

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Tinjauan *Game Online*

a. Pengertian *Game Online*

Asal-usul kata "*Game*" berasal dari bahasa Inggris, dan dalam kamus bahasa Indonesia, istilah ini dapat diterjemahkan sebagai permainan.⁷ Permainan sendiri merupakan bagian dari aktivitas bermain, dan sebaliknya, bermain juga merupakan komponen penting dari permainan. Kedua konsep ini saling terkait satu sama lain. Dalam konteks ini, permainan mengacu pada konsep kelenturan intelektual, yang dapat diartikan sebagai panggung bagi keputusan dan aksi para pemainnya.

Menurut Masfiah dan Putri, *game online* merujuk pada program permainan yang memanfaatkan jaringan internet, sehingga memungkinkan untuk dimainkan kapan saja dan di mana saja. Permainan ini juga dapat diakses secara bersamaan oleh banyak pemain, baik secara individu maupun dalam kelompok di seluruh dunia. Selain itu, *game online* menampilkan beragam visual yang menarik dengan dukungan perangkat komputer.⁸

⁷ Nurlaela dan Sangkala Ibsik, "Dampak Game Online Terhadap Moral Anak Di Desa Malili Kecamatan Malili Kabupaten Luwu Timur," *Jurnal Tomalebbi*, no. 1 (Maret 12, 2017):93–104.

⁸ Yusufroni Zentrato dan Hendrikus Otniel Nasozaro Harefa, "Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa," *Educativo: Jurnal Pendidikan* 1, no. 1 (25 Juli 2022): 139–48.

Menurut Adams, *Game online* merupakan bentuk hiburan interaktif yang memungkinkan beberapa pemain terlibat melalui koneksi internet. Selain menyajikan kesenangan, *game online* juga menawarkan tantangan menarik yang menggugah pemain untuk mengatasi berbagai rintangan, membuat pengalaman bermain semakin memikat. Sebagai akibatnya, banyak individu yang terlibat dalam *game online* tanpa memandang waktu, dengan tujuan mencapai tingkat kepuasan tertinggi. Fenomena ini tidak hanya mengubah para pemain menjadi pengguna setia *game online*, tetapi juga dapat membawa dampak ketagihan pada sebagian dari mereka.⁹

Menurut Weinstein, Menjelaskan bahwa istilah *game online* berawal dari konsep MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*), yaitu pengembangan dari jenis permainan *role-playing game* yang dilengkapi dengan fitur multiplayer. Jenis permainan ini memungkinkan komputer pemain terhubung ke server dan berinteraksi dengan ribuan pemain lainnya secara bersamaan di seluruh dunia. Sama seperti permainan *role-playing game*, MMORPG memberikan tantangan dan peluang kepada pemain untuk meningkatkan kemampuan karakter yang dimainkan. Menurut Weiten *game online* terbagi menjadi beberapa jenis, yaitu: *shooter game* (permainan tembak-menembak), *adventure game* (permainan

⁹ Shannon Marget Cloudy Silalahi, "Sistem Pakar Diagnosa Gejala Kecandua Game Online Berbasis Web Menggunakan Metode Backward CHAINING," *TeIka* 11, no. 2 (30 Oktober 2021): 175–83.

petualangan), dan *action game* (permainan yang mengandalkan teknik serta kecepatan).

Weinstein dan Weiten juga mengemukakan bahwa penggunaan game online yang berlebihan dapat menimbulkan gangguan dalam kehidupan sehari-hari, termasuk dalam hal pencapaian akademik. Game yang dimainkan secara intens dan tidak terkontrol dapat menyebabkan gangguan tidur, kelelahan fisik, serta hilangnya fokus belajar di kelas. Dalam jangka panjang, hal ini berkontribusi terhadap rendahnya hasil belajar siswa, terutama jika game tersebut tidak memiliki relevansi dengan konten pendidikan.¹⁰

Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa bermain *game online* adalah aktivitas yang dilakukan seseorang yang bertujuan untuk menyenangkan diri atau melatih diri dalam pemecahan masalah dengan memanfaatkan media elektronik.

