

**PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP PERILAKU
BELAJAR SISWA KELAS XI DI SMK NEGERI 1
PANGKALPINANG**



SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)**

Oleh:

FAHMI ZAKI

1611077

Fakultas: Tarbiyah

Program Studi: Pendidikan Agama Islam

Kepada:

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)

SYAIKH ABDURRAHMAN SIDDIK

BANGKA BELITUNG

2020

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fahmi Zaki

NIM : 1611077

Fakultas : Tarbiyah

Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh *Game Online* Terhadap Perilaku Belajar Siswa Kelas XI di SMK Negeri 1 Pangkalpinang” ini adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri, dan bukan merupakan karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi mana pun. Sepanjang pengetahuan saya, tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali yang secara tertulis dijadikan acuan/kutipan dalam naskah skripsi ini.

Bangka, September 2020

Yang menyatakan



Fahmi Zaki

NIM. 161107



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
SYAIKH ABDURRAHMAN SIDDIK BANGKA BELITUNG
FAKULTAS TARBIYAH

Jl. MentokKM13, Desa Petaling Banjar 33173, Email:
stain_sasbabel@yahoo.com

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal: Skripsi

Saudara/i Fahmi Zaki

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah
IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung
di Bangka

Assalamu 'alaikum Wr. Wb

Setelah membaca, mencermati, dan melakukan beberapa kali bimbingan serta mengadakan perbaikan seperlunya, baik dari segi isi, bahasa, maupun teknik penulisan, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi mahasiswa di bawah ini:

Nama : Fahmi Zaki

NIM : 1611077

Prodi : Pendidikan Agama Islam (PAI)

Judul : Pengaruh *Game Online* Terhadap Perilaku Belajar Siswa Kelas XI di SMK Negeri 1 Pangkalpinang

Telah diajukan kepada Fakultas Tarbiyah IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung untuk memenuhi salah satu dari syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd). Harap kami, semoga dalam waktu dekat skripsi ini dapat dimunaqasyahkan.

Demikian dan harap maklum. Atas segala perhatiannya diucapkan banyak terima kasih.

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb

Pembimbing I

M. Edy Waluyo, M.S.I

NIP. 19750107209011006

Bangka, September 2020

Pembimbing II

Misbahul Munir, M.Hum

NIDN. 202708910



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
SYAIKH ABDURRAHMAN SIDDIK BANGKA BELITUNG
FAKULTAS TARBIYAH
Jl. MentokKM13, Desa Petaling Banjar 33173, Email:
stain_sasbabel@yahoo.com

NOTA DINAS KONSULTAN

Hal: Skripsi

Saudara/i Fahmi Zaki

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah
IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung
di Bangka

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah membaca, mencermati, dan melakukan beberapa kali bimbingan serta mengadakan perbaikan seperlunya, baik dari segi isi, bahasa, maupun teknik penulisan, maka kami selaku Konsultan berpendapat bahwa skripsi mahasiswa di bawah ini:

Nama : Fahmi Zaki

NIM : 1611077

Prodi : Pendidikan Agama Islam (PAI)

Judul : Pengaruh *Game Online* Terhadap Perilaku Belajar Siswa Kelas XI di SMK Negeri 1 Pangkalpinang

Telah dapat diajukan kepada Fakultas Tarbiyah IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung untuk memenuhi salah satu dari syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd)

Demikian dan harap maklum. Atas segala perhatiannya diucapkan banyak terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Konsultan I

Dr. Hadarah, M.Ag

NIP.1967122220212202

Bangka, 15 November 2020

Konsultan II

Syarifah H.R Dg. Tujuh, M.A

NIDN. 202110870q



KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
SYAIKH ABDURRAHMAN SIDDIK BANGKA BELITUNG
FAKULTAS TARBIYAH

Jalan Raya Petaling Km. 13 Kee. Mendo Barat. Kab. Bangka, Prov. Kep. Bangka Belitung
E-Mail: humas@iainsasbabel.ac.id, Website: www.iainsasbabel.ac.id
BANGKA 33173

PENGESAHAN

Nomor: 263.B9/FT/PP.00.9/11/2020

Skripsi dengan judul: Pengaruh *Game Online* terhadap Perilaku Belajar Siswa Kelas XI di SMK Negeri 1 Pangkalpinang

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : Fahmi Zaki

NIM : 1611077

Fakultas : Tarbiyah

Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)

telah dimunaqasyahkan pada hari: Rabu, tanggal 04 November 2020 dengan nilai B (82,25), dan dinyatakan sah dan diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar S.Pd.

