

MOTTO

*Tuntutlah ilmu, sesungguhnya menuntut ilmu
adalah pendekatan diri kepada Allah SWT dan
mengajarkannya kepada orang yang tidak
mengetahuinya adalah shodaqoh.*

*“Ingatlah, kamu tidak akan meraih ilmu kecuali
dengan enam hal yang akan aku terangkan
semuanya berikut ini”*

*“Yaitu kecerdasan, minat yang besar, kesabaran,
bekal yang cukup , petunjuk guru, dan waktu
yang lama”*

(sayyidina Ali)

PERSEMBAHAN

Bagaikan matahari yang selalu menyinari bumi tanpa berharap apapun, sebagaimana kasih sayang dari kedua orang tua kepada anak-anaknya tanpa mengharapkan balasannya. Skripsi ini hanyalah tulisan yang seakan hilang dalam sekejap saja, tetapi berkesan di hati. Ku tuliskan dengan segala upaya dan kupersembahkan untuk :

Kedua orang tuaku, Bapak Nurul Huda dan Ibuku Durotul Khotimah, yang telah memnyemangati dan memberikan doa kepadaku dengan penuh cinta, hingga aku menjadi seperti sekarang ini**

Kepada Kakekku dan Nenekku, yang juga memberi semangat kepadaku hingga cucumu menjadi seperti sekarang ini **

Kepada Bapak Ali Anwar dan Bapak Desta Pradana yang telah membimbing dengan penuh kesabaran dan dorongan untuk memotivasi **

Kepada sahabat-sahabatku, Yunita Listia, Fyka Nur, Filda Fatmala, Titik Munfaridah, yang juga saling menyemangati dan berjuang bersama untuk mengerjakan skripsi **

Kepada teman seperjuangan angkatan 2016 yang tak bisa saya sebutkan satu persatu yang saling mendukung dalam mengerjakan skripsi **

ABSTRAK

FARIDATUL IKA DESTY M.S. Dosen Pembimbing Dr. Ali Anwar, M.Ag dan M. Desta Pradana, M.Pd.I : Pengaruh Game Online dan kecanduan Media Sosial Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMKn 1 Kediri, Pendidikan Agama Islam, Tarbiyah , IAIN Kediri, 2016.

Kata Kunci : Game Online, Media Sosial, Hasil Belajar, Pendidikan Agama Islam

Pendidikan agama islam mempunyai fungsi sebagai media untuk meningkatkan iman dan takwa kepada Allah SWT. Hasil belajar menjadikan salah satu hasil akhir dari setiap siswa untuk menjadikan siswa semangat belajar dengan nilai-nilai yang di perolehnya selama belajar di dalam sekolah maupun di luar sekolah. Pengaruh dari hasil belajar dapat di pengaruhi dengan pengaruh game online dan media sosial. Penelitian ini bermaksud untuk mengetahui seberapa besar Pengaruh Game online dan Media Sosial terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam siswa kelas X di SMKN 1 Kediri. 1) Untuk mengetahui Pengaruh Game Online bagi siswa kelas X di SMKN 1 Kediri 2) Untuk mengetahui Kecanduan Media Sosial bagi siswa kelas X di SMKN 1 Kediri 3) Untuk mengetahui Hasil belajar siswa kelas X di SMKN 1 Kediri 4) Untuk mengetahui Pengaruh Game Online dan Kecanduan Media Sosial terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam siswa kelas X di SMKN 1 Kediri.

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dan lokasi penelitian berada di SMKN 1 Kediri. Populasi dengan menggunakan sampel yang di ambil secara acak (*Random Sampling*) yang memberikan kesempatan bagi setiap individu untuk menjadi anggota sampel. Teknik pengumpulan data dengan observasi, angket dan dokumentasi. Instrumen penelitian yang di gunakan observasi angket dan dokumentasi. Sedangkan hipotesis penelitian menggunakan analisis nonparametrik (Kendall' Tau).

Kesimpulan dari hasil penelitian ini adalah 1) Pengaruh Game Online terhadap Hasil Belajar dengan nilai koefisien korelasi sebesar $-0,021$ sehingga pengaruh game online tidak berpengaruh terhadap hasil belajar. 2) Kecanduan Media Sosial terhadap Hasil Belajar dengan koefisien korelasi sebesar $0,072$ sehingga kecanduan media sosial tidak berpengaruh terhadap hasil belajar . 3) Pengaruh game online dan kecanduan media sosial dengan nilai koefisien korelasi sebesar $0,681$. Nilai signifikan ketiganya sebesar $0,681$. Sehingga tidak ada pengaruh yang signifikan antara pengaruh game online dan kecanduan media sosial terhadap hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas X di SMKN 1 Kediri.

KATA PENGANTAR

Dengan menyebut nama Allah yang maha pengasih lagi maha penyayang, kami haturkan puda dan puji syukur atas kehadiran-Nya, yang telah melimpahkan rahmad, hidayah, dan inayah-Nya kepada kami.

Sholawat serta salam tetap terhaturkan kepada junjungan Nabi besar, Nabi Muhammad SAW yang kita harapkan syafaat dan pertolongan dihari penghitungan dan pertanggung jawaban.

Dengan megaturkan puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat, taufiq dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan tanpa ada halangan yang berarti. Skripsi ini merupakan salah satu persyarakatan untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S-I) dalam Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Kediri (IAIN).

