

**PENGARUH PERGAULAN TEMAN SEBAYA DAN INTENSITAS
BERMAIN *GAME* TERHADAP PRESTASI BELAJAR PAI SISWA KELAS
XI SMAN 1 NGADILUWIH**

SKRIPSI

Ditulis Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd)



Disusun oleh:

ZAINUN ROHMAH

9321.244.16

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KEDIRI
2020**

HALAMAN PERSETUJUAN

PENGARUH PERGAULAN TEMAN SEBAYA DAN INTENSITAS
BERMAIN *GAME* TERHADAP PRESTASI BELAJAR PAI SISWA KELAS XI
SMAN 1 NGADILUWIH

ZAINUN ROHMAH
NIM. 9321.244.16

Disetujui oleh:

Pembimbing I



(Ahmad Taufiq, S.Ag., M.Si)
NIP. 19710820 200604 1 002

Pembimbing II



(Agus Miftakus Surur, S.Si, M.Pd)
NIDN. 0405018901

NOTA DINAS

Kediri, 4 Juli 2020

Nomor :
Lampiran : 4 (empat) berkas
Hal : Bimbingan Skripsi
Kepada
Yth. Bapak Dekan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri
Di
Jl. Sunan Ampel 07 - Ngronggo
Kediri

Assalamualaikum Wr. Wb.

Memenuhi permintaan Bapak Dekan untuk membimbing penyusunan skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : ZAINUN ROHMAH
NIM : 9321.244.16
Judul : PENGARUH PERGAULAN TEMAN SEBAYA
DAN INTENSITAS BERMAIN *GAME*
TERHADAP PRESTASI BELAJAR PAI SISWA
KELAS XI SMAN 1 NGADILUWIH

Setelah diperbaiki materi dan susunannya, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat sebagai kelengkapan ujian akhir Sarjana Strata Satu (S-1).

Bersama ini kami lampirkan berkas naskah skripsinya, dengan harapan dapat segera diujikan dalam Sidang Munaqasah.

Demikian agar maklum dan atas kesediaan Bapak kami ucapkan terimakasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Pembimbing I



(Ahmad Taufiq, S.Ag., M.Si)
NIP. 19710820 200604 1 002

Pembimbing II



(Agus Miftakus Surur, S.Si, M.Pd)
NIDN. 0405018901

NOTA PEMBIMBING

Kediri, 21 Juli 2020

Nomor :
Lampiran : 4(empat) berkas
Hal : Bimbingan Skripsi
Kepada
Yth. Bapak Dekan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri
Di
Jl. Sunan Ampel 07 - Ngronggo
Kediri

Assalamualaikum Wr. Wb.

Dalam hal ini untuk memenuhi permintaan dari Bapak Dekan untuk membimbing penyusunan skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini Bersama ini saya kirimkan berkas skripsi mahasiswa:

Nama : ZAINUN ROHMAH
NIM : 9321.244.16
Judul : PENGARUH PERGAULAN TEMAN SEBAYA
DAN INTENSITAS BERMAIN *GAME*
TERHADAP PRESTASI BELAJAR PAI SISWA
KELAS XI SMAN 1 NGADILUWIH

Setelah diperbaiki materi dan susunannya, sesuai dengan beberapa petunjuk dan tuntunan yang telah diberikan dalam Sidang Munaqasah yang dilaksanakan pada tanggal 20 Juli 2020 kami menerima dan menyetujui hasil perbaikannya.

Demikian agar maklum dan atas kesediaan Bapak kami ucapkan terimakasih.

Wassalamualaikum Wr.Wb.

Pembimbing I



(Ahmad Taufiq, S.Ag., M.Si)
NIP. 19710820 200604 1 002

Pembimbing II



(Agus Miftakus Surur, S.Si, M.Pd)
NIDN. 0405018901

HALAMAN PENGESAHAN

PENGARUH PERGAULAN TEMAN SEBAYA DAN INTENSITAS BERMAIN *GAME* TERHADAP PRESTASI BELAJAR PAI SISWA KELAS XI SMAN 1 NGADILUWIH

ZAINUN ROHMAH
NIM. 9321.244.16

Telah diujikan di depan Sidang Munaqasah Institut Agama Islam Negeri (IAIN)
Kediri pada tanggal 20 Juli 2020

Tim Penguji,

1. **Penguji Utama**

Dr. H. Ali Anwar, M. Ag
NIP. 19640503 199603 1 001

2. **Penguji I**

Ahmad Taufiq, S.Ag., M.Si
NIP. 19710820 200604 1 002

3. **Penguji II**

Agus Miftakus Surur, S.Si, M.Pd
NIDN. 0405018901

(.....)
(.....)
(.....)

