

**PENGARUH BERMAIN *GAME ONLINE* DAN MINAT
BELAJAR TERHADAP PRESTASI BELAJAR PAI
SISWA KELAS XI DI SMAN 1 NGADILUWIH**

SKRIPSI

Disusun Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)



MOHAMMAD FAHMI AQWA

9321.098.16

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS TARBIYAH

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KEDIRI

2021

HALAMAN PERSETUJUAN

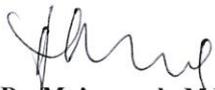
**PENGARUH BERMAIN *GAME ONLINE* DAN MINAT BELAJAR
TERHADAP PRESTASI BELAJAR PAI
SISWA KELAS XI DI SMAN 1 NGADILUWIH**

MOHAMMAD FAHMI AQWA

NIM. 9321.098.16

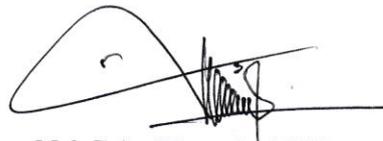
Di Setujui Oleh :

Dosen Pembimbing I



Dr. Mu'awanah, M.Pd
Nip. 196806041998032001

Dosen Pembimbing II



Moh Zainal Fanani, M.Pd.I
Nip.197406202011011001

NOTA DINAS

Kediri, 23 April 2021

Nomor :
Lampiran : 4 (empat) berkas
Hal : Bimbingan Skripsi
Kepada
Yth. Bapak Dekan Fakultas Tarbiyah 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 : MOHAMMAD FAHMI AQWA
NIM : 9321.098.16
Judul : PENGARUH BERMAIN *GAME ONLINE* DAN
MINAT BELAJAR TERHADAP PRESTASI
BELAJAR PAI SISWA KELAS XI DI 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.

Dosen Pembimbing I



Dr. Mu'awanah, M.Pd

Nip. 196806041998032001

Dosen Pembimbing II



Moh Zainal Fanani, M.Pd.I

Nip.197406202011011001

NOTA PEMBIMBING

Lampiran : 4(empat) berkas
Hal : Bimbingan Skripsi

Kepada
Yth. Bapak Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Kediri
Di
Jl. Sunan Ampel 07 - Ngronggo
Kediri

Assalamualaikum Wr. Wb.

Bersama ini saya kirimkan berkas skripsi mahasiswa:

Nama : MOHAMMAD FAHMI AQWA
NIM : 9321.098.16
Judul : PENGARUH BERMAIN *GAME ONLINE* DAN
MINAT BELAJAR TERHADAP PRESTASI
BELAJAR PAI SISWA KELAS XI DI SMAN 1
NGADILUWIH

Setelah diperbaiki materi dan susunannya, sesuai dengan beberapa petunjuk dan tuntunan yang telah diberikan dalam Sidang Munaqasah yang dilaksanakan pada tanggal 22 April 2021 kami menerima dan menyetujui hasil perbaikannya.

Demikian agar maklum dan atas kesediaan Bapak kami ucapkan terimakasih.

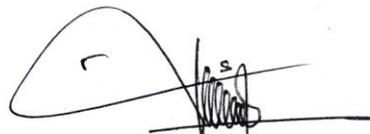
Wassalamualaikum Wr.Wb.

Dosen Pembimbing I



Dr. Mu'awanah, M.Pd
Nip. 196806041998032001

Dosen Pembimbing II



Moh Zainal Fanani, M.Pd.I
Nip.197406202011011001

HALAMAN PENGESAHAN

**PENGARUH BERMAIN *GAME ONLINE* DAN MINAT BELAJAR
TERHADAP PRESTASI BELAJAR PAI
SISWA KELAS XI DI SMAN 1 NGADILUWIH**

MOHAMMAD FAHMI AQWA

9321.098.16

Telah di ujikan di depan Sidang Munaqosah Institut Agama Islam Negeri (IAIN)
Kediri pada tanggal 22 April 2021

Tim Penguji,

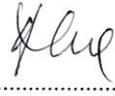
1. Penguji Utama

Ummy Fauziah Laili, M. Si
NIP. 19830606 201101 2 012

()

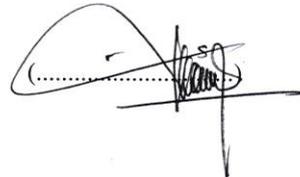
2. Penguji I

Dr. Mu'awanah, M.Pd
NIP. 19680604 199803 2 001

()

3. Penguji II

Moh Zainal Fanani, M.Pd.I
NIP. 19740620 201101 1 001

()

Kediri, 22 April 2021
Dekan Fakultas Tarbiyah
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri



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

MOTTO

قُلْ كُلٌّ يَعْمَلُ عَلَىٰ شَاكِلَتِهِ فَرَبُّكُمْ أَعْلَمُ بِمَنْ هُوَ أَهْدَىٰ سَبِيلًا

“Katakanlah: “Tiap-tiap orang berbuat menurut keadaannya masing-masing”.

Maka Tuhanmu lebih mengetahui siapa yang lebih benar jalannya”.¹

(QS. Al-Isra: 84)

¹ Qs. Al-Isro ayat 84

PERSEMBAHAN

Dengan Puji Syukur Kehadirat Allah SWT. karya tulis ini saya persembahkan untuk:

1. Terkhusus kedua orang tuaku, Bapak Nurhadi dan Ibu Siti Khoiriyah, terimakasih banyak yang telah memberikan segalanya untuk anakmu ini dan juga telah memberikan semangat, kasih sayang serta mendoakanku sampai saat ini sehingga aku menjadi seperti sekarang ini.
2. Teruntuk dosen pembimbing saya Ibu Muawanah dan bapak zainal terimakasih banyak dan yang senantiasa membimbing, mengingatkan, menegur, memberi semangat dan memotivasi dalam mengerjakan skripsi ini.
3. Kepada sahabat-sahabatku seluruh anggota *Majelist Kost_1240* yang juga saling menyemangati dan berjuang bersama untuk mengerjakan skripsi ini hingga selesai.
4. Kepada sahabatku yang bernama fadkhur rozak, Inayatul, ririn,arif mif dan semuanya tanpa terkecuali serta seseorang yang spesial zainun rohmah terimakasih banyak yang telah banyak membantu dalam segala hal.
5. Kepada teman seperjuangan angkatan 2016 yang mengerjakan skripsi semoga bisa lulus bersama, meski tidak tepat waktu.... amien.

ABSTRAK

MOHAMMAD FAHMI AQWA Dosen Pembimbing Dr. Mu'awanah, M.Pd dan Moh Zainal Fanani, M.Pd.I : Pengaruh Bermain *Game Online* Dan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar PAI Siswa Kelas XI di SMAN 1 Ngadiluwih , Pendidikan Agama Islam, Tarbiyah , IAIN Kediri, 2016.

Kata Kunci : Bermain *Game online*, minat belajar, prestasi belajar, Pendidikan Agama Islam

Faktor yang mempengaruhi prestasi belajar ada dua yaitu faktor internal atau faktor yang berasal dari dalam dan faktor eksternal atau faktor yang berasal dari luar. Bermain *game online* merupakan faktor internal hal ini diperkuat oleh pendapat Immanuel yang berbunyi : faktor internal atau faktor yang berasal dari dalam diri yang dapat mempengaruhi seseorang untuk bermain *game* yaitu akan menimbulkan keinginan yang kuat untuk memperoleh skor tertinggi. Hal tersebut akan mengakibatkan seseorang tidak mampu untuk mengontrol diri sehingga ingin bermain game secara terus menerus.² Sedangkan minat belajar sendiri sudah termasuk didalam faktor internal dikarenakan minat adalah rasa suka untuk memperoleh ilmu pengetahuan lebih dalam tanpa adanya paksaan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) pengaruh bermain *game online* terhadap prestasi belajar PAI siswa kelas XI SMAN 1 Ngadiluwih, (2) pengaruh minat belajar terhadap prestasi belajar PAI siswa kelas XI SMAN 1 Ngadiluwih, (3) pengaruh bermain *game online* dan minat belajar terhadap prestasi belajar PAI siswa kelas XI SMAN 1 Ngadiluwih.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dan lokasi penelitiannya di SMAN 1 Ngadiluwih. Populasi dalam penelitian ini adalah 245 siswa kelas XI. Pengambilan sampel sebanyak 72 siswa dengan menggunakan rumus slovin dengan tingkat kesalahan 10 %. Variabel yang dikaji dalam penelitian ini adalah bermain *game online*, minat belajar, dan prestasi belajar. Metode pengumpulan data menggunakan angket dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan yaitu analisis regresi linier sederhana dan analisis regresi linier berganda.

Hasil temuan penelitian ini yaitu sebagai berikut: (1). ada pengaruh yang signifikan antara bermain *game online* terhadap prestasi belajar PAI siswa sebesar 7,6% dan nilai signifikansi sebesar 0,019. (2). ada pengaruh yang signifikan antara minat belajar terhadap prestasi belajar PAI siswa sebesar 5,8% dan nilai signifikansi sebesar 0,041. (3). ada pengaruh yang signifikan antara bermain *game online* dan minat belajar terhadap prestasi belajar PAI siswa sebesar 14,2% dan nilai signifikan sebesar 0,005.

² Immanuel N, "Gambaran Profil Kepribadian Pada Remaja Yang Kecanduan Game Online dan Yang Tidak Kecanduan Game Online" (Skripsi: UIN Indonesia, Depok, 2009).

KATA PENGANTAR

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

Sholawat serta salam tetap tercurahkan kepada junjungan Nabi besar, Nabi Muhammad SAW yang kita harapkan syafaat beliau dan pertolongan dihari akhir nanti.

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 Rektor IAIN Kediri.
2. Bapak Dr. Ali Anwar, M. Ag, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri.

3. Bapak Dr. Iskandar tsani. M, Ag. Selaku Kepala Jurusan Fakultas Tarbiyah IAIN Kediri.
4. Ibu Dr. Mu'awanah, M.Pd Selaku pembimbing I dan Bapak Moh Zainal Fanani, 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 Nurhadi dan Ibu Siti Khoiriyah), dan seluruh saudara yang ada di rumah.
7. Seluruh anggota staf dan guru yang berada di SMAN 1 Ngadiluwih yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam memperoleh data hingga dapat penyelesaian penyusunan skripsi ini.
8. Teman-teman Mahasiswa IAIN Kediri yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang membantu dalam penyelesaian penyusunan skripsi ini.
9. Seseorang yang selalu memberikan motivasi, semangat dan bantuan berupa ide-ide kepada penulis dan selalu mengingatkan di kala ada kekurangan serta mampu memahami hati si penulis.