Terlepas dari semua itu, kami menyadari sepenuhnya bahwa masih ada kekurangan baik dari segi susunan kalimat maupun tata bahasanya oleh karena itu dengan tangan terbuka kami menerima segala saran dan kritik agar kami dapat memperbaiki.

Maka sudah sepantasnya penulis bersyukur atas limpahan rahmat ini dan menyampaikan terima kasih kepada pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini kepada :

1. Bapak Dr. H. Nur Chamid, MM. Selaku Rektotor IAIN Kediri.
2. Bapak Dr. Ali Anwar, M.Ag. Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah.
3. Bapak Dr. Iskandar tsani. M, Ag. Selaku Ketua Fakultas Tarbiyah IAIN Kediri.
4. Bapak Dr. Ali Anwar, M.Ag. Selaku pembimbing I dan M. Desta Pradana, M.Pd.I. Selaku pembimbing II yang selalu memberikan bimbingan dan arahan hingga terselesaikannya skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen beserta Staf Fakultas Tarbiyah Jurusan Pendidikan Agama Islam IAIN Kediri.
6. Kedua orang tua penulis (Bapak Nurul Huda dan Ibu Durotul Khotimah), dan seluruh saudara yang ada di rumah.
7. Teman-teman Mahasiswa IAIN Kediri yang tidak dapat penulis sebutkan satu peratu yang membantu dalam penyeleaian penyusunan skripsi ini.
8. Seseorang yang selalu memberikan motivasi kepada penulis dan selalu mengingatkan di kala ada kekurangan serta mamou memahami hati si penulis. Akhirnya penulis berharap semoga Allah SWT. Meridhoi atas segala apa yang kuta usahakan dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya. Amin...Amin Ya Rabbal Alamin.

Kediri, 23 Juli 2020

Penulis,

Faridatul Ika Desty M.S

9321.059.16

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN NOTA DINAS	iii
HALAMAN NOTA PEMBIMBING	iv
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK SKRIPSI	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I : PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat penelitian.....	7
E. Telaah Pustaka	8
F. Hipotesis penelitian.....	10
G. Penegasan Variabel	11
BAB II : LANDASAN TEORI.....	13
A. Kajian Tentang Game Online.....	13
B. Kajian Tentang Media Sosial.....	17
C. Kajian Tentang Hasil Belajar.....	20
D. Hubungan Antara Pengaruh Game Online dan Hasil Belajar.....	27
E. Hubungan Antara Kecanduan Media Sosial dan Hasil Belajar	28
F. Kajian Tentang Pendidikan Agama Islam	28
BAB III : METODE PENELITIAN	34

A. Rancangan Penelitian.....	34
B. Populasi dan Sampel.....	35
C. Teknik Pengumpulan Data.....	38
D. Instrumen Penelitian	40
E. Analisis Data.....	44
F. Langkah-langkah Analisis	47
BAB IV : HASIL PENELITIAN	48
A. Gambaran Umum Objek Penelitian	48
B. Deskripsi Data.....	56
C. Uji Normalitas	60
D. Pengujian Hipotesis	61
BAB V : PEMBAHASAN.....	65
BAB VI : PENUTUP.....	68
A. Kesimpulan	68
B. Saran	69
DAFTAR PUSTAKA	70
LAMPIRAN.....	73

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 : Data Seluruh Siswa Kelas X.....	36
Tabel 3.2 : Tabel Krijcie.....	37
Tabel 3.3 : Penilaian Item Skala.....	39
Tabel 3.4 : Operasional Variabel X ₁	42
Tabel 3.5 : Operasional Variabel X ₂	43
Tabel 4.1 : Tenaga kependidikan.....	49
Tabel 4.2 : Data Seluruh Siswa.....	50
Tabel 4.3 : Lingkungan Sekolah.....	51
Tabel 4.4 : Gedung Sekolah.....	52
Tabel 4.5 : Uji Validitas Variabel X ₁	56
Tabel 4.6 : Uji Reliabilitas X ₁	57
Tabel 4.7 : Interpretasi Skor X ₁	57
Tabel 4.8 : Uji Validitas X ₂	58
Tabel 4.9 : Uji Reliabilitas X ₂	59
Tabel 4.10 : Interpretasi Skor X ₂	59
Tabel 4.11 : Uji Normalitas Data.....	60
Tabel 4.12 : Uji Hipotesis Pengaruh Game Online Terhadap Hasil Belajar.....	62
Tabel 4.13 : Uji Hipotesis Kecanduan Media Sosia Terhadap Hasil Belajar.....	63
Tabel 4.14 : Uji Hipotesis Pengaruh Game Online dan Kecanduan Media Sosial Terhadap Hasil Belajar.....	64

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Angket Pengaruh Game Online.....	74
Lampiran 2 : Angket Kecanduan Media Sosial.....	77
Lampiran 3 : Blue Print Pengaruh Game Online.....	80
Lampiran 4 : Blue Print Kecanduan media Sosial.....	80
Lampiran 5 : Nilai PAI Kelas X.....	81
Lampiran 6 : Tabulasi Data Pengaruh Game Online.....	88
Lampiran 7 : Tabulasi Data Kecanduan Media Sosial.....	97