Kediri, 21 Juli 2020

Dekan Fakultas Tarbiyah

Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri



Dr. H. Ali Anwar, M. Ag

NIP. 19640503 199603 1 001

HALAMAN MOTTO

لا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا ۚ لَهَا مَا كَسَبَتْ وَعَلَيْهَا مَا اكْتَسَبَتْ ۗ

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya. Ia mendapat pahala (dari kebajikan) yang diusahakannya dan ia mendapat siksa (dari kejahatan) yang dikerjakannya...” (QS. Al-Baqarah: 286)

مَنْ نَفَّسَ عَنْ مُؤْمِنٍ كُرْبَةً مِنْ كُرْبِ الدُّنْيَا نَفَّسَ اللَّهُ عَنْهُ كُرْبَةً مِنْ كُرْبِ يَوْمِ الْقِيَامَةِ ۚ

وَمَنْ يَسَّرَ عَلَىٰ مُعْسِرٍ يَسَّرَ اللَّهُ عَلَيْهِ فِي الدُّنْيَا وَالْآخِرَةِ ۗ

“Barang siapa yang memudahkan kesulitan seorang mukmin dari berbagai kesulitan-kesulitan dunia, Allah akan memudahkan kesulitan-kesulitannya pada hari kiamat. Dan siapa yang memudahkan orang yang sedang dalam kesulitan niscaya akan Allah memudahkan baginya di dunia dan akhirat” (HR. Muslim)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mempersembahkan Puji Syukur Kehadirat Allah Swt.

Penulis hadirkan Skripsi ini dengan tulus dan ikhlas

*Kepada Ayahanda tercinta **Selamet** dan Ibunda tercinta **Istiarny***

Yang tiada henti mendo'akanku, mencurahkan kasih sayangnya,

Dan memberikan semangat sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

*Kepada **saudara-saudaraku** semua yang selalu memberikan motivasi dan semangat.*

*Kepada sahabat-sahabatku Zarinelo (**Rizqa, Nesa, Joy**), **Harum Dwi Rahayu**, dan **Puput Annisah** yang telah memberikan semangat dan dukungan.*

*Kepada **Mohammad Fahmi Aqwa** yang selalu memberikan semangat, motivasi, dan telah banyak membantu jika penulis mengalami kesulitan.*

*Serta sahabat dan teman-temanku (**Alvin, Fikriyah, Anny, Widya, Hanum, Zulfa, Farida**) dan teman-temanku prodi PAI yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang selalu memberikan motivasi dan semangat untuk menyelesaikan skripsi tepat pada waktunya.*

Terima kasih untuk kalian semua yang selalu memberikan dukungan dan semangat.

ABSTRAK

ZAINUN ROHMAH, Dosen Pembimbing Ahmad Taufiq, S.Ag, M.Si dan Agus Miftakhus Surur, S.Si, M.Pd, Pengaruh Pergaulan Teman Sebaya Dan Intensitas Bermain *Game* Terhadap Prestasi Belajar PAI Siswa Kelas XI SMAN 1 Ngadiluwih, Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah, IAIN Kediri, 2020.

Kata Kunci: Pergaulan Teman Sebaya, Intensitas Bermain *Game*, Prestasi Belajar PAI

Faktor yang mempengaruhi prestasi belajar ada dua yaitu faktor internal atau faktor yang berasal dari dalam diri dan faktor eksternal atau faktor yang berasal dari luar diri. Pergaulan teman sebaya merupakan faktor yang berasal dari luar diri siswa dan intensitas bermain game merupakan faktor yang berasal dari dalam diri siswa. Ketika siswa bersama teman-temannya melakukan aktifitas yang bermanfaat seperti belajar bersama dan bisa membagi waktu antara bermain *game* dan belajar, maka akan berpengaruh pada perilaku belajarnya. Untuk memperoleh prestasi belajar yang baik diperlukan kerjasama yang baik antara pergaulan teman sebaya dan intensitas bermain *game* agar memberikan suasana kegiatan belajar yang baik sehingga diperoleh prestasi belajar yang optimal. Dari paparan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengetahui pengaruh pergaulan teman sebaya terhadap prestasi belajar PAI siswa kelas XI SMAN 1 Ngadiluwih, 2) mengetahui pengaruh intensitas bermain *game* terhadap prestasi belajar PAI siswa kelas XI SMAN 1 Ngadiluwih, 3) mengetahui pengaruh pergaulan teman sebaya dan intensitas bermain *game* terhadap prestasi belajar PAI siswa kelas XI SMAN 1 Ngadiluwih.

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dan lokasi penelitian di SMAN 1 Ngadiluwih. Populasi dalam penelitian ini adalah 245 siswa kelas XI. Pengambilan sampel sebanyak 75 siswa dengan menggunakan rumus Slovin dengan tingkat kesalahan 10%. Variabel yang dikaji dalam penelitian ini adalah pergaulan teman sebaya, intensitas bermain *game*, dan prestasi belajar. Metode pengumpulan data menggunakan angket dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan yaitu analisis regresi linier sederhana dan analisis regresi linier berganda.