DEWAN SIDANG MUNAQASYAH

Pembimbing I,

Muhammad Edy Waluyo, M.S.I
NIP. 19750107 200901 1 006

Penguji I,

Dr. Hadarah, M.Ag.
NIP. 19671222 200212 2 002

Ketua Panitia

Komariah, S.Psi., M.Pd
NIDN. 2021059102

Pembimbing II,

Misbahul Munir, M.Hum
NIDN. 2027089101

Penguji II,

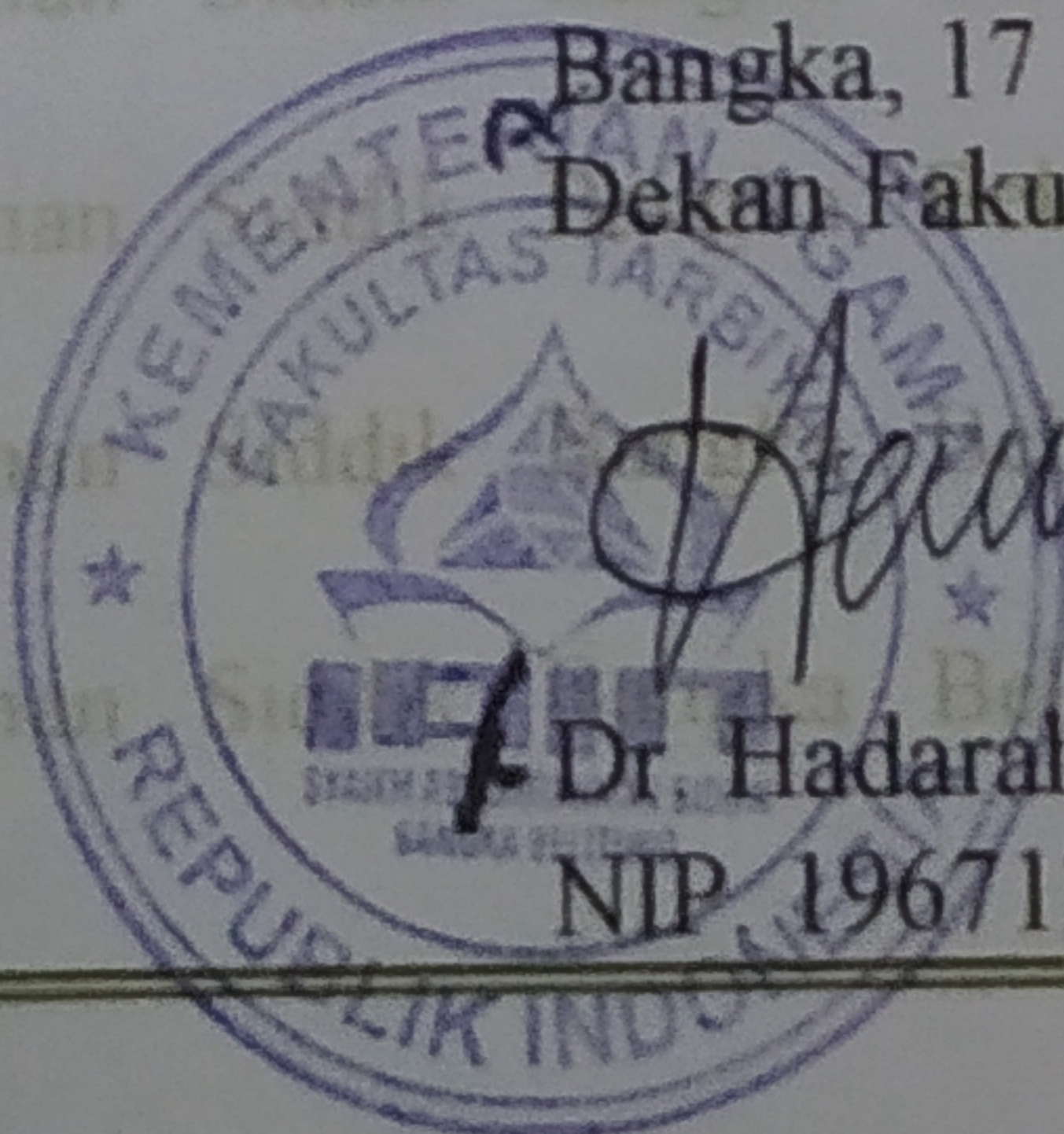
Syarifah HR. Dg Tujuh, M.A
NIDN. 2021108702

