maka ia tidak akan siap menerima pelajaran dan akan sulit berinteraksi dengan lingkungan belajarnya.

b) Faktor Perhatian dan Minat

Minat berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Bagi seorang anak mempelajari suatu hal yang menarik perhatian akan lebih mudah diterima daripada mempelajari hal yang tidak menarik perhatian. Jika perhatiannya terhadap suatu pelajaran yang baru sudah baik maka minatnya untuk mempelajari pelajaran itu akan baik pula dan bisa meningkatkan prestasi belajar anak dibandingkan anak yang kurang perhatian terhadap pelajaran dan minat belajar.²⁶ Anak-anak akan lebih tertarik pada hal-hal yang baru dan menyenangkan.

c) Faktor Motivasi

²⁶ Muhibbin Syah, Psikologi Belajar, (Jakarta: Rajawali Pers, 2019), Hlm. 152.

Motivasi adalah keadaan interval organisme yang mendorongnya untuk berbuat sesuatu.²⁷ Karena belajar merupakan proses yang timbul dari dalam, maka faktor motivasi memegang peranan pula. Kekurangan atau ketiadaan motivasi baik yang bersifat internal maupun eksternal, akan menyebabkan kurang bersemangatnya anak dalam melakukan proses pembelajaran dan materi pelajaran yang diajarkan akan sulit untuk dipahami. Berbeda dengan anak yang diberikan motivasi, anak tersebut dalam proses belajar mengajar akan memperoleh nilai yang baik karena pada dasarnya motivasi ini adalah hal yang mendorong bagi anak didik untuk selalu tekun belajar. Jika anak telah diberi motivasi maka kemungkinan besar cara belajarnya akan berbeda sekali dengan anak yang tidak pernah mendapatkan motivasi baik dari dirinya sendiri maupun orang lain.

d) Faktor Kepribadian

Faktor kepribadian seseorang turut memegang peranan dalam belajar. Fase perkembangan seorang anak tidak selalu sama dalam proses pembentukan kepribadian ini, ada beberapa fase yang harus dilalui seorang anak, yang belum mencapai fase tertentu akan mengalami kesulitan jika ia dipaksa melakukan hal-hal yang akan terjadi pada fase-fase selanjutnya. Maka jika kepribadian anak tersebut bagus maka anak tersebut bisa dikatakan dapat hasil yang baik dan sebaliknya jika kepribadian anak buruk maka buruk pulalah hasil yang akan ia peroleh.

²⁷ Muhibbin syah, psikologi pendidikan dan pendekatan baru, (banddung remaja rosdakarya, 2010), hlm 153.

- b. Faktor Eksogen atau eksternal juga sangat mempengaruhi keberhasilan belajar anak didik. Faktor eksternal yang mempengaruhi prestasi belajar anak didik adalah faktor keluarga, sekolah dan masyarakat

1) Faktor Keluarga

Keluarga merupakan lingkungan yang paling utama dalam pendidikan, keluarga memberikan landasan dasar bagi proses belajar pada lingkungan sekolah dan masyarakat. Jika kondisi keluarga anak baik maka tidak menutup kemungkinan prestasi belajar yang diraihinya akan baik pula, dibandingkan dengan keluarga yang kurang baik akan membuat anak tidak baik dalam belajar sehingga prestasi belajarnya akan buruk.

2) Faktor Sekolah

Keadaan kondisi sekolah tempat belajar turut mempengaruhi tingkat keberhasilan belajar. Kualitas guru, metode mengajar, kesesuaian kurikulum dengan kondisi anak, sarana prasarana yang dimiliki sekolah, semua itu sangat mempengaruhi keberhasilan anak dalam belajar. Bila suatu sekolah kurang memperhatikan keadaan siswa, baik itu tatatertip ataupun kedisiplinan maka anak didik akan kurang mematuhi perintah guru dan akibatnya mereka malas belajar di sekolah maupun di rumah yang membuat hasil belajar atau prestasi belajar anak akan buruk.

3) Faktor Masyarakat

Keadaan masyarakat juga mempengaruhi akan mendorong anak untuk lebih giat belajar dibandingkan anak yang prestasi belajar anak. Kenapa tidak, lingkungan yang baik akan menghasilkan anak yang baik. Di sekitar tempat tinggal keadaan

masyarakat terdiri dari orang-orang berpendidikan dan anak-anaknya di sekolah tinggi maka lingkungannya dihuni orang yang tidak berpendidikan akan mengikut dan anak tersebut acuh tak acuh terhadap pendidikannya.

B. Penelitian Yang Relevan

Dengan kajian terdahulu dapat membantu peneliti untuk menemukan cara pengolahan dan analisis data. Berdasarkan dengan masalah sejauh pengetahuan peneliti masalah ini belum pernah diteliti, namun peneliti menemukan penelitian dengan judul yang hampir sama tentang percaya diri yang dilakukan terbukti dengan ditemukannya berupa skripsi berupa:

1. Skripsi oleh Agung Salim, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Jurusan Pendidikan Agama Islam UIN Makasar dengan judul: “Pengaruh *Game Online* Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam” Yang mana dalam penelitian ini terdapat rendahnya minat belajar mahasiswa, setelah dianalisis terdapat pengaruh dari bermain *game online* terhadap perilaku belajar mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam. Kesamaanya dengan penelitian ini adalah sama-sama membahas mengenai bermain *game online*.²⁸
2. Skripsi oleh Siti Khoiriah Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN Raden Intan Lampung, Jurusan Komunikasi Penyiaran Islam dengan Judul “Dampak *game online* terhadap perilaku remaja dalam pelaksanaan ibadah sholat lima waktu” desa Rangai Kec. Latibung Kab. Lampung Selatan dalam penelitian ini ada berbagai dampak yang ditimbulkan diantaranya melalaikan sholat, dunia nyata, dan adanya perubahan sikap dan

²⁸ Agus Salim, “Pengaruh *Game Online* Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam”, Skripsi, (Makasar: UIN Makasar, 2018), hlm. 22.

perilaku. Dari hasil penelitiannya terdapat dampak positif dan negative dari bermain *game online* Kesamaanya dengan penelitian ini mengenai *game online*.²⁹

3. Muhammad Mujib, masalah yang diteliti Muhammad Mujib adalah: seperti apa penggunaan internet di kalangan siswa sekolah menengah atas di Yogyakarta, seperti apa pola hubungan penggunaan internet sebagai media belajar dan hasil belajar siswa, dan berapa besar pengaruh internet sebagai media belajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah menengah atas di Yogyakarta, hasil perhitungan koefisien determinasi menunjukkan bahwa variabel penggunaan internet sebagai media belajar mempengaruhi hasil belajar yang diperoleh siswa sebesar 47% (0,469) dan sisanya 53% hasil belajar dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dianalisa dalam penelitian. Berdasarkan hasil perhitungan regresi bahwa penggunaan internet diprediksi mampu meningkatkan hasil belajar sebesar 30% apabila intensitas dalam menggunakan internet sebagai media belajar naik 1%.³⁰

Persamaan penelitian di atas dengan penelitian ini adalah dari jenis penelitiannya yaitu sama-sama kuantitatif, pada penelitian Muhammad Mujib dengan penelitian ini sama-sama untuk mengetahui pengaruh media *online*, selain itu instrumen yang digunakan sama-sama menggunakan angket dan dokumentasi.

²⁹ Siti khoiriah, *Dampak Game Online Terhadap Perilaku Remaja Dalam Pelaksanaan Ibadah Sholat Lima Waktu*, skripsi, (lampung: UIN raden intan lampung, 2017), hlm. 19.

³⁰ Muhammad Mujib, *Pengaruh Penggunaan Internet Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Atas di Kota Yogyakarta* Skripsi, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, IAIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2013.

