

**PENGARUH INTENSITAS BERMAIN GAME
ONLINE TERHADAP HASIL BELAJAR
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI
PEKERTI SISWA KELAS XI DI SMA NEGERI 1
TERAS BOYOLALI**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
dalam Ilmu Pendidikan Agama Islam



Oleh :

Muhamad Choirul Jafar

NIM : 1403016091

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
SEMARANG
2021**

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhamad Choirul Jafar
NIM : 1403016091
Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul:

**PENGARUH INTENSITAS BERMAIN GAME
ONLINE TERHADAP HASIL BELAJAR
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI
PEKERTI SISWA KELAS XI DI SMA NEGERI 1
TERAS BOYOLALI**

Secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri,
kecuali bagian tertentu yang cirujuk sumbernya.

Semarang, 20 Desember 2021



Pembuat Pernyataan,
Muhamad Choirul Jafar
NIM : 1403016091



PENGESAHAN

Naskah skripsi berikut ini:

Judul : **PENGARUH INTENSITAS BERMAIN GAME
ONLINE TERHADAP HASIL BELAJAR
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI
SISWA KELAS XI DI SMA NEGERI 1 TERAS
BOYOLALI**

Penulis : **Muhamad Choirul Jafar**
NIM : **1403016091**
Jurusan : **Pendidikan Agama Islam**

Telah diujikan dalam sidang munaqasyah oleh Dewan Penguji
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo dan dapat
diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana dalam
Ilmu Pendidikan Islam.

Semarang, 30 Desember 2021

DEWAN PENGUJI

Ketua

Dr. H. Musthofa, M.Ag.
NIP. 197104031996031002
Penguji I

Sekretaris

Dr. Naifah, M.S.I
NIP. 198009162007102007
Penguji II

Dr. H. Nasirudin, M.Ag.

NIP. 196910121996031002

Pembimbing I

Hj. Nur Asiyah, M.S.I.
NIP. 197109261889032002

Dwi Yunitasari, M.S.I

NIP. 198806192019032016

Pembimbing II

Drs. H. Mustopa, M.Ag.
NIP. 196603142005011002



NOTA DINAS

Semarang, 20 Desember 2021

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Walisongo
di Semarang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi naskah skripsi dengan:

Judul : PENGARUH INTENSITAS BERMAIN GAME
ONLINE TERHADAP HASIL BELAJAR
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI
PEKERTI SISWA KELAS XI DI SMA NEGERI 1
TERAS BOYOLALI
Nama : Muhamad Choirul Jafar
NIM : 1403016091
Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo untuk diujikan dalam Sidang Munaqasyah.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing I



Hj. Nur Asiyah, M.S.I.
NIP. 197109261889032002

NOTA DINAS

Semarang, 20 Desember 2021

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Walisongo
di Semarang

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi naskah skripsi dengan:

Judul : PENGARUH INTENSITAS BERMAIN GAME
ONLINE TERHADAP HASIL BELAJAR
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI
PEKERTI SISWA KELAS XI DI SMA NEGERI 1
TERAS BOYOLALI
Nama : Muhamad Choirul Jafar
NIM : 1403016091
Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo untuk diujikan dalam Sidang Munaqasyah.

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing II



Drs. H. Mustopa, M.Ag.
NIP: 196603142005011002

ABSTRAK

Judul skripsi : **Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Siswa Kelas XI di SMA Negeri 1 Teras Boyolali**

Penulis : Muhamad Choirul Jafar

NIM : 1403016091

Kata Kunci : Intensitas Bermain Game Online, Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Bermain game online menjadi salah satu hal yang banyak diminati masyarakat akhir-akhir ini, tak terkecuali oleh para siswa. Bermain game online bisa memberikan dampak positif maupun negatif. Apabila seorang siswa bisa mengatur waktu antara belajar dan bermain game online, tentunya itu tidak akan menjadi masalah bagi siswa tersebut. Namun, apabila seorang siswa tidak mampu mengatur waktunya, tentu hal tersebut akan berpengaruh pada waktu belajarnya. Lebih lanjut, hal itu akan ikut mempengaruhi hasil belajarnya di sekolah. Tak terkecuali hasil belajar mereka dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang bertujuan untuk menguji secara empiris pengaruh intensitas bermain game online terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Teras Boyolali. Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah memberikan informasi bagi ilmu pengetahuan dan memperkaya wawasan teoritik dalam psikologi dan ilmu pendidikan,

khususnya tentang pengaruh intensitas bermain game online terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Metode pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *Simple Random Sampling*. Berdasarkan teknik tersebut diambil sampel sebanyak 70 siswa. Intensitas bermain game online diukur dengan skala intensitas berupa angket. Sedangkan data hasil belajar siswa diperoleh dari dokumen guru pengampu..

Hasil hipotesis diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 yang mana lebih kecil dari probabilitas 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal tersebut menunjukkan bahwa ada pengaruh antara Intensitas Bermain Game Online (X) terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (Y).

TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Penulisan transliterasi huruf-huruf Arab Latin dalam skripsi ini berpedoman pada SKB Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I. Nomor: 158/1987 dan Nomor: 0543b/U/1987. Penyimpangan penulisan kata sandang [al-] disengaja secara konsisten supaya sesuai teks Arabnya.

ا	A	ط	T
ب	B	ظ	z
ت	T	ع	'
ث	s	غ	G
ج	J	ف	F
ح	H	ق	Q
خ	Kh	ك	K
د	D	ل	L
ذ	Z	م	M
ر	R	ن	N
ز	Z	و	W
س	S	ه	H
ش	Sy	ء	'
ص	ṣ	ي	Y
ض	d		

Bacaan Maad:

ā = a panjang
 ī = i panjang
 ū = u panjang

Bacaan Diftong:

au = أو
 ai = أي
 iy = إي

MOTTO

"Al ilmu bilaa 'amalin kasyajari bila tsamarin."

(Ilmu tanpa amal atau praktek seperti pohon yang tidak berbuah)

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang atas limpahan rahmat, hidayah dan ridho-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **“PENGARUH INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI SISWA KELAS XI DI SMA NEGERI 1 TERAS BOYOLALI”**.

Shalawat serta salam semoga tetap terlimpahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa cahaya Ilahi kepada umat manusia sehingga dapat mengambil manfaatnya dalam memenuhi tugasnya sebagai khalifah di muka bumi.

Dengan kerendahan hati dan kesadaran penuh. Dalam penulisan skripsi ini, penulis banyak mendapat bantuan yang sangat berharga dari berbagai pihak, baik atas nama individu maupun atas nama lembaga sehingga penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan. Secara khusus, penulis ingin mengucapkan terimakasih yang mendalam kepada:

1. Prof. Dr. Imam Taufiq, M. Ag., selaku Rektor UIN Walisongo Semarang.
2. Dr. Hj. Lift Anis Ma'sumah, M. Ag., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang.

3. Dr. Fihris, M. Ag., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam UIN Walisongo Semarang.
4. Kasan Bisri, MA., selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Agama Islam UIN Walisongo Semarang.
5. H. Ridwan, M.Ag. selaku Wali Dosen yang senantiasa memberikan arahan-arahan dalam proses pendidikan di UIN Walisongo Semarang.
6. Nur Asiyah, M. Si., selaku Dosen Pembimbing 1 dan Drs. H. Mustopa, M.Ag., selaku Dosen Pembimbing 2 yang senantiasa membimbing dengan penuh kesabaran dalam proses penulisan skripsi ini.
7. Segenap dosen jurusan Pendidikan Agama Islam UIN Walisongo Semarang yang telah membekali ilmu pengetahuan dan motivasi. Serta seluruh karyawan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang yang telah memberikan bantuan serta pelayanan dengan baik.
8. Kedua orang tua tercinta, bapak Paryoko dan ibu Partini, serta adik-adik yang telah memberikan semangat, dukungan, motivasi serta do'a dalam setiap langkah perjalanan hidup penulis.
9. Kawan-kawan seperjuangan PAI 2014 UIN Walisongo Semarang, terutama Abdulloh Mu'adz, Khafidzin, dan Ana Nafisatul yang telah banyak membantu dalam proses pembuatan skripsi ini.
10. Mbak Sisri dan Mas Iwan yang bersedia menampung saya di kediamannya selama saya kuliah di Semarang.

11. Guru-guru MI Kopen yang senantiasa terus memberikan dorongan dan semangat kepada penulis.
12. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa pengetahuan yang penulis miliki masih ada kekurangan. Namun penulis berharap, semoga penulisan skripsi ini bermanfaat adanya. *Aamiin*

Semarang, 20 Desember 2021

Penulis



Muhamad Choirul Jafar

DAFTAR ISI

COVER	I
PERNYATAAN KEASLIAN	Error! Bookmark not defined.
PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
NOTA DINAS	IV
NOTA DINAS	V
ABSTRAK	VI
TRANSLITERASI ARAB-LATIN	VIII
MOTTO	IX
KATA PENGANTAR	X
DAFTAR ISI	XIII
BAB I : PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Manfaat Dan Tujuan Penelitian	7
BAB II : KAJIAN TEORI	10
A.Kajian Teori	10
1. Intensitas bermain game online	10
a. Pengertian Game Online.....	10
b. Jenis-Jenis Game Online	12
c. Dampak Bermain Game Online.....	14
2. Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam	17
a. Pengertian Hasil Belajar	17
b. Ciri-Ciri Hasil Belajar Siswa	19
c. Jenis-Jenis Hasil Belajar	20
d. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	21

e. Pendidikan Agama Islam	26
B. Kajian Pustaka Relevan	32
C. Rumusan Hipotesis	34
BAB III : METODE PENELITIAN	35
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian	35
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	35
C. Populasi dan sampel	35
D. Variabel dan Indikator Penelitian	38
E. Teknik Pengumpulan Data	40
F. Teknik Analisis Data	41
BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	46
A. Deskripsi Data Hasil Penelitian	46
1. Deskripsi data umum	46
a. Sejarah berdiri SMA Negeri 1 Teras	46
b. Profil Sekolah	47
c. Visi dan Misi	48
d. Susunan Pengurus Komite Sekolah	49
2. Deskripsi data khusus penelitian.....	52
a. Hasil data penelitian Intensitas bermain game online	52
b. Data penelitian hasil belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.....	64
B. Analisis Uji Hipotesis.....	69
C. Keterbatasan Penelitian	77
BAB V : PENUTUP.....	78
A. Kesimpulan	78
B. Saran.....	79

DAFTAR PUSTAKA 80

Lampiran 1. Angket Uji Coba Instrumen Penelitian (Sebelum Diuji)

Lampiran 2. Angket Uji Coba Instrumen Penelitian (Setelah Di Uji)

Lampiran 3. Daftar Nama Responden

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada era yang serba digital dan modern seperti sekarang ini, sektor kehidupan mengalami percepatan pertumbuhan yang sangat pesat. Tidak hanya sarana komunikasi, teknologi, maupun transportasi saja yang mengalami perkembangan pesat, fenomena ini juga berlaku pada banyak pola kehidupan lainnya.¹ Internet adalah salah satu aspek yang ikut mengalami perkembangan yang begitu pesat. Berdasarkan data dari situs *Internet World Status*, pengguna internet di Indonesia telah mencapai angka 25 juta orang pada pertengahan tahun 2010. Tingkat pertumbuhan penggunaan internet yang terjadi selama 10 tahun mencapai angka 5,15%. Besar pertumbuhan penggunaan internet ini jauh lebih besar dari jumlah pertumbuhan penduduk di Indonesia yang tidak lebih dari 3% per tahun. Bahkan sepuluh tahun kemudian, pengguna internet di Indonesia semakin bertambah pesat. Tercatat sebanyak 196 juta penduduk telah menggunakan internet. Jumlah tersebut mencapai sekitar 71% dari total jumlah penduduk yang ada di Indonesia, yakni sekitar 276 juta jiwa. Hal tersebut makin meyakinkan bahwa internet dapat

¹ Santrock. *Life-Span Development Perkembangan Masa Hidup*.(Jakarta: Erlangga, 2003), hlm. 24.

menjadi media baru yang akan dinikmati seluruh masyarakat Indonesia.²

Perkembangan internet juga memiliki pengaruh besar dalam dunia permainan, khususnya yang berbasis *online*, atau yang sering kita sebut dengan *game online*. *Game* sendiri memiliki arti sebagai sesuatu yang dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada pula yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan alasan untuk menghibur diri.³ Sedangkan *game online* memiliki arti sebagai sebuah permainan yang dimainkan menggunakan jaringan internet, dan bisa dimainkan secara individu maupun berkelompok. *Game* ini berbasis elektronik dan visual.⁴ *Game online* memiliki perbedaan yang sangat besar dengan *game* lainnya, yaitu tidak hanya dapat bermain dengan orang yang berada di sekelilingnya saja, namun juga dapat bermain dengan beberapa pemain lain yang berbeda lokasi, bahkan sampai di belahan bumi lainnya.⁵