Bangka, 17 November 2020

Dekan Fakultas Tarbiyah,

Dr. Hadarah, M.Ag

NIP. 19671222 200212 2 002



MOTTO

“Jangan menyerah meskipun gagal, karena kegagalan merupakan guru terbaik untuk memberikan pembelajaran bahwa sukses bukan hanya tentang sebuah pemikiran melainkan perbuatan ”

(penulis)

"Sukses adalah guru terburuk. Sukses menggoda orang yang tekun ke dalam pemikiran bahwa mereka tidak pernah gagal"

(Bill Gates)

“Tidak ada kesuksesan melainkan pertolongan Allah”

(Q.S Hud: 88)

“Kerahkan hati, pikiran, dan jiwamu ke dalam aksimu yang paling kecil sekalipun. Inilah rahasia kesuksesan”

(Swami Sivananda)

“ Everyone have their own magical power. Just your best”

(Sarah BR)

PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP PERILAKU BELAJAR SISWA KELAS XI DI SMK NEGERI 1 PANGKALPINANG

Fahmi Zaki
Fakultas Tarbiyah
Institut Agama Islam Negeri
Syaikh Abdurrahman Siddik
Bangka Belitung

Abstrak

Semakin pesatnya kemajuan pada era teknologi yang serba digital saat ini, kita tidak akan asing lagi ketika mendengar kata *game online*. *Game online* yang populer dimainkan oleh kalangan remaja dan peserta didik tentu akan berdampak pada perilaku belajar siswa. Penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian pada peserta didik yang bermain *game online* untuk mengetahui seberapa besar pengaruh yang diakibatkan dari bermain *game online* terhadap perilaku belajar siswa kelas XI. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dalam bentuk analisis deskriptif. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode angket skala *likert*, sedangkan teknik pengolahan datanya menggunakan bantuan *SPSS versi 16.0* dengan menggunakan rumus persamaan regresi linier sederhana. Setelah dilakukan penelitian, didapatkan sebuah kesimpulan bahwa skor rata-rata penggunaan *game online* (X) adalah tinggi, yaitu 115,73. Sedangkan rata-rata perilaku belajar siswa (Y) sedang, yaitu 78,07. Dari hasil pengolahan *SPSS* didapat nilai $t > (2,005 > 1,701)$. Serta besaran presentase pengaruh bermain *game online* terhadap perilaku belajar siswa kelas XI di SMK Negeri 1 Pangkalpinang yaitu 12,53%, sedangkan sisanya sebesar 87,47% dipengaruhi oleh faktor-faktor lainnya. Dengan demikian dinyatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yang artinya terdapat pengaruh yang signifikan *game online* terhadap perilaku belajar siswa kelas XI di SMK Negeri 1 Pangkalpinang.

Kata Kunci: *Game Online, Perilaku Belajar Siswa.*

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum, Wr.Wb

Alhamdulillah, segala puji dan syukur kehadirat Allah Swt. sang penguasa segala, karena dengan segala Rahmat dan Hidayah-Nya jualah Skripsi ini dapat diselesaikan. Demikian pula selawat beriring salam teruntuk Jujungan Besar Nabi Muhammad Saw. beserta para sahabatnya, yang telah membuka tabir jahiliyah sehingga terbentang jalan kebenaran yang terang, sebagai jalan keselamatan bagi umat manusia, semoga Nur yang terpancarkan tidak redup diterpa perkembangan zaman.

Penulisan skripsi ini merupakan kajian singkat tentang kebiasaan bermain *game online* sehari-hari yang dilakukan siswa dan dampaknya terhadap perilaku belajar siswa dikalangan peserta didik kelas XI SMK Negeri 1 Pangkalpinang. Penulis menyadari bahwa penyelesaian skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, pada kesempatan ini penulis mengucapkan rasa terima kasih kepada:

1. Dr. Zayadi, M.Ag, selaku Rektor IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung, beserta staf.
2. Dr. Hadarah, M.Ag, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung, beserta staf.
3. Dr. Cakrawala, M.Pd.I, selaku Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung, beserta staf.
4. Dr. H. Janawi, M.Ag, selaku Penasehat Akademik.
5. M. Edy Waluyo M.S.I, selaku Pembimbing I.
6. Misbahul Munir, M. Hum, selaku Pembimbing II.
7. Seluruh Dosen IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung.
8. Kepala sekolah, Wakil Ketua Kurikulum, seluruh Guru khususnya guru PAI, dan para Staf pegawai SMK Negeri 1 Pangkalpinang.
9. Rekan-rekan seperjuangan, yang telah membantu proses penyelesaian skripsi ini.