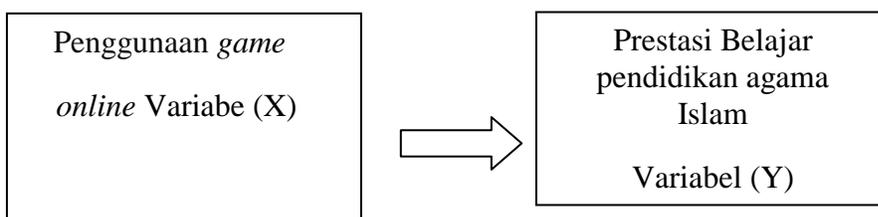
C. Kerangka Pikir

Dalam mencapai tujuan pendidikan dibutuhkan suatu proses yang dinamakan proses pembelajaran. Seseorang dikatakan mencapai tujuan pendidikan atau hasil apabila ada perubahan yang biasanya dilihat dari hasil belajarnya. Tidak hanya itu ada beberapa hal-hal yang dapat mempengaruhi pencapaian tersebut yaitu faktor internal dan eksternal. Dimana *game online* merupakan salah satu dari faktor eksternal yang otomatis dapat mempengaruhi pencapaian hasil belajar.

Game online bisa dikatakan suatu kesatuan sosial yang terdiri dari dua atau lebih individu yang mengadakan interaksi cukup intensip dan teratur. *Game online* juga dapat diartikan sebagai alat yang dapat menghubungkan orang banyak dengan mudah dan praktis. Penggunaan *game online* yang berlebihan akan mempengaruhi belajar seseorang yang berakibat buruk banginya, dan sebaliknya seseorang yang dapat membagi waktu dalam memainkan *game online* tentunya ini bukan menjadi hal buruk dalam mencapai prestasi belajarnya.

Siswa dituntut untuk selalu giat belajar, khususnya dalam belajar pendidikan Agama Islam. Hal ini karena sering ditemukan siswa yang tidak menyukai pendidikan Agama Islam karena banyak nya hapalan yang mereka dapatkan setiap pembelajarannya membuat pikiran suntuk dan merasakan bosan, sehingga banyak siswa memainkan *game online* sebagai media hiburan dalam kesehariannya. Tentunya dengan mengatur penggunaan *game online* dengan baik, game online tidak menjadi masalah dalam pencapaian prestasi belajar.

Berdasarkan uraian di atas maka penggunaan *game online* berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa. Hal ini digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1.

Pengaruh Penggunaan *Game Online* terhadap Prestasi Belajar pendidikan Agama Islam

Keterangan :

X = Penggunaan Media Sosial

Y = Prestasi Belajar Matematika Siswa

—•— = Garis Pengaruh

D. Hipotesis

Definisi hipotesis sebagai hubungan yang diperkirakan secara logis di antara dua atau lebih variabel yang diungkap dalam bentuk pernyataan yang dapat diuji. Hipotesis merupakan jawaban sementara atas pertanyaan penelitian. Dalam hal ini hipotesis sangat berkaitan dengan perumusan masalah, karena perumusan masalah merupakan pertanyaan penelitian yang harus dijawab pada hipotesis, dan dalam menjawab rumusan masalah dalam hipotesis haruslah berdasar pada teori dan empiris.³¹ Hipotesis yang peneliti ajukan adalah sebagai berikut:

Adanya signifikan antara penggunaan *game online* terhadap prestasi belajar pendidikan Agama Islam XI IPA di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Batang Toru.

³¹ Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Karisma Putra Utama, 2013), hlm. 79.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian tentang Pengaruh *Game Online* ini akan dilakukan di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Batang Toru. Secara teoritis, alasan peneliti memilih *Game Online* dikarenakan aktivitas ini sangat terlalu berlebihan, penelitian ini ingin mengkaji siswa yang sering bermain *Game Online* sehingga dapat mempengaruhi hasil prestasi mereka.

Sedangkan secara praktis alasan peneliti memilih di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Batang Toru, karna lokasi penelitian tersebut merupakan lokasi tempat tinggal peneliti, sehingga peneliti lebih dapat diterima dan lebih mudah dalam mengumpulkan data.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini dilaksanakan sebagaimana kegiatan penelitian di bawah ini (untuk lebih lengkapnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini).

Tabel. 1

No	Jadwal dan Waktu penelitian
1	1.1 Persiapan dan perencanaan mulai bulan September 2021 1.2 observasi studi lapangan Januari 2021 1.3 Pelaksanaan penelitian dilakukan mulai bulan Januari 2021 1.4 Analisis data mulai April 2021

B. Jenis dan Metode Penelitian

Metode penelitian kuantitatif merupakan salah satu jenis penelitian yang spesifikasinya adalah sistematis, terencana, dan terstruktur dengan jelas sejak awal hingga pembuatan desain penelitiannya. Definisi lain menyebutkan penelitian kuantitatif adalah penelitian yang banyak menuntut penggunaan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan dari hasilnya. Demikian pula pada tahap kesimpulan penelitian akan lebih baik bila disertai dengan gambar, tabel, grafik, atau tampilan lainnya.³²

Penelitian ini menggunakan tipe penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Metode Penelitian Kuantitatif, sebagaimana dikemukakan oleh Sugiyono yaitu: Metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.³³

Penelitian deskriptif pada umumnya dilakukan dengan tujuan utama, yaitu menggambarkan secara sistematis fakta dan karakteristik objek dan subjek yang diteliti secara tepat. Penelitian deskriptif pada umumnya dengan tujuan utama, yaitu menggambarkan secara sistematis fakta dan karakteristik objek dan subjek yang diteliti secara tepat. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang diarahkan untuk memberikan gejala-gejala dan fakta-fakta atau kejadian-kejadian secara sistematis dan akurat, dalam penelitian deskriptif cenderung tidak perlu mencari atau

³² Syaifuddin Azwar, *Metode Penelitian* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2004), hlm. 5.

³³ Gempur Santoso, *Fundamental Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2005), hal. 43.

menerangkan saling hubungan dan menguji hipotesis.³⁴ Penelitian deskriptif dalam penelitian ini dimaksudkan untuk mendapatkan gambaran dan keterangan-keterangan mengenai pengaruh intensitas *game online* terhadap prestasi belajar peserta didik di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Batang Toru.

Melalui pendekatan ini penulis berharap dapat menggambarkan bagaimana proses belajar dan juga tingkat prestasi siswa yang terpengaruh oleh *Game Online*.

Menurut Arikunto bahwa penelitian deskriptif adalah penelitian yang dimaksudkan untuk menyelidiki keadaan, kondisi atau hal-hal lain yang sudah disebutkan, yang hasilnya dipaparkan dalam bentuk laporan penelitian. Peneliti tidak mengubah, menambah, atau memalsukan objek atau wilayah penelitian. Peneliti hanya memotret apa yang terjadi pada diri objek atau wilayah yang diteliti, kemudian memaparkan apa yang terjadi dalam bentuk laporan penelitian secara lugas, seperti apa adanya.³⁵

C. Populasi dan Sample

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian.³⁶ Populasi merupakan keseluruhan dari objek penelitian yang dapat berupa manusia, hewan, tumbuh-tumbuhan, udara, gejala, nilai, peristiwa, sikap hidup, dan sebagainya, sehingga objek-objek ini dapat menjadi sumber data penelitian.³⁷ Populasi adalah keseluruhan gejala/satuan

³⁴ *Ibid*, hal. 44

³⁵ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Penelitian Edisi Revisi V*, (Cet. XII; Jakarta: Rineka Cipta, 2002), hlm. 10.

³⁶ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, Edisi Revisi IV (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hlm .130

³⁷ Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Komunikasi, Ekonomi, dan Kebijakan Publik Serta Ilmu-Ilmu Sosial Lainnya* (Jakarta: Kencana, 2005), hlm. 99.

yang ingin diteliti.³⁸ Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI Ilmu Pengetahuan Alam Sekolah Menengah Atas Negeri Satu Batang Toru yang berjumlah 74 orang.

2. Sample

Sampel merupakan sebagian atau wakil populasi yang diteliti, apabila jika subjeknya lebih besar dari 100 dapat diambil 10%-15% atau 20%-25% Sebaliknya apabila sampelnya kurang dari 100 maka lebih baik diambil semua.³⁹

Peneliti menggunakan sampel yang kurang dari 100 maka mengambil secara keseluruhan dari populasi. Adapun sampel dari penelitian ini adalah 74 orang yaitu, siswa kelas XI Ilmu Pengetahuan Alam Sekolah Menengah Atas Negeri Batang Toru. Sample penelitian ini diambil seluruh siswa kelas IX IPA Sekolah Menengah Atas Negeri Atas 1 Batang Toru Jumlah Siswa 74 Siswa.