Akhirnya penulis berharap semoga Allah SWT. Meridhoi atas segala apa yang kita usahakan dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya. Amin...Amin Ya Rabbal Alamin.

Kediri, 23 April 2021

Penyusun

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	
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.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I : PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian	6
D. Kegunaan Penelitian	6
E. Hipotesis Penelitian	7
F. Asumsi Penelitian	8
G. Penegasan Istilah.....	11
BAB II : LANDASAN TEORI.....	15

A. Bermain <i>Game Online</i>	15
1. Pengertian Bermain <i>Game Online</i>	15
2. Indikator Bermain <i>Game Online</i>	18
3. Dampak <i>Game Online</i>	19
4. Cara Menanggulangi Ketergantungan <i>Game Online</i>	20
B. Minat Belajar	21
1. Pengertian Minat Belajar	21
2. Indikator Minat Belajar.....	23
3. Faktor-Faktor yang Membangkitkan Minat Belajar	24
C. Prestasi Belajar	26
1. Pengertian prestasi Belajar.....	26
2. Tujuan prestasi belajar	28
3. Faktor yang Mempengaruhi prestasi Belajar	29
D. Pengaruh <i>Game online</i> dan minat belajar terhadap Prestasi Belajar..	30
BAB III : METODE PENELITIAN	35
A. Rancangan Penelitian.....	35
B. Populasi Dan Sampel	36
C. Pengumpulan Data.....	37
D. Instrumen Penelitian	39
E. Analisis Data.....	41
BAB IV : HASIL PENELITIAN	48
A. Gambaran Umum Objek Penelitian.....	48
B. Deskripsi Data.....	52

1. Bermain <i>Game Online</i>	52
a. Uji Validitas dan Reliabilitas	52
b. Deskripsi Data	56
2. Minat Belajar	58
a. Uji Validitas dan Reliabilitas	58
b. Deskripsi Data	60
3. Prestasi Belajar PAI.....	62
4. Uji Normalitas.....	63
C. Pengujian Hipotesis	64
1. Pengujian Hipotesis I.....	64
2. Pengujian Hipotesis II.....	67
3. Pengujian Hipotesis III	69
BAB V : PEMBAHASAN	72
A. Pengaruh Bermain <i>Game online</i> Terhadap Prestasi Belajar PAI Siswa Kelas XI SMAN 1 Ngadiluwih	72
B. Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar PAI Siswa Kelas XI SMAN 1 Ngadiluwih	76
C. Pengaruh Bermain <i>Game Online</i> Dan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar PAI Siswa Kelas XI SMAN 1 Ngadiluwih	78
BAB VI : PENUTUP	81
A. Kesimpulan	81
B. Saran	82
DAFTAR PUSTAKA	83

LAMPIRAN	87
DOKUMENTASI	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 <i>Blue-Print</i> Bermain <i>Game Online</i>	40
Tabel 3.2 <i>Blue-Print</i> Minat Belajar.....	40
Tabel 3.3 Kriteria Indeks Reliabilitas	43
Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas Bermain <i>Game Online</i>	54
Tabel 4.2 Hasil Uji Reliabilitas Bermain <i>Game Online</i>	55
Tabel 4.3 Deskripsi Data Bermain <i>Game Online</i>	56
Tabel 4.4 Pedoman Interpretasi Data Bermain <i>Game Online</i>	57
Tabel 4.5 Hasil Uji Validitas Minat Belajar	58
Tabel 4.6 Hasil Uji Reliabilitas Minat Belajar.....	59
Tabel 4.7 Deskripsi Data Minat Belajar.....	60
Tabel 4.8 Pedoman Interpretasi Data Minat Belajar.....	61
Tabel 4.9 Deskripsi Data Prestasi Belajar PAI	62
Tabel 4.10 Pedoman Interpretasi Data Prestasi Belajar PAI.....	62
Tabel 4.11 Pedoman Kategori Prestasi Belajar PAI	63
Tabel 4.12 Uji Normalitas	64
Tabel 4.13 Analisis Regresi Variabel Bermain <i>Game Online</i> Terhadap Prestasi Belajar PAI.....	65
Tabel 4.14 Koefisien Regresi Variabel Bermain <i>Game Online</i> Terhadap Prestasi Belajar PAI.....	65
Tabel 4.15 Pengujian Determinasi Variabel Bermain <i>Game Online</i> Terhadap Prestasi Belajar PAI	66

Tabel 4.16 Analisis Regresi Variabel Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar PAI..	67
Tabel 4.17 Koefisien Regresi Variabel Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar PAI	68
Tabel 4.18 Pengujian Determinasi Variabel Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar PAI.....	68
Tabel 4.19 Uji F Variabel Bermain <i>Game Online</i> Dan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar PAI	70
Tabel 4.20 Koefisien Regresi Variabel Bermain <i>Game Online</i> Dan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar PAI	70
Tabel 4.21 Pengujian Determinasi Variabel Bermain <i>Game Online</i> Dan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar PAI.....	71

DAFTAR LAMPIRAN

<i>Lampiran 1</i> Angket Bermain <i>Game Online</i>	88
<i>Lampiran 2</i> Angket Minat Belajar	92
<i>Lampiran 3</i> Tabulasi Data Angket Bermain <i>Game Online</i>	96
<i>Lampiran 4</i> Tabulasi Data Angket Minat Belajar.....	98
<i>Lampiran 5</i> Data Nilai Prestasi Belajar Siswa Dan Nama Responden	100
<i>Lampiran 6</i> Hasil Uji Validitas Bermain <i>Game Online</i>	103
<i>Lampiran 7</i> Hasil Uji Validitas Minat Belajar	106
<i>Lampiran 8</i> Daftar Konsultasi Penyelesaian Skripsi	109
<i>Lampiran 9</i> Surat Izin Penelitian	110
<i>Lampiran 10</i> Surat Keterangan Penelitian Dari SMAN 1 Ngadiluwih	111

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini berkembang semakin pesat dan menghasilkan produk-produk teknologi yang memberikan manfaat dan kemudahan bagi manusia, mulai dari manfaat ilmu pengetahuan, pendidikan, dan hiburan. Salah satu produk teknologi yang memberikan manfaat hiburan yaitu *game*. Berbeda dengan jaman dahulu yang hiburan permainannya masih sangat sederhana. Seiring berkembangnya jaman dan teknologi di era industri 4.0, kreativitas manusia semakin berkembang sehingga memperoleh temuan-temuan baru dalam dunia hiburan seperti menciptakan *game* yang semakin banyak, asyik, dan unik yang sering dimainkan oleh masyarakat atau yang dikenal sebagai *game online* seperti contoh : *worms zone io*, *street racing*, *shadow fighter*, *Mobile Legend*, *PUBG*, *Free Fire* dan masih banyak lagi.

Adapun teori yang menjelaskan tentang bermain game adalah *Game theory*, *game theory* ini merupakan teori yang dikemukakan oleh John von Neumann pada tahun 1944 yang berisi studi tentang bagaimana pemain seharusnya secara rasional memainkan game. Setiap pemain menginginkan permainan berakhir dengan memberikan hasil yang menguntungkan. Dia memiliki sedikit kontrol terhadap hasil yang dipengaruhi strategi yang dipilihnya. Namun, hasil tidak ditentukan oleh

pilihan strateginya saja tetapi juga tergantung kepada pilihan strategi pemain lainnya juga.³

Sedangkan menurut Mitchell Wade, *game* adalah lingkungan pelatihan yang baik bagi dunia nyata dalam organisasi yang menuntut pemecahan masalah secara kolaborasi.⁴

Ada beberapa definisi mengenai *game online* menurut para ahli, salah satu contoh definisi *game online* menurut chandra zebah aji adalah suatu permainan yang dihubungkan dengan internet. *Game online* tidak terbatas pada perangkat yang digunakan, *game online* bisa digunakan di komputer, laptop, *smarthphone* dan lain-lain yang terhubung oleh internet.⁵

Selain melakukan kegiatan rutin sehari-hari, manusia tentunya membutuhkan hiburan sebagai pengobat saat penat, bosan, maupun stress. Salah satunya yaitu dengan bermain *game* yang dapat dimainkan secara *offline* maupun *online* dengan menggunakan komputer/PC, laptop, *smartphone*, maupun media lainnya. Pada zaman sekarang *game* sudah banyak dimainkan oleh semua kalangan, anak-anak, remaja bahkan orang dewasa pun juga ikut memainkannya. Pada zaman sekarang *game* terbagi menjadi dua bagian yaitu *game online* dan *game offline*. Untuk *game online* untuk memainkannya perlu paket data sedangkan *game offline*

³ James R Situmorang, "Penggunaan *Game Theory* Dalam Ilmu Sosial" 11, no. 2 (2015): 160–72.

⁴ Indah F, *Definisi Game dan Jenis-Jenis Game* (Yogyakarta: MediaKom, 2014) 3.

⁵ Maurice Andrew Suplig, "Pengaruh Kecanduan *Game Online* Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar," JURNAL JAFFRAY 15, no. 2 (2017).

tidak perlu adanya paket data untuk memainkannya. Untuk grafik sendiri game online jauh lebih menarik dibandingkan dengan game offline.

Bermain *game* saat ini telah menjadi *trend* yang banyak diminati oleh semua kalangan mulai dari anak-anak, remaja dan dewasa karena seseorang tersebut dapat bermain secara individu maupun berkelompok dengan banyak orang yang dikenal maupun belum dikenalnya. Anak dianggap lebih sering dan rentan terhadap penggunaan permainan *game* dari pada orang dewasa. Hal ini perlu ditanggapi secara serius karena ketertarikan seseorang untuk bermain *game* berdampak krusial bagi kalangan masyarakat, khususnya kalangan pelajar. Jika dilihat dari fenomena yang ada, kalangan usia anak-anak atau remaja saat ini sangat tertarik untuk bermain *game* bahkan sampai kecanduan. Awalnya, *game* merupakan kegiatan yang menyenangkan, akan tetapi kegiatan ini tentu ada dampak positif dan negatifnya bagi pengguna terutama anak sampai remaja. Dampak positif dari *game* yaitu dapat meningkatkan kreativitas dan sosialisasi anak, mengurangi stress, melatih kemampuan berbahasa inggris, dan lain sebagainya. Namun, dampak negatif dari kegiatan tersebut dapat menimbulkan rasa ketagihan, bermain sampai membuang waktu yang banyak, tidak bisa membagi waktu, kurangnya semangat dalam belajar, dan lain sebagainya.

