

**PERBANDINGAN PENGARUH *YOUTUBE* DAN *GAMES*
ONLINE TERHADAP HASIL BELAJAR SUMATIF MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMP
NEGERI 4 SIMPANG TERITIP**



SKRIPSI

**Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)**

**Oleh:
YARTINI
2211020
Fakultas Tarbiyah
Program Studi Pendidikan Agama Islam**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
SYAIKH ABDURRAHMAN SIDDIK
BANGKA BELITUNG**

2026

SURAT KETERANGAN PLAGIASI



**KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
SYAIKH ABDURRAHMAN SIDDIK BANGKA
BELITUNGFAKULTAS TARBIYAH
PRODI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

Jalan Raya Petaling, Km. 13 Desa Petaling Kecamatan Mendo Barat Kab. Bangka Provinsi Kp. Bangka Belitung

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIASI

Nomor 1240/FT/PP.00.9/07/2026

Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung menerangkan bahwa mahasiswa dengan identitas berikut :

Nama : Yartini
NIM : 2211020
Prodi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah
Judul : Perbandingan Pengaruh Penggunaan YouTube dan Games Online terhadap Hasil Belajar Sumatif PAI di SMPN 4 Simpang Teritip

Dinyatakan sudah memenuhi syarat batas maksimal plagiasi 25% pada skripsi yang disusunnya. Demikianlah surat keterangan ini dibuat dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bangka, 06 Juli 2026

Ka. Program Studi PAI


Muhammad Rofiq Anwar, M. Pd
NIP. 198906212019031014

HALAMAN PERNYATAAN

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yartini

NIM : 2211020

Fakultas : Tarbiyah

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul **“Perbandingan Pengaruh Penggunaan *YouTube* dan *Games Online* terhadap Hasil Belajar Sumatif PAI di SMPN 4 Simpang Teritip”** ini adalah hasil karya atau penelitian saya sendiri, dan bukan merupakan karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi. Sepanjang pengetahuan saya, tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali yang secara tertulis dijadikan acuan atau kutipan dalam naskah skripsi ini.

Bangka, 01 Juli 2026

Yang menyatakan



Yartini

NIM. 2211020

NOTA DINAS PEMBIMBING



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: stainbangkabelitung@kemenag.go.id, stain32_sasbabel@yahoo.co.id
BANGKA 33173

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal: Skripsi

Kepada Yth,

Dekan Fakultas Tarbiyah
IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung
di-

tempat

Assalamu'alaikum Wr,Wb

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

Nama	: Yartini
NIM	: 2211020
Fakultas	: Tarbiyah
Prodi	: Pendidikan Agama Islam (PAI)
Judul Skripsi	: Perbandingan Pengaruh Penggunaan <i>YouTube</i> dan <i>Games Online</i> terhadap Hasil Belajar Sumatif PAI di SMPN 4 Simpang Teritip

Telah dapat diajukan kepada Fakultas Tarbiyah IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung untuk memenuhi salah satu dari syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd). harapan kami semoga dalam waktu dekat skripsi ini dapat dimunaqsyahkan.

Demikian Nota Dinas Pembimbing ini kami buat, atas segala perhatiannya diucapkan banyak terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr,Wb.

Pembimbing I,

Subardi, M.KPd

NIP. 197503312007011018

Bangka, 23 Juni 2026

Pembimbing II,

Muhammad Insan Jauhari, M.Pd

NIP. 199310072020121015

NOTA DINAS KONSULTAN



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

Jalan Raya Petaling Km. 13 Kec. Mendo Barat, Kab. Bangka, Prov. Kep. Bangka Belitung
E-Mail: stainbangkabelitung@kemenag.go.id, stain32_sasbabel@yahoo.co.id
BANGKA 33173

NOTA DINAS KONSULTAN

Hal: Skripsi
Yartini

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

Assalamu'alaikum Wr,Wb.