Tabel 2.

Jumlah Sample

No	Kelas	Jumlah Siswa	Jumlah Sample
1.	XI IPA1	34	27
2.	XIPA2	36	23
3.	XIIPA3	31	24
	Jumlah		74

Penarikan sampel bagi seorang peneliti bertujuan untuk memudahkan peneliti dalam meneliti permasalahan yang diangkat sebagai judul penelitian. Sample penelitian ini diambil seluruh siswa kelas IX IPA di SMA Negeri 1 Batang Toru.

³⁸ Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, PTK, dan Penelitian Pengembangan* (Bandung: Citapustaka Media, 2014), hlm. 51.

³⁹ Bambang Prasetyo dan Lina Miftahul Jannah, *Metode Penelitian Kuantitatif Teori dan Aplikasi*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2008), hlm. 119.

D. Instrument Pengumpulan Data

Menurut Suharsimi Arikunto Instrumen pengumpulan data adalah “alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaan lebih mudah dan hasilnya lebih baik dalam arti lebih cermat, lengkap, sistematis sehingga mudah diolah”. Instrumen yang digunakan peneliti sangat menentukan keberhasilan penelitian. Oleh sebab itu, instrumen penelitian atau pengumpulan data merupakan langkah penting yang harus dipahami betul oleh seorang peneliti dalam sebuah penelitian. Sehubungan dengan itu, yang menjadi instrumen pengumpulan data pada penelitian ini adalah angket (kuesioner) dan dokumentasi.

1. Angket (kuesioner)

Angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab.⁴⁰ Adapun angket (kuesioner) ini merupakan alat ukur penilaian yang diberikan kepada siswa yang dijadikan sebagai responden dan digunakan untuk variabel X (Pengaruh *Game Online*). Dan angket yang digunakan adalah angket tertutup.

Dalam hal ini menggunakan Skala likert dengan empat alternative jawaban, dalam bentuk pernyataan yaitu a, b, c, d, dengan menggunakan bentuk pernyataan yang positif, yaitu menggunakan jenis pernyataan yang membangun.⁴¹ Skor jawaban setiap item pernyataan positif menggunakan:

⁴⁰ Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2003), hlm. 160

⁴¹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), hlm.

- a. Sangat setuju, dengan skor : 4
- b. Setuju, dengan skor : 3
- c. Tidak setuju, dengan skor : 2
- d. Sangat tidak setuju, dengan skor : 1

Sedangkan skor setiap jawaban untuk pernyataan negatif adalah:

- a. Sangat setuju, dengan skor : 1
- b. Setuju, dengan skor : 2
- c. Tidak setuju, dengan skor : 3
- d. Sangat tidak setuju, dengan skor : 4

2. Dokumentasi

Untuk memperoleh data variabel Y peneliti menggunakan instrument pengumpulan data dokumentasi. Dokumentasi artinya mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, agenda, dan sebagainya. Maksudnya penelitian ini menyelidiki dokumen-dokumen sebagai sumber data yang dibutuhkan. Dalam hal ini peneliti mengambil nilai MID semester siswa sebagai dokumen dalam teknik pengumpulan data.

Penelitian ini menggunakan nilai MID sebagai instrument karena nilai MID dianggap sebagai nilai yang murni didapatkan oleh siswa, karena belum ditambahi atau dimanipulasi oleh guru bidang studi tertentu. Dan tidak menggunakan nilai akhir karena jika nilai akhir yang digunakan akan memakan waktu lama untuk menunggu waktu pelaksanaan ujian akhir di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Batang Toru.

Metode dokumen merupakan salah satu jenis metode yang sering digunakan dalam metodologi penelitian sosial yang berkaitan dengan tehnik pengumpulan data.

Namun sekarang ini studi dokumen banyak digunakan oleh lapangan ilmu social lainnya dalam metodologi penelitian, karena sebagian besar fakta dan data sosial banyak tersimpan dalam bahan-bahan yang berbentuk dokumenter. Oleh karena itu ilmu-ilmu sosial saat ini serius menjadikan studi dokumen dalam teknik pengumpulan data. Penyusunan alat ukur (Angket) lebih jelasnya dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 3.
Kisi-kisi Angket Pengaruh *Game Online*

Variabel	Indikator	Item		Jumlah
		Positif	Negatif	
<i>Pengaruh Game Online</i>	Intensitas dalam menggunakan <i>game online</i>	1,2,3,4 5	6,7,8,9,1 0	10
	Tujuan <i>bermain game online</i>	11,12, 13,14, 15	16,17,18,1 9,20	10
	Peningkatan atau Penurunan yang di timbulkan menggunakan <i>game online</i>	21,22, 23,24, 25	26,27,28 ,29,30	10
Jumlah				30

E. Variable Penelitian

Berdasarkan landasan teori yang ada serta rumusan hipotesis penelitian maka yang menjadi variabel dalam penelitian ini adalah:

1. Variabel bebas (*variabel independent*) penelitian ini adalah penggunaan *game online*. *game online* dalam penelitian ini merupakan penyebab adanya perubahan tingkahlaku

dalam hal belajar siswa. Siswa yang lebih sering menggunakan media sosia akan cenderung lebih malas belajar dari siswa yang dapat mengatur waktu dalam menggunakan media sosial yang sangat berpengaruh dengan prestasi belajarnya.

2. Variabel terikat (*variabel dependent*) penelitian ini adalah prestasi belajar pendidikan Agama Islam siswa. Prestasi belajar Pendidikan Agama Islam siswa dari hasil ujian MID semester siswa. Maka untuk mengukur variabel Y (prestasi belajar) digunakan studi dokumentasi. Studi dokumentasi dalam penelitian ini diambil dari hasil MID semester siswa kelas XI IPA.

F. Teknik Analisis Instrumen

Dalam penelitian ini, uji coba instrumen yang dilakukan di kelas XI Selolah Menengah Atas Negeri Satu Batang oru. Adapun analisis data pengujian instrumen ini adalah

antara lain:

1. Uji validitas

Uji validitas dilaksanakan kepada sekolah yang tidak merupakan sampel penelitian. Untuk mengetahui validitas angket digunakan rumus korelasi *Product moment* yaitu:

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

Dimana:

r_{xy} = Koefisien validitas tes

$\sum x$ = Jumlah Skor

$\sum y$ = Jumlah skor total

$\sum x^2$ = Jumlah kuadrat skor butir total

$\sum y^2$ = Jumlah kuadrat skor total

n = Jumlah total ⁴²

penguji validitas ini dilakukan dengan membandingkan r_{hitung} dengan r_{tabel} *product moment*. Dengan kriteria $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka item angket tergolong valid.

2. Uji Realibitas

Realibitas Angket

Didalam penelitian ini, untuk mencari realibitas angket ini digunakan rumus alpha yaitu:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_i}{\sigma_t^2} \right)$$

Dimana:

r_{11} = Reabilitas yang dicari

σ_i^2 = Jumlah variansi skor tiap-tiap item

σ_t^2 = Variansi total ⁴³

$$\text{Rumus variansi total } \sigma_t^2 = \frac{\sum Xt^2}{N} - \frac{(\sum Xt)^2}{N}$$

Kemudian Dari nilai r_{hitung} dapat dibandingkan dengan r_{tabel} apabila $r_h > r_t$ maka angket tersebut reliabel.⁴⁴

G. Hasil Pengujian Instrumen Penelitian

Uji coba instrumen ini dilakukan untuk mendapatkan instrumen yang valid dan reliabel. Analisis yang dilakukan dalam hal ini adalah menentukan validitas butir

⁴² Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi aksara, 2005), hlm. 72.

⁴³ *Ibid*, hlm. 109.

⁴⁴ *Ibid*, hlm. 112.

angket dan reliabilitas. Analisis uji coba ini dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Uji Validitas Butir Angket

Uji validitas dilakukan untuk mengukur valid tidaknya suatu instrumen.

