

**PENGARUH KECANDUAN *GAME ONLINE* TERHADAP
KEDISIPLINAN BELAJAR PAI SISWA DI SMK AL-AMIEN KEDIRI**

SKRIPSI



OLEH

M. MAULANA AFIFUR ROCHMAN

NIM. 932129019

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

2023

**PENGARUH KECANDUAN *GAME ONLINE* TERHADAP
KEDISIPLINAN BELAJAR PAI SISWA DI SMK AL-AMIEN KEDIRI**

SKRIPSI

Diajukan kepada

Institut Agama Islam Negeri Kediri
untuk memenuhi salah satu persyaratan
dalam menyelesaikan program Sarjana

Oleh

M. Maulana Afifur Rochman

932129019

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KEDIRI
2023**

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh M. Maulana Afifur Rochman ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Kediri, 07 Juni 2023

Pembimbing I



Ummiy Fauziah Laili, M.Si.
NIP. 198306062011012012

Kediri, 07 Juni 2023

Pembimbing II



Nila Zaimatus Septiana, M.Pd.
NIDN. 2021098701

Kediri, 03 Juli 2023

NOTA DINAS

Nomor :

Lampiran : 4 (Empat) Berkas

Hal : Bimbingan Skripsi

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah

Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri

di-

Jl. Sunan Ampel No.07 Ngronggo, Kediri

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Memenuhi permintaan Bapak/Ibu Dekan untuk penyusunan skripsi mahasiswa di bawah ini:

Nama : M. Maulana Afifur Rochman

NIM : 932129019

Judul : PENGARUH KECANDUAN *GAME ONLINE* TERHADAP KEDISIPLINAN BELAJAR PAI SISWA DI SMK AL-AMIEN KEDIRI

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 di ujikan dalam sidang munaqasah.

Demikian agar maklum dan atas kesediaan Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Pembimbing I



Ummiy Fauziah Laili, M.Si.
NIP. 198306062011012012

Pembimbing II



Nila Zaimatus Septiana, M.Pd.
NIDN. 2021098701

Kediri, 03 Juli 2023

NOTA PEMBIMBING

Nomor :

Lampiran : 4 (Empat) Berkas

Hal : Penyerahan Skripsi

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah

Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri

di-

Jl. Sunan Ampel No.07 Ngronggo, Kediri

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Bersama ini kami kirimkan berkas skripsi mahasiswa:

Nama : M. Maulana Afifur Rochman

NIM : 932129019

Judul : *PENGARUH KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP KEDISIPLINAN BELAJAR PAI SISWA DI SMK AL-AMIEN KEDIRI*

Setelah diperbaiki materi dan susunannya sesuai dengan beberapa petunjuk dan tuntunan yang telah diberikan dalam sidang munaqasah yang dilaksanakan pada tanggal 27 Juni 2023, kami dapat menerima dan menyetujui hasil perbaikannya.

Demikian agar maklum adanya.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Pembimbing I

Pembimbing II



Ummiy Fauziyah Laili, M.Si.
NIP. 198306062011012012



Nila Zaimatus Septiana, M.Pd.
NIDN. 2021098701

HALAMAN PENGESAHAN

PENGARUH KECANDUAN *GAME ONLINE* TERHADAP KEDISIPLINAN BELAJAR PAI SISWA DI SMK AL-AMIEN KEDIRI

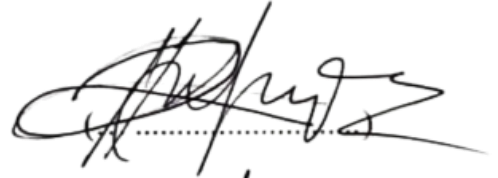
M. MAULANA AFIFUR ROCHMAN
932129019

Telah diujikan di depan Sidang Munaqasah Institut Agama Islam Negeri (IAIN)
Kediri pada tanggal 27 Juni 2023

Tim Penguji,

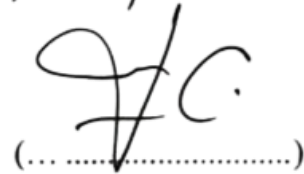
1. Penguji Utama

Dr.Noer Hidayah, M.Si.
NIP. 197601092005012002



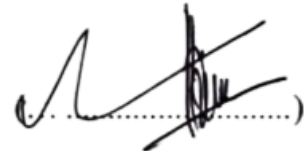
2. Penguji I

Ummiy Fauziah Laili, M.Si.
NIP. 1983060620111012012



3. Penguji II

Nila Zaimatus Septiana, M.Pd.
NIDN. 2021098701



Kediri, 03 Juli 2023

Dekan Fakultas



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



HALAMAN MOTTO

Lebih baik mencoba daripada tidak sama sekali.