Adapun hasil temuan penelitian yang telah dilakukan menyatakan bahwa: 1) ada pengaruh yang signifikan antara pergaulan teman sebaya terhadap prestasi belajar PAI siswa sebesar 7,9% dan nilai signifikansi sebesar 0,015. 2) ada pengaruh yang signifikan antara intensitas bermain *game* terhadap prestasi belajar PAI siswa sebesar 7,3% dan nilai signifikansi sebesar 0,019. 3) ada pengaruh yang signifikan antara pergaulan teman sebaya dan intensitas bermain *game* terhadap prestasi belajar PAI siswa sebesar 13,5% dan nilai signifikansi sebesar 0,005.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillah puji syukur penulis haturkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul Hubungan Antara Pergaulan Teman Sebaya Dan Intensitas Bermain *Game* Dengan Prestasi Belajar PAI Siswa Kelas XI SMAN 1 Ngadiluwih.

Shalawat serta salam senantiasa dilimpahkan kepada junjungan dan uswatun khasanah kita, Nabi Agung Muhammad SAW yang kita nantikan syafa'atnya di akhir nanti.

Keberhasilan penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari dukungan dan bimbingan berbagai pihak, dengan hormat penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. H. Nur Chamid, MM, selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri.
2. Bapak Dr. H. Ali Anwar, M. Ag, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri.
3. Bapak Dr. Iskandar Tsani, M. Ag, selaku Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam beserta staf atas segala kebijaksanaan, perhatian, dan dukungan sehingga penulis dapat menyelesaikan studi ini.

4. Bapak Ahmad Taufiq, M.Si dan Bapak Agus Miftakus Surur, M.Pd, selaku dosen pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk memberikan bimbingan dan pengarahan dalam penulisan skripsi.
5. Para guru dan staff di SMAN 1 Ngadiluwih yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian sehingga dapat terselesaikan.
6. Kedua orang tua saya, Ayah dan Ibu yang selalu memberi do'a, dukungan, motivasi, dan semua keperluan sehingga penelitian ini dapat terselesaikan.
7. Semua pihak yang terlibat dalam penyusunan skripsi ini baik langsung maupun tidak langsung yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu.

Semoga Allah senantiasa memberikan imbalan yang sesuai dan mudah-mudahan skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca bagi umumnya. Dan dalam menyusun skripsi ini penulis masih banyak kekurangan dan kelemahan, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran untuk menyempurnakan skripsi ini.

Jazakumullah Khairan Katsiran.

Kediri, 27 Juni 2020

Zainun Rohmah

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
NOTA DINAS	iii
NOTA PEMBIMBING	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I : PENDAHULUAN	1
A. LATAR BELAKANG MASALAH	1
B. RUMUSAN MASALAH	7
C. TUJUAN PENELITIAN	8
D. MANFAAT PENELITIAN	8
E. ASUMSI PENELITIAN	9
F. PENEGASAN ISTILAH	10
BAB II : LANDASAN TEORI	12
A. Pergaulan Teman Sebaya	12
B. Intensitas Bermain Game	20

C. Prestasi Belajar PAI.....	25
D. Pengaruh Pergaulan Teman Sebaya Terhadap Prestasi Belajar PAI.....	29
E. Pengaruh Intensitas Bermain Game Terhadap Prestasi Belajar PAI.....	31
F. Pengaruh Pergaulan Teman Sebaya dan Intensitas Bermain Game Terhadap Prestasi Belajar PAI	34
G. Hipotesis	35
BAB III : METODE PENELITIAN	37
A. Rancangan Penelitian.....	37
B. Populasi dan Sampel.....	37
C. Pengumpulan Data.....	39
D. Instrumen Penelitian	40
E. Analisis Data	43
BAB IV : HASIL PENELITIAN.....	56
A. Deskripsi Data	56
1. Pergaulan Teman Sebaya	56
a. Uji Validitas dan Reliabilitas.....	56
b. Deskripsi Data.....	59
2. Intensitas Bermain Game	60
a. Uji Validitas dan Reliabilitas.....	60
b. Deskripsi Data.....	63
3. Prestasi Belajar PAI	64
B. Pengujian Persyaratan Analisis	66
1. Uji Normalitas	66