Pada hal ini untuk mengukur validitas digunakan uji korelasi bivariat. Dari analisis yang dilakukan di Microsoft exel diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.

Hasil Uji Validitas Angket

Nomor Angket	Nilai r_{hitung}	Nilai r_{tabel}	
1	0.284	Pada taraf signifikansi 5%=0,226	Valid
2	0.393		Valid
3	0.393		Valid
4	0.336		Valid
5	0.245		Valid
6	0.267		Valid
7	0.451		Valid
8	0.282		Valid
9	0.233		Valid
10	0.149		Tidak Valid
11	0.567		Valid
12	0.234		Valid
13	0.245		Valid
14	0.228		Valid
15	0.276		Valid
16	0.451		Valid
17	0.256		Valid
18	0.253		Valid
19	0.324		Valid
20	0.259		Valid
21	0.269		Valid
22	0.314		Valid

23	0.100		Tidak Valid
24	0.007		Tidak Valid
25	0.192		Tidak Valid
26	0.287		Valid
27	0.399		Valid
28	0.159		Tidak Valid
29	0.261		Tidak Valid
30	0.020		Tidak Valid

Dari tabel tersebut, menunjukkan bahwa dari 30 butir angket yang diujikan dan telah dibandingkan dengan r_{tabel} dengan signifikansi 5%, dan semua item soal angket yang berjumlah 30 butir tersebut 7 diantaranya tidak valid. Jadi angket penggunaan *game online* mempunyai koefisien korelasi $>r_{tabel}= 0,226$.

Dapat juga dilihat dari hasil yang diolah dengan menggunakan *SPSS ver 17* yang menunjukkan bahwa angket tersebut valid 100 %.

Tabel 5.

**Hasil Uji Validitas Angket Menggunakan SPSS Ver 23
Case Processing Summary**

		N	%
Cases	Valid	20	100.0
		0	0
Excluded		20	100.0
Total			

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas instrumen angket yang digunakan dalam penelitian ini dianalisis dengan menggunakan *SPSS ver 17 for windows* rumus *Cronbach's Alpha* diperoleh hasil $r_{tabel} = 0,832$ dikonsultasikan dengan nilai $r_{tabel} 0,228$, karena $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka dapat disimpulkan semua butir angket tersebut reliabel dengan kriteria sangat tinggi

Tabel 6.

Hasil Uji Reliabel Menggunakan *SPSS Ver 17***Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	No of item
.832	30

H. Analisis Data

Pengelolaan dan analisis data kuantitatif dapat dilaksanakan dengan cara yaitu:

- Mengidentifikasi dan mentotalkan atau menghitung jawaban pada angket
- Menetapkan skor frekuensi dan presebtase jawaban subjek penelitian pada angket serta mencantumkan dalam tabel.
- Menetapkan penggunaan media sosial kepada masing-masing angket diberikan alternatif jawaban dan masing-masing skor.
- Menetapkan kualitas hasil belajar Pendidikan Agama Islam

Selanjutnya dianalisis dengan menggunakan teknik korelasi *product moment* dengan rumus sebagai berikut:

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

Dimana:

r_{xy} = Koefisien validitas tes

$\sum x$ = Jumlah skor butir soal

$\sum y$ = Jumlah skor total

$\sum x^2$ = Jumlah kuadrat butir soal

$\sum y^2$ = Jumlah butir total

n = Jumlah responden⁴⁵

Untuk menguji apakah pengaruhnya signifikan digunakan rumus sebagai berikut:

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

Dimana:

t_{hitung} = Nilai t

r = Nilai koefensi kolerasi

n = Jumlah Sample

Selanjutnya analisis dilanjutkan dengan menghitung persamaan regresi sederhana. Persamaan regresi dihitung untuk memprediksi seberapa besar perubahan nilai variabel dependen, bila nilai variabel independen dimanipulasi. Secara umum persamaan regresi sederhana dirumuskan sebagai berikut:

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

Keterangan:

\hat{Y} = Prestasi belajar

X = Pengguna *game online*

a = Konstanta

b = Koefisien regresi Variabel X

Untuk mencari

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

⁴⁵ Suharsimi Arikunto, Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan, (Jakarta: Bumi aksara, 20015), hal. 71.

$$b = \frac{N \sum XY - (\sum x)(\sum y)}{N \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

Harga t_{hitung} selanjutnya dibandingkan dengan harga t_{tabel} , dengan taraf signifikan 5%. Setelah nilai t_{hitung} dan t_{tabel} diketahui maka dibuat uji signifikan koefisien korelasi. Bila harga $t_{hitung} > \text{harga } t_{tabel}$ maka dapat dinyatakan bahwa korelasi tersebut signifikan.

Tabel 7.

Interprestasi koefiensi kolerasi Nilai r.⁴⁶

No	Inter Koefisien	Tingkat Hubungan
1	0,80-1,000	Sangat Kuat
2	0,60-0,799	Kuat
3	0,40-0,599	Cukup Kuat
4	0,20-0,399	Rendah
5	0,00-0,199	Sangat Rendah

⁴⁶ Ahmad Nijar Rangkuti, Op. Cit, hlm. 93

BAB IV

HASIL PENELITIAN

Pada bab ini dijelaskan mengenai hasil penelitian dan pembahasannya. Data dikumpul melalui penyebaran angket yang dilakukan terhadap sampel. Sebelum angket digunakan terlebih dahulu dilakukan uji validitas dan reliabilitas instrument melalui langkah seperti dijelaskan di bawah ini.

D. Deskripsi Data

Dalam penelitian ini data yang diambil ada dua jenis, yaitu penggunaan *game online* pada siswa (variabel X) dan prestasi Pendidikan Agama Islam (variabel Y). Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Batang Toru dengan jumlah sampel 74 siswa. Untuk memudahkan pemahaman terhadap hasil penelitian maka data dideskripsikan sebagai berikut:

1. Penggunaan *Game Online* di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Batang Toru

Berdasarkan hasil perhitungan jawaban responden terhadap pertanyaan-pertanyaan yang tertera dalam angket mengenai penggunaan *game online* di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Batang Toru, skor variabel X (penggunaan *game online*) digambarkan dalam tabel berikut:

Tabel

Rangkuman Skripsi Data Penggunaan *Game Online*

No	Statistik	X
1	Skor Tertinggi	93
2	Skor Terendah	80
3	Rata-Rata	84,77
4	Standar Deviasi	11

5	Median	85,3
6	Modus	85
7	Range (Rentang)	14
8	Banyak Kelas	7
	Panjang Kelas	2

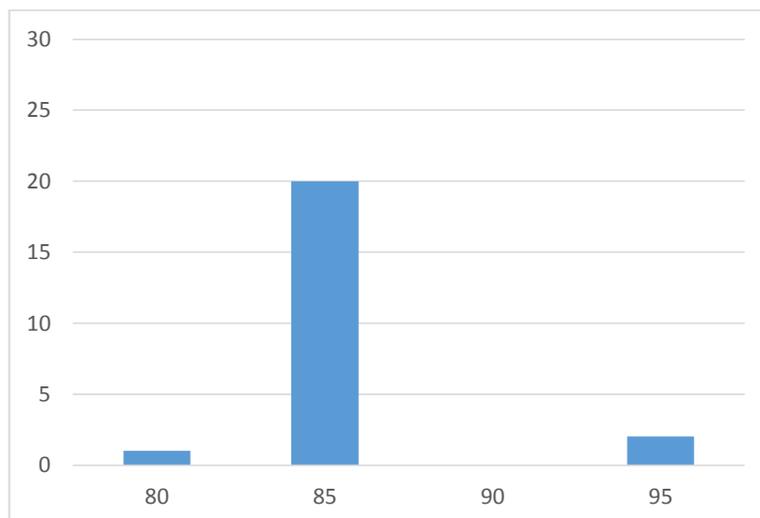
Tabel di atas menunjukkan bahwa skor tertinggi penggunaan *game online* siswa yang dicapai oleh sampel yang berjumlah 74 adalah sebesar 80. Hal ini berarti dari 30 butir angket yang telah di uji kevalidannya yang diberikan pada sampel, terdapat siswa yang mencapai skor maksimum yang menandakan dari semua sampel yang ditentukan ada siswa yang menggunakan *game online* dengan tinggi. Sedangkan untuk skor terendah adalah 80, yang berarti, yang berarti tidak ada siswa yang mencapai tingkat minimum yaitu 0. Hal ini menandakan semua siswa pada sample menggunakan *game online*.

