

**PENGARUH PENGGUNAAN *GAME ONLINE* TERHADAP  
PRESTASI BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
SISWA KELAS XII DI SMA NEGERI 2 TOBOALI**



**SKRIPSI**

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

**Oleh:**

**ARIF HIDAYAT**

**1611038**

**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 : Arif Hidayat

NIM : 1611038

Fakultas : Tarbiyah

Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul "Pengaruh Penggunaan *Game Online* Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas XII di SMA Negeri 2 Toboali" 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, 12 Maret 2020

Yang menyatakan



Handwritten signature of Arif Hidayat over the stamp.

Arif Hidayat  
NIM. 1611038



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](mailto:stain_sasbabel@yahoo.com)

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal: Skripsi

Saudara/i Arif Hidayat

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 : Arif Hidayat  
NIM : 1611038  
Prodi : Pendidikan Agama Islam (PAI)  
Judul : Pengaruh Penggunaan *Game Online* Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas XII di SMA Negeri 2 Toboali

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

Dr. Hadarah, M.Ag

NIP. 196712222002122002

Bangka, 12. Maret 2020

Pembimbing II

Nurul Faqih Isro'i, M.Pd

NIDN. 2021029003



**KEMENTERIAN AGAMA RI**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI**  
**SYAIKH ABDURRAHMAN SIDDIK BANGKA BELITUNG**  
**FAKULTAS TARBIYAH**  
Jalan Raya Petaling Km. 13 Kec. Mendo Barat, Kab. Bangka, Prov. Kep. Bangka Belitung  
E-Mail: [humas@iainsasbabel.ac.id](mailto:humas@iainsasbabel.ac.id), Website: [www.iainsasbabel.ac.id](http://www.iainsasbabel.ac.id)  
BANGKA 33173

**PENGESAHAN**

Nomor: 142.B9/FT/PP.00.9/06/2020

Skripsi dengan judul: Pengaruh Penggunaan *Game Online* terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas XII di SMA Negeri 2 Toboali

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : Arif Hidayat  
NIM : 1611038  
Fakultas : Tarbiyah  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)

telah dimunaqasyahkan pada hari: Selasa, tanggal 19 Mei 2020 dengan nilai B (85.38), dan dinyatakan sah dan diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar S.Pd.

**DEWAN SIDANG MUNAQASYAH**

Pembimbing I,

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

Pembimbing II,

Nurul Faqih Isro'i, M.Pd  
NIDN. 2021029003

Penguji I,

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

Penguji II,

Dian Puspita Eka Putri, M.Pd  
NIP. 19920326 201801 2 003

Ketua Panitia

Zulfikri Betyar Rasuan, M.Pd  
NIP. 19741202 200912 1 002

Bangka, 17 Juni 2020  
Dekan Fakultas Tarbiyah,

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

## MOTTO

دَجَاهُومَنْ فَإِنَّمَا يُجَاهِدُ لِنَفْسِهِ

*"Barang siapa yang bersungguh sungguh, sesungguhnya kesungguhan tersebut untuk kebaikan dirinya sendiri"*

(Q.S Al-Ankabut: 6)

*"Pikirkan apa yang hendak kau lakukan, lalu lakukan apa yang telah kau pikirkan"*

(Sebelum melakukan sesuatu hendaknya perlu dipikirkan terlebih dahulu secara matang, setelah memperoleh pemikiran yang matang, maka lakukanlah hasil dari pemikiranmu.