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : M. Maulana Afifur Rochman

NIM : 932129019

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Tarbiyah

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar tulisan saya, dan bukan merupakan plagiasi baik sebagian atau seluruhnya. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil dari plagiasi, baik sebagian atau seluruhnya, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Kediri, 03 Juli 2023

Yang membuat pernyataan



M. Maulana Afifur Rochman

HALAMAN ABSTRAK

M. MAULANA AFIFUR ROCHMAN, Dosen Pembimbing UMMIY FAUZIYAH LAILI, M.Si. dan NILA ZAIMATUS SEPTIANA, M.Pd., Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Kedisiplinan Belajar PAI Siswa di SMK Al-Amien Kediri, Skripsi, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah, IAIN Kediri, 2023.

Kata kunci: Kecanduan *Game Online*, Kedisiplinan Belajar PAI

Kecanduan *Game Online* adalah sebuah kondisi dimana seseorang diperbudak oleh kebiasaan yang sangat kuat dan tidak lepas dari bermain *game online*. Dari waktu ke waktu, akan terjadi peningkatan frekuensi, durasi, atau jumlah yang melakukannya, terlepas dari efek negatifnya bagi individu tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kecanduan *game online* terhadap kedisiplinan belajar PAI siswa di SMK Al-Amien.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian korelasi. Teknik sampling yang digunakan adalah total sampling dengan populasi penelitian ini memperoleh sumber data dari seluruh siswa kelas X-XII jurusan Otomotif di SMK Al-Amien berjumlah 86 siswa. Dalam penelitian ini penulis menggunakan teknik analisis regresi linear sederhana yang sudah dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji linearitas.

Hasil penelitian yang dilakukan, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa pengaruh kecanduan *game online* dengan kedisiplinan belajar PAI siswa memiliki hubungan yang kuat. Hal ini dibuktikan dengan hasil nilai perhitungan *Pearson Correlation* yang menunjukkan angka sebesar -0,918 dengan signifikan 0,000. Kemudian tingkat hubungan antara variabel kecanduan *game online* dan kedisiplinan Belajar PAI termasuk kedalam kategori yang sangat kuat. Hal ini diperoleh dari *Pearson Correlation* sebesar -0,918 terletak diantara 0,80-1,000. Serta didapatkan nilai keofisiensi determinasi R (*R Square*) adalah sebesar 0,844 atau 84,4%. Hal ini menunjukkan bahwa kecanduan *game online* berpengaruh terhadap kedisiplinan belajar PAI yaitu sebesar 84,4 % dan sisanya dipengaruhi faktor lain.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah rasa syukur yang tiada henti untuk semua nikmat yang telah Allah SWT berikan dalam kehidupan saya, atas berkah rahmat dan taufik-Nya saya dapat menyelesaikan skripsi ini, dan saya persembahkan untuk:

1. Kedua orang tua saya Bapak Hadi Siswanto dan Ibu Nur Cholifah yang selalu memberikan semangat dan dukungannya serta mendoakan saya setiap waktu supaya saya bisa menyelesaikan studi S1 ini dengan baik.
2. Yang terhormat dosen pembimbing Ummiy Fauziah Laili, M.Si. dan Nila Zaimatus Septiana, M.Pd. yang selalu sabar memberikan arahan, ilmu serta masukannya, saya ucapkan banyak terima kasih.
3. Untuk semua penghuni kontrakan Al-Aman Kelurahan Betet. Terima kasih atas kekeluargaannya selama berada di Kediri.
4. Untuk Fitriana Ika Maulida orang spesial yang selalu menemani dalam suka dan duka dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Teruntuk seluruh sahabat dan teman-teman yang telah memberikan support yang luar biasa, mendengarkan segala keluh kesah, memberikan solusi, mendoakan, menyemangati, menemani dan menghibur dalam penyelesaian skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas rahmat dan karunia yang dilimpahkanNya, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi ini mengungkapkan Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Kedisiplinan Belajar PAI Siswa di SMK Al-Amien Kediri.

Penulis menyampaikan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada berbagai pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Ucapan terima kasih penulis sampaikan terutama kepada yang terhormat:

1. Dr. Wahidul Anam, M.Ag. selaku Rektor IAIN Kediri.
2. Prof. Dr. Hj. Munifah, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Kediri.
3. Moh. Zaenal Fanani, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam.
4. Ummiy Fauzuyah Laili, M.Si. dan Nila Zaimatus Septiana, M.Pd., selaku dosen pembimbing I dan II yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi dalam penyelesaian skripsi.
5. Drs. H. Achmad Kirom selaku Kepala Sekolah SMK Al-Amien beserta seluruh karyawan yang telah berpartisipasi membantu kelancaran selama penelitian.
6. Bapak Suud selaku guru PAI di SMK Al-Amien dan seluruh siswa SMK Al-Amien yang telah berpartisipasi membantu kelancaran selama penelitian.
7. Bapak Hadi Siswanto dan Ibu Nur Cholifah selaku orang tua yang telah memberikan doa dan dukungan kepada penulis untuk menyelesaikan studi.
8. Teman-teman seangkatan tahun 2019, khususnya Pendidikan Agama Islam dan berbagai pihak yang tidak dapat disebut satu per satu, yang telah memberikan motivasi dan dukungan moril sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Penulis hanya mampu mendoakan, semoga amal kebaikan dari berbagai pihak tersebut mendapat pahala yang berlipat ganda dari Allah SWT. Semoga karya tulis ini bermanfaat bagi penulis khususnya, dan pembaca pada umumnya. Amin.