Seseorang yang sering bermain *game online* akan mengalami kecanduan karena menemukan kepuasan dalam permainan yang tidak mereka temukan di dunia nyata. Ketergantungan pada *game online* dapat berdampak serius, menyebabkan seseorang kehilangan kendali terhadap pengelolaan waktu dan menghadapi kesulitan dalam berbagai aspek kehidupan. Hal ini mencakup kinerja akademis yang menurun, hambatan dalam pendidikan formal, gangguan dalam relasi sosial, risiko terhadap pernikahan, ketidakstabilan finansial,

¹⁰ Yusufri Zentrato dan Hendrikus Otniel Nasozaro Harefa, "Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa," *Educativo: Jurnal Pendidikan* 1, no. 1 (25 Juli 2022): 139–48.

penurunan produktivitas kerja, permasalahan kesehatan, dan gangguan pada fungsi-fungsi keseharian yang sangat penting.¹¹

Penelitian empiris oleh Egi Ayu Anggita (2023) mendukung hal ini. Ia menemukan bahwa intensitas bermain game online berkorelasi secara sedang dengan hasil belajar siswa SMP, yang menunjukkan bahwa semakin tinggi frekuensi bermain game, maka prestasi belajar cenderung menurun.¹²

Ketergantungan pada bermain *game* dapat mengurangi keterlibatan dalam aktivitas positif yang seharusnya dijalani oleh remaja sesuai dengan tahap perkembangan mereka. Banyak insiden kecanduan *game online* yang melibatkan anak-anak, remaja, dan bahkan orang dewasa yang kesulitan mengontrol diri. Anak yang terjerat dalam kecanduan *game* cenderung mengurangi waktu yang seharusnya mereka habiskan untuk belajar dan bersosialisasi dengan teman sebaya. Jika keadaan ini berlangsung secara terus-menerus dalam jangka waktu yang lama, dikhawatirkan bahwa anak akan menarik diri dari interaksi sosial, kehilangan sensitivitas terhadap lingkungannya, dan kesulitan dalam beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya.

¹¹ Ridwan Syahrani, "Ketergantungan Online Game Dan Penanganannya," *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Konseling* 1, no. 1 (20 Juni 2015): 84.

¹² Egi Ayu Anggita, "Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran PAI Kelas VII SMP Ma'arif 1 Metro Utara" (Metro: IAINMetro, 2023), Hal. 35.

b. Indikator *Game Online*

Game bisa saja menjadi candu atau menarik atau bisa juga menjadi penghilang penat bagi seseorang, Adapun indikator-indikator seseorang yang kecanduan bermain *game online* dapat dilihat oleh beberapa aspek, antara lain:

1) Frekuensi bermain *game*

Intensitas merujuk pada penggunaan waktu untuk melakukan suatu aktivitas dengan durasi tertentu serta jumlah pengulangan dalam kurun waktu tertentu. Dalam konteks bermain *game*, intensitas dapat diukur berdasarkan beberapa factor, seperti lama waktu yang dihabiskan saat bermain (durasi), seberapa sering aktivitas tersebut dilakukan (frekuensi), serta motivasi yang mendorong seseorang untuk bermain.¹³

Frekuensi bermain *game* dapat diartikan sebagai durasi waktu yang dihabiskan untuk bermain setiap harinya. Pemain *game* cenderung tidak membatasi diri hanya satu atau dua jam, melainkan bisa menghabiskan berjam-jam untuk menyelesaikan suatu permainan. Fenomena ini menunjukkan bahwa, meskipun aktivitas bermain *game* dilakukan setiap hari, namun tidak selalu dilakukan secara sering atau intensif. Lebih baik jika waktu yang digunakan untuk bermain *game* dialokasikan untuk kegiatan lain yang lebih bermanfaat.

¹³ Elisabeth Litania Evantini Nambut, Yeremia Dj Manafe, dan Fitria Titi Meilawati, "Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Interaksi Sosial Siswa SMAN 4 Kupang," *Deliberatio: Jurnal Mahasiswa Komunikasi* 2, no. 1 (2022): 58–69.

2) Jenis permainan *game online*

Jenis yang disajikan dibuat semenarik mungkin sehingga para *gamer* merasa menikmati permainan tersebut. Ada juga *game* yang dibuat dengan level-level tertentu sehingga menimbulkan rasa penasaran dan ingin mencapai level yang lebih tinggi. Seperti yang sedang diminati banyak remaja saat ini adalah *mobile legend*.