² Wilis Kaswidjanti, “*Internet dan Game Online*”, artikel diakses pada 20 Februari 2021

³ “*Aplikasi komputer dan game online*”, Artikel diakses pada 20 februari 2021

⁴ A Rini, *Menanggulangi Kecanduan Game On-Line Pada Anak*. (Jakarta: Pustaka Mina, 2011), hlm. 47

⁵ Young, K. S, *Internet addiction: symptoms, evaluation, and treatment. Innovations in Clinical Practice* (Volume 17) by L. Vande

Game sendiri memiliki jenis yang bermacam-macam. Mulai dari *game* berbasis komputer hingga *smart phone*. Seiring perkembangannya, peminat *game online* ini semakin bertambah banyak pula. Mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Pada dasarnya, bermain merupakan salah satu kebutuhan dasar bagi manusia. Bermain dianggap bisa menghilangkan rasa penat serta kejenuhan setelah menjalani rutinitas sehari-hari. Manusia tidak bisa lepas dari yang namanya sebuah permainan. Seperti halnya disebutkan dalam al-Qur'an bahwa dunia dan seisinya merupakan permainan belaka. Sebagaimana tercantum dalam surah Muhammad ayat 36:

إِنَّمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا لَعِبٌ وَلَهُوَ ٱللَّهُ وَإِن تُوْمِنُواْ وَتَتَّقُواْ يُؤْتِكُمْ أَجْرَكُمْ وَلَا يَسْأَلْكُمْ أَمْوَالَكُمْ

“Sesungguhnya kehidupan dunia itu hanyalah permainan dan senda gurau. Jika kamu beriman serta bertakwa, Allah akan memberikan pahala kepadamu dan Dia tidak akan meminta hartamu.”⁶

Ayat tersebut menjelaskan bahwa pada dasarnya manusia senang akan permainan. Tidak terkecuali dengan *game online* ini. Sifat alamiah manusia yang gemar akan permainan ini bisa menimbulkan dampak positif maupun negatif. Dampak positif dari seseorang yang memainkan *game* adalah mendapatkan kesenangan serta kepuasan

Creek & T. L. Jackson (Eds.), (Sarasota, FL: Professional Resource Press, 2001)

⁶ Depag RI, Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, Jakarta: Departemen RI, 2006

pribadi karena memiliki hiburan sebagai penghilang penat dan juga stress setelah menjalani aktifitas sehari-hari. Bahkan ditingkat yang lebih tinggi, *game online* ini juga bisa menjadi sumber penghasilan bagi beberapa orang.

Selain itu, *game online* juga memiliki dampak negatif yang perlu diwaspadai. *Game online* itu bersifat candu. Sehingga semakin lama seseorang memainkannya, akan semakin sulit pula untuk lepas darinya. Candu yang berlebihan itulah yang bisa membuat pemainnya, terutama anak-anak, meniru segala sesuatu yang mereka temui di dalam *game* tersebut. Sehingga tak jarang kita jumpai perilaku kekerasan dan bahkan tindakan kriminal yang didasari dari kecanduan *game online* ini.⁷

Bagi anak-anak usia sekolah sekarang ini, *game online* bukanlah merupakan sesuatu yang asing bagi mereka. Hampir setiap anak memainkan *game online* setiap harinya. Baik melalui konsol, komputer, maupun gawai mereka. Berdasarkan studi yang dilakukan oleh Pokk, Decision Lab, dan Mobile Marketing Association (MMA) pada tahun 2018, diketahui bahwa jumlah *gamer* (sebutan bagi para pemain game) *mobile* di Indonesia mencapai angka 60 juta. Masih berdasarkan studi tersebut, diketahui bahwa bermain

⁷ Syekh Muhammad Al-Munajjid, *Bahaya Game*, (Jakarta: Aqwam Medika, 2016), hal. 12

game menjadi kegiatan yang paling dominan dilakukan kebanyakan orang dibandingkan yang lainnya.⁸

Anak usia sekolah kewajiban dasarnya adalah untuk belajar. Namun sering kali mereka merasakan kejenuhan dan akhirnya lari menuju *game online*. Tanpa disadari, waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar, malah dihabiskan untuk bermain *game*. Sehingga sedikit banyak memiliki dampak terhadap prestasi belajar yang dicapai oleh murid tersebut. Pendidikan, sebagaimana tertuang dalam SISDIKNAS No. 20 tahun 2003, merupakan sebuah usaha sadar dan terencana untuk untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara.⁹ Sedangkan Pendidikan Agama Islam merupakan pendidikan yang melatih siswa untuk membangun manusia menjadi insan kamil. Sehingga segala perilaku, tingkah laku, serta keputusan mereka sesuai dengan nilai-nilai Agama Islam.

⁸ Lely Maulida, “Jumlah Gamer di Indonesia”, artikel diakses 20 Februari 2021

⁹ Direktorat Jendral Pendidikan Islam Departemen Agama RI 2006, *Undang-undang dan Peraturan Pemerintah RI tentang Pendidikan*, hlm. 10

Salah satu hal yang dijadikan sebagai tolak ukur pemahaman siswa adalah dengan melihat hasil belajarnya. Namun demikian, ada berbagai macam faktor yang bisa memengaruhi hasil belajar peserta didik, diantaranya adalah intensitas waktu belajar. Dengan hadirnya *game online*, waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar menjadi tersita karena lebih banyak digunakan untuk bermain *game*. Oleh karena itu, berdasarkan uraian latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian yang berkaitan dengan *game online* terhadap hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Adapun judul dalam penelitian ini adalah “*Pengaruh Intensitas Bermain Game Online terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas XI di SMA Negeri 1 Teras Boyolali*”.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah intensitas bermain game online siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Teras Boyolali?
2. Adakah pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas XI di SMA Negeri 1 Teras Boyolali?
3. Berapa besar pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas XI di SMA Negeri 1 Teras Boyolali?

C. Manfaat Dan Tujuan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk menunjukkan bagaimana intensitas bermain game online siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Teras Boyolali
- b. Untuk menunjukkan adanya pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas XI di SMA Negeri 1 Teras Boyolali
- c. Untuk menunjukkan seberapa besar pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas XI di SMA Negeri 1 Teras Boyolali

2. Manfaat penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Teoritis

Secara teoritis hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai:

- 1) Acuan dan bahan informasi serta sumbangsih pemikiran guna mengembangkan khasanah ilmu pengetahuan di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang khususnya bidang Pendidikan Agama Islam.
- 2) Menambahkan wawasan serta pengetahuan dalam mengembangkan potensi menulis karya-karya

ilmiah sehingga dapat menjadi bekal pelajaran yang berguna di masa mendatang.

b. Praktis

Secara praktis, hasil dari penelitian ini dapat memberikan informasi dan masukan kepada pihak-pihak terkait, diantaranya:

1) Guru

Sebagai bahan masukan bagi guru agar lebih memperhatikan penggunaan gawai di lingkungan sekolah.

2) Siswa

Sebagai bahan masukan bagi siswa agar lebih memperhatikan manajemen waktu antara belajar dan bermain *game*.

3) Orang tua

Sebagai bahan masukan bagi orang tua siswa agar lebih mengawasi penggunaan gawai putra-putrinya sehingga bisa membagi waktu untuk belajar dan bermain *game*.

4) Sekolah

Sebagai bahan masukan bagi pihak sekolah untuk lebih memperketat aturan pemanfaatan gawai oleh siswa di lingkungan sekolah.

5) Bagi peneliti yang akan datang

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan, petunjuk, arahan, serta pertimbangan guna menyusun rancangan penelitian lebih baik lagi kedepannya.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Intensitas bermain game online

a. Pengertian Game Online

Game online dapat diartikan sebagai program permainan yang tersambung melalui jaringan internet yang dapat dimainkan kapan saja, dimana saja, *game online* bisa dimainkan bersamaan atau secara berkelompok diseluruh dunia dan permainan itu sendiri menampilkan berbagai gambar-gambar menarik yang didukung oleh komputer.

Istilah *Game online* berasal dari istilah MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Online Game*), yaitu ekstensi *game* jenis *Role-Playing Game* yang memiliki fasilitas multiplayer, seorang pemain dapat menghubungkan komputer ke sebuah server, melalui server tersebut, dapat bermain bersamaan dengan ribuan pemain diseluruh dunia. Permainan ini sama dengan jenis *Role-Playing Game*, yakni pemain dalam permainan. MMORPG akan dihadapi dengan berbagai

tantangan dan kesempatan untuk meningkatkan kemampuan tokoh yang dimainkannya.¹⁰

Berdasarkan pengertian *Game online* diatas, maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan istilah *Game online* menunjuk pada salah satu jenis permainan yang dapat diakses melalui jaringan internet. *Game online* tersebut adalah seperangkat permainan dalam bentuk gambar-gambar menarik yang dapat digerakkan dengan kehendak pemainnya.

Game online tersebut bukan hanya berupa permainan yang hanya bisa ditonton saja, tetapi para pemain dapat berpartisipasi menggerakkan gambar-gambar yang ada didalamnya secara bersama-sama dengan para pemain lainnya. Bahkan didalam *game online* tersebut para pemain dapat berkompetisi untuk memperoleh poin tinggi dan rendah yang berkonsekuensi menjadi pemain yang kalah atau sebagai pemenang. *Game online* dapat diartikan sebagai permainan yang dapat melatih kelincahan intelektual seseorang dalam mengambil keputusan

¹⁰ Agus Hermawan, *Hiburan Dunia Maya*, (Bandung: Pustaka setia, 2009), hlm. 20.

aksi dalam permainan dengan mencapai target-target tertentu.¹¹

Game online dapat dimainkan apabila terhubung dengan jaringan internet yang bisa menghubungkan antara orang lain dalam jangka jarak jauh, yang mana semua orang tersebut saling terhubung dalam sebuah koneksi dan bisa juga saling berinteraksi antar sesama.

b. Jenis-Jenis Game Online

Game online memiliki jenis yang sangat banyak. Aji, dalam bukunya, membagi game menjadi beberapa jenis berdasarkan genrenya, yaitu:

1) Shooter game

Game jenis ini merupakan jenis game yang berfokus pada tembak-menembak. Contohnya adalah: Counter Strike, Point Blank, Call of Duty, PUBG, dan Free Fire.

2) Adventure game

Game ini lebih meyakinkan konsep petualangan kepada para pemainnya. Para pemain harus menyelesaikan petualangan agar bisa menamatkan permainan tersebut.

¹¹ M Fahrul Alam, *Pengertian Game online dan Sejarahnya* (Bandung: Pustaka Setia, 2010), hlm. 25

Contohnya adalah Mario Bross, Crash Bandicott, dan Sonic the Hedgehog.

3) Action game

Game jenis ini lebih mengandalkan teknik dan kecepatan tangan untuk menyelesaikan permainan. Seiring dengan perkembangannya, action game sering kali digabungkan dengan genre petualangan. Sehingga selain mengandalkan teknik dan kecepatan tangan, juga mempunyai jalan cerita yang menarik untuk diselesaikan. Contoh game ini adalah *Mortal Combat* dan *Street Fighter*.¹²

Berdasarkan uraian diatas banyak jenis-jenis *game online* yang dapat dimainkan oleh banyak peserta didik zaman sekarang ini seperti *action game*, *adventure game* dan *shooter game*, ketiga *game* tersebut sangat banyak dimainkan oleh para pecinta permainan *game online* yang bisa membuat pemainnya ketagihan dalam bermain.

¹² C. Z. Aji, *Berburu Rupiah Lewat Game online*, (Jakarta: Bounabooks, 2012), hlm. 35

c. Dampak Bermain Game Online

Game online bisa memberikan dampak bagi para pemainnya. Entah itu dampak positif maupun dampak negatif. Pada dasarnya, game online bisa menjadikan kecanduan bagi para pemainnya. Seringkali para *developer* atau pembuat game menyuguhkan berbagai macam fitur untuk memanjakan para pemainnya. Contohnya seperti membagikan item atau *skin* gratis supaya pemainnya semakin betah bermain game tersebut. Selain kecanduan, game online bisa memberikan dampak yang lainnya. Berikut dampak negatif dari bermain game online:

- 1) Dapat menurunkan kesehatan
- 2) Menimbulkan sifat malas dan tindakan kriminal
- 3) Dapat membuat pemainnya lupa waktu, lupa belajar, lupa tugas, dan tanggung jawab.
- 4) Dapat membuat pemainnya tidak produktif karena waktunya habis dipergunakan untuk bermain game online.
- 5) Dapat menyebabkan sikap agresif pada pemainnya karena pengaruh aksi-aksi kekerasan yang biasa disaksikan dalam game online.

