

**PENGARUH *GAME ONLINE MOBILE LEGEND* TERHADAP HASIL
BELAJAR PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK BAGI SISWA
KELAS X DI MAN 2 KABUPATEN KEDIRI**

SKRIPSI



**OLEH :
SILVIA ANANDA PUSPITA
NIM. 21201224**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KEDIRI**

2025

HALAMAN JUDUL

**PENGARUH *GAME ONLINE MOBILE LEGEND* TERHADAP HASIL
BELAJAR PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK BAGI SISWA
KELAS X DI MAN 2 KABUPATEN KEDIRI**

SKRIPSI

Diajukan kepada
Universitas Islam Negeri Syekh Wasil Kediri
Untuk memenuhi salah satu persyaratan
dalam menyelesaikan program Sarjana

Oleh:
Silvia Ananda Puspita
NIM. 21201224

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KEDIRI**

2025

HALAMAN PENGESAHAN

PENGARUH *GAME ONLINE MOBILE LEGEND* TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK BAGI SISWA KELAS X DI MAN 2 KABUPATEN KEDIRI

SILVIA ANANDA PUSPITA
21201224

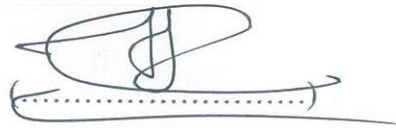
Telah diujikan di depan Sidang Munaqasah Institut Agama Islam (IAIN Kediri)
pada tanggal 16 Juni 2025

Tim Penguji,

1. Penguji Utama

Prof. Dr. H. Iskandar Tsani, M.Ag.

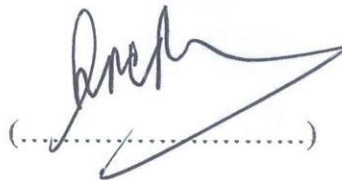
NIP. 196406011998031001



2. Penguji I

Dr. Ahmad Taufiq, S.Ag. M.Si

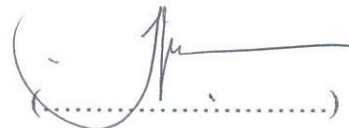
NIP. 197108202006041002



3. Penguji II

Jerhi Wahyu Fernanda, M.Si

NIP. 198603042019031007



Kediri,
Dekan Fakultas

Prof. Dr. Hj. Munifah, M.Pd)
NIP. 197004121994032006

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGARUH GAME ONLINE MOBILE LEGEND TERHADAP HASIL
BELAJAR PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK BAGI SISWA
KELAS X DI MAN 2 KABUPATEN KEDIRI**

Oleh:
SILVIA ANANDA PUSPITA
NIM. 21201224

Disetujui Oleh:

Kediri, 20 MEI 2025

Dosen Pembimbing I



Dr. Ahmad Taufiq, S.Ag. M.Si
NIP. 197108202006041002

Kediri, 28 MEI 2025

Dosen Pembimbing II



Jerhi Wahyu Fernanda, M.Si
NIP. 198603042019031007

MOTTO

لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”

(Q.S Al-Baqarah:286)

”Setetes keringat orang tuaku yang keluar, ada seribu langkahku untuk maju”

(Silvia Ananda Puspita)

”Berbagai cobaan dan hal yang buat kau ragu, Jadikan percikan tuk menerka
tekadmu,

Jalan hidupmu hanya milikmu sendiri, Rasakan nikmatnya hidupmu hari ini”

(Hindia – Rasakan Nikmatnya Hidup)

”Orang lain gak akan paham *struggle* dan masa sulit kita. Yang mereka ingin tahu hanya bagian *succes stories* nya aja. Jadi berjuanglah untuk diri sendiri meskipun gak akan ada yang tepuk tangan. Kelak diri kita di masa depan akan sangat bangga dengan apa yang kita perjuangkan hari ini. Jadi tetap berjuang ya!”

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Silvia Ananda Puspita
NIM : 21201224
Fakultas : Tarbiyah
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : Pengaruh *Game online mobile legend* Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Bagi Siswa Kelas X di MAN 2 Kabupaten Kediri

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini adalah hasil karya penulis sendiri dan diajukan sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dan bukan mengambil alihan hasil karya orang lain kecuali pada bagian-bagian tertentu yang secara tertulis dijadikan sebagai sumber acuan dan disebutkan dalam bodynote serta daftar pustaka. Demikian pernyataan ini dibuat, apabila terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, maka sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

Kediri, 25 Mei 2025

Yang Membuat Pernyataan



Silvia Ananda Puspita
NIM. 21201224

Puspita, Silvia Ananda. Dosen Pembimbing, Dr. Ahmad Taufiq, S.Ag., M.Si. dan Jerhi Wahyu Fernanda, M.Si. Pengaruh *Game Online Mobile Legend* Terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Bagi Siswa Kelas X di MAN 2 Kabupaten Kediri. Skripsi, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah, Universitas Islam Negeri Syekh Wasil Kediri, 2025.