Dalam hal ini, mean sebesar 84,77 menunjukkan rata-rata aritmetis dari semua skor yang diperoleh individu dalam sample yang berarti tingkat rata-rata penggunaan *game online* berada pada kisaran tinggi, begitu juga dengan modus dan median menunjukkan hasil yang sangat tinggi. Dapat dilihat dalam lampiran 5.

Tabel
Distribusi Frekuensi Penggunaan *Game Online*

Interval	Frekuensi	Frekuensi Relatif
80-81	1	1,35%
82-83	6	8,10%
84-85	12	16,21%
86-87	20	27,02%
88-89	24	32,43%
90-91	9	12,16%
92-93	2	2,70%
	74	100%

Sejalan dengan di atas dapat dibuat diagram batang sebagai berikut:



Gambar 1

Diagram Batang Distribusi Skor Responden Penggunaan *Game Online*

Skor rata-rata sebesar 85 dibandingkan dengan skor maksimum yakni sebesar 93 diperoleh skor responden sebesar $\frac{85}{93} \times 100 = 0,914$ Artinya penggunaan *game online* di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Batang Toru menunjukkan kategori sangat kuat.

2. Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Batang Toru

Dari data prestasi belajar siswa kelas XI IPA Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Batang Toru, di atas dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel.

Rangkuman Deskripsi Data Pretasi Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa

NO	STATISTIK	Y
1	Skor Tertinggi	99
2	Skor Terendah	76
3	Rata-Rata	88
4	Standar Deviasi	4,19
5	Median	84,47
6	Modus	89,07
7	Range (rentang)	23
8	Banyak Kelas	6
9	Panjang Kelas	4

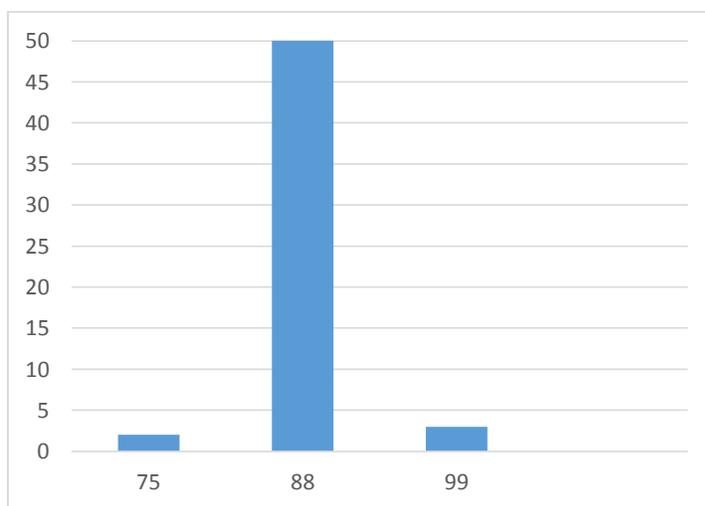
Sama halnya dengan variabel X di atas, ukuran ini digunakan untuk mendiskripsikan rata-rata atau menunjukkan posisi sebagian skor dalam distribusi (prestasi belajar pendidikan agama Islam siswa, sehingga dapat dilihat hasil prestasi belajar pendidikan agama Islam cukup. Dapat dilihat dalam lampiran 6.

Interval	Nilai Tengah	Frekuensi	Frekuensi Relatife
76-79	77,5	2	2,70%
80-83	81,5	14	18,91%
84-87	85,5	15	20,27%
88-91	89,5	37	50%

92-96	89,5	3	4,05%
97-100	94	3	4,05%
1=4	96,5	74	100%

Dilihat dari nilai ujian tengah semester pendidikan agama Islam siswa sebagaimana tabel yang diatas menunjukkan bahwa responden yang berada pada interval 76-79 sebanyak 2 orang (2,70%) interval kelas 80-83 sebanyak 12 orang (18,91%), interval 84-87 sebanyak 15 orang (20,27%), interval 88-91 sebanyak 37 orang (50%), interval kelas 92-96 sebanyak 3 orang (4,05%), interval 97-100 sebanyak 3 orang (4,05%).

Sejalan dengan di atas dapat dibuat diagram batang sebagai berikut:



Gambar 2.

Diagram Batang Sidtribusi Skor Responden Prestasi Belajar Siswa

rata-rata sebesar 88 dibandingkan dengan skor maksimum yakni sebesar 93, diperoleh skor responden sebesar $\frac{88}{93} \times 100\% = 0,945$. Artinya prestasi belajar pendidikan agama Islam siswa menunjukkan kategori sangat kuat.

E. Pengujian Hipotesis

Kajian teoritis yang dilakukan pada bagian terdahulu penulis mempunyai dugaan atau hipotesis bahwa “ada pengaruh antara pengguna *game online* terhadap prestasi belajar pendidikan agama Islam pada siswa kelas XI IPA di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Batang Toru”

Sehubungan dengan hal tersebut maka dilakukan pengujian apakah hipotesis diterima atau ditolak. Menguji hipotesis yang telah ditetapkan, yaitu untuk menguji apakah ada pengaruh yang signifikan antara pengguna *game online* dengan prestasi belajar siswa kelas XI IPA Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Batang Toru pengujian ini dapat dilihat dari perhitungan statistic yang dilakukan dengan menggunakan rumus uji t.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa dari variabel X mempunyai hubungan terhadap prestasi belajar siswa sebesar 0,163 (dapat dilihat pada lampiran 12), jika dihubungkan dengan dengan pedoman interpretasi koefisien kolerasi kategori sangat rendah antara pengguna *game online* dengan prestasi belajar Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Batang Toru.

Untuk melihat kesignifikanan hubungan antara variabel dapat dilihat dengan menggunakan uji t, dengan hasil uji t 1, 474 (dapat dilihat dari lampiran 12) harga t tersebut diuji pada taraf signifikan 5% dengan membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel} . Ketentuannya apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka ada hubungan yang signifikan antar variabel, tapi jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka tidak ada hubungan yang signifikan antara variabel. Hasil analisis data menunjukkan bahwa $t_{hitung} < t_{tabel}$ $1,474 < 1,99$ maka tidak ada hubungan yang signifikan antara kedua variabel, dengan demikian tidak terdapat hubungan yang signifikan terhadap prestasi belajar siswa di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 batang

Toru.

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1	65,923	18,044		3,653	,000
(Constant)					
Game Online	,245	,207	,138	1,182	,241

a. Dependent Variable: Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam

Untuk menguji pengaruh antar variabel digunakan rumus uji t, dengan hasil = 1474 jika besar kontribusi variabel X terhadap variabel Y dapat dihitung dengan menggunakan rumus dibawah ini.

$$KD = r^2 \times 100\%$$

Keterangan: KD = Nilai Koefisien Dterminasi

r = Nilai Koefisien Relasi

KD = nilai koefisien kolerasi

$$\begin{aligned} &= 0,163^2 \times 100\% \\ &= (0,026) \times 100\% \\ &= 2,6\% \end{aligned}$$

Jadi besar kontribusi variabel X (*penggunaan game online*) terhadap variabel Y (Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam) sebesar 2,6% dengan demikian hipotesis sangat lemah.

F. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Penggunaan *Game Online* di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Batang Toru.

Dari penghitungan statistik yang dilakukan pada data angket yang diperoleh dari jawaban siswa, maka dapat hasil skor tertinggi 93, skor terendah 80, rata-rata 84,77, standar deviasi

11, mediannya 85,3, modus 85, range (rentang) 14, banyak kelas 7, dan panjang kelas 2. Dilihat dari Skor rata-rata sebesar 85 dibandingkan dengan skor maksimum yakni sebesar 93 diperoleh skor responden sebesar $\frac{85}{93} \times 100 = 0,914$ Artinya penggunaan *game online* di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Batang Toru menunjukkan kategori sangat kuat.

2. Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Batang Toru

Dilihat dari nilai ujian tengah semester siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Batang Toru, sangat tinggi dapat kita lihat dari hasil penghitungan statistik yang dimana untuk skor tertinggi 99, skor terendah 76, rata-rata 88, standar deviasi 4,19, median 84,47, modus 89,07, range (rentang) 23, banyak kelas 6, dan panjang kelas 4.

Rata-rata sebesar 88 dibandingkan dengan skor maksimum yakni sebesar 93, diperoleh skor responden sebesar $\frac{88}{93} \times 100\% = 0,945$. Artinya prestasi belajar pendidikan agama Islam siswa menunjukkan kategori sangat kuat.

3. Pengaruh *Game Online* Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Batang Toru

Penggunaan *game online* merupakan salah satu kebiasaan siswa dimanapun ia berada, tidak jarang kita temui siswa yang bermain *game online* mau itu di sekolah, tongkorongan, di rumah., *game online* pada umumnya banyak dimainkan karna mudah dan bebas nya seorang siswa dalam mengakses *game* tersebut. Dan perkembangan *game online* di Indonesia sendiri sangatlah pesat itu dikarnakan banyak penyediaan pertandingan dari nasional sampai taraf *international* yang membuat sianak tertarik dalam

memainkan *game online*.

Dalam hal ini penggunaan *game online* tidak berpengaruh terhadap prestasi belajar pendidikan agama Islam.

Dari hasil analisis dan pengujian hipotesis yang telah dilakukan, maka diperoleh hasil yang menunjukkan bahwa hipotesis alternatif yang menyatakan tidak ada pengaruh terhadap prestasi belajar pendidikan agama Islam. Hal ini dibuktikan menggunakan *kolerasi product moment* di temukan $r_{hitung} < r_{tabel}$ (pada taraf kesalahan ditetapkan 5% dan $N = 76, 0,163 < 0,228$).

Untuk mengetahui tidak berpengaruh nya dilihat dengan menggunakan uji t diperoleh $t_{hitung} < t_{tabel} = 1,474$ untuk t_{hitung} 1,99 untuk t_{tabel} . Dengan demikian tidaka ada pengaruh penggunaan *game online* terhadap prestasi belajar pendidikan agama Islam siswa kelas XI IPA di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Batang Toru.

4. Keterbatasan Penelitian

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

1. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif yang dimana pengumpulan datanya dengan menggunakan angket. Dikhawatirkan siswa yang menjawab soal angket dengan tidak benar, bisa membuat hasil penelitian ini menjadi tidak relevan .

2. Instrument yang dilakukan bukan satu-satunya yang dapat mengungkapkan secara keseluruhan aspek yang diteliti, mengingat banyak aspek yang harus diteliti.

Dari keterbatasan peneliti yang dipaparkan di atas maka dapat disimpulkan bahwa inilah hasil penelitian yang peneliti lakukan di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Batangtoru. Meskipun banyak hambatan yang didapat peneliti dalam penelitian ini, peneliti bersyukur dapat menyelesaikan penelitian ini dengan lancar.

BAB V

PENUTUP

C. Kesimpulan

Dari kesimpulan yang dilakukan oleh peneliti diperoleh kesimpulan bahwa tingkat penggunaan *game online* di Sekolah menengah Atas Negeri 1 Batang Toru sangat tinggi, dan dilihat dari data statistik prestasi belajar pendidikan agama islam di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Batng Toru sangat tinggi.

berdasarkan analisis data dengan menggunakan kolerasi product moment di temukan r_{hitung} sebesar 0,163 dikonsultasikan terhadap r_{tabel} 0,228 diperoleh bahwa $0,163 < 0,228$

Dari sini kita dapat melihat bahwa $r_{hitung} < r_{tabel}$, dan dilanjutkan dengan melihat sumbangan variabel X sendiri dengan Y dengan menggunakan koefisien determain sederhana, ditemukan 0,026 atau 2,6%. Dan untuk melihat kesigfikannya sendiri dapat kita lihat dengan menggunakan uji t diperoleh $t_{hitung} < t_{tabel} = 1,474 < 1,994$.

Dengan demikian, tidak terdapat pengaruh yang signifikan anatara penggunaan *game online* terhadap prestasi belajar Pendidikan Agama Islam pada siswa kelas XI IPA di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Batang Toru.

D. Saran Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka saran yang harus diperhatikan sebagai berikut:

1. Pihak guru perlu mengontrol siswa dan memberikan arahan dalam memainkan *game online* dalam proses pembelajaran.

2. Bagi orang tua supaya dapat mengarahkan anak untuk bermain *game* secukupnya.
3. Bagi peneliti selanjutnya mencari factor-factor lain yang mempengaruhi prestasi belajar pendidikan agama islam siswa.

DAPTAR FUSTAKA

- Arini, *Menanggulangi Kecanduan Game Online Pada Anak* Jakarta: Pustaka Mina, 2011.
- Amrullah Albar, dkk, “*Evalui Experience Pada Game PUBG Mobile Menggunakan Metode Kognitif Walkthroggi*”, *Jurnal Pengembangan Teknologi Informai dan Ilmu Computer*, Vol. 3, No. 2 Februari 2019, <http://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/4544>. Di akses pada tanggal. Di akses pada tanggal 25 September 2021.
- Arikunto Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Penelitian Edisi Revisi V*, Cet. XII; Jakarta: Rineka Cipta, 2002.
- Arikunto Suharsimi, *Prosedur Penelitian*, Edisi Revisi IV Jakarta: Rineka Cipta, 2006.
- Arikunto Suharsimi, *Manajemen Penelitian*, Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2003.
- Arikunto Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: Rineka Cipta, 2002.
- Arikunto Suharsimi, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Bumi aksara, 2005.
- Aziz Nur, *Hubungan Kecanduan Game Online dengan Self Esteem Remaja Gamers di Kecamatan Lowokwaru Kota Malang*. Malang: Skripsi Psikolog Unversitas Maulana Malik Ibrahim, 2011.
- Andika Wibisono, “*Hubungan Antar Intensitas Bermain Game Mobile Legend Dan Pengawasan Orang Tua Dengan Perilaku Agresif Verbal Pada Anak Remaja*”, *Jurnal UNDIPS*. (hlm.2<https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/interaksi-online/article/view/24140>. Di akses pada tanggal 25 September 2021 pada pukul: 16.45 WIB).
- Aqib Zainal, *Propesionalisme Guru Dalam Pembelajaran*, Surabaya: Insan Cendikia, 2010.
- Bungin Burhan, *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Komunikasi, Ekonomi, dan Kebijakan Publik Serta Ilmu-Ilmu Sosial Lainnya* Jakarta: Kencana, 2005.
- Febri Ramadan, *Penarikan Diri Dalam Game Online*, (Studi Deskriptif Kualitatif Withdrawel *Gamer Mobile Legends* Mahasiswa ilmu Komunikasi UMS 2014) Skripsi: Lampung Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Komunikasi dan Informatika), hlm. 7 <http://eprints.ums.ac.id/63561/>Di akses pada tanggal 19 Oktober 2021.
- Hermawan Agus, *Hiburan Dunia Maya*, Bandung: Pustaka Setia, 2009.
- Hamdani Hamid, *Pengembangan Sistem Pendidikan di Indonesia*, Bandung: Pustaka Setia, 2013.
- Jhon W. Santrok, *Perkembangan Masa Hidup*, Jakarta: Erlangga, 2003.

Prasetyo Bambang dan Lina Miftahul Jannah, *Metode Penelitian Kuantitatif Teori dan Aplikasi*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2008.

Rischa Pramudia Trisnani, *Stop Kecanduan Game Online*, Madiun: Univma Press, 2018.

Rangkuti Nizar Ahmad, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, PTK, dan Penelitian Pengembangan Bandung*: Citapustaka Media, 2014.

Supriadi Dedi, *Ushul Fikih perbandingan*, Cet 1 Bandung: Cv Pustaka Setia, 2014.