Menurut teori dari Lee, Chen, & Holin Mereka berpendapat bahwa bahwa anak yang kecanduan game mengalami performa akademik yang kurang baik karena banyak menghabiskan waktu di depan layar monitor

komputer atau handphone untuk bermain sehingga membuat prestasi menurun pada anak.⁶ Sedangkan menurut Seorang Profesor Psikologi Douglas A. Gentile menjelaskan research di Low State University bahwa kelamaan bermain game akan mengalami masalah pada konsentrasi pada belajar sehingga membuat nilai menjadi menurun.

Problematika prestasi belajar sekarang ini semakin kompleks termasuk candu bermain *game* pada usia remaja dimana pada usia tersebut mereka masih mudah terpengaruh oleh pergaulannya dan dengan siapa ia berteman. Rasa suka dan ketertarikan terhadap sesuatu hal seperti *game* sedikit banyaknya akan memberikan dampak terhadap minat belajar menurut zanikhan.⁷ dan juga nantinya juga akan berpengaruh pada prestasi belajar siswa didalam sekolah tersebut. Peserta didik yang mendapatkan nilai yang maksimal dikarenakan peserta didik itu memiliki kesungguhan atau minat tinggi dalam belajarnya. Kegiatan belajar yang dilakukan di dalam sekolah maupun diluar sekolah harus berdasarkan keinginan yang timbul dari dalam diri peserta didik itu sendiri, apakah ada ketertarikan peserta didik dalam mempelajarinya atau tidak, ketertarikan inilah yang disebut dengan minat. Menurut Slameto minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat belajar adalah salah satu faktor internal diri siswa yang

⁶ Nurul Jannah and Herman Nirwana, "Hubungan Kecanduan Game Dengan Motivasi Belajar Siswa Dan Implikasinya Terhadap Bimbingan Dan Konseling" 4, no. December (2015): 119–207.

⁷ Al Nizar Dan Siti Hajaroh, "Pengaruh Intensitas Penggunaan Game Gadget," PGMI 11, no. 2 (2019): 169–192.

menentukan keberhasilan belajar siswa. Minat siswa dalam pembelajaran menjadi kekuatan yang akan mendorong siswa untuk belajar.⁸

Peserta didik yang memiliki minat tinggi dalam belajar maka dia akan berusaha semaksimal mungkin untuk mencapai tujuan dari kegiatan belajarnya tersebut dan dengan minat yang tinggi itu pula prestasi yang dihasilkan akan tercapai dengan maksimal.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti mengangkat judul penelitian **“Pengaruh Bermain *Game Online* dan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar PAI Siswa Kelas XI di SMAN I Ngadiluwih”**.

B. Rumusan Masalah

Berangkat dari latar belakang diatas, maka muncullah beberapa pertanyaan peneliti, diantaranya:

1. Bagaimana pengaruh bermain *game online* terhadap prestasi belajar PAI siswa kelas XI di SMAN 1 Ngadiluwih ?
2. Bagaimana pengaruh minat belajar terhadap prestasi belajar PAI siswa kelas XI di SMAN 1 Ngadiluwih ?
3. Bagaimana pengaruh antara bermain *game online* dan minat belajar terhadap prestasi belajar PAI siswa kelas XI di SMAN I Ngadiluwih ?

⁸ Adeng Hudaya, “Pengaruh Gadget Terhadap Sikap Disiplin Dan Minat Belajar Peserta Didik,” *Research and Development Journal Of Education* 4, no. 2, april (2018): 86–97.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang tertulis diatas, maka tujuan penelitiannya adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh bermain *game online* terhadap prestasi belajar PAI bagi siswa kelas XI di SMAN 1 Ngadiluwih.
2. Untuk mengetahui pengaruh minat belajar terhadap prestasi belajar PAI bagi siswa kelas XI di SMAN 1 Ngadiluwih.
3. Untuk mengetahui pengaruh antara bermain *game online* dan minat belajar terhadap prestasi belajar PAI siswa kelas XI di SMAN I Ngadiluwih.

D. Kegunaan Penelitian

Untuk membuat suatu penelitian yang fokus pada pokok permasalahan maka disini perlu dirumuskan apa kegunaan atau manfaat penelitian ini, adapun kegunaan dari penelitian ini adalah:

1. Secara Teoritis

Dapat dijadikan sebagai acuan atau tambahan referensi bacaan serta dapat dijadikan untuk mengembangkan ilmu pengetahuan bidang pendidikan yang khususnya untuk meningkatkan prestasi belajar, Dan Hasil penelitian dapat juga digunakan sebagai pedoman dalam mengadakan penelitian selanjutnya yang lebih mendalam.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Lembaga : dapat digunakan sebagai acuan untuk dapat meningkatkan prestasi yang ada di sekolah tersebut dan sebagai bahan rujukan serta pertimbangan bagi pihak sekolah yang berkaitan dengan judul untuk meningkatkan kualitas pendidikan.
- b. Bagi pendidik yaitu dapat digunakan sebagai rujukan terkait terhadap pencegahan terhadap peserta didik yang bermain *game online* secara berlebihan serta peningkatan minat belajar untuk menuju peserta didik yang berprestasi.
- c. Bagi peserta didik yaitu dapat dijadikan tolak ukur prestasi belajarnya sehingga dapat meningkatkan prestasi belajarnya menjadi yang lebih baik.
- d. Bagi penulis yaitu dapat menambah wawasan dan pengetahuan terkait dengan judul penelitian.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan sebuah pernyataan yang berisi tentang suatu konsep yang masih bersifat tidak tetap dan harus diuji lagi kebenarannya. Hipotesis bisa dikatakan benar atau salah, oleh karena itu dibutuhkan penelitian yang nyata untuk membuktikan hasil tersebut. Menurut jawaban sementara dari peneliti ada pengaruh antara variabel X_1 dan X_2 (bermain *game online* dan minat belajar) dengan variabel Y (prestasi belajar).

Berdasarkan pernyataan di atas, peneliti menciptakan hipotesis sebagai berikut:

1. Ho : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara bermain *game online* terhadap prestasi belajar PAI siswa di SMAN I Ngadiluwih.
Ha : Terdapat pengaruh yang signifikan antara bermain *game online* terhadap prestasi belajar PAI siswa di SMAN I Ngadiluwih.
2. Ho : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara minat belajar terhadap prestasi belajar PAI siswa di SMAN I Ngadiluwih.
Ha : Terdapat pengaruh yang signifikan antara minat belajar terhadap prestasi belajar PAI siswa di SMAN I Ngadiluwih.
3. Ho : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara bermain *game online* dan minat belajar terhadap prestasi belajar PAI siswa di SMAN I Ngadiluwih.
Ha : Terdapat pengaruh yang signifikan antara bermain *game online* dan minat belajar terhadap prestasi belajar PAI siswa di SMAN I Ngadiluwih.

F. Asumsi Peneliti

Asumsi penelitian adalah suatu anggapan-anggapan dasar tentang suatu hal yang dijadikan pijakan berpikir dan bertindak dalam melaksanakan penelitian.⁹ Asumsi dalam penelitian ini adalah pengaruh bermain game terdapat pengaruh positif yang ditimbulkannya. Jika bermain game berdampak positif pada siswa maka minat dan prestasi belajar siswa PAI akan meningkat atau mengalami kenaikan. Dan apabila

⁹ Tim penyusun buku pedoman karya tulis ilmiah STAIN kediri,....., 71.

bermain game berdampak negatif pada siswa maka minat dan prestasi belajar siswa PAI akan menurun atau mengalami penurunan.

Peneliti disini mengambil beberapa contoh penelitian terdahulu atau telaah pustaka yang sudah dilakukan dengan variabel yang hampir mirip, adapun contoh nya sebagai berikut :

1. Skripsi yang ditulis oleh Madya Nefriza Mitra dengan judul Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Di SMA Adhyaksa 1 Kota Jambi. Dengan sampel sebanyak 62 siswa diketahui bahwa besarnya pengaruh variabel X terhadap Y adalah sebesar 0,417. Besarnya pengaruh tersebut adalah 78,5%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh bermain game online terhadap hasil belajar siswa di SMA Adhyaksa 1 Kota Jambi.¹⁰
2. Skripsi yang ditulis oleh Abdul Rohim dengan judul pengaruh minat belajar terhadap prestasi belajar siswa pada bidang studi PAI, yang mana hasil penelitian tersebut adalah Metode yang digunakan adalah korelasi product moment dengan taraf 5 %. Dari hasil perhitungan dengan menggunakan rumus korelasi product moment diperoleh r hitung sebesar 0,523. Kemudian hasil tersebut dibandingkan dengan r tabel dengan df = 22 taraf signifikansi 5% adalah 0,404 berarti r hitung lebih besar dari r tabel. Sedangkan pada taraf signifikan 1 % diperoleh r tabel= 0,515. Maka "r" tabel (rt), hasil yang didapat adalah "r" hitung lebih besar baik pada taraf signifikan 1% ($0,523 < 0,515$). Dengan demikian dapat

¹⁰ Madya Nefriza Mitra, "Pengaruh Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Di SMA Adhyaksa 1 Kota Jambi" (Skripsi: Universitas Jambi, 2016) 62.

diketahui, Hipotesis Nihil (Ho) ditolak sedangkan Hipotesis Alternatif (Ha) diterima. Dari perhitungan ini berarti menunjukkan terdapat korelasi yang signifikan antara Minat Belajar dengan Prestasi Belajar Siswa pada Bidang Studi PAI. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Minat Belajar memiliki pengaruh terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Bidang Studi PAI di SMP Dwi Putra Ciputat.¹¹

3. Skripsi yang ditulis oleh nanik kristiana dengan judul *Pengaruh Game Online Sara's Cooking Class Terhadap Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Jasa Boga Pada Mata Pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental Di Smk N 1 Sewon*, adapun hasil penelitian yang dilakukan dengan *game online Sara's Cooking Class* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen yaitu 19,35% siswa mempunyai minat belajar yang tinggi dan 80,65% siswa mempunyai minat belajar yang sedang pada kelas kontrol sebelum adanya perlakuan. Setelah eksperimen 16,13% siswa mempunyai minat belajar yang tinggi dan 83,87% siswa mempunyai minat belajar yang sedang. Siswa kelas eksperimen sebelum ada perlakuan, terdapat 3,23% yang mempunyai minat tinggi; 90,32% dengan minat sedang; dan 6,45% siswa mempunyai minat rendah. Sebanyak 16,13% siswa mempunyai minat belajar yang tinggi dan 83,87% siswa mempunyai minat belajar yang sedang pada kelas

¹¹ Abdul Rohim, *Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Bidang Studi PAI* (Skripsi, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2011).

eksperimen setelah mendapat perlakuan dengan *game online Sara's Cooking Class*.¹²

G. Penegasan Istilah

1. *Game Online*

Kata Game berasal dari bahasa Inggris. Dalam kamus bahasa Indonesia istilah “*Game*” adalah permainan. Permainan merupakan bagian dari bermain dan bermain juga bagian dari permainan keduanya saling berhubungan. Permainan dalam hal ini merujuk pada pengertian kelincahan intelektual (*Intellectual Playability Game*) yang juga bisa diartikan sebagai arena keputusan dan aksi pemainnya.