Kata Kunci: *Game online Mobile Legend*, Hasil Belajar, Akidah Akhlak

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode korelasional. Sampel diambil secara acak dari populasi siswa kelas X MAN 2 Kabupaten Kediri sebanyak 196 responden. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran kuesioner untuk mengukur intensitas bermain game online serta dokumentasi nilai rapor siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak sebagai representasi hasil belajar. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan regresi linier sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata intensitas bermain game online siswa adalah 34,95, yang termasuk dalam kategori rendah atau baik, menunjukkan bahwa sebagian besar siswa tidak bermain secara berlebihan. Sementara itu, rata-rata hasil belajar siswa adalah 85,29, yang berada dalam kategori tinggi, menandakan bahwa prestasi akademik siswa dalam mata pelajaran Akidah Akhlak tergolong sangat baik. Analisis regresi linier menunjukkan bahwa terdapat pengaruh negatif dan signifikan antara intensitas bermain game online *Mobile Legend* terhadap hasil belajar siswa, dengan nilai signifikansi sebesar $0,036 < 0,05$. Artinya, semakin tinggi intensitas bermain game online, maka semakin rendah hasil belajar siswa, dan sebaliknya, semakin rendah intensitas bermain game, maka semakin tinggi pula nilai akademiknya.

Penelitian ini memberikan kesimpulan bahwa penggunaan game online, jika tidak dikontrol, berpotensi menurunkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan perhatian khusus dari orang tua, guru, dan pihak sekolah untuk membimbing dan mengawasi aktivitas bermain siswa agar tidak mengganggu kewajiban akademik. Di sisi lain, game juga dapat menjadi media pengembangan kognitif jika digunakan secara bijak. Dengan pengelolaan waktu yang tepat, siswa tetap dapat meraih prestasi akademik tanpa harus menghilangkan sisi hiburan dari aktivitas digital yang mereka sukai.

ABSTRACT

Puspita, Silvia Ananda. Supervisors: Dr. Ahmad Taufiq, S.Ag., M.Si. and Jerhi Wahyu Fernanda, M.Si. *The Influence Of The Online Game Mobile Legends On Learning Outcomes In The Subject Of Akidah Akhlak Among 10th Grade Students At Man 2 Kediri Regency. Undergraduate Thesis, Islamic Education Study Program, Faculty Of Tarbiyah, Universitas Islam Negeri Syekh Wasil Kediri, 2025.*

Keywords: *Mobile Legends Online Game, Learning Outcomes, Akidah Akhlak*

This study employed a quantitative approach with a correlational method. The sample was randomly selected from the population of 10th-grade students at MAN 2 Kabupaten Kediri, totaling 196 respondents. Data collection techniques included the distribution of questionnaires to measure the intensity of playing online games, as well as documentation of students' report card scores in the Akidah Akhlak subject as a representation of academic achievement. The data were analyzed using descriptive statistics and simple linear regression analysis.

The results showed that the average intensity of students playing online games was 34.95, which falls into the low or good category, indicating that most students do not play excessively. Meanwhile, the average learning outcome score was 85.29, which is categorized as high, suggesting that students' academic achievement in Akidah Akhlak is generally very good. The linear regression analysis revealed a negative and significant effect between the intensity of playing Mobile Legends and students' learning outcomes, with a significance value of $0.036 < 0.05$. This means that the higher the intensity of playing online games, the lower the students' academic performance, and conversely, the lower the intensity, the higher their academic achievement.

This study concludes that if not properly controlled, the use of online games has the potential to decrease students' academic performance. Therefore, special attention from parents, teachers, and schools is required to guide and supervise students' gaming activities so they do not interfere with academic responsibilities. On the other hand, when used wisely, games can serve as a medium for cognitive development. With proper time management, students can still achieve academic success without having to give up the entertainment aspect of their digital activities.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT atas segala limpahan nikmat, rahmat, serta kesehatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam senantiasa penulis haturkan pada baginda Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa ummatnya dari zaman jahiliyah menuju zaman yang terang benerang yakni *ad-dinul islam*. Skripsi ini membahas tentang Pengaruh *Game Online Mobile Legends* Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Bagi Siswa Kelas X Di MAN 2 Kabupaten Kediri.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bimbingan, pengetahuan, serta dukungan dari banyak pihak yang selama ini membantu dalam menyelesaikan skripsi ini. Dengan segala kerendahan hati dan penuh rasa syukur saya persembahkan karya tulis ini kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Wahidul Anam, M.Ag., selaku rektor Institut Agama Islam Negeri Kediri
2. Ibu Prof. Dr. Hj. Munifah, M.Pd.I., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Kediri
3. Bapak Moh. Zainal Fanani, M.Pd.I., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Institut Agama Islam Negeri Kediri
4. Bapak Dr. Ahmad Taufiq, S.Ag. M.Si., selaku dosen pembimbing I dan Bapak Jerhi Wahyu Fernanda, M. Si., selaku dosen pembimbing II yang telah berperan banyak memberikan pengetahuan, pengarahan, mendoakan, serta mendampingi penulis sehingga dapat menyusun karya tulis yang baik.