Setelah melakukan beberapa kali konsultasi serta mengadakan perbaikan sebelumnya, baik dari segi isi, bahasa, serta teknik penulisan maka kami selaku konsultan berpendapat bahwa skripsi mahasiswa di bawah ini:

Nama	: Yartini
NIM	: 2211020
Fakultas	: Tarbiyah
Prodi	: Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi	: Perbandingan Pengaruh <i>YouTube</i> dan <i>Games Online</i> terhadap Hasil Belajar Sumatif Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 4 Simpang Teritip

Telah dapat diajukan kepada Fakultas Tarbiyah IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung guna memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Demikian Nota Dinas Konsultan ini kami buat, atas segala perhatiannya diucapkan banyak terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr,Wb.

Bangka, 23 Juli 2026

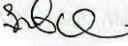
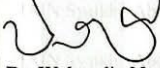
Penguji I,

Dr. Wahyudin Noor, M.S.I
NIP. 197909292009121002

Penguji II,

Ratna Dewi, M.A
NIP. 198505102023212056

HALAMAN PENGESAHAN

	
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 , Website: www.iainsasbabel.ac.id BANGKA 33173	
PENGESAHAN Nomor: 177.B9/FT/PP.00.9/07/2026	
Skripsi dengan judul: Perbandingan Pengaruh YouTube dan Games Online terhadap Hasil Belajar Sumatif Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 4 Simpang Teritip	
Yang dipersiapkan dan disusun oleh:	
Nama : Yartini NIM : 2211020 Fakultas : Tarbiyah Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)	
telah dimunaqasyahkan pada hari: Selasa, tanggal 21 Juli 2026 dengan nilai A (89.80), dan dinyatakan sah dan diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar S.Pd.	
DEWAN SIDANG MUNAQASYAH	
Pembimbing I,  Subardi, M.KPd NIP. 19750331 200701 1 018	Pembimbing II,  Muhammad Insan Jauhari, M.Pd NIP. 19931007 202012 1 015
Penguji I,  Dr. Wahyudin Noor, M.S.I NIP. 19790929 200912 1 002	Penguji II,  Ratna Dewi, M.A NIPPPK. 19850510 202321 2 056
Ketua Panitia  Muhammad Rofiq Anwar, M.Pd NIP. 19890621 201903 1 014	
Bangka, 31 Juli 2026 Dekan Fakultas Tarbiyah,  Dr. Subri, S.Pd.I, M.S.I NIP. 19740302 200604 1 001	

HALAMAN MOTO

“Di antara (tanda) kebaikan Islam seseorang adalah meninggalkan perkara yang tidak bermanfaat baginya”

(HR. Tirmidzi No. 2317)

“Kemajuan zaman membuka berbagai peluang untuk belajar dan berkembang. Keberhasilan tidak terletak pada banyaknya peluang yang dimiliki, melainkan pada kebijaksanaan dalam memanfaatkannya untuk menambah ilmu, meraih prestasi dan memperoleh keberkahan dari setiap ilmu yang dipelajari”

Penulis

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah Swt. atas segala nikmat, rahmat, kemudahan, dan kelancaran sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan kita Nabi Muhammad Saw, yang mana karena beliau kita dapat merasakan manisnya Islam dan ilmu pengetahuan dalam kehidupan ini. Semoga karya ini menjadi langkah awal bagi penulis untuk terus belajar dan memberikan manfaat bagi sesama. Dengan penuh rasa syukur atas izin Allah Swt. serta doa dan dukungan dari kedua orang tua. Saya persembahkan sebuah karya kecil untuk orang-orang tercinta:

1. Skripsi ini saya persembahkan teruntuk kedua orang tua saya kepada Ibu saya tercinta (Roidah) dan Ayah saya tercinta (Kasim). Sebagai wujud bakti, cinta dan rasa terima kasih yang tak terhingga atas segala kasih sayang, doa, pengorbanan, dukungan, motivasi, serta perjuangan yang telah diberikan kepada penulis sejak kecil hingga saat ini. Terima kasih atas setiap tetes keringat, pengorbanan dan kerja keras yang telah Ayah dan Ibu lakukan demi memberikan pendidikan dan masa depan terbaik bagi penulis. Terima kasih karena selalu mendoakan, mendukung, dan menguatkan penulis dalam setiap langkah hingga skripsi ini dapat terselesaikan. Semoga Allah Swt. senantiasa melimpahkan kesehatan, kebahagiaan, dan keberkahan serta membalas segala kebaikan Ayah dan Ibu dengan pahala yang berlipat ganda. Aamiin Ya Rabbal 'Alamin.
2. Kakak tercinta yang selalu menjadi sosok pelindung, panutan serta sumber motivasi bagi penulis. Terima kasih atas segala doa, perhatian, dukungan dan semangat yang senantiasa diberikan. Terima kasih karena selalu hadir dalam setiap proses kehidupan penulis, baik dalam keadaan suka maupun duka. Semoga kebersamaan dan ikatan persaudaraan yang telah terjalin senantiasa terjaga dalam ridha Allah Swt.
3. Adik tercinta, terima kasih atas doa dan semangat yang selalu diberikan kepada penulis. Kehadiranmu menjadi salah satu penyemangat bagi penulis untuk

terus berjuang dan menyelesaikan pendidikan ini dengan baik. Semoga Allah Swt. selalu bersama dan memudahkanmu dalam segala urusanmu.

4. Kampus dan Almamater tercinta, yang telah menjadi tempat penulis menimba ilmu, mengembangkan potensi serta membentuk karakter selama menempuh pendidikan.
5. Untuk diri sendiri, terima kasih karena telah mampu bertahan, berjuang, dan tidak menyerah hingga skripsi ini dapat terselesaikan. Terima kasih telah berusaha semaksimal mungkin dan terus percaya bahwa setiap proses akan membuahkan hasil terbaik atas izin Allah Swt. Tetap semangat untuk terus belajar dan meraih mimpi-mimpi di masa depan.

**PERBANDINGAN PENGARUH *YOUTUBE* DAN *GAMES ONLINE*
TERHADAP HASIL BELAJAR SUMATIF MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMP NEGERI 4 SIMPANG TERITIP**

Yartini
2211020
Fakultas Tarbiyah
Program Studi Pendidikan Agama Islam
IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh meningkatnya penggunaan *handphone* di kalangan peserta didik di SMP Negeri 4 Simpang Teritip, khususnya untuk mengakses *YouTube* dan bermain *games online*. Berdasarkan dokumentasi arsip nilai Ujian Akhir Semester (UAS) mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang diperoleh dari guru Pendidikan Agama Islam SMP Negeri 4 Simpang Teritip, sekitar 70% peserta didik memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan 30% telah mencapai KKM. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar sumatif mata pelajaran Pendidikan Agama Islam belum optimal sehingga perlu dikaji faktor-faktor yang diduga memengaruhinya. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan *YouTube*, pengaruh penggunaan *games online*, serta variabel yang lebih berpengaruh terhadap hasil belajar sumatif Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 4 Simpang Teritip.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian asosiatif kausal. Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik SMP Negeri 4 Simpang Teritip dengan teknik pengumpulan data berupa angket dan dokumentasi. Analisis data dilakukan menggunakan SPSS versi 25 melalui uji normalitas, linearitas, regresi linear berganda, uji t, uji F, dan uji koefisien determinasi.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) Penggunaan *YouTube* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar sumatif dengan nilai $t_{hitung} 2,029 > t_{tabel} 1,984$ dan nilai signifikan $0,045 < 0,05$; 2) Penggunaan *games online* tidak berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar sumatif mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan nilai $t_{hitung} 0,981 < t_{tabel} 1,984$ dan nilai signifikan $0,329 > 0,05$; 3) Penggunaan *YouTube* dan *games online* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar sumatif dengan nilai $F_{hitung} 4,204 > F_{tabel} 3,09$ dan nilai signifikan $0,018 < 0,05$. Nilai koefisien determinasi sebesar 0,060 yang berarti bahwa penggunaan *YouTube* dan *games online* memberikan kontribusi sebesar 6,0% terhadap hasil belajar sumatif mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, sedangkan 94,0% dipengaruhi oleh faktor lain diluar penelitian. Variabel yang memiliki pengaruh lebih dominan adalah penggunaan *YouTube* dengan koefisien regresi sebesar 0,411.