Dalam Game, ada target - target yang ingin dicapai pemainnya. Permainan adalah kegiatan yang kompleks yang didalamnya terdapat peraturan, bermain dan budaya. Sebuah permainan adalah sebuah sistem dimana pemain terlibat dalam konflik buatan. Disini pemain berinteraksi dengan sistem dan konflik dalam permainan merupakan rekayasa atau buatan. Dalam permainan terdapat peraturan yang bertujuan untuk membatasi perilaku pemain dan menentukan permainan.¹³

¹² Nanik Kristiana, *Pengaruh Game Online Sara's Cooking Class Terhadap Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Jasa Boga Pada Mata Pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental Di Smk N I Sewon* (Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, 2012).

¹³ M Rosidi Zamroni, Nizar Suryaman, and Ahmad Jalaluddin, “Rancang Bangun Aplikasi Permainan Untuk Pembelajaran Anak Menggunakan HTML 5” 5, no. 2 (2013): 489–94.

2. Minat Belajar

Minat belajar merupakan keinginan, kecenderungan ataupun rasa suka untuk memperoleh ilmu pengetahuan lebih dalam tanpa adanya paksaan, sehingga dapat merubah tingkah laku individu yang lebih baik. Adapun indikator minat ada empat yaitu: perasaan senang, ketertarikan siswa, perhatian siswa, dan keterlibatan siswa.

a) Perasaan Senang

Seorang siswa yang memiliki perasaan senang atau suka terhadap suatu mata pelajaran, maka siswa tersebut akan terus mempelajari ilmu yang disenanginya. Tidak ada perasaan terpaksa pada siswa untuk mempelajari bidang tersebut.

b) Ketertarikan Siswa

Berhubungan dengan daya gerak yang mendorong untuk cenderung merasa tertarik pada orang, benda, kegiatan atau bisa berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.

c) Perhatian Siswa

Perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain dari pada itu. Siswa yang memiliki minat pada objek tertentu, dengan sendirinya akan memperhatikan objek tersebut.

d) Keterlibatan Siswa

Ketertarikan seseorang akan suatu objek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari objek tersebut.

3. Prestasi Belajar

Prestasi belajar merupakan hasil kegiatan belajar, yaitu sejauh mana peserta didik menguasai bahan pelajaran yang diajarkan, yang diikuti oleh munculnya perasaan puas bahwa ia telah melakukan sesuatu dengan baik.

Menurut Dimiyati dan Mujiono, 1994 : 18 dalam jurnal yang ditulis oleh Dra. Inon Beydha, M.Si., Ph., D mengatakan bahwa Prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh melalui kesan-kesan yang terjadi dalam diri sendiri individu dari aktifitas dalam proses belajar yang berupa keterampilan, kecakapan dan pengetahuan. Prestasi belajar juga dapat diartikan sebagai penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan melalui mata pelajaran, biasanya ditunjukkan dengan nilai tes dan angka nilai yang diberikan oleh guru.¹⁴

Didalam jurnal tersebut juga menjelaskan tentang rumusan prestasi belajar yang dikemukakan oleh Habibi, 2009. Adapun rumusan tersebut antara lain :

¹⁴ Inon Beydha, "Studi Korelasional Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas VIII SMP Nurul Hasanah Kelurahan Padang Bulan Medan," n.d., 1-10.

- a. Prestasi belajar siswa adalah hasil belajar yang dicapai siswa ketika mengikuti dan mengerjakan tugas dan kegiatan pembelajaran di sekolah.
- b. Prestasi belajar siswa tersebut terutama dinilai dari aspek kognitifnya karena bersangkutan dengan kemampuan siswa dalam pengetahuan dan ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesa dan evaluasi.
- c. Prestasi belajar siswa ditunjukkan melalui nilai dari hasil ulangan-
ulangan atau ujian yang ditempuhnya

Dari beberapa pengertian tersebut maka dapat diartikan bahwa prestasi belajar adalah hasil yang dimiliki oleh seseorang atau siswa berupa pengetahuan, pemahaman, penerapan, keterampilan, sikap dan tingkah laku, serta proses belajar mengajar

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Tentang Bermain *Game online*

1. Pengertian Bermain *Game online*

Beberapa ahli psikologi memberi pandangan mereka tentang bermain. Bermain merupakan proses penyiapan diri untuk menyanggah peran sebagai orang dewasa. Bermain akan membangun kembali energi yang hilang sehingga diri mereka segar kembali. Bermain merupakan wahana untuk menggunakan energi yang berlebih sehingga anak terlepas dari tekanan. Bermain dapat terjadi di mana saja. Tempat dan konteks bermain dapat memunculkan bentuk, aktivitas, dan isi permainan.¹⁵

Bermain menurut Hurlock merupakan kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir yang dilakukan dengan sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban. Sedangkan menurut Rahayu, bermain adalah kesibukan atau tindakan sukarela yang dilakukan dalam batas-batas tempat dan waktu yang memiliki tujuan untuk menyenangkan diri.¹⁶ Jadi, bermain adalah kegiatan yang dilakukan dengan sukarela dan tidak ada paksaan dalam batas-batas tempat dan waktu, berdasarkan

¹⁵ Anita Yus, "Bermain Sebagai Kebutuhan Dan Strategi Pengembangan Diri Anak" 8, no. 2 (2013): 153–58.

¹⁶ Siti Rahayu, *Psikologi Perkembangan: Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya* (Yogyakarta: Gajah Mada University Press, 2006) 132.

aturan yang mengikat yang memiliki tujuan untuk menyenangkan diri. Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa intensitas bermain adalah aktivitas atau kegiatan yang dilakukan dengan sukarela tanpa ada paksaan dalam batas-batas tempat dan waktu yang bertujuan untuk menyenangkan diri sendiri secara terus menerus dan penuh semangat.

Sedangkan *game* berasal dari bahasa Inggris. Dalam kamus bahasa Indonesia istilah “*Game*” adalah permainan.¹⁷ Permainan merupakan bagian dari bermain dan bermain juga bagian dari permainan keduanya saling berhubungan. Permainan dalam hal ini merujuk pada pengertian kelincahan intelektual (*Intellectual Playability Game*) yang juga bisa diartikan sebagai arena keputusan dan aksi pemainnya. Menurut Mitchell Wade, *game* adalah lingkungan pelatihan yang baik bagi dunia nyata dalam organisasi yang menuntut pemecahan masalah secara kolaborasi. Sedangkan menurut Fauzia, *game* adalah bentuk hiburan yang sering dijadikan sebagai penyegar pikiran dari rasa penat yang disebabkan oleh aktivitas dan rutinitas.

Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa bermain *game online* adalah aktivitas yang dilakukan seseorang yang bertujuan untuk menyenangkan diri dan 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

¹⁷ Nurlaela, “Dampak Game Online Terhadap Moral Anak Di Desa Malili Kecamatan Malili Kabupaten Luwu Timur,” n.d., 93–104.

mereka temukan di dunia nyata. Dampak yang ditimbulkan dari ketergantungan *game* akan mengakibatkan seseorang tersebut kehilangan kontrol atas waktu dan mengalami kesulitan dalam hal akademis, pendidikan sekolah, relasi sosial, pernikahan, finansial, tampilan kerja, kesehatan dan fungsi-fungsi kehidupan sehari-hari yang vital.¹⁸

Dalam *game* sendiri pemainnya dibedakan menjadi 3 jenis yaitu, *maniac gamer* (para user yang bermain hingga lupa waktu), *pro gamer* (mereka yang benar-benar suka bermain *game* namun belum sampai kecanduan seperti maniak) dan *casual gamer* (mereka yang bermain hanya karena iseng, mengisi waktu luang).¹⁹

Keterikatan pada aktivitas bermain *game* akan mengurangi aktivitas positif yang seharusnya dijalani remaja sesuai dengan usia perkembangan mereka. Bahkan banyak sekali kasus kecanduan *game* online yang menimpa anak-anak atau remaja bahkan orang dewasa yang sulit mengendalikan egonya. Anak yang mengalami kecanduan pada aktivitas *game* akan mengurangi waktu belajar dan waktu untuk bersosialisasi dengan teman sebaya mereka. Jika ini berlangsung terus menerus dalam waktu lama, diperkirakan anak akan menarik diri pada pergaulan sosial, tidak peka dengan lingkungan, dan anak tidak mempunyai kemampuan beradaptasi dengan lingkungan sekitar.

¹⁸ Ridwan Syahrani, "Ketergantungan Online Game Dan Penanganannya," Pendidikan, Jurnal Psikologi 1 (2015): 84–92.

¹⁹ Heri Satria Setiawan, "Analisis Dampak Pengaruh Game Mobile Terhadap Aktifitas Pergaulan Siswa Sdn Tanjung Barat 07 Jakarta" 1 1, no. 2 (2018): 146–56, <https://doi.org/10.30998/faktorexacta.v11i2.2338>.