6) Dapat menyebabkan perilaku anti-sosial karena keranjingan bermain game online.¹³

Berbagai uraian dari dampak negatif diatas bisa dikatakan bahwa banyak efek negatif dari bermain *game online* ini, diantaranya bisa membuat pemain meniru perbuatan apa yang telah dimainkan dalam permainan *game online*, lupa akan waktu secara percuma, muncul karakter kurang sosial dengan sesama teman dan masyarakat luas karena sering larut dalam bermain *game online*.

¹³ Aditia, Rivan. “*Dampak Positif dan Negatif Bermain Game Online*.” (Online), (2015). <https://www.gudangilmukomputer.com/2015/01/dampak-positif- dan negative bermain game.html> (diakses pada tanggal 30 Mei 2021).

Adapun dampak positif dari bermain *game online* antara lain:

- 1) Meningkatkan konsentrasi.
- 2) Meningkatkan koordinasi mata dan tangan.
- 3) Mengembangkan daya berpikir/penalaran.
- 4) Meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris.
- 5) Meningkatkan kemampuan membaca.
- 6) Meningkatkan kemampuan mengetik.
- 7) Meningkatkan pengetahuan tentang komputer.
- 8) Menghibur, mengalihkan perhatian, dan mengurangi stres.
- 9) Mendapat teman baru¹⁴

Penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa dari permainan *game online* memiliki dampak positif juga bagi para *gamers* (pemain *game*), dengan bermain *game* dapat melatih pemain dalam berkonsentrasi, melatih berbahasa Inggris dengan sesama, dapat menghilangkan stres sejenak setelah bekerja atau belajar dalam keseharian, dapat mencari kawan baru di dunia maya dapat meningkat kemampuan membaca.

¹⁴ Aditia, Rivan. “*Dampak Positif dan Negatif Bermain Game Online*, ...”, (diakses pada tanggal 30 Mei 2021)

2. Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah hasil dari suatu interaksi tindak belajar mengajar dan biasanya ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan oleh guru. Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah terjadi proses pembelajaran yang ditunjukkan dengan nilai.¹⁵

Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh siswa sebagai peserta didik. Di dalam proses belajar mengajar mempunyai tujuan yang ingin dicapai yang telah ditetapkan sebelumnya, tujuan tersebut adalah suatu hasil belajar. Untuk mengetahui sejauh mana siswa dapat memahami materi yang telah diberikan, maka perlu diadakan suatu evaluasi. Keberhasilan dalam proses pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang diperoleh.

Dalam pandangan behavioristik, belajar merupakan sebuah perilaku membuat hubungan

¹⁵ Nasution, *“Berbagai pendekatan Dalam proses Belajar Mengajar”*, (Jakarta :Bumi Aksara, 2006), hlm. 36

stimulus dan respon, hasil belajar akan lebih baik dikuasai kalau dihafal secara berulang-ulang, teori ini di dukung oleh hasil eksperimen yang dilakukan para ahli-ahli psikologi eksperimental seperti Thorndike, Pavlov, Skinner dan Guthrie. Sedangkan menurut teori belajar kognitif, seseorang dikatakan belajar apabila siswa yang belajar telah mencapai pemahaman.¹⁶

Berdasarkan teori belajar di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses untuk membuat perubahan dalam diri peserta didik dengan cara berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. “Belajar bukan suatu tujuan tetapi merupakan suatu proses untuk mencapai tujuan”.¹⁷ Dalam bukunya, Oemar Hamalik mengemukakan bahwa “hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan perubahan kelakuan”.¹⁸

Dari pendapat di atas dapat dipahami bahwa hasil belajar peserta didik selain menitikberatkan

¹⁶ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2010), hlm. 41

¹⁷ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011), hlm . 29

¹⁸ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar, ...* , hlm. 32

pada penguasaan juga menitikberatkan kepada perubahan tingkah laku, berubahnya tingkah laku seorang peserta didik pasti akan berpengaruh terhadap hasil belajar mereka di sekolah.

b. Ciri-Ciri Hasil Belajar Siswa

- 1) Siswa dapat mengingat fakta, prinsip, konsep yang telah dipelajari dalam kurun waktu yang cukup lama
- 2) Siswa dapat memberikan contoh dari konsep dan prinsip yang telah dipelajari
- 3) Siswa terampil mengadakan hubungan sosial seperti kerja sama antar teman yang lainnya
- 4) Siswa mempunyai dorongan yang kuat untuk mempelajari bahan pelajaran lanjut dan mampu mempelajari sendiri dengan menggunakan prinsip dan konsep yang dikuasai
- 5) Siswa dapat mengaplikasikan atau menggunakan konsep atau prinsip yang telah dipelajarinya baik dalam bahan pelajaran maupun dalam praktek kehidupan sehari-hari¹⁹

¹⁹ Nana Sudjana, *Cara Belajar Siswa Aktivitas Dalam Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru, 2010), hlm.111

c. Jenis-Jenis Hasil Belajar

Hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga kategori, yakni kognitif, afektif, dan psikomotorik.

1) Ranah Kognitif

Berkaitan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek, yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penelitian.

2) Ranah Afektif

Berkaitan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif ini meliputi 5 jenjang kemampuan yaitu menerima, menjawab atau reaksi, menilai, organisasi, dan karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai.

3) Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotorik meliputi ketrampilan motorik, manipulasi benda-benda, koordinasi neuromuscular (menggabungkan dan mengamati).²⁰

²⁰ Nana Sudjana, *Cara Belajar Siswa Aktivitas Dalam Proses Belajar Mengajar, ...*, hlm. 112

d. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Belajar merupakan suatu proses yang menimbulkan terjadinya perubahan atau pembaharuan dalam tingkah laku dan kecakapan. Berhasil atau tidaknya perubahan tersebut dipengaruhi oleh berbagai faktor yang dibedakan menjadi dua golongan, yaitu:

1) Faktor Internal

Faktor internal sering disebut juga sebagai faktor individual. Sebab faktor ini datangnya dari diri sendiri. Faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar antara lain seperti faktor kematangan atau pertumbuhan yang berhubungan erat dengan kematangan atau tingkat pertumbuhan oragan-organ tubuh manusia. Kegiatan mengajarkan sesuatu baru dapat berhasil apabila taraf pertumbuhan pribadi telah memungkinkan. Serta saat potensi-potensi jasmani dan rohaniyah telah matang.

Selain itu, faktor internal juga bisa berupa kecerdasan intelegensi, kepribadian, latihan, ulangan, serta motivasi. Motivasi berarti sesuatu yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Sedangkan faktor

kepribadian mempunyai pengaruh dengan hasil belajar yang dicapai.

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar individu. Faktor ini bisa meliputi faktor keluarga, baik itu keadaan maupun suasana dalam keluarga. Selain itu guru juga bisa menjadi faktor eksternal juga. Cara mengajar seorang guru bisa menentukan hasil belajar dari seorang peserta didik. Adapula motivasi eksternal atau lingkungan. Lingkungan bisa sangat mempengaruhi dalam pencapaian hasil belajar siswa. Misalnya adanya reward dari orang tua apabila memperoleh hasil yang baik. Selain dari orang tua, bisa juga berasal dari orang lain, seperti tetangga, saudara, maupun teman sekolah yang bisa mendorong peserta didik untuk lebih rajin atau malas dalam belajar.²¹

Dalam setiap mengikuti proses pembelajaran di sekolah sudah pasti setiap siswa mengharapkan untuk dapat hak

²¹Muhammad Thobroni, "*Belajar & pembelajarannya pengembangan wacana dan praktik pembelajaran dalam pembangunan nasional*", (Jogjakarta: ar-ruzz media, 2013), hlm. 31

pengajaran yang baik yang bertujuan siswa akan memperoleh hasil belajar yang baik pula. Oleh sebab itu dari pembelajaran yang baik maka akan memperoleh hasil belajar yang memuaskan sehingga siswa dapat mencapai tujuannya. Hasil belajar yang baik hanya di capai melalui proses belajar yang baik pula.

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

Hasil belajar merupakan hal yang dapat di pandang dari sisi siswa dan guru. Dari siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan dengan hasil sebelum siswa mengikuti pembelajaran. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Sedangkan dari sisi guru, hasil belajar merupakan saat

terselesaikan bahan pengajaran dan dalam bentuk nilai.²²

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh siswa dan guru dalam melihat perkembangan mental saat mengikuti pembelajaran. Sedangkan dari pendidik dalam memeberikan hasil belajar kepada peserta didk diberikan dalam bentuk nilai.

Proses penilaian terhadap hasil belajar siswa dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajar melalui kegiatan pembelajaran. Hasil belajar dapat diartikan juga bila siswa telah belajar maka akan terjadi perubahan tingkah laku terhadap siswa tersebut, misal dari siswa yang tidak tahu menjadi tahu, dan dari siswa yang tidak mengerti menjadi mengerti. Maka hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman dari

²² Muhammad Thobroni, "*Belajar & pembelajarannya pengembangan wacana dan praktik pembelajaran dalam pembangunan nasional*", ... , hlm.

kegiatan belajarnya, dan hasil belajar juga dapat diartikan sebagai pencapaian siswa yang telah melakukan pembelajaran.

Hasil belajar siswa dapat dilihat dari tes siswa, lembar penilaian afektif, kognitif, dan psikomotorik. Dalam hasil belajar yang didapat terhadap siswa, ada 2 faktor yang mempengaruhi terhadap hasil belajar itu sendiri. Faktor yang mempengaruhi hal itu yaitu faktor internal dan faktor eksternal.²³

Dari pengertian diatas dapat dipahami bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal, yang dimaksud faktor internal adalah faktor dalam diri siswa yang mencakup faktor biologis yaitu kondisi fisik dan panca indera, minat, bakat, kecerdasan, motivasi, dan kemampuan kognitif. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor-faktor dari luar diri siswa, misalnya faktor keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat.

²³ Nana Sudjana, “*Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*”, (Yogyakarta: Rozdakarya, 2016), hlm. 22

e. Pendidikan Agama Islam

1) Pengertian Pendidikan Agama Islam

Peraturan Pemerintah Nomor 55 Tahun 2007 Pasal 1 ayat 1 tentang Pendidikan Agama dan Pendidikan Keagamaan, pendidikan agama adalah pendidikan yang memberikan pengetahuan dan membentuk sikap, kepribadian, dan keterampilan peserta didik dalam mengamalkan ajaran agamanya, yang dilaksanakan sekurang-kurangnya melalui mata pelajaran atau mata kuliah pada semua jalur, jenjang, dan jenis pendidikan.²⁴

Tayar Yusuf mengartikan pendidikan agama Islam adalah usaha sadar generasi orang tua untuk mengalihkan pengalaman, pengetahuan, kecakapan, dengan keterampilan kepada generasi muda agar kelak menjadi manusia bertaqwa kepada Allah SWT.²⁵ Kata Pendidikan Agama Islam terdiri dari dua kata berbeda, yaitu pendidikan dan agama Islam. Pendidikan berasal dari kata didik yang diberi

²⁴ *Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional*. 2005. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

²⁵ Majid, Abdul dan Dian Andayani. 2006. *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi: Konsep dan Implementasi Kurikulum 2004*. (Bandung: Remaja Rosdakarya). hlm.130

awalan pe- dan akhiran -an yang mengandung arti perbuatan (hal, cara, dan sebagainya). Istilah pendidikan semula berasal dari bahasa Yunani, yaitu *pedagoie* yang berarti bimbingan yang diberikan kepada anak. Istilah ini kemudian diterjemahkan kedalam bahasa Inggris, yaitu *education* yang berarti pengembangan dan bimbingan. Sedangkan dalam bahasa Arab istilah ini sering diterjemahkan dengan *tarbiyah*, yang berarti pendidikan.²⁶

Pendidikan Agama Islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani ajaran agama Islam, dibarengi dengan tuntunan untuk menghormati penganut agama lain dalam hubungannya dengan kerukunan antar umat beragama hingga terwujud kesatuan dan persatuan bangsa.²⁷ Sementara itu pengertian lebih spesifik tentang Pendidikan Agama Islam yaitu usaha yang berupa pengajaran, bimbingan dan asuhan terhadap anak agar kelak selesai pendidikannya

²⁶ Ramayulis. 2008. *Metode Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Kalam Mulia. Hlm. 1

²⁷ Depdiknas. 2002. *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Pusat Kurikulum Balitbang Depdiknas. hlm. 3

dapat memahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran agama Islam, serta menjadikannya sebagai jalan kehidupan, baik pribadi maupun kehidupan masyarakat.²⁸