Mobile Legends saat ini menjadi salah satu *game online* terbaru yang paling populer, terutama di Indonesia. *Game* berbasis internet ini diminati oleh berbagai kalangan karena termasuk dalam genre Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) dan menawarkan fitur-fitur menarik. Dalam permainan ini, kerja sama tim sangat penting, di mana pemain terbagi ke dalam dua tim yang masing-masing beranggotakan lima orang. Pertarungan berlangsung di satu peta yang memiliki tiga jalur utama, tiga area hutan, 18 menara pertahanan, dan 2 bos. Untuk meraih kemenangan, pemain harus berusaha menghancurkan menara utama lawan.¹⁴

3) Kecanduan bermain *game online*

Kecanduan *game online* lebih sering dialami oleh remaja, karena mereka cenderung lebih rentan dibandingkan orang dewasa. Kerentanan ini disebabkan oleh sifat remaja yang gemar

¹⁴ Riska Cahaya Snindy Putri, Budiyono Budiyono, dan Wawan Kokotiasa, "Dampak Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Remaja," *Antropocene : Jurnal Penelitian Ilmu Humaniora* 1, no. 1 (1 Januari 2021): 1–7.

mencoba hal – hal baru demi memperoleh kepuasan atau kesenangan pribadi. Masa remaja sendiri merupakan fase peralihan dari anak – anak menuju dewasa, Dimana secara psikologis, remaja mulai melihat dirinya tidak lagi berada dibawah kendali orang tua, melainkan merasa sejajar atau setidaknya setara dengan mereka.¹⁵

Apabila seseorang sudah terbiasa bermain *game*, kemungkinan besar ia akan mengalami kecanduan dan terus-menerus terlibat dalam aktivitas tersebut, seringkali mengabaikan tanggung jawabnya. Kecanduan bermain *game* dapat mencakup pengalaman kebahagiaan sesaat, kesulitan untuk menghentikan kegiatan tersebut, keinginan untuk menghabiskan lebih banyak waktu di depan komputer atau *gadget*, kurang perhatian terhadap keluarga dan teman-teman, serta perasaan hampa jika tidak sedang bermain *game*.

4) Tujuan bermain *game* online

Beberapa individu menyatakan bahwa mereka bermain *game* karena merasakan kesendirian. Selain itu, bermain *game* dijadikan sebagai bentuk pelarian dari masalah-masalah yang dihadapi, serta sebagai cara untuk mengurangi kecemasan atau depresi.¹⁶

¹⁵ Elisabeth Litania Ewantini Nambut, Yeremia Dj Manafe, dan Fitria Titi Meilawati, “Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Interaksi Sosial Siswa SMAN 4 Kupang,” *Deliberatio: Jurnal Mahasiswa Komunikasi* 2, no. 1 (2022): 58–69.

¹⁶ Angela, “Pengaruh Game terhadap Anak”, eJurnal Ilmu Komunikasi (Samarinda:2013)538.

c. Dampak *Game* Online

Definisi dampak menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah hasil dari benturan atau pengaruh yang dapat menimbulkan konsekuensi, baik positif maupun negatif. Pengaruh sendiri merujuk pada daya yang muncul dari suatu entitas, seperti orang atau benda, yang turut berkontribusi dalam membentuk karakter, keyakinan, atau tindakan seseorang. Dampak dapat diartikan sebagai hasil atau konsekuensi dari pengaruh tersebut. Dalam setiap keputusan yang diambil oleh seseorang, umumnya akan membawa dampak tertentu, baik itu dalam bentuk positif maupun negatif.

Menurut John Nasavith kemajuan teknologi dalam bidang internet yang memuat media sosial dapat mempengaruhi perubahan tingkah laku peserta didik, agar peserta didik dapat meningkatkan prestasi belajar yang baik, maka mereka harus bisa mengatur bagaimana cara agar media sosial itu tidak berdampak buruk baginya.¹⁷

Bermain *game online* merupakan aktivitas yang sangat menarik dan menghibur. *Game online* ini dilengkapi dengan berbagai fitur interaktif, termasuk gambar dan animasi yang menarik, sehingga dapat membuat pemain terus tertarik untuk bermain. Namun kecanduan *game online* dapat berdampak negatif, terutama bagi peserta didik. Mereka sering kali lupa waktu dan mengabaikan

¹⁷ Anik Suryaningsih, "Dampak Media Sosial Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik," *WahanaDidaktika : Jurnal Ilmu Kependidikan* 17, no. 3 (28 September 2019), 335–444.

kewajiban belajar, yang pada akhirnya berakibatkan menurunnya prestasi akademik.