2. indikator Bermain *Game Online*

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

1) Frekuensi bermain *game*

Frekuensi bermain game diartikan sebagai lamanya bermain dalam setiap harinya. Para pemain game tidak akan cukup menggunkan waktu satu atau dua jam saja, melainkan dapat berjam jam untuk dapat menyelesaikan permainan tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun bermain game setiap hari namun tidak sering akan menghabiskan waktu hanya untuk bermain saja. Lebih baik waktu tersebut dimanfaatkan untuk mengerjakan hal lain.

2) Jenis permainan *game*

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.

3) Kecanduan bermain *game*

Ketika seseorang terbiasa bermain *game* maka seseorang tersebut akan kecanduan dan terus menerus melakukan kegiatan itu dengan menghabiskan waktu untuk bermain *game* dan lupa akan kewajibannya. Kecanduan bermain *game* dapat berupa rasa senang

sementara, ketidakmampuan untuk menghentikan aktivitas, keinginan lebih banyak waktu di depan komputer atau *gadget*, mengabaikan keluarga dan teman-teman, serta merasa kosong jika tidak bermain *game*.

4) Tujuan bermain *game*

Beberapa orang mengatakan ketika bermain *game* karena seseorang tersebut merasa sepi. Selain itu bermain *game* digunakan untuk melarikan diri dari masalah, serta menghilangkan kecemasan atau depresi.²⁰

3. Dampak Bermain *Game Online*

Dari beberapa aspek diatas, apabila seseorang bermain *game* dengan waktu yang lama atau terus menerus, pasti akan menimbulkan dampak. Adapun dampak yang dihasilkan jika seseorang kecanduan *game* antara lain :

a. Dampak positif dari bermain *game online*

Bagi pelajar adalah otak anak akan lebih aktif dalam berfikir, reflek berfikir anak akan lebih cepat dalam merespon, emosional anak dapat diluapkan dengan bermain *game*, dan anak akan lebih berfikir kreatif. Selain itu dampak positif dari bermain *game online* maupun *offline* antara lain :

1. Menambah teman.
2. Mengurangi stres.

²⁰ Angela, *Pengaruh Game terhadap Anak* (Samarinda: Universitas Mulawarman, 2013) 538.

3. Melatih kesabaran dan ketangkasan.
 4. Ahli dalam strategi.
 5. Meningkatkan kosentarsi
 6. Melatih kerjasama
 7. Meningkatkan kemampuan membaca situasi
 8. Bisa belajar bahasa asing dan lain-lain.²¹
- b. Sedangkan dampak negatif dari bermain *game* yakni:
1. Anak akan malas belajar dan sering menggunakan waktu luang mereka untuk bermain *game*.
 2. Anak akan mencuri-curi waktu dari jadwal belajar mereka untuk bermain *game*.
 3. Waktu untuk belajar dan membantu orang tua sehabis jam sekolah akan hilang karena bermain *game*.
 4. Menggunakan uang saku atau uang bayar sekolah untuk bermain *game online* di warnet atau buat beli paket data di konter.
 5. Pola makan akan terganggu.
 6. Emosioal anak juga akan terganggu karena efek dari *game*.
 7. Jadwal beribadah kadang dilalaikan.
 8. Anak cenderung akan membolos sekolah demi bermain *game*.

4. Cara Menanggulangi ketergantungan bermain *game online*

²¹ Tri Rizqi Ariantoro, "Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar," *JUTIM* 1, no. 1 (2016): 45–50.

Setelah mengetahui dampak yang ditimbulkan dari bermain *game*, berikut terdapat beberapa cara dalam menanggulangi ketergantungan *game online* yaitu:

1. Mengurangi waktu bermain *game*.
2. Membuat jadwal pembagian waktu antara bermain *game* dan kewajiban lainnya.
3. Memberi dukungan sosial melalui orang tua atau teman bermain.
4. Terlibat langsung dengan pemain *game* sehingga mengetahui sejauh mana efek ketergantungan terjadi dan menjalin komunikasi yang baik agar tercipta suasana nyaman dan berada dalam kontrol yang baik.
5. Dalam kegiatan ekstrakurikuler di sekolah sebaiknya memasukkan materi tentang *game* dan dampaknya kepada siswa serta memberikan penyaluran yang baik dalam memilih jenis-jenis *game* yang edukatif.²²

B. Kajian Tentang Minat Belajar

1. Pengertian Minat Belajar

Minat belajar besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar sebab dengan minat seseorang akan melakukan sesuatu yang diminatinya. Sebaliknya tanpa minat seseorang tidak mungkin melakukan sesuatu. Menurut Slameto minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan

²² Ibid., 84-92.

pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat merupakan penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri dapat berupa seseorang, suatu obyek, situasi, aktivitas dan lain sebagainya. Minat tersebut dapat meningkatkan menjadi besar apabila hubungan tersebut semakin kuat dan dekat.²³

Minat diartikan sebagai kecenderungan subyek yang menetap untuk merasa tertarik pada bidang studi atau pokok bahasan tertentu dan merasa senang mempelajari materi itu. Menurut Djaali memaparkan bahwa minat dapat diekspresikan melalui pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya. Dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas.²⁴ Minat dan perasaan senang terdapat hubungan timbal balik sehingga tidak mengherankan kalau siswa yang berperasaan tidak senang juga akan kurang berminat dan sebaliknya.

Minat ialah merupakan sesuatu hal yang disukai oleh seseorang yang dimana membutuhkan perhatian khusus dan dapat menimbulkan kepuasan. Atau juga bisa diartikan sebagai kecendrungan seseorang untuk menyukai objek-objek atau kegiatan-kegiatan yang membutuhkan perhatian dan menghasilkan kepuasan.²⁵

Belajar adalah berusaha memperoleh ilmu. Elisabeth B . Hurlock berpendapat, *Learning is development that comes from exercise and*

²³ Slameto, *belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010) 180.

²⁴ Djaali. D, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), 121.

²⁵ Muhamad Ishak et al., "Pengaruh Minat Belajar Dan Kedisiplinan Terhadap Prestasi Belajar Pai," *TARBAWY* 3, no. Nomor 2 (2016): 120–31.

effort. Belajar merupakan suatu perkembangan hasil daripada usaha dan latihan. Karena orang yang selalu berusaha dan latihan akan menjadikannya berkembang menjadi baik.²⁶ Nasution berpendapat bahwa belajar adalah suatu proses yang menimbulkan perubahan tingkah laku sebagai hasil dari terbentuknya respons utama dengan syarat bahwa perubahan itu tidak bersifat sementara.

Dari beberapa pendapat diatas dapat penulis simpulkan bahwa belajar merupakan proses perubahan tingkah laku individu yang berasal pengalaman yang dihadapinya dalam hal pemikiran dan tingkah laku dalam menyelesaikan masalah. Hal ini bersifat menetap karena sesuatu yang bersifat sementara tidak dapat disebut dari proses belajar.

Adapun pengertian dari minat belajar adalah Minat belajar merupakan keinginan, kecenderungan ataupun rasa suka untuk memperoleh ilmu pengetahuan lebih dalam tanpa adanya paksaan, sehingga dapat merubah tingkah laku individu yang lebih baik.

2. Indikator Minat Belajar

Setelah mengetahui definisi dari minat belajar diatas, selanjutnya adalah tentang indikator minat belajar. Menurut Safari (2003) ada beberapa indikator yang digunakan untuk mengukur minat siswa untuk belajar, yaitu perhatian, ketertarikan, rasa senang, dan keterlibatan. Adapun menurut Slameto (2010) siswa yang memiliki minat belajar

²⁶ Siti Maesaroh, "Peranan Metode Pembelajaran Terhadap Minat Dan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Kependidikan* 1, no. 1 (n.d.): 150–68.

biasanya ditandai dengan adanya perasaan senang untuk belajar, adanya partisipasi atau keterlibatan, dan sikap penuh perhatian.

Hal yang sama diungkapkan oleh Renninger, Hidi, & Krapp (2014) bahwa ada beberapa hal yang menggambarkan minat belajar siswa, seperti adanya perhatian dan konsentrasi yang lebih besar, perasaan senang untuk belajar, dan adanya peningkatan kemauan untuk belajar.

Selain itu, Dan & Tod (2014) mengungkapkan bahwa siswa yang memiliki minat belajar memiliki perasaan tersendiri seperti:

- a. perasaan positif saat belajar.²⁷
- b. adanya kenikmatan/kenyamanan saat belajar, dan
- c. adanya kemampuan dan kapasitas dalam membuat keputusan sekaitan dengan belajarnya.

Berdasarkan paparan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa indikator-indikator minat belajar meliputi adanya perasaan tertarik dan senang untuk belajar, adanya partisipasi aktif, adanya kecenderungan untuk memperhatikan dan konsentrasi yang besar, dimilikinya perasaan positif dan kemauan belajar yang terus meningkat, adanya kenyamanan saat belajar, dan dimilikinya kapasitas dalam membuat keputusan yang berkaitan dengan proses belajar yang dijalaninya.

3. Faktor-Faktor yang Membangkitkan Minat Belajar

²⁷ Rini Intansari Meilani, "Impak Minat Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 2, no. 2 (2017): 188–201.

Pelajaran berjalan lancar bila ada minat. Anak-anak malas dan tidak belajar, gagal karna tidak adanya minat. Menurut Nasution minat dapat dibangkitkan dengan cara-cara berikut :

- a. Bangkitkan suatu kebutuhan (kebutuhan untuk menghargai keindahan, untuk mendapat penghargaan, dan sebagainya)
- b. Hubungkan dengan pengalaman yang lampau.
- c. Beri kesempatan untuk mendapat hasil baik, "*Nothing succeeds like success*". Tak ada yang lebih memberi hasil yang baik. Untuk itu bahan pelajaran di sesuaikan dengan kesanggupan individu.
- d. Gunakan berbagai bentuk mengajar seperti diskusi, kerja kelompok, membaca, demonstrasi, dan sebagainya.