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan agama Islam adalah suatu pelaksanaan kegiatan yang terencana untuk memperoleh hasil yang efektif dan efisien sesuai dengan tujuan yang ditunjukkan kepada anak didik yang sedang tumbuh agar mereka mampu menumbuhkan sikap dan budi pekerti yang baik serta dapat memelihara perkembangan jasmani dan rohani secara seimbang di masa sekarang dan mendatang sesuai dengan aturan agama Islam dan menjadikan agama Islam menjadi pandangan hidup

2) Tujuan Pendidikan Agama Islam

²⁸ Syafaat Aat, Sohari Sahrani. 2008. *Peranan Pendidikan Agama Islam dalam Mencegah Kenakalan Remaja (Juvenile Delinquency)*. (Jakarta: Rajawali Press). hlm. 16

Makna tujuan secara etimologi adalah “arah, maksud atau haluan”, dalam bahasa Arab “tujuan” diistilahkan dengan *ghayat, ahdaf*, atau *maqashid*. Sementara dalam bahasa Inggris diistilahkan dengan *goal, purpose, objectives*. Secara terminologi, tujuan berarti “sesuatu yang diharapkan tercapai setelah sebuah usaha atau kegiatan selesai”. Oleh H. M. Arifin menyebutkan, bahwa tujuan proses pendidikan Islam adalah “*Idealitas (cita-cita) yang mengandung nilai-nilai Islam yang hendak dicapai dalam proses kependidikan yang berdasarkan ajaran Islam secara bertahap*”.²⁹

Secara umum, tujuan pendidikan Agama Islam terbagi menjadi:

- a) Tujuan umum adalah tujuan yang akan dicapai dengan semua kegiatan pendidikan, baik dengan pengajaran atau dengan cara lain. Tujuan ini meliputi seluruh aspek kemanusiaan yang meliputi sikap, tingkah laku, kebiasaan, dan pandangan.
- b) Tujuan sementara adalah tujuan yang akan dicapai setelah anak didik diberi sejumlah

²⁹ Daradjat, Zakiah. 2011. *Ilmu Pendidikan Islam*. (Jakarta: PT. Bumi Aksara). hlm.30-33

pengalaman tertentu yang direncanakan dalam suatu kurikulum pendidikan formal.

- c) Tujuan akhir adalah tujuan yang dikehendaki agar peserta didik menjadi manusia-manusia sempurna (*insan kamil*) setelah ia menghabiskan sisa umurnya.
- d) tujuan operasional adalah tujuan praktis yang akan dicapai dengan sejumlah kegiatan pendidikan tertentu. Suatu unit kegiatan pendidikan dengan bahan-bahan yang sudah dipersiapkan dan diperkirakan akan mencapai tujuan tertentu.³⁰

3) Fungsi Pendidikan Agama Islam

Berbicara mengenai Pendidikan Agama Islam tentunya tidak terlepas dari apa fungsi dan tujuannya. Maka dari itu Pendidikan Agama Islam mempunyai beberapa fungsi yaitu:

- a) Pengembangan, yaitu meningkatkan keimanan dan ketaatan peserta didik kepada Allah SWT yang telah ditanamkan dalam lingkungan keluarga.
- b) Penanaman mental, yaitu sebagai pedoman hidup untuk mencari

³⁰ Arief, Armai. 2002. *Pengantar Ilmu dan Metodologi Pendidikan Islam*. (Jakarta: Ciputat Pers). hlm.19

kebahagiaan hidup di dunia dan di akhirat.

- c) Penyesuaian mental, yaitu untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial dan dapat mengubah lingkungannya sesuai dengan ajaran agama Islam.
- d) Perbaikan, yaitu untuk memperbaiki kesalahan-kesalahan, kekurangan-kekurangan dan kelemahan-kelemahan peserta didik dalam keyakinan, pemahaman dan pengalaman dalam kehidupan sehari-hari.
- e) Pencegahan, yaitu untuk menangkal hal-hal negatif dari lingkungannya atau budaya lain yang dapat membahayakan dirinya dan menghambat perkembangannya menuju manusia Indonesia seutuhnya.
- f) Pengajaran tentang ilmu pengetahuan keagamaan secara umum, sistem dan fungsionalnya.
- g) Penyaluran, yaitu untuk menyalurkan anak-anak yang memiliki bakat khusus

di bidang agama Islam agar bakat tersebut dapat berkembang secara optimal sehingga dapat dimanfaatkan untuk dirinya sendiri dan bagi orang lain.³¹

B. Kajian Pustaka Relevan

Penelitian ini berjudul “Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI di SMA Negeri 1 Teras Boyolali”. Tema yang berkaitan dengan judul penelitian ini sebelumnya sudah pernah diteliti oleh beberapa peneliti. Namun tidak dapat dipungkiri jika terdapat perbedaan dan persamaan pada setiap penelitian. Adapun kajian pustaka yang berkaitan dengan penelitian skripsi ini antara lain:

1. Pengaruh *game online* terhadap perilaku konsumtif siswa oleh Sonia Ambarwati Pendidikan Sosiologi Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Pendidikan Indonesia (2010). Penelitian ini memiliki kesamaan yakni menjadikan *game online* sebagai variable independennya (variable X). Namun memiliki perbedaan pada variable dependennya

³¹ Majid, Abdul dan Dian Andayani. 2006. *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi: Konsep dan Implementasi Kurikulum 2004*. (Bandung: Remaja Rosdakarya). hlm.134-135

(variabel Y), yaitu “perilaku konsumtif” dengan “hasil belajar mata pelajaran PAI”.

2. Penelitian oleh Kautsar, mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh yang berjudul “Pengaruh *Game Online* terhadap Prestasi Akademik Peserta Didik di MAN 3 Aceh Besar”. Penelitian ini hampir sama dengan judul yang ingin peneliti teliti. Namun memiliki sedikit perbedaan pada variabel dependennya. Jika pada penelitian Kautsar menjadikan prestasi akademik secara keseluruhan sebagai variabel Y, pada penelitian ini peneliti mencoba lebih fokus menyoroti hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam saja.
3. Penelitian oleh Muslim, mahasiswa UIN Walisongo Semarang yang berjudul “Pengaruh Intensitas Bermain Game Online terhadap Akhlak Remaja di Desa Rajek Kec. Godong, Kab. Grobogan”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap akhlak remaja desa Rajek sebesar 19%. Hal tersebut dapat dilihat dari taraf signifikansi $0,000 < 0,05$ serta nilai $t_{hitung} > t_{table}$ yaitu $0,742 > 0,681$. Yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap akhlak remaja di Desa Rajek.

Penelitian ini memiliki perbedaan sekaligus persamaan dengan penelitian yang peneliti teliti. Perbedaannya terletak pada variabel yang dipilih. Penelitian sebelumnya menjadikan akhlak remaja di Desa Rajek Kec. Godong Kab. Grobogan sebagai

variabel Y. Sedangkan penelitian ini menjadikan hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam sebagai variabel Y. Persamaan dari kedua penelitian ini terletak pada variabel independennya, yakni sama-sama membahas tentang intensitas bermain *game online*.

C. Rumusan Hipotesis

Agar penelitian ini lebih terarah, maka diperlukan suatu hipotesis. Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap pertanyaan penelitian. Penelitian ini berjudul pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap prestasi belajar mata pelajaran PAI siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Teras Boyolali. Intensitas bermain *game online* adalah variabel x dan hasil belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Teras Boyolali adalah variabel y.

Pada penelitian ini peneliti memiliki hipotesa awal yaitu terdapat pengaruh antara intensitas bermain *game online* terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas XI di SMA Negeri 1 Teras Boyolali.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian lapangan. Pendekatan yang peneliti gunakan adalah kuantitatif yaitu penelitian yang menggunakan ukuran-ukuran kuantitas dan analisis menggunakan statistik.³²

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini mengambil lokasi di SMA Negeri 1 Teras Boyolali. SMA ini beralamat di Desa Butuh, Kecamatan Teras, Kabupaten Boyolali.

2. Waktu penelitian

Waktu penelitian menunjukkan batas penelitian itu dimulai dari awal hingga akhir.³³ Adapun waktu pengumpulan data dalam penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 12 – 15 Desember 2021.

C. Populasi dan sampel

1. Populasi penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMA Negeri 1 Teras Boyolali yang berjumlah 210 siswa.³⁴

³² Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2018), hlm. 13

³³ Amri Darwis, *Metode Penelitian Pendidikan Islam: Pengembangan Ilmu Berparadigma Islami*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo, 2014), hlm. 44

³⁴ Data siswa SMA Negeri 1 Teras Boyolali

2. Sampel

Sampel adalah sebagian dari populasi yang diambil untuk mewakili populasi yang bersangkutan. Ukuran sampel yang peneliti ambil menggunakan cara formulasi tabel, karena sangat memudahkan peneliti untuk menentukan ukuran sampel dari populasi yang telah diketahui. Peneliti menggunakan formulasi dari Isaac dan Michael. Tabel penentuan jumlah sampel ini memberikan kemudahan penentuan jumlah sampel berdasarkan tingkat kesalahan 1%, 5%, dan 10%.³⁵

³⁵ Rully Indrawan dan R. Poppy Yaniawati, *Metodologi Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Campuran untuk Manajemen, Pembangunan, dan Pendidikan*, (Bandung: PT. Refika Aditama, 2014), hlm. 99-101

Penetusan Ukuran Sampel Model Isaac dan Michael

dengan Taraf Kesalahan 1%, 5%, dan 10%

N	S			N	S			N	S		
	1%	5%	10%		1%	5%	10%		1%	5%	10%
10	10	10	10	280	197	115	138	2800	537	310	247
15	15	14	14	290	202	158	140	3000	543	312	248
20	19	19	19	300	207	161	143	3500	558	317	251
25	24	23	23	320	216	167	147	4000	569	320	254
30	29	28	27	340	225	172	151	4500	578	323	255
35	33	32	31	360	234	177	155	5000	586	326	257
40	38	36	35	380	242	182	158	6000	598	329	259
45	42	40	39	400	250	186	162	7000	606	332	261
50	47	44	42	420	257	191	165	8000	613	334	263
55	51	48	46	440	265	195	168	9000	618	335	263
60	55	51	49	460	272	198	171	10000	622	336	263
65	59	55	53	480	279	202	173	15000	635	340	266
70	63	58	56	500	285	205	176	20000	642	342	267
80	71	65	62	600	315	221	187	40000	663	345	269
85	75	68	65	650	329	227	191	50000	655	346	269
90	79	72	68	700	341	233	195	75000	658	346	270
95	83	75	71	750	352	238	199	100000	659	347	270
100	87	78	73	800	363	243	202	150000	661	347	270
110	94	84	78	850	373	247	205	200000	661	347	270
120	102	89	83	900	382	251	208	250000	662	348	270
130	109	95	88	950	391	255	211	300000	662	348	270
140	116	100	92	1000	399	258	213	350000	662	348	270
150	122	105	97	1050	414	265	217	400000	662	348	270
160	129	110	101	1100	427	270	221	450000	663	348	270
170	135	114	105	1200	440	275	224	500000	663	348	270
180	142	119	108	1300	450	279	227	550000	663	348	270
190	148	123	112	1400	460	283	229	600000	663	348	270
200	154	127	115	1500	469	286	232	650000	663	348	270
210	160	131	118	1600	477	289	234	700000	663	348	270
220	165	135	122	1700	485	292	235	750000	663	348	271
230	171	139	125	1800	492	294	237	800000	663	348	271
240	176	142	127	1900	498	297	238	850000	663	348	271
250	182	146	130	2000	510	301	241	900000	663	348	271
260	187	149	133	2200	520	304	243	950000	663	348	271
270	192	152	135	2600	529	307	245	1000000	664	349	272

Untuk menentukan sampel, perlu diketahui terlebih dahulu jumlah populasi dari seluruh siswa kelas XI SMA Negeri 1 Teras Boyolali. Dalam penelitian ini, jumlah populasi sebanyak 210

siswa. Berdasarkan table diatas, populasi 210 siswa dengan taraf kesalahan 5% memiliki jumlah sampel sebanyak 70 siswa.

D. Variabel dan Indikator Penelitian

Dalam penelitian seorang peneliti harus fokus perhatiannya terhadap sesuatu yang akan diteliti yakni obyek penelitian. Variabel adalah segala sesuatu yang akan menjadi objek pengamatan penelitian.³⁶ Dalam penelitian terdapat dua variabel, variabel yang mempengaruhi disebut variabel penyebab, variabel bebas atau variabel independent (X), sedangkan variabel akibat disebut variabel tidak bebas, variabel penggantung, variabel terikat atau variabel dependen (Y).³⁷

Variabel pengaruh dalam penelitian ini adalah intensitas bermain game online dengan indikator sebagai berikut.