Kebiasaan bermain *game* secara berlebihan dapat menyebabkan kecanduan pada peserta didik dan berdampak pada prestasi akademik mereka. Hal ini juga dapat menumbuhkan sifat malas yang pada akhirnya berpengaruh terhadap hasil belajar dan pencapaian akademik mereka.¹⁸

Game online memiliki berbagai dampak positif bagi anak-anak, di antaranya meningkatkan konsentrasi, ketajaman mata, serta kecerdasan atau intelegensi. Selain itu, bermain *game* juga dapat membantu anak dalam meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris, mempercepat keterampilan mengetik, serta memperbaiki kinerja otak. Tak hanya itu, *game online* juga dapat menjadi sarana untuk bersosialisasi dengan orang lain dan membantu mengurangi stres.¹⁹

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa kecanduan bermain *game online* pada siswa cenderung memberikan dampak negatif yang lebih besar daripada dampak positif. Hal ini disebabkan oleh adanya muatan kekerasan dalam *game online*, yang menyebabkan terganggunya konsentrasi siswa, berkurangnya waktu belajar, dan kurangnya keterkaitan isi *game online* dengan materi pelajaran di sekolah.

¹⁸ Yusufroni Zentrato dan Hendrikus Otniel Nasozaro Harefa, "Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa," *Educativo: Jurnal Pendidikan* 1, no. 1 (25 Juli 2022): 139–48.

¹⁹ Aji Prasetyo, Wawan Shokib Rondli, dan Diana Ermawati, "Dampak Permainan Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 9, no. 1 (27 Maret 2023): 333–40.

2. Tinjauan Mobile Legend

Mobile legend: Bang Bang, sebuah permainan online yang dikembangkan oleh “Moonton”, pertama kali dirilis untuk pengguna android di Tiongkok, Indonesia, dan Malaysia pada tanggal 11 Juli 2016. Sementara itu, versi untuk pengguna ios diluncurkan pada tanggal 9 November 2016.

Mobile Legend: Bang Bang adalah *game* bergenre multiplayer online battle arena (MOBA) yang dirancang khusus untuk pengguna smarphone, dengan penambahan virtual pad untuk control permainan. Seperti *game* MOBA pada umumnya, permainan ini memiliki berbagai karakter yang menjadi favorit para pemain. Karakter – karakter ini tidak hanya memiliki kemampuan yang luar biasa, tetapi juga mudah digunakan menjadikannya pilihan utama bagi banyak pemain.

Pada *game* ini dirancang dengan memiliki aturan main yang terfokus pada salah satu dari kedua tim yang berjuang dan menghancurkan basis musuh dengan mempertahankan basis mereka sendiri untuk mengendalikan jalan setapak yang dikenal sebagai top, midle, dan bottom.²⁰

3. Tinjauan Hasil Belajar

Menurut Eka Agus dalam Wurjanti hasil belajar berupa kompetensi yang mencakup aspek pengetahuan yang dilihat dari beberapa Teknik penilaian dengan test tertulis, lisan, tugas, dan portofolio. Sujiono juga

²⁰ Muhammad Zainal Mustamiin, “Konseling Individu Dengan Sikap Kecanduan *Game online mobile legend* Pada Siswa,” *Jurnal Visionary: Penelitian dan Pengembangan dibidang Administrasi Pendidikan* 4, no. 1 (15 November 2019).

menyatakan bahwa hasil belajar adalah salah satu acuan keberhasilan dan proses pembelajaran.²¹

Menurut Dimiyati dan Mudjiono, hasil belajar mencakup peningkatan tingkat perubahan mental yang lebih positif jika dibandingkan dengan kondisi sebelum menjalani proses pembelajaran.²²

Bukti bahwa seseorang telah melakukan pembelajaran adalah munculnya perubahan dalam perilaku mereka, seperti pergeseran dari ketidaktahuan menjadi pengetahuan atau dari ketidakpahaman menjadi pemahaman.