Karena diperlukan aksi untuk mencapai hasil dari apa yang telah kau pikirkan tadi)

**PENGARUH PENGGUNAAN *GAME ONLINE* TERHADAP PRESTASI  
BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM SISWA KELAS XII  
DI SMA NEGERI 2 TOBOALI**

Arif Hidayat  
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 prestasi belajar siswa. Penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian pada peserta didik yang bermain *game online* untuk mengetahui seberapa besar pengaruh yang diakibatkan oleh penggunaan *game online* terhadap prestasi belajar pendidikan agama islam pada siswa kelas XII di SMA Negeri 2 Toboali. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dalam bentuk analisis deskriptif. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode angket skala *likert* dan tes soal, sedangkan teknik pengolahan datanya menggunakan bantuan *SPSS versi 22.0* dengan menggunakan rumus persamaan regresi linier sederhana. Setelah dilakukan penelitian, didapatkan sebuah kesimpulan bahwa skor rata-rata penggunaan *game online* (X) adalah tinggi, yaitu 55,04. Sedangkan rata-rata nilai uji tes soal (Y) rendah, yaitu 45,46. Dari hasil pengolahan *SPSS* didapat nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $2,847 > 1,675$ ) dan nilai  $sig < 0,05$  ( $0,006 < 0,05$ ) serta besaran presentase pengaruh penggunaan *game online* terhadap prestasi belajar pendidikan agama islam siswa kelas XII di SMA Negeri 2 Toboali yaitu 13%, sedangkan sisanya sebesar 87% dipengaruhi oleh faktor-faktor lainnya. Dengan demikian dinyatakan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang artinya terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan *game online* terhadap prestasi belajar Pendidikan Agama Islam siswa kelas XII di SMA Negeri 2 Toboali.

**Kata Kunci:** *Game Online, Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam*

## KATA PENGANTAR

*Assalamualaikum, Wr.Wb*

*Alhamdulillah*, segala puji dan syukur kehadiran 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.

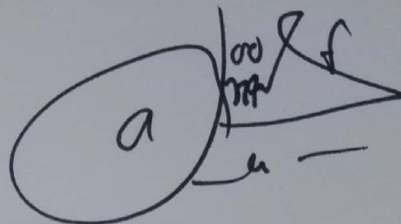
Penulisan skripsi ini merupakan kajian singkat tentang kebiasaan penggunaan *game online* sehari-hari yang dilakukan siswa dan dampaknya terhadap prestasi belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dikalangan peserta didik kelas XII SMA Negeri 2 Toboali. Penulis menyadari bahwa penyelesaian skripsi 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. Nurlaila, M.Pd.I dan Iskandi, M.Pd.I, selaku Penasehat Akademik.
5. Dr. Hadarah, M.Ag, selaku Pembimbing I.
6. Nurul Faqih Isro'i, M.Pd, 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 SMA Negeri 2 Toboali.
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, 12 Maret 2020

A handwritten signature in black ink. It features a large, stylized letter 'a' enclosed in an oval. To the right of the 'a', there are several vertical and horizontal strokes, including a prominent vertical line with a hook at the top, and a horizontal line below it. The signature is somewhat abstract and difficult to decipher as a name.

Arif Hidayat



## DAFTAR ISI

**Halaman Judul**

**Nota Persetujuan Penyeminar**

**Nota Dinas Pembimbing**

**Halaman Pernyataan**

**Motto... .. v**

**Persembahan ..... vii**

**Abstrak..... vii**

**Kata Pengantar ..... viii**

**Daftar isi ..... x**

**Daftar Tabel.....xiii**

**Daftar Gambar .....xiv**

**Daftar Lampiran ..... xv**

**BAB I PENDAHULUAN**

A. Latar Belakang Masalah..... 1

B. Rumusa Masalah ..... 9

C. Tujuan Penelitian ..... 9

D. Kegunaan Penelitian..... 10

E. Telaah Pustaka ..... 11

F. Hipotesis..... 14

G. Sistematika Pembahasan ..... 15

## BAB II LANDASAN TEORI

A. <i>GameOnline</i> .....	16
1. Pengertian <i>Game Online</i> .....	16
2. Macam-macam <i>Game Online</i> .....	17
3. Dampak <i>Game Online</i> .....	17
B. Prestasi Belajar.....	19
1. Pengertian Prestasi Belajar.....	19
2. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar .....	21

## BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis dan Metodologi Penelitian .....	31
B. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	31
C. Populasi dan Sampel .....	32
D. Sumber Data.....	34
E. Teknik Pengumpulan Data.....	35
F. Uji Instrumen Penelitian .....	38
G. Teknik Analisis Data.....	42
1. Mengolah Skor Tes, Menghitung Rata-rata dan Menghitung Skor Angket.....	42
2. Uji Prasyarat Analisis Data .....	45
3. Uji Regresi .....	47

## BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Uji Prasyarat Analisis Data .....	48
1. Uji Normalitas .....	48

2. Uji Linieritas .....	49
3. Uji Heterokedastisitas .....	50
B. Hasil dan Pembahasan.....	52
1. Penggunaan <i>Game Online</i> Dikalangan Siswa Kelas XII SMA Negeri 2 Toboali .....	52
2. Prestasi Belajar Siswa Kelas XII Yang Menggunakan <i>Game Onlie</i> di SMA Negeri 2 Toboali Pada Mata Pelajaran PAI .....	57
3. Pengaruh Penggunaan <i>Game Online</i> Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas XII di SMA Negeri 2 Toboali .....	62
 BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan .....	68
B. Saran.....	69
DAFTAR PUSTAKA .....	71

## DAFTAR TABEL

Tabel III.1	Populasi Siswa Kelas XII SMA Negeri 2 Toboali Tahun Ajaran 2019/2020 .....	33
Tabel III.2	Jumlah Sampel .....	34
Tabel III.3	Kisi-kisi Instrumen Penggunaan <i>Game Online</i> .....	36
Tabel III.4	Kisi-kisi Instrumen Prestasi Belajar PAI Kelas XII SMA Negeri 2 Toboali .....	37
Tabel III.5	Hasil Uji Validitas Angket Penggunaan <i>Game Online</i> .....	40
Tabel III.6	Hasil Uji Reliabilitas Variabel Penggunaan <i>Game Online</i> .....	42
Tabel III.7	Interval Predikat KKM.....	43
Tabel III.8	Interval Kategori Penggunaan <i>Game Online</i> .....	45
Tabel IV.1	Hasil Uji Normalitas .....	48
Tabel IV.2	Hasil Uji Linieritas.....	49
Tabel IV.3	Hasil Uji Heterokedastisitas.....	50
Tabel IV.4	Deskriptif Skor Dari Penggunaan <i>Game Online</i> .....	52
Tabel IV.5	Data Interval .....	54
Tabel IV.8	Interval Predikat.....	59
Tabel IV.9	<i>Annova</i> .....	63
Tabel IV.10	Hasil Persamaan Regresi Linier Sederhana .....	64
Tabel IV.12	Model <i>Summary</i> .....	66

## DAFTAR GAMBAR

Gambar IV.1	Histogram Penggunaan <i>Game Online</i> .....	53
Gambar IV.2	Grafik Skor Angket.....	55
Gambar IV.3	Tingkat Penggunaan <i>Game Online</i> .....	56
Gambar IV.4	Grafik Nilai Siswa Setelah di Uji Tes.....	58
Gambar IV.5	Tingkat Prestasi Belajar Siswa.....	60
Gambar IV.6	Grafik Uji Regresi Sederhana .....	66

## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. SK Pembimbing Skripsi
- Lampiran 2. Surat Izin Penelitian Skripsi IAIN SAS BABEL
- Lampiran 3. Surat Balasan Penelitian Skripsi SMA Negeri 2 Toboali
- Lampiran 4. Pedoman Angket dan Soal Tes
- Lampiran 5. Kartu Bimbingan Skripsi
- Lampiran 6. Hasil *Output* Uji Validitas
- Lampiran 7. Skor Angket Penggunaan *Game Online*
- Lampiran 8. Nilai Siswa Setelah Uji Tes
- Lampiran 9. Data Hasil UAS Mata Pelajaran PAI Siswa Kelas XII SMA  
Negeri 2 Toboali Tahun Ajaran 2019/2020 (Ganjil)
- Lampiran 10. Dokumentasi
- Lampiran 11. Riwayat Hidup Penulis