Kediri, 29 Desember 2022

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
NOTA DINAS	iv
NOTA PEMBIMBING	v
HALAMAN PENGESAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	viii
HALAMAN ABSTRAK	ix
HALAMAN PERSEMBAHAN	x
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	6
E. Batasan Penelitian	7
F. Penelitian Terdahulu.....	8
G. Definisi Operasional.....	9

BAB II LANDASAN TEORI	11
A. Deskripsi Teori	11
B. Kerangka Berpikir	22
C. Hipotesis Penelitian	24
BAB III METODE PENELITIAN	25
A. Rancangan Penelitian	25
B. Populasi dan Sampel	25
C. Teknik Pengumpulan Data	27
D. Instrumen Penelitian	27
E. Teknik Analisis Data	33
BAB IV PAPARAN DATA DAN TEMUAN PENELITIAN	38
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	38
B. Validasi Instrumen	40
C. Deskripsi Data	45
D. Analisis Data	48
BAB V PEMBAHASAN	54
A. Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Kedisiplinan Belajar PAI di SMK Al-Amien Kediri	54
BAB VI PENUTUP	57
A. Simpulan	57
B. Saran	57
DAFTAR PUSTAKA	59
LAMPIRAN	63
RIWAYAT HIDUP	41

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	24
-------------------------------------	----

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Skor Alternatif Jawaban.....	28
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Angket Kecanduan <i>Game Online</i> Menurut Griffiths dan Davies Variabel (X)	28
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Angket Kedisiplinan Belajar Menurut Daryanto Variabel (Y)	29
Tabel 3. 4 Interpretasi Sederhana terhadap Besarnya Korelasi <i>Product Moment</i> (r_{xy})	31
Tabel 3. 5 Kriteria Analisis Deskriptif Persentase Skala Respon	35
Tabel 4. 1 Hasil Uji Coba Validitas dengan Aitem Total	40
Tabel 4. 2 Hasil Uji Reliabilitas Variabel Kedisiplinan Belajar PAI dan Kecanduan <i>Game Online</i>	41
Tabel 4. 3 Hasil Setelah Uji coba Kecanduan <i>Game Online</i>	42
Tabel 4. 4 Hasil Setelah Uji coba Skala Kedisiplinan Belajar PAI	43
Tabel 4. 5 Uji Reliabilitas Kecanduan <i>Game Online</i>	44
Tabel 4. 6 Uji Reliabilitas Kedisiplinan Belajar PAI.....	44
Tabel 4. 7 Deskripsi Variabel Kecanduan <i>Game Online</i>	45
Tabel 4. 8 Kriteria Analisis Deskriptif Persentase Kecanduan <i>Game Online</i>	46
Tabel 4. 9 Deskripsi Variabel Kedisiplinan Belajar PAI.....	47
Tabel 4. 10 Kriteria Analisis Deskriptif Persentase Kedisiplinan Belajar PAI.....	47
Tabel 4. 11 Hasil Uji Normalitas Data.....	48
Tabel 4. 12 Hasil Uji Linearitas	49
Tabel 4. 13 Koefisiensi Korelasi Nilai R	50
Tabel 4. 14 Hasil Uji Korelasi.....	50
Tabel 4. 15 Hasil Uji Regresi Linier Sederhana	51
Tabel 4. 16 Hasil Uji Regresi Sederhana Setelah Data Diolah	52
Tabel 4. 17 Hasil Uji F.....	52

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Angket Kedisiplinan Belajar PAI.....	64
Lampiran 2. Angket Kecanduan <i>Game Online</i>	66
Lampiran 3. Lembar Validasi Angket Kedisiplinan Belajar PAI	68
Lampiran 4. Lembar Validasi Angket Kecanduan <i>Game Online</i>	70
Lampiran 5. Hasil Tabulasi Data Uji Coba Instrumen.....	72
Lampiran 6. Hasil Tabulasi Kedisiplinan Belajar PAI.....	74
Lampiran 7. Hasil Tabulasi Kecanduan <i>Game Online</i>	76
Lampiran 8. Surat Izin Penelitian.....	78
Lampiran 9. Surat Keterangan Selesai Penelitian	79