5. Cinta Pertama dan panutanku, Ayahanda Sigit Triwidodo dan Ibunda Munawaroh. Terimakasih atas segala pengorbanan dan tulus kasih yang diberikan. Beliau memang tidak bisa menyelesaikan jenjang sarjananya, namun mereka mampu senantiasa memberikan yang terbaik, tak kenal lelah berkerja, mendoakan serta memberikan perhatian dan dukungan hingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai meraih gelar sarjana. Semoga ayah dan ibu sehat, panjang umur, bahagia selalu dan Allah selalu melindungi Ayah dan Ibu.
6. Kakak penulis Gery Bagus Eko Saputro dan kakak ipar penulis Galuh Kotsasi berkat doa dan supportnya penulis dapat menyelesaikan pendidikan sarjana ini hingga akhir.
7. Adik penulis Zidan Ramadhani yang selalu memberikan semangat dan menghibur ketika penulis merasa terjatuh, walupun terkadang usil. Penulis sadar hal itu dilakukan sebagai bentuk support adik kepada kakaknya.
8. Untuk segenap keluarga, kerabat, tetangga, sahabat dan teman-teman yang telah berperan banyak memberikan semangat, doa serta dukungannya. Terimakasih tiada terhingga untuk mereka semua.
9. Keluarga besar MAN 2 Kabupaten Kediri yang telah memberi kesempatan, waktu serta tempat untuk melaksanakan penelitian pengaruh *game online mobile legends* yang dikembangkan pada penelitian ini.
10. Keluarga besar PAI-F angkatan 21, keluarga besar plp 24, keluarga besar KKN 81, serta teman teman seperjuangan penulis yang mendukung dan membantu penulis dalam melewati kesulitasn selama menyelesaikan skripsi ini.

11. Serta calon suami penulis dimasa depan senantiasa sabar menanti penulis dalam menyelesaikan tugas akhir dengan baik. Terimakasih yang selalu kebersamai, memberikan dukungan, dan semangat tanpa pamrih dan menjadi sumber inspirasi dan semangat disetiap langkah perjuangan. Semoga kita selalu bersama dalam versi terbaik kita.
12. Terimakasih kepada diri saya sendiri, yang telah bertahan hingga saat ini disaat penulis tidak percaya terhadap dirinya sendiri. Namun penulis tetap mengingat bahwa setiap langkah kecil yang telah diambil adalah bagian dari perjalanan, meskipun terasa sulit atau lambat. Perjalanan menuju impian bukanlah lomba sprint, tetapi lebih seperti maraton yang memerlukan ketekunan, kesabaran, dan tekad yang kuat. Tidak hanya itu, disaat kendala *“people come on go”* selalu menghantui pikiran yang selama ini menghambat proses penyelesaian skripsi ini yang juga memotivasi penulis untuk terus ambisi dalam menyelesaikan skripsi ini, terimakasih sudah dapat bertahan dan mampu menyelesaikan studi ini. Apapun pilihan yang telah dipegang sekarang terimakasih sudah berjuang sejauh ini. Terimakasih tetap memilih berusaha dan tidak lelah mencoba. Berbahagialah selalu apapun kekurangan dan kelebihanmu mari tetap berjuang untuk masa depan.

DAFTAR ISI

SAMPUL	1
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
MOTTO	v
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	viii
HALAMAN PERSEMBAHAN	ix
DAFTAR ISI	xii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian.....	5
E. Batasan Penelitian	6
F. Penelitian Terdahulu	7
G. Definisi Operasional.....	8
BAB II LANDASAN TEORI	10
A. Deskripsi Teori.....	10
B. Variabel Penelitian.....	24
C. Hipotesis Penelitian	24
BAB III METODE PENELITIAN	26
A. Rancangan Penelitian	26
B. Populasi dan Sampel	26
C. Teknik Pengumpulan Data	29
D. Instrumen Penelitian.....	31
E. Teknik Analisis Data	32
BAB IV HASIL PENELITIAN	36
A. Deskripsi Data.....	36
B. Analisis Data.....	38

BAB V PEMBAHASAN	44
A. Penggunaan Game online mobile legend Siswa Kelas X di MAN 2 Kabupaten Kediri.....	44
B. Hasil Belajar Mata Pelajaran Akidah Akhlak Siswa Kelas X di MAN 2 kabupaten Kediri	47
C. Pengaruh <i>Game online mobile legend</i> Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Bagi Siswa kelas X di MAN 2 Kabupaten Kediri	49
BAB VI PENUTUP	53
A. Kesimpulan	53
B. SARAN	55
DAFTAR PUSTAKA	57
LAMPIRAN - LAMPIRAN.....	60