Sunandar Herika Galu, “*Pengaruh Co-Branding Telkomsel-Garena Freefire Terhadap Loyalitas Pelanggan Pelajar di Bandar Lampung*” Skripsi, Lampung: Fakultas Ekonomi dan Bisnis, 2019), hlm. 27 http://feb.unila.ac.id/wp-content/uploads/2019/11/11_galuh_pengaruh.pdf. DI akses pada tanggal 27 September 2021.

Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* Jakarta: Rineka Cipta, 2002.

Santoso Gempur. *Fundamental Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*, Jakarta: Prestasi Pustaka, 2005.

Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan Depdiknas, *Kamus Besar Bahasa Indonesi Edisi Ketiga*, Jakarta: Balai Pustaka, 2001.

LAMPIRAN 1

Angket Pengaruh

Game Online

Angket ini bertujuan untuk memperoleh data-data yang dibutuhkan dalam penelitian yang berjudul **"Pengaruh *Game Online* Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Pada Siswa Di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Batangtoru"**.

A. Petunjuk pengisian :

1. Bacalah jawaban yang tepat dengan memberikan tanda ceklis pada salah satu jawaban dari masing-masing pernyataan.
2. Isilah angket ini sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.
3. Berilah tanda (√) pada kolom jawaban SS untuk sangat setuju, S untuk setuju, TS untuk tidak setuju, STS untuk sangat tidak setuju.

B. Data responden

Nama :

Kelas :

Pernyataan :

NO	Pernyataan	Alternatif			
		SS	S	TS	ST
1	Saya bolos sekolah untuk bermain <i>game online</i>				
2	Saya suka menceritakan permasalahan saya pada teman-teman di dalam <i>game online</i>				
3	Saya bermain <i>game online</i> untuk menghilangkan stres				
4	Saya tidak dapat menunda keinginan/hastrat saya untuk bermain <i>game online</i> dalam sehari				

5	Saya suka berteman di dunia maya melalui <i>game online</i>				
6	Saya memilih bermain game online dari pada mengerjakan tugas Sekolah saat di rumah atau di kelas				
7	Saya merasa lebih tenang ketika bermain <i>game online</i>				
8	Hubungan saya berkurang dengan teman lain setelah saya bermain <i>game online</i>				
9	Kecanduan waktu bermain game online saya meningkat dari waktu kewaktu				
10	Saya merasa gelisah ketika tidak bermain <i>game online</i> dalam sehari				
11	Hidupku akan terasa cemas ketika tidak bermain <i>game online</i> dalam sehari				
12	Saya menghiraukan/mengabaikan kondisi kesehatan saya ketika beramin <i>game online</i>				
13	Waktu berkumpul dengan keluarga berkurang karena sering bermain <i>game online</i>				
14	Saya bermain game online sampai lupa waktu untuk makan				
15	Saya enggan untuk meninggalkan permainan <i>game online</i>				
16	Saya lupa waktu ketika bermain <i>game online</i>				
17	saya merasa puas ketika dapat bermain <i>game online</i>				
18	Saya jarang berkumpul dengan tetangga/hubungan sosial karena bermain <i>game online</i>				
19	Saya tidak bisa menjaga kesehatan saya ketika saya bermain <i>game online</i>				
20	Saya malas membaca buku karena bermain <i>game online</i>				
21	Saya bermain <i>game online</i> hingga larut malam				
22	Saya jarang berdiskusi dengan teman karena bermain <i>game online</i>				

23	Saya tidak dapat menjaga asupan makanan saya ketika bermain <i>game online</i>				
24	Saya mengabaikan orang lain ketika bermain <i>game online</i>				
25	Setiap bangun pagi hal yang pertama kali terpikirkan adalah <i>game online</i>				
26	Saya tidak dapat bekerja maksimal karena sering bermain <i>game online</i>				
27	Saya bermain <i>game online</i> sampai lupa beribadah				
28	Waktu tidur saya berkurang karena bermain <i>game online</i>				
29	Saya tidak dapat bermain <i>game online</i> hanya satu jam saja				
30	Saya sulit berkonsentrasi di kelas karena mengingat <i>game online</i>				

LAMPIRAN 2

Uji realibilitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.333	.336	30

Uji validitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.333	.336	30

LAMPIRAN 3

LAMPIRAN NILAI ANGKET MEAN MEDIAN MODUS

LAMPIRAN

Langkah 1 Menbuat Daftar Nilai

80 82 83 83 83 83 83 84 84 84 84 84 84
 85 85 85 85 85 85 86 86 86 86 86 86 86
 86 86 87 87 87 87 87 87 87 87 87 87 87
 88 88 88 88 88 88 88 88 88 88 88 88 88
 88 89 89 89 89 89 89 89 89 89 89 90 90
 90 90 90 91 91 91 91 92 93

Langkah 2 membuat tabel distribusi frekuensi

$$3. \text{ Rentang} = \text{Skor Tertinggi} - \text{Skor Terendah}$$

$$= 93 - 80$$

$$= 14$$

$$4. \text{ Panjang kelas} = 1 + 3,3 \log (N)$$

$$= 1 + 3,3 \log (74)$$

$$= 1 + 3,3 (1,869)$$

$$= 1 + 6,167$$

$$= 7,167$$

$$= 7$$

$$5. \text{ Panjang Kelas} = \frac{\text{Rentang}}{\text{Banyak Kelas}} = \frac{14}{7} = 2$$

Interval	x_i	f_i	$x_i f_i$	$(x - \bar{x})$	$(x - \bar{x})^2$	$f_i(x - \bar{x})^2$
80-81	80,5	1	80,5	-6,5	42,5	42,5
82-83	82,5	6	495	-4,5	20,25	121,5
84-85	84,5	12	1014	-2,5	6,25	75
86-87	86,5	20	1730	-0,5	0,25	5
88-89	88,5	24	2124	1,5	2,25	9
90-91	90,5	9	814,5	3,5	12,25	110,25
92-93	92,5	2	185	5,5	30,25	60,5
I=2		$\sum f_i$ = 74	$\sum x_i f_i = 6443$			$\sum f_i(x - \bar{x})^2 =$ 9414

Dari Tabel di Atas Diperoleh:

$$1. \bar{x} = \frac{\sum x_i f_i}{\sum f_i} = \frac{6443}{74} = 87$$

$$2. SD = \sqrt{\frac{\sum f_i(x - \bar{x})^2}{n-1}}$$

$$= \sqrt{\frac{9414}{74-1}}$$

$$= \sqrt{\frac{9414}{73}}$$

$$= \sqrt{128,95}$$

$$= 11$$

$$3. Me = b + p \left(\frac{\frac{1}{2}n - f}{f_i} \right)$$

$$= 85,5 + 2 \left(\frac{37-39}{20} \right)$$

$$= 85,5 + \left(\frac{-4}{20} \right)$$

$$= 85,5 + -0,2$$

$$=85,3$$

$$4. Mo = b + p \left(\frac{b_1}{b_1+b_2} \right)$$

$$= 87,5 + 2 \left(\frac{4}{4+15} \right)$$

$$=85,5 + 2 \left(\frac{4}{19} \right)$$

$$=85,5 + \left(\frac{8}{19} \right)$$

$$=85,5 + 0,42$$

$$=85,92$$

$$=86$$

Lampiran 4

Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Kelas XI IPA Di Sekolah menengah Atas Negeri 1

Batang Toru

No	Nilai
1.	81
2.	85
3.	81
4.	81
5.	81
6.	81
7.	81
8.	85
9.	90
10.	81
11.	89
12.	85
13.	92
14.	90
15.	90
16.	90
17.	81
18.	85

19.	90
20.	90
21.	90
22.	83
23.	85
24.	97
25.	90
26.	81
27.	85
28.	81
29.	97
30.	90
31.	85
32.	92
33.	90
34.	90
35.	85
36.	90
37.	85
38.	90
39.	99
40.	92
41.	90

42.	90
43.	85
44.	88
45.	90
46.	88
47.	87
48.	85
49.	88
50.	91
51.	88
52.	91
53.	86
54.	82
55.	91
56.	88
57.	88
58.	90
59.	84
60.	86
61.	91
62.	88
63.	90
64.	90