- a. Frekuensi atau presentasi kegiatan dapat diartikan dengan kekerapan atau kejarangan siswa kelas XI SMA Negeri 1 Teras Boyolali bermain game online.
- b. Motivasi adalah keadaan dalam diri individu atau organisme yang mendorong perilaku ke arah tujuan tertentu. Siswa yang bermain game online mempunyai motivasi sendiri-sendiri yang berbeda-beda satu sama lainnya baik itu motivasi yang muncul dari dalam dirinya maupun dari luar dirinya.

³⁶ Sumadi Suryabrata, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2001), hlm. 72.

³⁷ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), hlm 161.

- c. Efek adalah suatu perubahan, hasil, atau konsekuensi langsung yang disebabkan oleh suatu tindakan.

Variabel terikat (*dependent variabel*) atau variabel Y adalah variabel (akibat) yang dipradugakan, yang bervariasi mengikuti perubahan dari variabel bebas. Umumnya merupakan kondisi yang ingin kita ungkap atau jelaskan. Yang dalam penelitian ini berupa Prestasi Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. Indikator prestasi belajar ini akan diperoleh dari penilaian yang ditinjau dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotor, yang dirangkum dalam nilai raport siswa. Ranah kognitif merupakan ranah yang berkaitan dengan fungsi memproses informasi, pengetahuan dan keahlian mentalitas. Ranah afektif berkaitan dengan sikap dan perasaan, dan ranah psikomotor berkaitan dengan fungsi manipulatif dan kemampuan fisik. Pada ranah kognitif meliputi aspek: pengetahuan, pemahaman, penerapan, penguraian, memadukan, dan evaluasi atau penilaian. Pada ranah afektif meliputi aspek: penerimaan, sambutan, penerimaan nilai, pengorganisasian, dan karakteristik. Sedangkan pada ranah psikomotor meliputi aspek: kesiapan, peniruan, membiasakan, menyesuaikan, dan menciptakan.³⁸

³⁸ Sugeng Listyo Prabowo dan Faridah Nurmaliyah, *Perencanaan Pembelajaran*, (Malang: UIN-Maliki Press, 2010), hlm. 38.

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Metode Angket

Angket atau kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden. Metode angket ini menggunakan angket tertutup yakni responden tinggal memilih alternatif jawaban yang telah disediakan tentang pengaruh intensitas bermain game online terhadap hasil belajar mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti.

2. Metode Dokumentasi

Dokumentasi adalah suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik tertulis, gambar, maupun elektronik. Metode dokumentasi dapat diartikan juga sebagai suatu cara pengumpulan data yang diperoleh dari dokumen-dokumen yang ada atau catatan-catatan yang tersimpan, baik berupa buku, catatan, maupun surat kabar.

Penulis menggunakan metode tersebut untuk memperoleh data:

- a. Sejarah berdirinya SMA N 1 Teras
- b. Keadaan siswa dan kondisi sekolah
- c. Keadaan tenaga pengajar (guru)

F. Teknik Analisis Data

Dalam menganalisis data yang telah terkumpul dari penelitian yang bersifat kuantitatif penulis menggunakan analisa data statistik dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Analisis Pendahuluan

Dalam menganalisis ini, penulis memasukkan data yang telah terkumpul ke dalam tabel distribusi frekuensi untuk memudahkan penghitungan dan mempermudah keterbacaan data yang ada dalam rangka pengolahan data selanjutnya.

Dalam analisis ini data dari masing-masing variabel akan ditentukan:

a. Penskoran

Dalam penelitian ini data tentang variabel X (intensitas bermain game online) dan variabel Y (hasil belajar Pendidikan Agama Islam) diperoleh dengan menggunakan angket. Teknik angket ini menggunakan teknik angket tertutup dengan 20 item pertanyaan setiap variabel.

Pada bagian ini penulis akan menganalisa data yang telah berkumpul melalui angket yang telah disebarakan kepada responden, dengan ketentuan jawaban sebagai berikut:

- 1) Untuk alternatif jawaban A mendapat nilai 4
- 2) Untuk alternatif jawaban B mendapat nilai 3

- 3) Untuk alternatif jawaban C mendapat nilai 2
- 4) Untuk alternatif jawaban D mendapat nilai 1

b. Instrument Soal

1) Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrument. Untuk menghitung validitas item soal digunakan rumus korelasi yang digunakan adalah rumus korelasi *product moment* dari Pearson.³⁹

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

Keterangan

- r_{xy} = Koefisien relasi
- N = Jumlah subjek
- $\sum x$ = Skor nomor tertentu
- $\sum y$ = Skor total

³⁹ Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), hlm. 146

2) Reabilitas

Reabilitas digunakan untuk menunjukkan bahwa suatu instrument cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrument tersebut sudah baik.⁴⁰ Reabilitas sebagai tes dalam penelitian ini diuji dengan menggunakan teknik korelasi untuk angket menggunakan rumus *Alfa Cronbach* dengan rumusnya sebagai berikut:

$$r_{11} = \frac{k}{(k-1)} \left\{ \frac{S_t^2 - \sum p_i q_i}{S_t^2} \right\}$$

Keterangan,

k = jumlah item dalam instrumen

p_i = proporsi banyaknya subjek yang menjawab pada item 1

q_i = $1 - p_i$

S_t^2 = varian total

⁴⁰ Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), hlm. 154

3) Menentukan kualifikasi dan interval nilai

$$P = \frac{R}{T}$$

dimana $R = NT - NR + 1$ dan $K = 1 + 3,3 \log N$

Keterangan:

P = panjang interval kelas

R = Rentang nilai

NT = Nilai tertinggi

NR = Nilai terendah

K = Banyak kelas

N = Jumlah responden

4) Menentukan table frekuensi

5) Mencari nilai rata-rata (mean) dari variabel (X) dan (Y)

$$\text{Untuk variabel (X), } M_x = \frac{\sum X}{N}$$

$$\text{Untuk variabel (Y), } M_y = \frac{\sum Y}{N}$$

2. Analisis Uji Hipotesis

Dalam analisis ini penulis menggunakan statistik analisis regresi satu predictor dengan skor deviasi.

Sedangkan langkah dalam analisis uji hipotesis adalah:

- a. Mencari korelasi antara predictor dan kriterium melalui teknik korelasi moment tangkar dari Pearson dengan rumus

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

Diketahui bahwa:

$$\sum xy = \sum xy - \frac{(\sum x)(\sum y)}{N}$$

$$\sum x^2 = \sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{N} \text{ dan } \sum y^2 = \sum y^2 - \frac{(\sum y)^2}{N}$$

b. Mencari persamaan garis regresi, dengan rumus:

$$Y = aX + K$$

Keterangan

Y = Kriterium

X = Prediktor

a = Bilangan koefisien prediktor

K = Bilangan konstan

c. Uji signifikan nilai F_{reg} dengan rumus:

Ringkasan Rumus-Rumus Analisis Regresi

Dengan satu prediktor skor deviasi

Sumber Variasi	Db	JK	RK	F_{reg}
Regresi (reg)	1	$\frac{(\sum xy)^2}{\sum x^2}$	$\frac{JK_{reg}}{db_{reg}}$	$\frac{RK_{reg}}{RK_{res}}$
Residu (res)	N-2	$\sum y^2 - \frac{(\sum xy)^2}{\sum x}$	$\frac{JK_{res}}{db_{res}}$	
Total	N-1	$\sum y^2$	-	

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Hasil Penelitian

1. Deskripsi data umum

a. Sejarah berdiri SMA Negeri 1 Teras

SMA Negeri 1 Teras merupakan salah satu Sekolah Menengah Atas yang ada di Provinsi Jawa Tengah, Indonesia. Sama dengan SMA pada umumnya di Indonesia masa pendidikan sekolah di sekolah ini ditempuh dalam waktu tiga tahun pelajaran, mulai dari Kelas X sampai Kelas XII. SMA Negeri 1 Teras mulai menerima siswa pada tahun pelajaran 1989/1990. Berdirinya SMA Negeri 1 Teras atas dasar Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 0389/O/1990 tentang Pembukaan dan Penegerian Sekolah Tahun pelajaran 1990/1991.

Sebelum menempati gedung sendiri yang megah dan asri di Desa Sudimoro, siswa siswi SMA Negeri 1 Teras selama kurang lebih 2 bulan melaksanakan kegiatan pembelajaran di SMP 4 Mojosongo (Logerit, Desa Butuh Kecamatan Mojosongo). Pada pertengahan bulan Agustus 1989 dengan berjalan kaki siswa siswi SMA Negeri 1 Teras hijrah ke lokasi di Desa Sudimoro sampai sekarang.

Pada awal berdirinya SMA Negeri 1 Teras hanya menampung 3 rombongan belajar. Seiring dengan perkembangan jaman dan tuntutan masyarakat SMA Negeri 1

Teras kini telah memiliki 24 rombongan belajar. Pada awal berdirinya sekolah ini, SMA Negeri 1 Teras diampu oleh guru – guru SMA 2 Boyolali antara lain Drs. Suranto, Drs. Daromi, Drs. Wakimun, Drs. Joko Subandi, Isna Agustiyana, Sri Maryanto dengan dipimpin oleh Bapak Engan Hermanto, BA selaku Kepala Sekolah.

Dari sisi sarana dan prasarana SMA Negeri 1 Teras senantiasa terus berbenah. Pada tahun-tahun pertama, prioritas utama ditujukan pembangunan pagar keliling. Dalam kurun waktu 3 tahun pembangunan pagar keliling setinggi 3 meter dapat diselesaikan. Setelah pagar selesai pembangunan tempat ibadah menjadi perhatian utama. Dalam kurun waktu kurang lebih 2 tahun Masjid SMA Negeri 1 Teras berdiri. Setelah itu prioritas ditujukan kepada sarana pembelajaran seperti peralatan lab, lapangan olahraga dan lab. Komputer. Setelah sekiranya cukup, pembenahan dilanjutkan perataan lapangan upacara, pavingisasi dan keramikisasi.

b. Profil Sekolah

Nama Sekolah	: SMA Negeri 1 Teras
Alamat	: Jl. Sudimoro KM 2, Teras, Boyolali
No. Telp/Fax	: 0276 – 325478
E-mail	: sman01teras@yahoo.com
NISN	: 3010030913019

c. Visi dan Misi

- 1) Visi sekolah adalah gambaran sekolah yang diinginkan pada masa yang akan datang. Kedepan SMA Negeri 1 Teras diharapkan menjadi sekolah yang mampu: “MENJADI SEKOLAH YANG BERTAQWA, BERBUDI LUHUR, UNGGUL DALAM PRESTASI, BERDAYA SAING TINGGI DAN BERWAWASAN GLOBAL”.
- 2) Misi
 - a) Meningkatkan prestasi siswa sesuai minat, bakat dan potensinya agar berkembang secara optimal sesuai karakter bangsa Indonesia.
 - b) Mewujudkan sekolah sebagai pusat kajian dan pengamalan Imtaq dan Iptek.
 - c) Menciptakan keakraban dan kekeluargaan antar warga sekolah agar terwujud perilaku yang luhur dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.
 - d) Menjalinkan kerjasama dengan perguruan tinggi dan instansi lain dalam strategi kemitraan.
 - e) Menciptakan Budaya Sehat dan suasana kondusif untuk menunjang kegiatan pembelajaran
 - f) Mewujudkan suasana bersih, sehat, rapi, sejuk,nyaman dan indah yang mendukung kegiatan belajar mengajar sehingga berlangsung kondusif.

d. Susunan Pengurus Komite Sekolah SMAN 1 Teras Boyolali

NO	NAMA	JABATAN DALAM PENGUR US	KETERANG AN	ALAMAT
1	EKA LEGAWA, S.Pd	PENANG GUNGJA WAB	KEPALA SEKOLAH	BUMI SINGKIL PERMAI BOYOLALI
2	SATU BUDIYON O	KETUA I	TOKOH MASYARA KAT	NGEMPLAK RT 06/ RW 02, RANDUSARI, TERAS, BOYOLALI
3	SARJOKO	KETUA II	ORANG TUA SISWA	SOKO RT 15/RW 03, JENENGAN, SAWIT, BOYOLALI

4	PITUT SARTON O, S.T	SEKRETA RIS I	ORANG TUA SISWA	CEMORO RT 07/ RW 02, RANDUSARI, TERAS, BOYOLALI
5	SUPARJO NO EKO I, S.Pd, M.Pd	SEKRETA RIS II	GURU	PILANGSARI RT 24/RW 11, GODONG, KEBONAROM, KLATEN
6	AMIN SUCIPTO, S.E	PELAKSA NA BOS	STAF TU	DUDAN RT 06/RW 03, RANDUSARI, TERAS, BOYOLALI
7	SUPARTO	BENDAH ARA SEKOLA H	ORANG TUA SISWA	JEMBUNGAN RT 10/RW 02, BANYUDONO, BOYOLALI

8	YASID TEGUH F	ANGGOT A	ORANG TUA SISWA	DAWAR, MANGGIS, MOJOSONGO, BOYOLALI
9	dr. RATMI PUNGKA SARI	ANGGOT A	ORANG TUA SISWA	MANGKUBUME N, TEGALREJO, SAWIT, BOYOLALI

2. Deskripsi data khusus penelitian

a. Hasil data penelitian Intensitas bermain game online

Hasil penelitian data skala intensitas bermain game online dan skala hasil Belajar Pendidikan Agama Islam merupakan hasil skala yang diberikan kepada responden (siswa), dengan jumlah sampel yang telah ditentukan sebesar 70 siswa yang dijadikan sampel penelitian.