Sedangkan menurut Saefullah siswa terdorong untuk belajar apabila mereka memiliki minat untuk belajar, oleh sebab itu, mengembangkan minat belajar siswa merupakan salah satu teknik dalam mengembangkan motivasi belajar. Berapa cara dapat dilakukan untuk membangkitkan minat belajar siswa, di antaranya sebagai berikut:

- 1) Menghubungkan bahan pelajaran yang akan diajarkan dengan kebutuhan siswa. Minat siswa akan tumbuh apabila ia dapat menangkap bahwa materi pelajaran itu berguna untuk kehidupannya. Dengan demikian, guru perlu menjelaskan keterkaitan materi pelajaran dengan kebutuhan siswa.

- 2) Menyesuaikan materi pelajaran dengan tingkat pengalaman dan kemampuan siswa. Materi pelajaran yang terlalu sulit untuk dipelajari atau materi pelajaran yang jauh dari pengalaman siswa, tidak akan diminati oleh siswa dan kegagalan itu dapat membunuh minat siswa untuk belajar. Biasanya minat siswa akan tumbuh kalau ia mendapatkan kesuksesan dalam belajar.
- 3) Menggunakan berbagai model dan strategi pembelajaran secara bervariasi, misalnya diskusi, kerja kelompok, eksperimen, demonstrasi, dan lain-lain.

Berdasarkan teori di atas, dapat disimpulkan untuk membangkitkan minat belajar siswa terdapat beberapa cara yaitu: menghubungkan materi dengan pengalaman hidup anak atau materi yang akan diajarkan, membangkitkan kecintaan pada keindahan, menggunakan model dan strategi secara bervariasi.²⁸

C. Kajian Tentang Prestasi Belajar

1. Pengertian Prestasi Belajar

Menurut Muhibbin Syah prestasi belajar adalah taraf keberhasilan murid atau santri dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah atau pondok pesantren yang dinyatakan dalam bentuk skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.²⁹

²⁸ Al Nizar Dan Siti Hajaroh, "Pengaruh Intensitas Penggunaan Game Gadget," *PGMI* 11, no. 2 (2019): 169–192.

²⁹ Rohmalia Wahab, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Raja grafindo Persada, 2015), 244.

Menurut Bloom dalam Arikunto merumuskan prestasi belajar sebagai perubahan tingkah laku mengikuti tiga ranah yaitu kognitif, afektif, psikomotorik. Ranah kognitif adalah perilaku yang menyangkut masalah pengetahuan, informasi dan kecakapan intelektual. Ranah Afektif adalah perilaku yang berupa sikap nilai-nilai dan prestasi. Sedangkan ranah psikomotorik adalah perilaku yang terutama berkaitan dengan ketrampilan atau kelincahan dan kondisinya.³⁰

Marsun dan Martianah berpendapat bahwa prestasi belajar merupakan hasil kegiatan belajar, yaitu sejauh mana peserta didik menguasai bahan pelajaran yang diajarkan, yang diikuti oleh munculnya perasaan puas bahwa ia telah melakukan sesuatu dengan baik.³¹

Sedangkan menurut Poerwodarminto yang dimaksud prestasi belajar adalah prestasi yang dicapai oleh seorang siswa pada jangka waktu tertentu dan dicatat dalam buku rapor sekolah. Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar adalah perubahan atau hasil yang diperoleh siswa setelah mengalami proses pembelajaran.

Dalam buku Zakiah Daradjat, Pendidikan Agama Islam adalah usaha sadar untuk membina dan mengasuh peserta didik agar dapat memahami ajaran Islam secara menyeluruh lalu menghayati tujuan,

³⁰ Suharsimi Arikunto, *prosedur penelitian suatu pendekatan praktek* (Jakarta:rineka cipta,2002) 117.

³¹ Noor Komari Pratiwi, "Pengaruh Tingkat Pendidikan, Perhatian Orang Tua, Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Smk Kesehatan Di Kota Tangerang," *Jurnal Pujangga* 1, no. Nomor 2 (2015): 75–105.

yang pada akhirnya dapat mengamalkan serta menjadikan Islam sebagai pandangan hidup.³²

Berdasarkan pengertian-pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar Pendidikan Agama Islam yaitu hasil belajar yang diraih oleh siswa setelah mengikuti proses belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang meliputi aspek aqidah, fikih, Al-Qur'an, akhlak, dan sejarah Islam.

2. Tujuan Prestasi belajar

Pada umumnya, tujuan belajar adalah untuk mendapatkan pengetahuan atau ilmu yang nantinya akan digunakan sebagai bekal siswa dalam melakukan aktivitasnya sehari-hari. Adapun tujuan prestasi belajar dalam buku Zainal Arifin yaitu:³³

- a. Untuk mengetahui tingkat penguasaan siswa terhadap materi pelajaran yang telah disampaikan.
- b. Untuk mengetahui kecakapan, bakat, motivasi, minat, dan sikap siswa terhadap program pembelajaran.
- c. Untuk mengetahui tingkat kemajuan dan kesesuaian hasil belajar atau prestasi belajar siswa dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah ditetapkan.
- d. Untuk mendiagnosis keunggulan dan kelemahan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

³² Zakiah Daradjat, *Ilmu Pendidikan Islam Cet. 3* (Jakarta: Bumi Aksara, 1996), 86.

³³ Zainal Arifin, *Evaluasi Instruksional: Prinsip-Teknik-Prosedur* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011) 12.

- e. Untuk seleksi yaitu memilih dan menentukan siswa yang sesuai dengan jenis pendidikan tertentu.
- f. Untuk menentukan kenaikan kelas.
- g. Untuk menempatkan siswa sesuai dengan potensi yang dimilikinya.

3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar siswa dapat dibedakan menjadi dua macam, yakni:

- a. Faktor internal (dari dalam diri siswa), yakni keadaan atau kondisi jasmani (fisiologis) dan rohani (psikologis) siswa. Kondisi jasmani (fisiologis) baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh, kesehatan jasmani sangatlah besar pengaruhnya terhadap kemampuan belajar. Sedangkan kondisi rohani (psikologis) yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh seperti minat, bakat, intelegensi, motivasi, dan kemampuan kognitif atau berfikir yang dimilikinya.
- b. Faktor eksternal (dari luar diri siswa), yakni kondisi lingkungan di sekitar siswa yang digolongkan ke dalam dua bagian yaitu:

- a. Faktor sosial

Manusia tentunya saling membutuhkan dan diantara mereka tidak bisa hidup tanpa ada manusia lain yang membantu. Yang paling utama yaitu keluarga. Keluarga mempunyai pengaruh yang sangat besar dalam pendidikan anak. Pengaruh tersebut dapat berupa cara orang tua dalam mendidik, hubungan antara anggota keluarga, dan suasana di dalam rumah. Selain dari keluarga, faktor sosial lain

yang memengaruhi prestasi belajar adalah lingkungan sekolah, masyarakat, guru, dan teman-temannya yang dapat memengaruhi semangat belajar siswa.

b. Faktor non-sosial

Yang termasuk ke dalam faktor nonsosial adalah sarana dan prasarana belajar seperti keadaan suhu udara, waktu belajar, dan alat-alat yang dapat memengaruhi prestasi belajar siswa.³⁴

D. Pengaruh *Game Online* Dan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar

Teori vygotsky merupakan teori yang menekankan interaksi antara internal dan eksternal dari pembelajaran dan penekanannya pada lingkungan sosial pembelajaran. Menurut Vygotsky keterampilan keterampilan dalam keberfungsian mental berkembang melalui interaksi sosial langsung. Informasi tentang alat-alat, keterampilan-keterampilan dan hubungan-hubungan interpersonal kognitif dipancarkan melalui interaksi langsung dengan manusia. Melalui pengorganisasian pengalaman-pengalaman interaksi sosial yang berada di dalam suatu latar belakang kebudayaan ini, perkembangan mental anak-anak menjadi matang.³⁵

Kita ketahui bahwasanya *game* adalah aktivitas yang menyenangkan dan memiliki aturan sehingga ada yang menang dan kalah.

³⁴ Ibid., 82.

³⁵ Rilwan Maqashshing Faisal, “Penerapan Teori Lev Vygotsky Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Ipa 1 Sma Muhammadiyah Kalosi Pada Pokok Bahasan Sistem Pencernaan” (Skripsi: UIN ALAUDDIN MAKASSAR, 2019) 11.

game sendiri didesain untuk hiburan dan refreasing. Menurut Direktur Indonesia Gamer, eddy Liem sebuah pencinta games di Indonesia, mengatakan *game online* adalah sebuah permainan yang dimainkan secara online dengan menggunakan internet, bisa dimainkan dengan menggunakan PC (personal computer) atau konsol game biasa seperti PS2, XBox.³⁶

Prestasi belajar merupakan hasil kegiatan belajar, yaitu sejauh mana peserta didik menguasai bahan pelajaran yang diajarkan, yang diikuti oleh munculnya perasaan puas bahwa ia telah melakukan sesuatu dengan baik menurut marsun dan martianah.³⁷ *Game online* sendiri memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap prestasi belajar. Menurut teori Lee, Chen, & Holin dan dalam penelitiannya mereka berpendapat “*children and teenagers with video game addictions are more likely to express hostile feelings and to suffer from poor academic performance*”.³⁸ Yang menyebutkan bahwa anak yang kecanduan game mengalami performa akademik yang kurang baik karena banyak menghabiskan waktu di depan layar monitor komputer atau handphone untuk bermain sehingga membuat prestasi menurun pada anak.³⁹

³⁶ Ria Susanti Johan, “Pengaruh Game Online Terhadap Minat Untuk Belajar Peserta Didik Kelas X Di Ma Al Hidayah Depok,” *Research and Development Journal Of Education* 5, no. 2 (2019): 12–25.

³⁷ *Ibid.*, 75-105.

³⁸ Ichia lee, chen yi yu, dan holin lin, “*Leaving A Never-Ending Game: Quitting MMORPGS and online gaming addiction*” (Authors & Digital Games Research Association (DiGRA), 2007) 212.

³⁹ Jannah and Nirwana, “Hubungan Kecanduan Game Dengan Motivasi Belajar Siswa Dan Implikasinya Terhadap Bimbingan Dan Konseling.”