Hasil belajar mencerminkan kompetensi yang meliputi aspek pengetahuan, yang dapat diukur melalui berbagai teknik penilaian, seperti tes tertulis, tes lisan, tugas, dan portofolio. Menurut Sudijono, hasil belajar menjadi salah satu indikator keberhasilan dalam proses pembelajaran.

Dalam dunia pendidikan, hasil belajar digunakan sebagai bahan evaluasi terhadap proses pembelajaran yang telah berlangsung. Secara lebih spesifik, bagi guru, hasil belajar peserta didik menjadi tolok ukur keberhasilan dalam proses belajar mengajar. Menurut Benjamin S. Bloom dalam *Taxonomy of Educational Objectives*, tujuan pendidikan terbagi menjadi tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Indikator hasil belajar mencakup tiga aspek tersebut. Pertama, ranah kognitif berkaitan dengan aktivitas mental atau pemikiran, sehingga segala proses

²¹ Eka Agus Setiani dan Abdul Gani Jamora Nasution, "Analisis Pengaruh Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa," *Aulad: Journal on Early Childhood* 6, no. 2 (1 Agustus 2023): 244–50.

²² Sulastris Sulastris, Imran Imran, and Arif Firmansyah, "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas V SDN 2 Limbo Makmur Kecamatan Bumi Raya," *Jurnal Kreatif Online* 3, no. 1 (April 16, 2015).

yang melibatkan kerja otak, seperti menghafal, memahami, menerapkan, menganalisis, mensintesis, dan mengevaluasi, termasuk dalam ranah ini. Kedua, ranah afektif berperan dalam pembentukan sikap dan perilaku, sehingga penilaiannya harus dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung, karena aspek ini berkontribusi dalam menentukan keberhasilan seseorang. Ketiga, ranah psikomotorik mencakup keterampilan dan kemampuan fisik yang berkaitan dengan aspek praktik dalam pembelajaran.²³

Untuk mencapai perubahan mental yang berlangsung dalam jangka waktu yang lebih lama atau bahkan permanen, proses pembelajaran harus dilakukan secara berulang-ulang. Hal ini disebabkan karena hasil belajar memiliki kemampuan membentuk karakter individu yang selalu menginginkan peningkatan prestasi. Sehingga, melalui proses ini, cara berpikir dapat mengalami perubahan, menghasilkan perilaku yang lebih positif.

Secara umum, hasil belajar siswa dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal melibatkan aspek-aspek yang berada dalam diri siswa dan faktor eksternal, yaitu faktor-faktor yang berada diluar diri siswa.

Semua faktor tersebut berinteraksi secara langsung atau tidak langsung, saling memengaruhi dalam mencapai hasil belajar seseorang.

²³ Eka Agus Setiani dan Abdul Gani Jamora Nasution, "Analisis Pengaruh Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa," *Aulad: Journal on Early Childhood* 6, no. 2 (1 Agustus 2023): 244–50.

Beberapa faktor khusus yang memengaruhi prestasi belajar mencakup motivasi prestasi, intelegensi, dan kecemasan.

4. Tinjauan Mata Pelajaran Akidah Akhlak

Secara etimologi, akidah berasal dari kata "aqada-ya'qidu-aqdan" yang berarti ikatan perjanjian, kaitan, atau sesuatu yang kokoh. Istilah ini digunakan karena akidah berfungsi mengikat dan menjadi pegangan utama bagi segala sesuatu. Dalam pengertian teknis, akidah merujuk pada iman atau keyakinan. Sedangkan dalam istilah, akidah adalah dasar-dasar pokok kepercayaan atau keyakinan hati seorang Muslim yang bersumber dari ajaran Islam, yang wajib diyakini dan dipegang oleh setiap Muslim sebagai pedoman hidup yang mengikat.

Aqidah, menurut bahasa, berasal dari kata 'aqada-ya'qidu-'aqidan yang berarti simpul, ikatan, atau perjanjian yang kuat dan kokoh. Ketika kata ini berubah menjadi aqidah, artinya adalah kepercayaan atau keyakinan. Hubungan antara aqdan dan aqidah menunjukkan bahwa keyakinan tersebut terikat dan tertanam dengan kokoh dalam hati, serta bersifat mengikat seperti sebuah perjanjian. Secara istilah, aqidah merujuk pada sejumlah kebenaran yang diterima oleh manusia dengan mudah melalui akal, wahyu, dan fitrah. Kebenaran tersebut tertanam dalam hati, dan segala sesuatu yang bertentangan dengannya akan ditolak.²⁴