Kata Kunci: *YouTube, Games Online, Hasil Belajar Sumatif Pendidikan Agama Islam*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT, yang maha segalanya, karena hanya dengan rahmat dan hidayah-Nya lah skripsi ini bisa terselesaikan. Sholawat serta salam teruntuk junjungan besar baginda Nabi Muhammad Saw, beserta para sahabatnya yang telah membuka tabir jahiliyah sehingga terbentanglah cahaya kebenaran, sebagai jalan keselamatan bagi umat manusia.

Penulisan skripsi ini merupakan kajian singkat tentang perbandingan pengaruh penggunaan *YouTube* dan *games online* terhadap hasil belajar sumatif mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 4 Simpang Teritip. Peneliti menyadari bahwa penyelesaian skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan dan dorongan serta doa dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, dengan segala kerendahan hati pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. H. Janawi, M.Ag, selaku Rektor IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung.
2. Dr. H. Iskandar, S.H.,S.Ag.,M.Hum.,MIFA, selaku Wakil Rektor I bidang akademik dan pengembangan kelembagaan IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung.
3. Dr. Subri, M.S.I, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung
4. Dr. Febrino, M.A, selaku Wakil Dekan bidang akademik, kemahasiswaan, kelembagaan dan kerja sama pada Fakultas Tarbiyah IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung
5. Muhammad Rofiq Anwar, M.Pd, selaku ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam pada Fakultas Tarbiyah.
6. Subardi M.KPd, selaku dosen pembimbing I yang telah meluangkan waktu dan pikiran dalam memberikan arahan, bimbingan serta motivasi kepada penulis selama penyusunan skripsi ini.

7. Muhammad Insan Jauhari M.Pd, selaku dosen pembimbing II yang dengan penuh kesabaran telah memberikan saran dan masukan demi kesempurnaan skripsi ini.
8. Dr. Wahyudin Noor, M.S.I, selaku penguji I
9. Ratna Dewi, M.A, selaku penguji II
10. Seluruh dosen dan staf Program Studi Pendidikan Agama Islam yang telah memberikan ilmu, pengalaman dan pelayanan selama penulis menempuh pendidikan.
11. Kepala SMP Negeri 4 Simpang Teritip beserta seluruh guru, staf dan peserta didik, yang telah memberikan izin, bantuan dan kerja sama selama pelaksanaan penelitian.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi perbaikan dan penyempurnaan karya ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis sendiri maupun bagi para pembaca serta dapat menjadi sumbangan pemikiran dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang Pendidikan Agama Islam.

Bangka, 01 Juli 2026



Yartini

DAFTAR ISI

SURAT KETERANGAN PLAGIASI	i
HALAMAN PERNYATAAN.....	ii
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	iii
NOTA DINAS KONSULTAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
HALAMAN MOTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Kegunaan Penelitian	7
E. Telaah Pustaka	9
F. Hipotesis Penelitian.....	16
G. Rancangan Sistematika Pembahasan.....	17
BAB II LANDASAN TEORI	19
A. Penggunaan Media Sosial.....	19
1. Media Sosial.....	19
2. Jenis-jenis Media Sosial.....	21

3. Teori <i>Uses and Gratifications</i> dalam Media Sosial	24
4. Media Sosial dalam Fokus Penelitian	25
B. Hasil Belajar Sumatif.....	33
1. Pengertian Hasil Belajar.....	33
2. Pengertian Evaluasi Sumatif	35
3. Indikator Hasil Belajar Sumatif	38
4. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Sumatif	43
BAB III METODE PENELITIAN	49
A. Jenis Penelitian.....	49
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	50
C. Variabel Penelitian.....	50
D. Populasi dan Sampel.....	52
E. Sumber Data	56
F. Teknik Pengumpulan Data	56
G. Kisi-kisi Instrumen	58
H. Teknik Keabsahan Instrumen	59
I. Teknik Analisis Data.....	64
1. Uji Prasyarat.....	65
2. Uji Hipotesis	66
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	69
A. Hasil Penelitian.....	69
1. Deskripsi Data tentang Penggunaan <i>YouTube</i> di SMP Negeri 4 Simpang Teritip	69
2. Deskripsi Data tentang Penggunaan <i>Games online</i> di SMP Negeri 4 Simpang Teritip	72