Menurut banyak ilmuwan atau pakar psikologi yang membuktikan bahwa terdapat dampak negatif *game online* terhadap perkembangan psikologi siswa. Menurut Gentile (2011), anak-anak yang bermain *game online* cenderung mengalami penurunan prestasi di sekolah, peningkatan tindakan agresif, dan masalah sosial seperti penarikan diri dari pergaulan di dunia nyata karena lamanya waktu yang dihabiskan dengan bermain *game online*.⁴⁰

Salah satu dampak buruk *game online* menurut informasi dari *Tribunnews* (2019), komplotan bocah ditangkap karena mencuri disebuah rumah di Kelurahan Selindung Kota Pangkal Pinang, Bangka Belitung, Rabu (10/1/2019). Aksi nekat ini mereka lakukan akibat kecanduan *game online*, empat anak dibawah umur yakni RY (12), RI (12), ES (13) dan GF (13), mereka mencuri uang tunai senilai 8 juta, 2 unit handphone dan lima unit tabung gas berukuran 3 kilogram. Uang tersebut kemudian mereka bagi-bagi berempat untuk bermain *game online* di warnet. Seorang pelaku RY juga mengungkapkan sehari-hari dirinya sering menghabiskan waktu bermain game online di warnet, RY juga sering bolos sekolah akibat kecanduan *game online*.⁴¹

Tingginya waktu bermain *game online* terhadap peserta didik akan memunculkan perilaku prokrastinasi atau menunda untuk mengerjakan

⁴⁰ Ni Putu Arika Mulyasanti Pande dan Adijanti Marheni, "Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa Smp Negeri 1 Kuta," *Psikologi, Program Studi Kedokteran, Fakultas Udayana, Universitas 2*, no. 2 (2015): 163–71.

⁴¹ Puji Meutia, Febry Fahreza, and Arief Aulia Rahman, "Analisis Dampak Negatif Kecanduan Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Di Kelas Tinggi Sd Negeri Ujong Tanjong," *GENTA MULIA XI*, no. 1 (2020): 22–32.

tugas. Sebagai seorang pelajar tugas sekolah merupakan kewajiban yang harus dilaksanakan. Perilaku malas dan menunda untuk mengerjakan tugas tersebut akan berpengaruh pada prestasi akademik siswa.

Rasa suka dan ketertarikan terhadap sesuatu hal seperti *game* sedikit banyaknya akan memberikan dampak terhadap minat belajar menurut Zanikhan.⁴² Menurut Winkel berpendapat bahwa minat belajar juga merupakan suatu kecenderungan yang menetap pada suatu subyek untuk merasa tertarik pada suatu bidang/hal tertentu dan merasa senang untuk selalu berkecimpung dalam bidang itu.⁴³ Kita tahu bahwasanya faktor yang mempengaruhi minat ada dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Minat belajar yang tinggi adalah salah satu pendorong keberhasilan dalam belajar. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi minat dari belajar peserta didik antara lain :

1. Keluarga
2. Teman sebaya
3. Lingkungan masyarakat
4. Cita-cita
5. Hobi
6. Fasilitas
7. Bahan pelajaran dan sikap guru.

Menurut Susanto faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa yaitu: motivasi, keluarga, peranan guru, sarana dan prasarana, teman

⁴² Ibid., 169-192.

⁴³ Ibid., 12-25.

pergaulan, dan media masa/media elektronik.⁴⁴ Begitu pula dalam hal minat, apabila seorang peserta didik bergaul, sering tidak diawasi orang tua dan suka terhadap *game online* tentu peserta didik tersebut juga akan suka terhadap *game online* juga. Begitu juga sebaliknya apabila peserta didik bergaul pada teman yang minat atau senang terhadap suatu pelajaran, serta lingkungan yang ditempati adalah orang-orang yang mau belajar khususnya lingkungan keluarga maka tidak menutup kemungkinan prestasi akademik siswa tersebut akan mengalami kenaikan.

⁴⁴ Al Nizar Dan Siti Hajaroh, "Pengaruh Intensitas Penggunaan Game Gadget," *PGMI* 11, no. 2 (2019): 169–192.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian merupakan strategi yang mengatur latar belakang penelitian, agar peneliti memperoleh data yang valid sesuai dengan karakteristik variabel dan tujuan penelitian.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, yakni suatu jenis hasil penelitian yang disajikan dalam bentuk deskripsi dengan menggunakan angka statistik yang didapatkan dari perhitungan skor dalam angket yang sudah diisi oleh siswa. Menurut Sugiono, metode kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang ditetapkan.⁴⁵

Jenis penelitian ini merupakan penelitian korelasional (*correlational studies*) yaitu penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara dua variabel atau lebih. Dalam penelitian ini terdapat tiga variabel yaitu bermain *game online* (variabel X1), minat belajar (variabel X2) dan prestasi belajar (variabel Y).

Peneliti memilih jenis penelitian studi korelasi karena dianggap sebagai jenis penelitian yang tepat, efektif, dan efisien untuk mendapatkan data atau informasi yang akurat tentang pengaruh bermain *game online* dan minat belajar terhadap prestasi belajar PAI siswa kelas XI di SMAN I Ngadiluwih.

⁴⁵ Yunita Kumalasari, "*Hubungan Intensitas Pergaulan Teman Sebaya dan Motivasi Belajar dengan Prestasi Belajar PKN Pada Siswa Kelas III SDN Se-Gugus 3 Kecamatan Prambanan Kabupaten Sleman*" (Skripsi, UIN Yogyakarta, Yogyakarta, 2015), 54.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Sujarweni, populasi adalah keseluruhan jumlah yang terdiri atas obyek subyek yang mempunyai karakteristik dan kualitas tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk diteliti dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁴⁶

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMAN 1 Ngadiluwih dengan jumlah siswa keseluruhan untuk kelas XI adalah 245 siswa.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang mempunyai ciri-ciri atau keadaan tertentu yang akan diteliti. Menurut Sugiyono, sampel adalah bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.⁴⁷ Dalam menentukan jumlah sampel yang dipilih, peneliti menggunakan tingkat kesalahan 10% dengan menggunakan rumus Slovin.⁴⁸

Adapun penelitian ini menggunakan rumus Slovin karena dalam pengambilan sampel, jumlahnya harus mewakili agar hasil penelitian dapat digeneralisasikan dan perhitungannya pun tidak memerlukan tabel jumlah sampel, namun dapat dilakukan dengan rumus dan perhitungan sederhana.

Rumus Slovin untuk menentukan sampel sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1+N(e)^2}$$

⁴⁶ Puput Anisah, *“Pengaruh Kualitas Pelayanan dan Persepsi Harga Terhadap Kepuasan Konsumen di Waroeng Kombi Kota Mojokerto”* (Skripsi, STKIP PGRI Jombang, Jombang, 2018), 33.

⁴⁷ Ibid.

⁴⁸ Imam Al Qadr Sidiq, *“Pengaruh Pergaulan Teman Sebaya Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar Gugus Gajah Mada Kecamatan Tanon Kabupaten Sragen”* (Skripsi, UNY, Yogyakarta, 2016), 32.

Keterangan:

n = ukuran sampel/jumlah responden

N = ukuran populasi

e = batas toleransi kesalahan (*error*)

Dari populasi berjumlah 245 siswa maka dapat dihitung besaran sampel yang digunakan sebagai berikut:

$$n = \frac{245}{1+245(0,1)^2}$$

$$= \frac{245}{3,45} = 71,014 \text{ dibulatkan menjadi } 72 \text{ subjek.}$$

Berdasarkan perhitungan sampel tersebut, sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 72 peserta didik kelas XI SMAN 1 Ngadiluwih. Adapun teknik pengambilan sampel yang peneliti gunakan adalah teknik acak sederhana "*Simpel Random Sampling*", yaitu teknik pengambilan sampel dari anggota populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan tingkatan yang ada dalam populasi itu.⁴⁹

C. Pengumpulan Data

Data penelitian kuantitatif dikumpulkan dari sumber yang disebut responden peneliti. Pengumpulan data dapat dilihat dari berbagai sumber dan berbagai cara. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

⁴⁹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta:Rineka Cipta, 2003) 236.

1. Angket (kuesioner)

Menurut Sugiono, kuesioner merupakan pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis pada responden untuk dijawabnya.⁵⁰

Dalam penelitian ini, peneliti memberikan angket lewat link dengan menggunakan bantuan *software google form* kepada siswa kelas XI SMAN 1 Ngadiluwih untuk menggali data tentang bermain *game online* dan minat belajar yang berupa pernyataan kepada responden dengan memberi tanda centang pada jawaban yang sesuai dengan keadaan dirinya.

Angket penelitian ini digunakan untuk mendapatkan data dari responden yaitu siswa kelas XI SMAN 1 Ngadiluwih tentang bermain *game online* dan minat belajar.

2. Dokumentasi

Menurut Suharsimi Arikunto, dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, agenda, dan sebagainya.⁵¹ Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, dan karya-karya monumental dari seseorang.

Dokumentasi penelitian ini digunakan untuk memperoleh data mengenai gambaran umum objek penelitian yang meliputi visi, misi dan tujuan SMAN 1 Ngadiluwih, identitas SMAN 1 Ngadiluwih, sejarah singkat berdirinya

⁵⁰ Puput Anisah, “Pengaruh Kualitas Pelayanan dan Persepsi Harga Terhadap Kepuasan Konsumen di Waroeng Kombi Kota Mojokerto” (Skripsi, STKIP PGRI Jombang, Jombang, 2018), 35.

⁵¹ Suharsimi Arikunto, “Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek” (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 274.

SMAN 1 Ngadiluwih, letak geografis SMAN 1 Ngadiluwih, dan data jumlah siswa serta data nilai raport mata pelajaran PAI semester ganjil siswa kelas XI SMAN 1 Ngadiluwih.

D. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini, angket atau kuisisioner digunakan untuk memperoleh informasi tentang bermain *game online* dan minat belajar.

1. Angket (Kuesioner)

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden. Selain itu, kuesioner juga cocok digunakan bila jumlah responden cukup besar dan tersebar di wilayah yang luas.

Instrumen yang digunakan yakni angket jenis tertutup dengan menggunakan skala likert. Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan skala likert mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif yang dapat berupa kata-kata.⁵² Berdasarkan pendapat tersebut, maka instrumen angket dalam penelitian ini dibuat dalam bentuk *checklist* (mendaftar) dengan masing-masing soal akan diberi empat alternatif jawaban persetujuan atau kesesuaian. Untuk itu, di setiap pernyataan dalam angket terdapat kategori penskoran sebagai berikut:

No.	Jawaban	Item	
		Favourable	Unfavourable
1.	Selalu	4	1

⁵² Indragiri, *Kecerdasan Optimal* (Yogyakarta: Starbooks, 2010), 95.