Secara bahasa kata "akhlak" berasal dari bahasa Arab dan merupakan bentuk jamak dari "khuluq" atau "al-khulq," yang memiliki

²⁴ Dr H. Muhiyi Shubhie MM, *Pendidikan Agama Islam Akidah Akhlak* (Uwais Inspirasi Indonesia, 2023), hlm. 21.

makna budi pekerti, perangai, tingkah laku, atau tabiat. Pada dasarnya, budi pekerti (khulq) adalah sifat yang telah melekat dalam jiwa seseorang dan menjadi bagian dari kepribadiannya, sehingga segala tindakan yang dilakukan muncul secara spontan dan alami tanpa rekayasa atau pemikiran mendalam. Jika sifat tersebut menghasilkan perilaku yang baik dan terpuji menurut syariat serta akal sehat, maka disebut akhlak mulia (akhlak mahmudah). Sebaliknya, jika yang muncul adalah perilaku buruk, maka disebut akhlak tercela (akhlak madzmumah).²⁵

Mata pelajaran Akidah Akhlak di tingkat Madrasah Aliyah, termasuk di MAN 2 Kabupaten Kediri, memiliki fokus utama pada penanaman pemahaman dan penghayatan terhadap nilai-nilai yang terkandung dalam ajaran akidah dan akhlak Islam. Pembelajaran ini tidak hanya diarahkan pada aspek kognitif semata, tetapi juga bertujuan untuk membentuk karakter peserta didik agar mampu mengamalkan ajaran tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Di MAN 2 Kabupaten Kediri, mata pelajaran Akidah Akhlak mencakup berbagai aspek penting seperti pengetahuan tentang keimanan, pemahaman terhadap prinsip-prinsip akhlak mulia, serta penghayatan terhadap nilai-nilai Islam yang menjadi pedoman hidup.

Dengan kata lain, pelajaran ini dirancang agar siswa tidak hanya mengetahui secara teori, tetapi juga dapat menanamkan dan menerapkan nilai-nilai tersebut dalam sikap, perilaku, dan interaksi sosial mereka. Melalui pembelajaran yang integratif dan aplikatif, diharapkan siswa

²⁵ DrH. Muhiyi Shubhie MM, *Pendidikan Agama Islam Akidah Akhlak* (UwaisInspirasi Indonesia, 2023), hlm. 23.

mampu menjadikan ajaran Islam sebagai dasar dalam mengambil keputusan, bersikap, serta membangun hubungan yang harmonis dengan lingkungan sekitar.

B. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan dengan memiliki variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik Kesimpulan. Dalam penelitian ini terdapat dua variable, yaitu:

1. Variabel bebas (*independent variable*)

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau menyebabkan perubahan pada variabel lainnya. Variabel ini sering disebut dengan variable *stimulus, predictor, dan antecedent*. Pada penelitian ini yang termasuk variable bebas adalah pengaruh *game online*.

2. Variabel terikat (*dependent variable*)

Variabel terikat ini adalah yang dipengaruhi atau yang menjafi akibat dari adanya variabel bebas. Adapun variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar.²⁶

C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan suatu bagian terpenting dalam sebuah penelitian yang harus terjawab sebagai Kesimpulan penelitian itu sendiri. Karena hipotesis merupakan sebuah dugaan, oleh karena itu peneliti harus

²⁶ Musclich Anshor dan Sri Iswati, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, 1 ed. (Surabaya: Pusat Penerbitan dan Percetakan UNAIR (AUP), 2009), h. 57.

mengumpulkan data yang cukup untuk membuktikan bahwa dugaan tersebut benar.²⁷ Adapun hipotesis dalam penelitian ini yaitu:

Ho: Tidak adanya pengaruh *game online* terhadap hasil belajar pada mata

Pelajaran Akidah Akhlak bagi siswa kelas X MAN 2 Kabupaten Kediri.

Ha: Adanya pengaruh *game online* terhadap hasil belajar pada mata Pelajaran

Akidah Akhlak bagi siswa kelas X MAN 2 Kabupaten Kediri

²⁷ Enos Lolang, "Hipotesis Nol Dan Hipotesis Alternatif," *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan* 3, no. 3 (2014): 685–95.