2. Uji Multikolinearitas	67
C. Pengujian Hipotesis	68
1. Pengujian Hipotesis I	68
2. Pengujian Hipotesis II	70
3. Pengujian Hipotesis III.....	72
BAB V : PEMBAHASAN	76
A. Pengaruh Pergaulan Teman Sebaya Terhadap Prestasi Belajar PAI Siswa Kelas XI SMAN 1 Ngadiluwih	76
B. Pengaruh Intensitas Bermain Game Terhadap Prestasi Belajar PAI Siswa Kelas XI SMAN 1 Ngadiluwih	78
C. Pengaruh Pergaulan Teman Sebaya dan Intensitas Bermain Game Terhadap Prestasi Belajar PAI Siswa Kelas XI SMAN 1 Ngadiluwih ..	79
BAB VI : PENUTUP	83
A. Kesimpulan	83
B. Saran	84
DAFTAR PUSTAKA	85
LAMPIRAN	I
DOKUMENTASI.....	XXXIX
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	XL

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 <i>Blue-print</i> pergaulan teman sebaya	42
Tabel 3.2 <i>Blue-print</i> intensitas bermain <i>game</i>	42
Tabel 3.3 Kriteria Indeks Reliabilitas	46
Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas Pergaulan Teman Sebaya	57
Tabel 4.2 Hasil Uji Reliabilitas Pergaulan Teman Sebaya	58
Tabel 4.3 Deskripsi Data Pergaulan Teman Sebaya.....	59
Tabel 4.4 Pedoman Interpretasi Data Pergaulan Teman Sebaya.....	60
Tabel 4.5 Hasil Uji Validitas Intensitas Bermain <i>Game</i>	61
Tabel 4.6 Hasil Uji Reliabilitas Intensitas Bermain <i>Game</i>	62
Tabel 4.7 Deskripsi Data Intensitas Bermain <i>Game</i>	63
Tabel 4.8 Pedoman Interpretasi Data Intensitas Bermain <i>Game</i>	64
Tabel 4.9 Deskripsi Data Prestasi Belajar PAI.....	64
Tabel 4.10 Pedoman Interpretasi Data Prestasi Belajar PAI.....	65
Tabel 4.11 Uji Normalitas	66
Tabel 4.12 Uji Multikolinearitas	67
Tabel 4.13 Analisis Regresi Variabel Pergaulan Teman Sebaya Terhadap Prestasi Belajar PAI.....	68
Tabel 4.14 Koefisien Regresi Variabel Pergaulan Teman Sebaya Terhadap Prestasi Belajar PAI.....	69
Tabel 4.15 Pengujian Determinasi Variabel Pergaulan Teman Sebaya Terhadap Prestasi Belajar PAI.....	70

Tabel 4.16 Analisis Regresi Variabel Intensitas Bermain <i>Game</i> Terhadap Prestasi Belajar PAI.....	71
Tabel 4.17 Koefisien Regresi Variabel Intensitas Bermain <i>Game</i> Terhadap Prestasi Belajar PAI.....	71
Tabel 4.18 Pengujian Determinasi Variabel Intensitas Bermain <i>Game</i> Terhadap Prestasi Belajar PAI.....	72
Tabel 4.19 Uji F Variabel Pergaulan Teman Sebaya dan Intensitas Bermain <i>Game</i> Terhadap Prestasi Belajar PAI	73
Tabel 4.20 Koefisien Regresi Variabel Pergaulan Teman Sebaya dan Intensitas Bermain <i>Game</i> Terhadap Prestasi Belajar PAI	74
Tabel 4.21 Pengujian Determinasi Variabel Pergaulan Teman Sebaya dan Intensitas Bermain <i>Game</i> Terhadap Prestasi Belajar PAI	75

DAFTAR LAMPIRAN

<i>Lampiran 1</i> Gambaran Umum Objek Penelitian.....	II
<i>Lampiran 2</i> Daftar Nama Sampel Penelitian Di SMAN 1 Ngadiluwih.....	VI
<i>Lampiran 3</i> Tabel Blueprint Pergaulan Teman Sebaya	VIII
<i>Lampiran 4</i> Angket Pergaulan Teman Sebaya.....	X
<i>Lampiran 5</i> Tabel Blueprint Intensitas Bermain Game	XIV
<i>Lampiran 6</i> Angket Intensitas Bermain Game	XV
<i>Lampiran 7</i> Tabulasi Data Angket Pergaulan Teman Sebaya	XVII
<i>Lampiran 8</i> Tabulasi Data Angket Intensitas Bermain Game	XIV
<i>Lampiran 9</i> Data Nilai Prestasi Belajar Siswa	XXI
<i>Lampiran 10</i> Hasil Uji Validitas Pergaulan Teman Sebaya	XXIV
<i>Lampiran 11</i> Hasil Uji Intensitas Bermain Game	XXIX
<i>Lampiran 12</i> Daftar Konsultasi Penyelesaian Skripsi	XXXIII
<i>Lampiran 13</i> Surat Keterangan Penelitian Dari SMAN 1 Ngadiluwih	XXXVI
<i>Lampiran 14</i> Surat Izin Penelitian.....	XXXVIII