2.	Sering	3	2
3.	Kadang-kadang	2	3
4.	Tidak pernah	1	4

Keterangan: Favourable = pernyataan positif

Unfavourable = pernyataan negatif

Adapun *blue-print* atau instrumen kisi-kisi yang akan dijadikan acuan pada butir soal angket pada tabel berikut:

Tabel 3.1

Blue-print bermain game online

Variabel	Indikator	Item Pertanyaan		Jumlah
		<i>Favourable</i>	<i>Unfavourable</i>	
Bermain <i>Game</i> <i>Online</i>	1. Frekuensi Bermain Game	2,4,5,6	1,3	6
	2. Jenis Permainan	9,10	7,8	4
	3. Kecanduan Bermain Game	13	11,12,14	4
	4. Tujuan Bermain Game	15,16,18	17	4
Jumlah		10	8	18

Tabel 3.2

Blue-print Minat Belajar

Variabel	Indikator	Item Pertanyaan		Jumlah
		<i>Favourable</i>	<i>Unfavourable</i>	
Minat Belajar	1. Perhatian	1,3,5	2,4	5
	2. Ketertarikan	6,9	7,8	4
	3. Rasa senang	10,11,14	12,13	5
	4. Partisipasi	17	15,16,18	4
Jumlah		9	9	18

2. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan penulis untuk mengumpulkan data-data yang berhubungan dengan penelitian seperti dokumen, catatan harian, dan lain sebagainya. Dalam penelitian ini, dokumentasi digunakan untuk memperoleh data mengenai gambaran umum objek penelitian yang meliputi visi, misi dan tujuan SMAN 1 Ngadiluwih, identitas SMAN 1 Ngadiluwih, sejarah singkat berdirinya SMAN 1 Ngadiluwih, letak geografis SMAN 1 Ngadiluwih, dan data jumlah siswa serta data nilai raport mata pelajaran PAI semester ganjil siswa kelas XI SMAN 1 Ngadiluwih.

E. Analisis Data

Analisis data merupakan proses penyederhanaan data ke dalam bentuk yang lebih mudah dibaca dan dipresentasikan. Data yang diperoleh dari hasil penelitian ini akan dianalisis dalam beberapa tahap, yaitu:

1. Uji Validitas

Validitas atau kesahihan menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur mampu mengukur apa yang ingin diukur.⁵³ Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan bantuan program SPSS versi 20 dengan rumus *Pearson Product Moment*. Korelasi *product moment* menggunakan rumus berikut:

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

⁵³ Syofian Siregar, *Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif* (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), 75.

Keterangan:

r = koefisien korelasi

x = variabel yang mempengaruhi

y = variabel yang dipengaruhi

n = jumlah sampel

Pengambilan keputusan untuk menentukan item yang valid menggunakan r_{hitung} dibandingkan dengan r_{tabel} . Apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka item tersebut dikatakan valid. Akan tetapi jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka item tersebut dikatakan tidak valid.

2. Uji Reliabilitas

Berdasarkan pendapat Suharsimi Arikunto, reliabilitas menunjuk pada suatu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Instrumen yang reliabel diharapkan dapat mengungkapkan data yang bisa dipercaya.⁵⁴ Pengujian reliabilitas instrumen bermain *game online* dan minat belajar digunakan rumus *Cronbath Alpha*.

Rumus reliabilitas metode *Cronbath Alpha* adalah:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum S_i^2}{S^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = reliabilitas instrumen

n = jumlah soal

⁵⁴ Yunita Kumalasari, "Hubungan Intensitas Pergaulan Teman Sebaya dan Motivasi Belajar dengan Prestasi Belajar PKN Pada Siswa Kelas III SDN Se-Gugus 3 Kecamatan Prambanan Kabupaten Sleman" (Skripsi, UIN Yogyakarta, Yogyakarta, 2015), 65.

$\sum S_i^2$ = jumlah varian skor soal

S_i^2 = varian total

Instrumen dikatakan reliabel apabila $\alpha \geq 0,60$. Sebaliknya, jika $\alpha < 0,60$ maka instrumen tersebut dinyatakan tidak reliabel. Untuk menentukan kriteria indeks reliabilitas adalah sebagai berikut:⁵⁵

Tabel 3.3
Kriteria Indeks Reliabilitas

No.	Interval	Kriteria Keandalan
1	<0,200	Sangat Lemah
2	0,200-0,399	Lemah
3	0,400-0,599	Cukup Lemah
4	0,600-0,799	Kuat
5	0,800-1,000	Sangat Kuat

3. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sebaran data terdistribusi normal atau tidak. Jika data berdistribusi normal maka dapat menggunakan uji statistik berjenis parametrik. Apabila data tidak berdistribusi normal maka menggunakan uji statistik nonparametrik.⁵⁶ Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan rumus *Kolmogorov Smirnov* dengan bantuan komputer program SPSS versi 20.

Hasil perhitungan dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi $\alpha \geq 0,05$. Sebaliknya, data dikatakan tidak berdistribusi normal apabila $\alpha < 0,05$. Agar dapat dilakukan analisis data selanjutnya, maka data yang diteliti harus berdistribusi normal.

⁵⁵ Singarimbun, Masri dan Sodyan Efendi, *Metode Penelitian Survey* (Jakarta: LP3ES, 1995), 81.

⁵⁶ Syofian Siregar, *Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif* (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), 153.

4. Uji Hipotesis

Analisis dalam penelitian ini dilakukan setelah data terkumpul. Proses analisis data merupakan langkah untuk memperoleh jawaban permasalahan penelitian. Analisis data yang digunakan terdiri dari regresi linier sederhana untuk mengetahui pengaruh variabel bebas dan variabel terikat, regresi linier berganda untuk mengetahui pengaruh variabel bebas secara bersama-sama terhadap variabel terikat. Adapun analisis statistik dalam penelitian ini dijelaskan secara terperinci sebagai berikut:

a. Regresi Linier Sederhana

Regresi linier sederhana digunakan hanya untuk satu variabel bebas dan satu variabel terikat.⁵⁷ Analisis ini digunakan untuk mengetahui pengaruh bermain *game online* (hipotesis I) dan minat belajar (hipotesis II). Rumus persamaan regresi linier sederhana adalah sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

Y = prestasi belajar

a = konstanta

X = bermain *game online*/minat belajar

Setelah membuat persamaan regresi linier sederhana kemudian mencari korelasi antara X1 dan X2 dengan Y serta menguji signifikansi

⁵⁷ Syofian Siregar, *Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif* (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), 379.

menggunakan uji t yang bertujuan untuk mengetahui secara parsial signifikansi antar variabel.

Perhitungan regresi linier sederhana ini menggunakan bantuan SPSS versi 20. Dasar pengambilan keputusan dalam analisis regresi dengan melihat nilai signifikan. Jika nilai signifikan lebih kecil dari alpha 0,05 maka H_a diterima. Akan tetapi jika nilai signifikan lebih besar dari alpha 0,05 maka H_a ditolak.⁵⁸

b. Regresi Linier Berganda

Menurut Siregar, regresi linier berganda merupakan pengembangan dari regresi linier sederhana, yaitu sama-sama alat yang dapat digunakan untuk melakukan prediksi permintaan di masa yang akan datang, berdasarkan data masa lalu atau untuk mengetahui pengaruh satu atau lebih variabel bebas terhadap satu variabel terikat.⁵⁹

Dalam penelitian ini, regresi digunakan untuk menentukan prestasi belajar (Y) yang disebabkan oleh bermain *game online* (X_1) dan minat belajar (X_2). Rumus persamaan regresi linier berganda adalah sebagai berikut:

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2$$

Keterangan:

Y = prestasi belajar

a = konstanta

b = koefisien regresi

⁵⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Kombinasi* (Bandung: Alfabeta, 2012), 231.

⁵⁹ *Ibid.*, 405.

X_1 = bermain *game online*

X_2 = minat belajar

Perhitungan regresi linier berganda ini menggunakan bantuan SPSS versi 20. Hasil SPSS muncul dalam bentuk tabel dan histogram. Untuk mengetahui apakah variabel bebas secara simultan atau bersama-sama berpengaruh secara signifikan terhadap variabel terikat, maka menggunakan uji F. Jika nilai signifikansi lebih kecil dari alpha 0,05 maka H_a diterima. Akan tetapi jika nilai signifikansi lebih besar dari alpha 0,05 maka H_a ditolak.⁶⁰

c. Uji Koefisien Determinasi

Analisis determinasi dalam digunakan untuk mengetahui persentase sumbangan pengaruh variabel bebas (X_1 dan X_2) secara serentak terhadap variabel terikat (Y). Koefisien ini menunjukkan seberapa besar persentase variasi variabel bebas yang digunakan dalam model mampu menjelaskan variasi variabel terikat. Perhitungan uji koefisien determinasi menggunakan bantuan SPSS versi 20 yang hasilnya bisa dilihat pada bagian tabel Model Summary.

Jika R Square atau R^2 sama dengan 0, maka tidak ada sedikitpun persentase sumbangan pengaruh yang diberikan variabel bebas terhadap variabel terikat, atau variasi variabel bebas yang digunakan dalam model tidak menjelaskan sedikitpun variasi variabel terikat. Sebaliknya, apabila R Square atau R^2 sama dengan 1, maka persentase sumbangan pengaruh

⁶⁰ Emilia Khumairo Syafi'i, "Pengaruh Lingkungan Keluarga dan Teman Sebaya Terhadap Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran PAI Siswa Kelas VIII Di SMPN 1 Tutur Kabupaten Pasuruan dan SMPN 13 Kota Malang", (Skripsi, UIN Maulana Malik Ibrahim, Malang, 2018), 86.

yang diberikan variabel bebas terhadap variabel terikat adalah sempurna, atau variasi variabel bebas yang digunakan dalam model menjelaskan 100% variasi variabel terikat.⁶¹

⁶¹ Puput Anisah, “Pengaruh Kualitas Pelayanan dan Persepsi Harga Terhadap Kepuasan Konsumen di Waroeng Kombi Kota Mojokerto”, (Skripsi, STKIP PGRI Jombang, Jombang, 2018), 47.