65.	91
66.	90
67.	88
68.	90
69.	90
70.	91
71.	81
72.	78
73.	76
74.	80

LAMPIRAN 5

Perhitungan Dstribusi Frekuensi Prestasi Belajar Siswa

Prestasi Belajar

Langkah 1 : Membuat Daftar Nilai

76 78 80 81 81 81 81 81 81 81 81 81 81 81 82 83
 84 85 85 85 85 85 85 85 85 85 85 85 86 86 87 88
 88 88 88 88 88 88 88 89 90 90 90 90 90 90 90 90
 90 90 90 90 90 90 90 90 90 90 90 90 90 90 91 91
 91 91 91 91 92 92 92 97 97 99

Langkah 2 : Membuat Tabel Distribusi Frekuensi

4. Rentang = Skor Tertinggi – Skor Terendah

$$= 99 - 76$$

$$= 23$$

5. Panjang Kelas = $1 + 3,3 \log (N)$

$$= 1 + 3,3 \log (74)$$

$$= 1 + 3,3 (1,662)$$

$$= 1 + 5,484$$

$$= 6,484$$

$$= 6$$

6. Panjang Kelas = $\frac{23}{6} = 3,833 = 4$

Interval	x_i	f_i	$x_i f_i$	$(x - \bar{x})$	$(x - \bar{x})^2$	$f_i(x - \bar{x})^2$
----------	-------	-------	-----------	-----------------	-------------------	----------------------

76-79	77,5	2	155	-9,81	96,23	192,46
80-83	81,5	14	1141	-5,81	33,75	472,5
84-87	85,5	15	1282,5	-1,81	3,27	49,5
88-91	89,5	37	3311,5	2,19	4,79	177,23
92-96	94	3	282	6,9	47,61	142,83
97-100	96,5	3	289,5	9,19	84,27	252,81
I = 4		$\sum fi = 74$	6461,5			$\sum xifi = 1287,33$

$$5. \bar{x} = \frac{\sum xifi}{\sum fi} = \frac{6461,5}{74} = 87,31$$

$$6. SD = \sqrt{\frac{\sum fi(x-\bar{x})^2}{n-1}}$$

$$= \sqrt{\frac{1287,33}{74-1}}$$

$$= \sqrt{\frac{1287,33}{73}}$$

$$= \sqrt{17,63}$$

$$= 4,198$$

$$7. Me = b + p \left(\frac{\frac{1}{2}n - f}{fi} \right)$$

$$= 83,5 + 4 \left(\frac{34-16}{74} \right)$$

$$= 83,5 + 4 \left(\frac{18}{74} \right)$$

$$= 83,5 + \left(\frac{72}{74} \right)$$

$$= 83,5 + 0,972$$

$$= 84,472$$

$$8. Mo = b + p \left(\frac{b_1}{b_1 - b_2} \right)$$

$$= 87,5 + 4 \left(\frac{22}{22 + 34} \right)$$

$$= 87,5 + \left(\frac{88}{56} \right)$$

$$= 87,5 + 1,571 = 89,071$$

Jumlah Hasil Perhitungan Intrumen Penggunaan Media Sosial Terhadap Prestasi Belajar Siswa

Responden	X	y	X ²	Y ²	XY
1.	80	81	6400	6561	6480
2.	82	85	6720	7225	6970
3.	83	81	6889	6561	6723
4.	83	81	6889	6561	6723
5.	83	81	6889	6561	6723
6.	83	81	6889	6461	6723
7.	83	81	6889	6561	6723
8.	84	85	7056	7225	7140
9.	84	90	7056	8100	7560
10.	84	81	7056	6561	7308
11.	84	89	7056	7921	7476
12.	84	85	7056	7225	7140
13.	84	92	7056	8464	7728
14.	85	90	7225	7225	7650
15.	85	90	7225	8100	7650
16.	85	90	7225	8100	7650
17.	85	81	7225	6561	6885
18.	85	85	7225	7225	7225
19.	85	90	7225	8100	7650
20.	86	90	7396	8100	7740
21.	86	90	7396	8100	7740

22.	86	83	7396	6889	7138
23.	86	85	7396	7225	7310
24.	86	97	7396	9409	8342
25.	86	90	7396	8100	7740
26.	86	81	7396	6561	6944
27.	86	85	7396	7225	7310
28.	86	81	7396	6561	6966
29.	87	97	7569	9409	8439
30.	87	90	7569	8100	7830
31.	87	85	7569	7225	7395
32.	87	92	7569	8464	8004
33.	87	90	7569	8100	7830
34.	87	90	7569	8100	7830
35.	87	85	7569	7225	7395
36.	87	90	7569	8100	7830
37.	87	85	7569	7225	6525
38.	87	90	7569	8100	7830
39.	87	99	7569	9801	8613
40.	88	92	7744	8464	8096
41.	88	90	7744	8100	7920
42.	88	90	7744	8100	7920
43.	88	85	7744	7225	7480
44.	88	88	7744	7744	7744

45.	88	90	7744	8100	7920
46.	88	88	7744	7744	7744
47.	88	87	7744	7569	7656
48.	88	85	7744	7225	7480
49.	88	88	7744	7744	7744
50.	88	91	7744	8281	8008
51.	88	88	7744	7744	7744
52.	88	91	7744	8281	8008
53.	88	86	7744	7396	7568
54.	89	82	7921	6742	7298
55.	89	91	7921	8281	8099
56.	89	88	7921	7744	7832
57.	89	88	7921	7744	7832
58.	89	90	7921	8100	8010
59.	89	84	7921	7056	8366
60.	89	86	7921	7396	7654
61.	89	91	7921	8281	8099
62.	89	88	7921	7744	7832
63.	89	90	7921	8100	8010
64.	90	90	8100	8100	8100
65.	90	91	8100	8281	8190
66.	90	90	8100	8100	8100
67.	90	88	8100	7744	7920

68.	90	90	8100	8100	8100
69.	91	90	8281	8100	8190
70.	91	91	8281	8281	8281
71.	91	81	8281	6561	7371
72.	91	78	8281	6084	7098
73.	92	76	8464	5776	6992
74.	93	80	8469	6400	7440
Jumlah	6443	6456	561257	563749	562724

LAMPIRAN 9

Hadil Perhitungan Analisis Data

1. Perhitungan Mencari Nilai r_{hitung} Nilai t_{hitung}

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

$$= \frac{74 \times 562724 - (6443)(6456)}{\sqrt{\{74(561257) - (6443)^2\}\{(74(563749) - (6456)^2)\}}}$$

$$= \frac{41641576 - 41596008}{\sqrt{\{41533018 - 41512249\}\{(41717426 - 41679936)\}}}$$

$$= \frac{45568}{\sqrt{(20769)(37490)}}$$

$$= \frac{45568}{\sqrt{778629810}}$$

$$= \frac{45568}{27903,9389}$$

$$= 0,1637$$

$$t_{hitung} = \frac{0,163 \sqrt{\sum n - 2}}{\sqrt{\sum 1 - r^2}}$$

$$= \frac{0,163 \sqrt{\sum 74 - 2}}{\sqrt{1 - 0,163}}$$

$$= \frac{0,163 \sqrt{\sum 72}}{\sqrt{\sum 1 - 0,0265}}$$

$$= \frac{(0,163)(8,48)}{0,973}$$

$$= \frac{1,38224}{0,9735}$$

$$= 1,474$$

2. Taraf Signikansi dan Regresi

$$\begin{aligned} \text{KD} &= r^2 \times 100\% \\ &= 0,163^2 \times 100\% \\ &= (0,026) \times 100\% \\ &= 2,6\% \end{aligned}$$

a. Dependent Variabel Konstan

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

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

$$a = \frac{(6454)(561257) - (6443)(562724)}{74(561257) - (6456)^2}$$

$$= \frac{3622352678 - 3625630732}{(41533018) - (41678936)}$$

$$= \frac{-3278045}{-145918}$$

$$= 22,464$$

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

$$= \frac{74(565724) - (6443)(5195)}{74(561257) - (6456)^2}$$

$$= \frac{8392191}{-145918}$$

$$= -57$$

DOKUMENTASI