Adapun skala intensitas bermain game online terdiri dari 20 pertanyaan disertai dengan 4 alternatif jawaban yaitu Selalu (SL), Sering (SR), Kadang-kadang (KD), Tidak Pernah (TP) dengan skor 4, 3, 2, 1.

Agar diketahui lebih lanjut dan jelas hasil penelitian tersebut dapat dilihat deskripsi data sebagai berikut. Untuk menemukan nilai kuantitatif intensitas bermain game online adalah dengan menjumlahkan skor jawaban angket dari responden sesuai dengan frekuensi jawaban. Hasil dari perhitungan tersebut dapat dilihat pada table berikut:

1) Analisis Penilaian Data

Skor 4 untuk jawaban berkode A

Skor 3 untuk jawaban berkode B

Skor 2 untuk jawaban berkode C

Skor 1 untuk jawaban berkode D

Tabel . .
Nilai Skor Intensitas Bermain Game Online per
Indikator

Responden	Frekuensi	efek	motivasi
R_1	11	9	7
R_2	7	7	6
R_3	7	7	6
R_4	7	7	6
R_5	17	13	10
R_6	10	7	7
R_7	7	7	6
R_8	18	10	12
R_9	12	9	7
R_10	7	7	6
R_11	17	11	12
R_12	13	8	9
R_13	12	8	8
R_14	7	7	6
R_15	11	9	9
R_16	7	7	6
R_17	18	13	13
R_18	7	7	6
R_19	7	7	6

R_20	7	7	6
R_21	7	7	6
R_22	7	7	6
R_23	7	7	6
R_24	7	7	6
R_25	10	7	7
R_26	7	7	6
R_27	7	7	6
R_28	7	7	6
R_29	8	7	6
R_30	7	7	6
R_31	7	7	6
R_32	7	7	6
R_33	7	7	6
R_34	7	7	6
R_35	14	13	20
R_36	11	8	6
R_37	13	13	10
R_38	7	7	6
R_39	7	7	6
R_40	7	7	6
R_41	15	9	10
R_42	12	10	8
R_43	16	14	13

R_44	7	7	6
R_45	7	7	6
R_46	7	7	6
R_47	7	7	6
R_48	11	10	9
R_49	14	9	10
R_50	7	7	6
R_51	7	7	6
R_52	13	8	9
R_53	7	7	6
R_54	11	7	7
R_55	9	7	6
R_56	7	8	8
R_57	13	12	9
R_58	11	9	8
R_59	7	7	6
R_60	7	7	6
R_61	16	12	11
R_62	19	11	9
R_63	12	7	6
R_64	7	7	6
R_65	9	8	6
R_66	7	7	6
R_67	16	10	10

R_68	13	12	9
R_69	15	14	12
R_70	23	18	12
Total	702	592	531
Rata-rata	10	8	6
Persentase	35%	28%	25%

Berdasarkan hasil table diatas dapat disimpulkan bahwa dalam intensitas bermain game online terdapat tiga indicator antara lain:

- 1) Frekuensi memiliki nilai rata-rata 10, hal ini menunjukkan bahwa bermain game online kurang digemari responden.
- 2) Efek memiliki nilai rata-rata 8, hal ini menunjukkan bahwa bermain game online kurang memberikan efek bagi responden.
- 3) Motivasi memiliki nilai rata-rata 6, hal ini menunjukkan bahwa responden kurang berminat dalam bermain game online

Tabel . .

Nilai Skor Skala Intensitas bermain game online

Responden	Total
R_1	27
R_2	20
R_3	20
R_4	20
R_5	40
R_6	24
R_7	20
R_8	40
R_9	28
R_10	20
R_11	40
R_12	30
R_13	28
R_14	20
R_15	29
R_16	20
R_17	44
R_18	20
R_19	20
R_20	20

R_21	20
R_22	20
R_23	20
R_24	20
R_25	24
R_26	20
R_27	20
R_28	20
R_29	21
R_30	20
R_31	20
R_32	20
R_33	20
R_34	20
R_35	47
R_36	25
R_37	36
R_38	20
R_39	20
R_40	20
R_41	34
R_42	30
R_43	43
R_44	20

R_45	20
R_46	20
R_47	20
R_48	30
R_49	33
R_50	20
R_51	20
R_52	30
R_53	20
R_54	25
R_55	22
R_56	23
R_57	34
R_58	28
R_59	20
R_60	20
R_61	39
R_62	39
R_63	25
R_64	20
R_65	23
R_66	20
R_67	36
R_68	34

R_69	41
R_70	53

Berdasarkan nilai hasil tingkat angket tentang intensitas salat dhuha diperoleh nilai tertinggi 53 dan nilai terendah 20, kemudian ditetapkan menjadi interval sebanyak:

$$i = \frac{(nt-nr)+1}{k}$$

$$= \frac{(53-20)+1}{4}$$

$$i = 8,5$$

Keterangan:

Nilai tertinggi (nt)

Nilai terendah (nr)

Option jawaban (k)

2) Analisis Berdasarkan Skor

Untuk menganalisis digunakan teknis persentase dengan rumus:

$$P = \frac{F \times 100\%}{N}$$

Keterangan:

P = persentase

F = frekuensi

N = jumlah responden

Adapun langkah analisis ini adalah:

1) Mencari individu yang tergolong mempunyai intensitas bermain game online sangat sering, sering, cukup, kurang. Dari table intensitas bermain game online dapat diketahui yang mempunyai tingkat intensitas salat dhuha:

- 1) Kategori sangat sering : 4 siswa
- 2) Kategori sering: 8 siswa
- 3) Kategori cukup : 12 siswa
- 4) Kategori jarang : 46 siswa

2) Mencari persentase masing-masing kategori

1) Kategori sangat sering : $\frac{4x 100\%}{70} = 5,7\%$

2) Kategori sering : $\frac{8x 100\%}{70} = 11,40\%$

3) Kategori cukup : $\frac{12x 100\%}{70} = 17,10\%$

4) Kategori jarang : $= \frac{46x 100\%}{70} = 65,70\%$

Untuk lebih jelas disajikan table berikut:

**Distribusi Frekuensi Prosentase Intensitas
Bermain Game Online Kelas XI SMA Negeri 1 Teras
Boyolali**

Interval	Frekuensi	Prosentasi	Kategori
53-43	4	5,70%	Sangat Sering
42-36	8	11,40%	Sering
35-28	12	17,10%	Cukup
27-20	46	65,70%	Jarang
Jumlah	70	100%	

Dari interval nilai tersebut dapat diklasifikasikan bahwa:

- a) Nominasi nilai antara 53-43 berarti intensitas siswa bermain game online dikategorikan sangat sering oleh responden 4 siswa berarti ada 5,70%
- b) Nominasi nilai antara 42-36 berarti intensitas bermain game online siswa dikategorikan sering oleh responden 8 siswa berarti ada 11,40 %
- c) Nominasi nilai antara 35-28 berarti intensitas bermain game online siswa dikategorikan cukup oleh responden 12 siswa berarti ada 17,10 %

- d) Nominasi nilai antara 27-20 berarti intensitas bermain game online siswa dikategorikan jarang oleh responden 46 siswa berarti ada 65,70 %

b. Data penelitian hasil belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Untuk menentukan nilai kuantitatif hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam siswa adalah dengan menjumlahkan nilai raport dari responden sesuai frekuensi nilai. Hasil dari perhitungan tersebut dapat dilihat pada table berikut:

Responden	Nilai Mata Pelajaran PAI
R-1	91
R-2	95
R-3	92
R-4	95
R-5	82
R-6	93
R-7	92
R-8	84
R-9	94
R-10	91
R-11	92
R-12	91
R-13	89
R-14	95
R-15	94
R-16	90
R-17	82
R-18	94

R-19	92
R-20	92
R-21	94
R-22	95
R-23	91
R-24	91
R-25	95
R-26	92
R-27	92
R-28	92
R-29	91
R-30	89
R-31	89
R-32	92
R-33	90
R-34	91
R-35	80
R-36	92
R-37	94
R-38	93
R-39	95
R-40	92
R-41	92
R-42	91
R-43	84
R-44	96
R-45	92

R-46	91
R-47	92
R-48	91
R-49	97
R-50	92
R-51	92
R-52	94
R-53	92
R-54	94
R-55	95
R-56	96
R-57	91
R-58	95
R-59	92
R-60	95
R-61	92
R-62	88
R-63	94
R-64	88
R-65	96
R-66	92
R-67	95
R-68	87
R-69	89
R-70	81
Jumlah	6406

Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa nilai tertinggi hasil belajar mapel Pendidikan Agama Islam kelas XI SMA Negeri 1 Teras Boyolali adalah 97 dan nilai terendah 80.

Langkah selanjutnya data nilai raport tersebut kemudian dimasukkan ke dalam tabel frekuensi. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Y	F	Y.F
80	1	80
81	1	81
82	2	164
84	2	168
87	1	87
88	2	176
89	4	356
90	2	180
91	11	1001
92	20	1840
93	2	186
94	8	752
95	10	950
96	3	288
97	1	97
Jumlah	70	6406

Adapun langkah selanjutnya adalah mencari rata-rata dan kualitas variable tingkat intensitas bermain game online terhadap hasil belajar siswa, antara lain sebagai berikut:

- a. Mencari nilai rata-rata (mean) dari tingkat intensitas bermain game online terhadap hasil belajar siswa.

$$\begin{aligned}
 Y &= \frac{\sum y}{N} \\
 &= \frac{6406}{70} \\
 &= \mathbf{91,5}
 \end{aligned}$$

- b. Mencari jumlah interval Variabel Y (Hasil belajar Mata Pelajaran PAI) dengan rumus:

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

$$K = 1 + 3,3 \text{ Log } 70$$

$$K = 1 + 3,3 (1,845)$$

$$K = 1 + 6,0885$$

$$K = 6,0885 \text{ dibulatkan menjadi } 6$$

- c. Mencari Range (R) dengan menggunakan rumus:

$$R = H - L + 1$$

$$R = 97 - 80 + 1$$

$$= 18$$

- d. Menentukan kelas interval

$$I = \frac{R}{K}$$

$$= \frac{18}{6,0885} = 2,95 \text{ dibulatkan menjadi } 3$$

Keterangan :

K = Jumlah Interval

R = Jarak Pengukuran

H = Nilai Tertinggi

L = Nilai Terendah

I = Lebar Interval

N = Responden

Dari data diatas dapat diketahui bahwa Interval adalah 3, dengan tabel distribusi sebagai berikut:

No	Interval	Frekuensi	Prosentasi
1	80-82	4	5,7%
2	83-85	2	2,8%
3	86-88	3	4,2%
4	89-91	17	24,2%
5	92-94	30	42,8%
6	95-97	14	20%
Jumlah		70	

B. Analisis Uji Hipotesis

Analisis digunakan untuk menguji diterima atau ditolaknya hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini. Adapun uji hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah bahwa ada pengaruh intensitas bermain game online terhadap hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Semakin tinggi intensitas bermain game online seseorang maka hasil belajarnya cenderung rendah.

Begitupun sebaliknya rendahnya intensitas bermain game online maka semakin baik hasil belajarnya.

Analisis ini dimaksudkan untuk mengolah data yang telah terkumpul, baik dalam variabel X yaitu intensitas bermain game online, maupun dari data variabel Y yaitu hasil belajar siswa, yang bertujuan untuk menguji diterima atau ditolaknya hipotesis yang diajukan penulis, dengan menggunakan rumus korelasi product moment. Untuk mempermudah proses analisis, penulis menggunakan table penolong koefisien korelasi sebagai berikut:

Tabel ..