Ibarat pepatah, “tak ada gading yang tak retak”, demikianlah skripsi ini adanya, mungkin masih terdapat banyak kekurangan sana-sini. Namun demikian, terlepas dari berbagai kelemahan dan kekurangan, besar harapan penulis, skripsi ini bisa bermanfaat. Akhirnya, saran dan kritik yang membangun penulis harapkan demi perbaikan dan pengembangan skripsi ini.

Wassalamualaikum, Wr. Wb

Bangka, 29 September 2020

Fahmi Zaki

DAFTAR ISI

Halaman Judul	
Halaman Pernyataan	
Halaman Pengesahan	
Nota Dinas Pembimbing	
Nota Dinas Konsultan	
Motto	vi
Persembahan.....	vii
Abstrak.....	viii
Kata Pengantar	ix
Daftar isi.....	xi
Daftar Tabel.....	xiv
Daftar Gambar	xv
Daftar Lampiran.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Kegunaan Penelitian.....	4
E. Telaah Pustaka	5
F. Hipotesis	9
G. Sistematika Pembahasan.....	9

BAB II LANDASAN TEORI

A. <i>GameOnline</i>	11
1. Pengertian <i>Game Online</i>	11
2. Jenis-jenis <i>Game Online</i>	13
3. Dampak <i>Game Online</i>	15
B. Perilaku Belajar	18
1. Pengertian Pelaku Belajar	18
2. Teori-teori Belajar	20
3. Tipe-tipe Belajar	26

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	29
B. Metode Penelitian.....	29
C. Lokasi dan Waktu Penelitian	30
D. Variabel Penelitian	30
E. Populasi dan Sampel.....	31
F. Teknik Pengumpulan Data.....	33
G. Uji Instrumen Penelitian	36
H. Teknik Analisis Data	41
1. Mengolah dan Menghitung Skor Angket.....	42
2. Uji Prasyarat Analisis Data	43
3. Uji Regresi	45

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data.....	47
B. Hasil Penelitian	47
1. Pengaruh Bermain <i>Game Online</i>	44

2. Perilaku Belajar	47
C. Uji Prasyarat Analisis Data.....	51
1. Uji Normalitas	51
2. Uji Linearitas	52
3. Uji Heteroskedastisitas.....	54
D. Hasil dan Pembahasan	53
1. <i>Game Online</i> di Kalangan Siswa Kelas XI di SMK Negeri 1 Pangkalpinang	55
2. Perilaku Belajar Di Kalangan Siswa Kelas XI di SMK Negeri 1 Pangkalpinang	58
3. Pengaruh <i>Game Online</i> Terhadap Perilaku Belajar Siswa Kelas XI di SMK Negeri 1 Pangkalpinang.....	60
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	67
B. Saran	68
DAFTAR PUSTAKA	70

DAFTAR TABEL

Tabel III.1	Populasi Siswa Kelas XI SMK Negeri 1 Pangkalpinang.....	31
Tabel III.2	Kisi-kisi Instrumen <i>Game Online</i>	34
Tabel III.3	Kisi-kisi Instrumen Perilaku Belajar Siswa	35
Tabel III.4	Hasil Uji Validitas Angket <i>Game Online</i>	38
Tabel III.5	Hasil Uji Reabilitas <i>Game Online</i>	41
Tabel III.6	Interval Kategori Penggunaan <i>Game Online</i>	43
Tabel IV.1	Hasil Jawaban Angket <i>Game Online</i>	49
Tabel IV.2	Hasil Jawaban Angket Perilaku Belajar Siswa	50
Tabel IV.3	Hasil Uji Normalitas	52
Tabel IV.4	Hasil Uji Linieritas.....	53
Tabel IV.5	Hasil Uji Heterokedastisitas.....	54
Tabel IV.6	Deskriptif Skor Dari <i>Game Online</i>	55
Tabel IV.7	Data Interval <i>Game Online</i>	57
Tabel IV.8	Deskriptif Skor Dari Perilaku Belajar.....	58
Tabel IV.9	Data Interval Perilaku Belajar.....	60
Tabel IV.10	<i>Annova</i>	62
Tabel IV.11	<i>Coefficients</i>	63
Tabel IV.13	Model <i>Summary</i>	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar IV.1	Histogram Penggunaan <i>Game Online</i>	56
Gambar IV.2	Histogram Perilaku Belajar	59
Gambar IV.3	Grafik Uji Regresi Sederhana.....	65