3. Deskripsi Data tentang Hasil Belajar Sumatif Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 4 Simpang Teritip.....	75
B. Teknik Analisis Data.....	79
1. Uji Prasyarat Analisis.....	79
2. Analisis Regresi Linear Berganda.....	82
C. Pembahasan	87
1. Pengaruh Penggunaan <i>YouTube</i> terhadap Hasil Belajar Sumatif Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 4 Simpang Teritip.....	87
2. Pengaruh Penggunaan <i>Games online</i> terhadap Hasil Belajar Sumatif Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 4 Simpang Teritip	91
3. Pengaruh Penggunaan <i>YouTube</i> dan <i>Games online</i> terhadap Hasil Belajar Sumatif Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 4 Simpang Teritip	96
BAB V PENUTUP	100
A. Kesimpulan	100
B. Saran	101
DAFTAR PUSTAKA	102
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel III.1 Rencana Penelitian.....	50
Tabel III.2 Populasi Seluruh Peserta Didik SMP Negeri 4 Simpang Teritip.....	52
Tabel III.3 Jumlah Sampel untuk Setiap Kelas.....	54
Tabel III.4 Skala Likert.....	57
Tabel III.5 Kisi-kisi Instrumen Penggunaan <i>YouTube</i>	58
Tabel III.6 Kisi-kisi Instrumen Penggunaan Games Online.....	59
Tabel III.7 Hasil Uji Validitas Variabel <i>YouTube</i>	61
Tabel III.8 Uji Validitas Variabel Games Online.....	62
Tabel III.9 Hasil Uji Reliabilitas Variabel <i>YouTube</i>	64
Tabel III.10 Hasil Uji Reliabilitas Variabel Games Online.....	64
Tabel IV.1 Skor Jawaban Angket Penggunaan <i>YouTube</i>	69
Tabel IV.2 Deskripsi Statistik Penggunaan <i>YouTube</i>	70
Tabel IV.3 Persentase dan Kategori Penggunaan <i>YouTube</i>	71
Tabel IV.4 Skor Jawaban Angket Penggunaan Games Online.....	72
Tabel IV.5 Deskripsi Statistik Penggunaan Games Online.....	73
Tabel IV.6 Persentase dan Kategori Penggunaan Games Online.....	75
Tabel IV.7 Nilai Hasil Belajar Sumatif Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam	76
Tabel IV.8 Deskripsi Statistik Hasil Belajar Sumatif Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam.....	77
Tabel IV.9 Persentase dan Kategori Hasil Belajar Sumatif Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam.....	78
Tabel IV.10 Hasil Uji Normalitas.....	80

Tabel IV.11 Hasil Uji Linearitas <i>YouTube</i>	81
Tabel IV.12 Hasil Uji Linearitas Games Online	81
Tabel IV.13 Hasil Analisis Regresi Linear Berganda	82
Tabel IV.14 Hasil Uji t.....	84
Tabel IV.15 Hasil Uji F.....	86
Tabel IV. 16 Hasil Uji Koefisien Determinasi.....	87

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Profil SMP Negeri 4 Simpang Teritip

Lampiran 2 SK Pembimbing

Lampiran 3 Surat Izin Uji Validitas

Lampiran 4 Surat Izin Penelitian

Lampiran 5 Surat Balasan Penelitian

Lampiran 6 Kartu Bimbingan Skripsi

Lampiran 7 Angket Instrumen Penelitian

Lampiran 8 Hasil Angket Uji Validitas

Lampiran 9 Hasil Angket Penelitian

Lampiran 10 Hasil Angket Uji Coba Validitas

Lampiran 11 Dokumentasi Arsip Nilia Hasil Belajar Sumatif Mata Pelajaran PAI

Lampiran 12 Tabulasi Data Hasil Angket Penelitian

Lampiran 13 t tabel

Lampiran 14 F tabel

Lampiran 15 Dokumentasi Kegiatan Penelitian