Koefisien korelasi “Product Moment” antara Intensitas Bermain Game Online (X) terhadap Hasil Belajar (Y) siswa di SMA Negeri 1 Teras Boyolali.

x	y	X ²	Y ²	x.y
27	91	729	8281	2457
20	95	400	9025	1900
20	92	400	8464	1840
20	95	400	9025	1900
40	82	1600	6724	3280
24	93	576	8649	2232
20	92	400	8464	1840
40	84	1600	7056	3360
11	94	121	8836	1034
20	91	400	8281	1820

40	92	1600	8464	3680
30	91	900	8281	2730
28	89	784	7921	2492
20	95	400	9025	1900
29	94	841	8836	2726
20	90	400	8100	1800
44	82	1936	6724	3608
20	94	400	8836	1880
20	92	400	8464	1840
20	92	400	8464	1840
20	94	400	8836	1880
20	95	400	9025	1900
20	91	400	8281	1820
20	91	400	8281	1820
24	95	576	9025	2280
20	92	400	8464	1840
20	92	400	8464	1840
20	92	400	8464	1840
21	91	441	8281	1911
20	89	400	7921	1780
20	89	400	7921	1780
20	92	400	8464	1840
20	90	400	8100	1800
20	91	400	8281	1820

47	80	2209	6400	3760
25	92	625	8464	2300
36	94	1296	8836	3384
20	93	400	8649	1860
20	95	400	9025	1900
20	92	400	8464	1840
34	92	1156	8464	3128
30	91	900	8281	2730
43	84	1849	7056	3612
20	96	400	9216	1920
20	92	400	8464	1840
20	91	400	8281	1820
20	92	400	8464	1840
30	91	900	8281	2730
33	97	1089	9409	3201
20	92	400	8464	1840
20	92	400	8464	1840
30	94	900	8836	2820
20	92	400	8464	1840
25	94	625	8836	2350
22	95	484	9025	2090
23	96	529	9216	2208
34	91	1156	8281	3094
28	95	784	9025	2660

20	92	400	8464	1840
20	95	400	9025	1900
39	92	1521	8464	3588
39	88	1521	7744	3432
25	94	625	8836	2350
20	88	400	7744	1760
23	96	529	9216	2208
20	92	400	8464	1840
36	95	1296	9025	3420
34	87	1156	7569	2958
41	89	1681	7921	3649
53	81	2809	6561	4293
1808	6406	51744	587126	164155

Langkah selanjutnya adalah menghitung korelasi antara variabel X dan Y dengan rumus product moment. Dari table diatas dapat diketahui:

N: 70

$\sum X$: 1808

$\sum Y$: 6406

$\sum X^2$: 51744

$\sum Y^2$: 587126

$\sum XY$: 164155

$$\begin{aligned}
r_{xy} &= \frac{\Sigma XY - \frac{(\Sigma X)(\Sigma Y)}{N}}{\sqrt{\{\Sigma X^2 - \frac{(\Sigma X)^2}{N}\} \{\Sigma Y^2 - \frac{(\Sigma Y)^2}{N}\}}} \\
&= \frac{164155 - \frac{(1808)(6406)}{70}}{\sqrt{\{ 51744 - \frac{(1808)^2}{70} \} \{ 587126 - \frac{(6406)^2}{70} \}}} \\
&= \frac{164155 - 165457}{\sqrt{\{ 51744 - 46698 \} \{ 587126 - 586240 \}}} \\
&= \frac{-1302}{\sqrt{5046 \times 886}} \\
&= \frac{-1302}{62937} \\
&= -0,02
\end{aligned}$$

Berdasarkan hasil hipotesis yang digunakan oleh peneliti yaitu hipotesis Asosiatif. Hipotesis Asosiatif adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah yang mempertanyakan hubungan antara dua variabel penelitian. Peneliti mengambil hipotesis tersebut karena peneliti membahas tentang pengaruh intensitas bermain game online terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam. Oleh karena itu peneliti ingin mengetahui apakah ada pengaruhnya antara intensitas bermain game online dengan hasil belajar Pendidikan Agama Islam.

Tabel...
Regresi Linear Sederhana

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.610 ^a	.372	.363	2.86013

a. Predictors: (Constant), intensitas bermain game online

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	329.223	1	329.223	40.246	.000 ^b
	Residual	556.263	68	8.180		
	Total	885.486	69			

a. Dependent Variable: hasil belajar PAIBP

b. Predictors: (Constant), intensitas bermain game online

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	98.323	1.126		87.287	.000
	intensitas bermain game online	-.261	.041	-.610	-6.344	.000

a. Dependent Variable: hasil belajar PAIBP

Persamaan Regresi

$$Y = a - bX$$

$$= 98,323 - 0,261 X$$

Dari hasil penghitungan regresi linear sederhana menggunakan SPSS, diperoleh koefisien regresi yang bernilai minus (-), maka dapat dikatakan bahwa Intensitas Bermain Game Online (X) berpengaruh negative terhadap Hasil Belajar PAI Siswa Kelas XI (Y).

Berdasarkan data di atas diketahui bahwa nilai signifikansi sebesar 0,000 lebih kecil dari probabilitas 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal tersebut menunjukkan bahwa ada pengaruh antara Intensitas Bermain Game Online (X) terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (Y).

C. Keterbatasan Penelitian

Dalam penelitian pasti memiliki kelebihan dan keterbatasan-keterbatasan tertentu, seperti halnya dalam yang penulis lakukan ini, tidak terlepas dari adanya keterbatasan maupun kesalahan yang tanpa disadari oleh peneliti dapat menyebabkan kekeliruan dalam mengambil keputusan akhir. Adapun keterbatasan dalam penelitian ini diantaranya adalah:

1. keterbatasan waktu dan adanya pandemi, hal inilah yang dapat mempersempit ruang gerak penelitian sehingga berpengaruh terhadap kurang maksimalnya hasil penelitian yang peneliti lakukan dan keadaan sekolah yang tidak memperbolehkan untuk bertatap muka sehingga sulit mendapatkan data.
2. Keterbatasan dalam penggunaan angket. Dalam penggunaan angket, tidak selamanya angket itu mempunyai kelebihan, namun juga memiliki kelemahan, yakni dari jawaban responden yang kurang terbuka dalam memberikan jawaban dan kemungkinan jawaban-jawaban tersebut dipengaruhi oleh keinginan-keinginan pribadi.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Adapun hasil dari penelitian yang dilakukan peneliti diperoleh hasil sebagai kesimpulan sebagai berikut:

1. Intensitas bermain game online siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Teras Boyolali cenderung rendah. Dari 70 sampel, sebanyak 65,70% jarang bermain game online. Sebanyak 11,40% sering bermain game online. Selain itu juga diperoleh data siswa yang bermain game online dengan kategori cukup sebesar 17,10%. Sedangkan siswa yang sering bermain game online hanya sebesar 5,70%.
2. Terdapat pengaruh negatif antara intensitas bermain game online terhadap hasil belajar PAI. Semakin sering seorang murid bermain game online, semakin turun juga hasil belajar PAI murid tersebut dibandingkan dengan siswa yang jarang bermain game online.
3. Berdasarkan data yang diperoleh, angka koefisien regresi menunjukkan nilai sebesar -0,261. Hal ini menunjukkan bahwa setiap penambahan 1% Intensitas Bermain Game Online (X), maka Hasil Belajar (Y) akan meningkat sebesar -0,261.

Dari hasil diatas dapat disimpulkan lagi bahwa siswa yang sering bermain game online memberikan efek negatif dalam pencapaian hasil belajarnya. Sebaliknya, siswa yang jarang bermain game online cenderung memberikan efek yang

positif. Dengan mengurangi atau tidak bermain game online, siswa akan lebih fokus dalam belajar di sekolah dan memperoleh hasil belajar yang memuaskan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan kesimpulan yang diambil, maka dapat diajukan saran yang mungkin akan berguna bagi pihak yang berkompeten, yaitu:

1. Bagi subjek penelitian

Untuk para siswa yang keseringan bermain game online hendaklah dikurangi gunakan waktu luang dengan hal-hal yang lebih positif dan bermanfaat, missal ikut kegiatan sekolah atau karang taruna di desanya.

2. Bagi *Gamers*

Penelitian ini dapat dijadikan gambaran akan dampak positif dan negatif *game online*. Manajemen waktu dan kebijakan dalam memainkan *game online* perlu dilakukan agar meminimalisir dampak negatif dari *game* itu sendiri.

3. Bagi orang tua

Sebagai pengetahuan tambahan orang tua untuk melakukan pengawasan dalam bermain game online pada anaknya, sehingga kedepan orang tua memiliki strategi dalam memahami dan menghadapi permasalahan yang muncul karena anak sering bermain game online.

DAFTAR PUSTAKA

- Aat, Syafaat, Sohari Sahrani. *Peranan Pendidikan Agama Islam dalam Mencegah Kenakalan Remaja (Juvenile Delinquency)*. Jakarta: Rajawali Press, 2008.
- Al Munajjid, Syekh Muhammad. *Bahaya Game*. Jakarta: Aqwam Medika, 2016.
- Alam, M. Fahrul. *Pengertian Game online dan Sejarahnya*. Bandung: Pustaka Setia, 2010.
- Arief, Armai. *Pengantar Ilmu dan Metodologi Pendidikan Islam*. Jakarta: Ciputat Pers. 2002.
- Arikunto, Suharsimi. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2007.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta, 2013.
- C. Z. Aji. *Berburu Rupiah Lewat Game online*. Jakarta: Bounabooks, 2012.
- Daradjat, Zakiah. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2011.
- Darwis, Amri. *Metode Penelitian Pendidikan Islam: Pengembangan Ilmu Berparadigma Islami*. Jakarta: PT. Raja Grafindo, 2014.
- Data siswa SMA Negeri 1 Teras Boyolali

- Depag RI, Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*. Jakarta: Departemen RI. 2006.
- Depdiknas. 2002. *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Pusat Kurikulum Balitbang Depdiknas.
- Direktorat Jendral Pendidikan Islam Departemen Agama RI 2006, *Undang-undang dan Peraturan Pemerintah RI tentang Pendidikan*.
- Hamalik, Oemar. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011.
- Hermawan, Agus. *Hiburan Dunia Maya*, Bandung: Pustaka setia, 2009.
- Indrawan, Rully dan R. Poppy Yaniawati. *Metodologi Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Campuran untuk Manajemen, Pembangunan, dan Pendidikan*. Bandung: PT. Refika Aditama, 2014.
- Kaswidjanti, Wilis. “*Internet dan Game Online*”, artikel diakses pada 20 Februari 2021
- Majid, Abdul dan Dian Andayani. *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi: Konsep dan Implementasi Kurikulum 2004*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006.
- Maulida, Lely. “*Jumlah Gamer di Indonesia*”, artikel diakses 20 Februari 2021

- Nasution. *“Berbagai pendekatan Dalam proses Belajar Mengajar”*. Jakarta: Bumi Aksara, 2006.
- Prabowo, Sugeng Listyo dan Faridah Nurmaliyah. *Perencanaan Pembelajaran*. Malang: UIN-Maliki Press, 2010.
- Purwanto. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2010.
- Ramayulis. *Metode Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Kalam Mulia, 2008.
- Rini, A. *Menanggulangi Kecanduan Game On-Line Pada Anak*. Jakarta: Pustaka Mina, 2011.
- Rivan, Aditia. *“Dampak Positif dan Negatif Bermain Game Online*. (Online), (2015).
[https://www.gudangilmukomputer.com/2015/01/dampak-positif- dan negative bermain game.html](https://www.gudangilmukomputer.com/2015/01/dampak-positif-dan-negative-bermain-game.html) (diakses pada tanggal 30 Mei 2021).
- Santrock. *Life-Span Development Perkembangan Masa Hidup*. Jakarta: Erlangga, 2003.
- Sudjana, Nana. *Cara Belajar Siswa Aktivitas Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru, 2010.
- Sudjana, Nana. *“Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar”*. Yogyakarta: Rozdakarya, 2016.

- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2018.
- Suryabrata, Sumadi. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2001.
- Thobroni, Muhammad. “*Belajar & pembelajarannya pengembangan wacana dan praktik pembelajaran dalam pembangunan nasional*”. Jogjakarta: ar-ruzz media, 2013.
- Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2005.
- Young, K. S, *Internet addiction: symptoms, evaluation, and treatment. Innovations in Clinical Practice* (Volume 17) by L. Vande Creek & T. L. Jackson (Eds.), (Sarasota, FL: Professional Resource Press, 2001).
- “*Aplikasi komputer dan game online*”, Artikel diakses pada 20 februari 2021.

Lampiran 1. Angket Uji Coba Instrumen Penelitian (Sebelum Diuji)

**ANGKET PENELITIAN
PENGARUH INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE
TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI KELAS
XI DI SMA NEGERI 1 TERAS
BOYOLALI**

Identitas Responden

Nama :

Kelas :

PETUNJUK PENGISIAN

- Isilah identitas anda pada tempat yang telah disediakan.
- Berilah tanda silang (X) pada salah satu jawaban yang anda anggap paling sesuai dengan pribadi anda!
- Jawaban anda pada angket penelitian ini tidak mempengaruhi nilai raport anda.
- Jawaban anda terjamin kerahasiaannya.

KRITERIA PENSKORAN

Skor	Keterangan
4	Selalu
3	Sering
2	Kadang-kadang
1	Tidak pernah

1. Saya bermain game online setiap hari
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Jarang
 - e. Tidak pernah
2. Saya bermain game online lebih dari 5 jam per hari
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Jarang
 - e. Tidak pernah
3. Saya bermain game online lebih dari 3 jam per hari
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Jarang
 - e. Tidak pernah
4. Saya bermain game online kurang dari 1 jam per hari
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Jarang
 - e. Tidak pernah

5. Saya bermain game online 5 hari dalam seminggu
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Jarang
 - e. Tidak pernah
6. Saya bermain game online 3 hari dalam seminggu
 - a. Selalu
 - b. Jarang
 - c. Kadang-kadang
 - d. Jarang
 - e. Tidak pernah
7. Saya bermain game online 1 hari dalam seminggu
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Jarang
 - e. Tidak pernah
8. Saya bermain game online ketika guru menjelaskan pelajaran di sekolah
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Jarang
 - e. Tidak pernah

9. Saya membawa HP ke sekolah untuk bermain game online ketika istirahat
- Selalu
 - Sering
 - Kadang-kadang
 - Jarang
 - Tidak pernah
10. Saya membuka HP / PC untuk bermain game online 5 kali dalam sehari
- Selalu
 - Sering
 - Kadang-kadang
 - Jarang
 - Tidak pernah
11. Saya membuka HP / PC untuk bermain game online 3 kali dalam sehari
- Selalu
 - Sering
 - Kadang-kadang
 - Jarang
 - Tidak pernah
12. Saya memilih beralih bermain game online ketika menemui kesulitan dalam belajar
- Selalu
 - Sering

- c. Kadang-kadang
 - d. Jarang
 - e. Tidak pernah
13. Saya bermain game online ketika berada di sekolahan
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Jarang
 - e. Tidak pernah
14. Saya bermain game online ketika guru menjelaskan pelajaran
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Jarang
 - e. Tidak pernah
15. Saya bermain game online ketika ada jam pelajaran yang kosong
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Jarang
 - e. Tidak pernah
16. Saya suka membolos pelajaran untuk bermain game online
- a. Selalu
 - b. Sering

- c. Kadang-kadang
 - d. Jarang
 - e. Tidak pernah
17. Ketika libur sekolah, saya menghabiskan waktu pagi saya dengan bermain game online
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Jarang
 - e. Tidak pernah
18. Ketika libur sekolah, saya menghabiskan waktu siang saya dengan bermain game online
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Jarang
 - e. Tidak pernah
19. Ketika libur sekolah, saya menghabiskan waktu sore saya dengan bermain game online
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Jarang
 - e. Tidak pernah

20. Ketika libur sekolah, saya menghabiskan waktu malam saya dengan bermain game online
- Selalu
 - Sering
 - Kadang-kadang
 - Jarang
 - Tidak pernah
21. Saya begadang karena memainkan game online
- Selalu
 - Sering
 - Kadang-kadang
 - Jarang
 - Tidak pernah
22. Saya tidak tidur karena bermain game online
- Selalu
 - Sering
 - Kadang-kadang
 - Jarang
 - Tidak pernah
23. Saya kesulitan mengatur waktu tidur karena bermain game online
- Selalu
 - Sering
 - Kadang-kadang
 - Jarang

e. Tidak pernah

24. Saya kesulitan mengatur waktu belajar karena bermain game online

a. Selalu

b. Sering

c. Kadang-kadang

d. Jarang

e. Tidak pernah

25. Saya merasa gelisah jika tidak bermain game online dalam waktu satu minggu

a. Selalu

b. Sering

c. Kadang-kadang

d. Jarang

e. Tidak pernah

26. Saya merasa gelisah jika sehari saja tidak bermain game online

a. Selalu

b. Sering

c. Kadang-kadang

d. Jarang

e. Tidak pernah

27. Saya merasa lega apabila sudah bermain game online

- a. Selalu
- b. Sering
- c. Kadang-kadang
- d. Jarang
- e. Tidak pernah

28. Saya tidak bisa lepas dari game online selama 1 hari

- a. Selalu
- b. Sering
- c. Kadang-kadang
- d. Jarang
- e. Tidak pernah

Lampiran 2. Angket Uji Coba Instrumen Penelitian (Setelah Di Uji)

**ANGKET PENELITIAN
PENGARUH INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE
TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI KELAS
XI DI SMA NEGERI 1 TERAS
BOYOLALI**

Identitas Responden

Nama :

Kelas :

PETUNJUK PENGISIAN

- Isilah identitas anda pada tempat yang telah disediakan.
- Berilah tanda silang (X) pada salah satu jawaban yang anda anggap paling sesuai dengan pribadi anda!
- Jawaban anda pada angket penelitian ini tidak mempengaruhi nilai raport anda.
- Jawaban anda terjamin kerahasiaannya.

KRITERIA PENSKORAN

Skor	Keterangan
4	Selalu
3	Sering
2	Kadang-kadang
1	Tidak pernah

No.	Pernyataan	Selalu	Sering	Kadang-Kadang	Tidak Pernah
1	Saya bermain game online setiap hari				
2	Saya bermain game online lebih dari 5 jam per hari				
3	Saya bermain game online lebih dari 3 jam per hari				
4	Saya bermain game online kurang dari 1 jam per hari				
5	Saya bermain game online lebih dari 5 hari dalam seminggu				
6	Saya bermain game online lebih dari 3 hari dalam seminggu				
7	Saya bermain game online lebih dari 1 hari dalam seminggu				
8	Saya bermain game online ketika guru				

	menjelaskan pelajaran di sekolah				
9	Saya membawa HP ke sekolah untuk bermain game online ketika istirahat				
10	Saya membuka HP / PC untuk bermain game online lebih dari 5 kali dalam sehari				
11	Saya membuka HP / PC untuk bermain game online lebih dari 3 kali dalam sehari				
12	Saya memilih beralih bermain game online ketika menemui kesulitan dalam belajar				
13	Saya bermain game online ketika ada jam pelajaran yang kosong				
14	Ketika libur sekolah, saya banyak menghabiskan waktu				

	pagi saya dengan bermain game online				
15	Ketika libur sekolah, saya banyak menghabiskan waktu siang saya dengan bermain game online				
16	Ketika libur sekolah, saya menghabiskan waktu sore saya dengan bermain game online				
17	Ketika libur sekolah, saya menghabiskan waktu malam saya dengan bermain game online				
18	Saya kesulitan mengatur waktu tidur karena bermain game online				
19	Saya kesulitan mengatur waktu belajar karena bermain game online				

20	Saya merasa gelisah jika sehari saja tidak bermain game online				
----	--	--	--	--	--

Lampiran 3. Daftar Nama Responden

Daftar Siswa XI MIPA 3

No	Nama Siswa
1	Achmad David Thomas
2	Aditya Purnama Sidik
3	Agustin Salma Kurnia Putri
4	Aisyah Nur Aini
5	Amalia Putri Wardani
6	Amanda Pitaloka
7	Arina Septia Andriani
8	Arkan Nafi Nurcahyo
9	Ayu Shandra Eka Nurcahya
10	Catur Rahmadani
11	Diaz Mondrian
12	Eva Callista Salsabilla
13	Fahreza Ridwan Pratama
14	Faiz Nur Hidayat
15	Gisella Aulia Rahman
16	Hanum Salsabilla
17	Hayu Wanginingtyas
18	Hikmara Sekar Zaniaka
19	Kharisma Khoirun Nisa
20	Khoirotul Mutmainnah
21	Lathiefa Retno Anwari

22	Nandifa Aulia Nisa
23	Ninda Khairun Nisa
24	Nindita Meilandini
25	Nurvita Win Pratiwi
26	Nyamat Rizal Pamungkas
27	Okta Aidan Nisa
28	Renasya Octadita Putri
29	Restu Dewi Andinia
30	Sekar Galuh Setyaningtyas
31	Shafa Aulia Azra
32	Shafa Pakerti Utomo
33	Yuliyanti Nur Khotimah
34	Yunus Rosyadi
35	Yusuf Rahman Hakim

Daftar Siswa XI MIPA 4

No	Nama Siswa
1	Alifia Puspitasari
2	Amalia Nur Rahmantini
3	Andhika Alvin Adhzikra
4	Anna Nur Annisa
5	Bayu Praditya
6	Bima Tri Kurniawan
7	Clarina Neva Azaria
8	Daffi Latupeirissa
9	Dewi Ayu Ratna Sari
10	Erika Rahmawati
11	Fajrul Falla Kamal Musthofa
12	Febi Rizki Nur Anggrianti
13	Fendyra Restu Dewangga
14	Husna Mahfudzi
15	Ihsan Pratama Putra
16	Imelda Dhisy Preditia
17	Lilo Ajining Pambudi
18	Luthfi Mutmainatul Qulub
19	Mahardika Triyanawati
20	Meutya Dwi Suryanita
21	Nabila Elita Dewi
22	Nalya Nur Khusna

23	Nur Wahid Rohim Mubarak
24	Nurlita
25	Rifqi Zaki Taufiiqul Hakim
26	Rista Eva Nirmala
27	Salsabella Siwi Melani
28	Salsabilla Sinta Jati
29	Sangkara Syalsabilla
30	Shenia Swaraswati
31	Siti Rofikoh
32	Syiva Prity Nawangsari
33	Talitha Widya Laksita
34	Vyntra Tara Ayesha
35	Wisnu Eira Kusumah

Lampiran 4

Surat Permohonan Izin Riset



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jalan Prof. Hamka Km 2 Semarang 50185
Telepon 024-7601295, Faksimile 024-7615387
www.walisongo.ac.id

Nomor: B-3151/Un.10.3/D1/TA.00.01/12/2021

Semarang, 8 Desember 2021

Lamp :-
Hal : Mohon Izin Riset
a.n. : Muhamad Choirul Jafar
NIM : 1403016091

Yth.
Kepala SMA Negeri 1 Teras Boyolali
di tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb.,
Diberitahukan dengan hormat dalam rangka penulisan skripsi, bersama ini kami hadapkan mahasiswa :

Nama : Muhamad Choirul Jafar
NIM : 1403016091
Alamat : Sidorejo, Kopen, Teras, Boyolali
Judul skripsi : Pengaruh Intensitas Bermain Game Online terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Teras

Pembimbing :
1. Nur Asiyah, M.Si.
2. Drs. H. Mustopa, M.Ag.


Mahasiswa tersebut membutuhkan data dengan tema/judul skripsi yang sedang disusun, oleh karena itu kami mohon Mahasiswa tersebut di ijinkan melaksanakan riset mulai tanggal 14-15 Desember 2021.

Demikian atas perhatian dan kerjasama Bapak/Ibu/Sdr. disampaikan terimakasih.
Wassalamu'alikum Wr.Wb.



Lampiran 5

Surat Bukti Riset



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 1 TERAS
Jalan Sudimoro – Randusari Kilometer 2 Kode Pos 57372Telepon 0276 – 25478
Faksimile 0276 – 325478 Surat Elektronik sman01teras@yahoo.com

SURAT KETERANGAN
NOMOR : 070 / 485

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama	: EKA LEGAWA, S.Pd
NIP	: 19630412 198703 1 016
Pangkat / Gol. Ruang	: Pembina Tk. I (IV/b)
Jabatan	: Kepala Sekolah
Unit Kerja	: SMA Negeri 1 Teras, Boyolali


Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama	: MUHAMAD CHOIRUL JAFAR
NIM	: 1403016091
Fakultas	: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)
Jurusan / Prodi	: Pendidikan Agama Islam
Semester	: 15 (Lima Belas)
Universitas	: UIN Walisongo

Bahwa yang bersangkutan benar – benar telah melaksanakan penelitian di SMA Negeri 1 Teras pada tanggal 13 – 15 Desember 2021 , dengan judul "Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Siswa Kelas XI di SMA N 1 Teras Boyolali".

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sesungguhnya, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Teras, 15 Desember 2021



Lampiran 6

Dokumentasi sekolah







DAFTAR RIWAYAT HIDUP

DATA PRIBADI

Nama Lengkap : Muhamad Choirul Jafar
Tempat, Tanggal Lahir : Boyolali, 2 April 1996
Jenis Kelamin : Laki-laki
Kewarganegaraan : Indonesia
Agama : Islam
Status : Belum Menikah
Alamat : Sidorejo RT04 RW03 Kopen Teraa
Boyolali
No. Telpon : 0851-5682-6097
Email : irulxf@gmail.com

PENDIDIKAN FORMAL

1. MI Kopen : Tahun 2001 – 2007
2. MTs Negeri Kopen : Tahun 2007 – 2010
3. SMA Negeri 1 Teras : Tahun 2010 – 2013

PENGALAMAN KERJA

1. Operator Warnet : Tahun 2013 – 2014
2. Guru MI Kopen : Tahun 2019 - sekarang

Semarang, 20 Desember 2021



Muhamad Choirul Jafar