

PENGARUH GAME ONLINE FREE FIRE TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA MAS AL-IKHLAS SIOMPU BARAT
SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Pada Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Fakultas
Tarbiyah Dan Keguruan
Institut Agama Islam (IAI) Diniyyah Pekanbaru



Oleh :

FIRZAL
NIMR: 1216203030

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI)
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM DINIYAH (IAI) PEKANBARU
2024 M / 1445 H

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Firzal

NIRM : 1216203030

Tempa tanggal lahir : Mbanua, 01 juli 1999

Program studi: Pendidikan Agama Islam (PAI)

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi saya yang berjudul 'Pengaruh Game Online Free Fire Terhadap Hasil Belajar Siswa MAS AL-IKHLAS SIOMPU BARAT' Adalah benar benar karya saya, kecuali kutipan yang disebut sumbernya. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini bukan hasil karya asli saya atau merupakan hasil plagiasi, saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai ketentuan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Depok, 5 Agustus 2024

Firzal
NIRM : 1216203030

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul Pengaruh Game Online Free Fire Terhadap Hasil Belajar Siswa MAS Al-ikhlas Siompu Barat yang ditulis oleh Firzal dapat diterima dan disetujui untuk diujikan dalam sidang Munaqasyah Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan di Institut Agamah Islam(IAI) Diniyyah Pekanbaru.

Pekanbaru 13 November 2024

Menyetujui

Ketua Prodi Pembimbing I Pembimbing II

(Tafsiruddin,M.Pd.I)(Tafsiruddin, M.Pd.I)(Irwan Tutrisno, ME)

NIDN: 2110048003
2010108802

NIDN: 2110048003

NIDN:

LEMBARAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “ Pengaruh Game Online Free Fire Terhadap Hasil Belajar Siswa Mas Al-ikhlas Siompu Barat” yang ditulis oleh : Firzal, NIMR : 1216203030, Telah dapat di terima dan disetujui untuk diujikan dalam sidang Munaqosah Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Isnstitut Agama Islam Diniyyah Pekanbaru.pada hari,bulan,tahun. Skripsi ini telah dierimah sebagai sala satu syrat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.pd) Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Institut Agama Islam Diniyyah Pekanbaru.

Pekanbaru,.....,2024

Mengesahkan
Sidang Munaqasyah

Ketua sidang Sekretaris

(.Mursal, S.Pd.I,M.Pd I)
S.pd)
NIDN:2127118501

(Pita Gabena,
NIDN:

Penguji I

penguji II

(.Refika, S.Pd.I,M.Pd I) (Satri Handayani, S.Pd.I,M.Pd.I)
NIDN:2113038702 NIDN:2124037201

DEKAN
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Institut Agama Islam (IAI) Diniyyah Pekanbaru

(Muhammad Hafiz,M.Pd.I)

ABSTRAK

Firzal (1216203030) “ Pengaruh Game Online Free Fire Terhadap Hasil Belajar Siswa Mas Al-Ikhlas Siompu Barat

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari Game online free fire terhadap hasil belajar siswa mas al-iklas siompu barat. Jenis penelitian ini adalah penelitian ex-post facto dengan pendekatan kuantitatif. Subjek penelitian ini adalah siswa Mas Al-Ikhlas Siompu Barat. Objek penelitian ini adalah Game Online Free fire terhadap hasil belajar siswa Mas Al-Ikhlas Siompu Barat .Adapun teknik pengumpulan data yaitu, observasi,kuesioner angket,dan dokumentasi. Teknik analisis datannya menggunakan aplikasi SPSS 21.

Berdasarkan Penelitian Yang telah dilakukan dan melihat hasil penelitian tentang pengaruh Game online free fire terhadap hasil belajar siswa mas al-ikhlas siompu barat, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa adanya sedikit pengaruh Game online free fire terhadap hasil belajar siswa .karena berdasarkan data yang di analisa menggunakan dengan menggunakan SPSS 21 didapatkan keterangan sebagai berikut: didapatkan nilai R Nilai R Square sebesar 0,003, maka pengaruh game free fire (X) terhadap hasil belajar (Y) adalah 0,3% sedangkan 99,7% hasil belajar dipengaruhi oleh variabel yang lain yang tidak diteliti. Hal ini menunjukkan bahwa sebesar 0,3% hasil belajar dipengaruhi game online free fire.

KATA KUNCI : GAME ONLINE FREE FIRE, HASIL BELAJAR

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum wr.wb

Puji syukur kita panjatkan kehadirat Allah suhaahna wata'ala atas limpahan rahmat dan karuniyaannya kita masih teguh dijalannya, shlawat kita hanturkan kepada suri tauladan kita nabi muhamad salaullahu alaihi wasalam . suatu kebahagiaan yang sangat besar yang kami rasakan ,ketika kami bisa belajar di salah satu kampus yang sangat jauh dari tempat kami berada dan alhamdulillah kami banyak mengambil maaf dari para dosen pengajar baik dari sisi keilmuan maupun kesungguhan dalam mengajar.

Keberhasilan skripsi yang kami buat ini tidak lepas dari pertolongan dari Allah subuhaana wata'ala, doa dari kedua orang tua, bantuan dari dosen pembimbing dan dari pihak-pihak yang terkait yang memberikan masuk dan sara- saran sehingga skripsi yang kami buat bisa terselesaikan.

Dan penulis menyampaikan rasa hormat dan terimakasih yang tulus kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan dan bimbingan yaitu:

1. Ibu Dr. Novi Yanti, MM, Rektor Institut Agama Islam (IAI) Diniyyah Pekanbaru.
2. Bapak Mursal M.Pd.I selaku Wakil Rektor I, Ibu Refika, M.Pd.I

sebagai Wakil Rektor II, dan Bapak Irwan Tutrisno ME sebagai Wakil
Rektor III Institut Agama Islam (IAI) Diniyyah Pekanbaru.

3. Bapak Muhammad Hafiz, M.Pd.I sebagai Dekan fakultas Tarbiyah dan Keguruan Institut Agama Islam (IAI) Diniyyah Pekanbaru
4. Bapak Tafsiruddin, M.Pd.I sebagai ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI) Institut
5. Bapak Tafsiruddin, M.pd.I selaku pembimbing satu, dan bapak Irwan Tutrisno, ME selaku pembimbing ke II yang telah memberikan arahan dan bimbingan kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik
6. Bapak La Ode Swarjo,S.pd.I selaku kepala sekolah mas al-ikhlas siompu barat
7. Kepada teman-teman seperjuangan yang selalu membantu dalam mendapatkan informasi dan dalam menyelesaikan skripsi
8. Kepada pihak-pihak yang tidak bisa disebut satu persatu melalui wasilah mereka skripsi ini bisa terbentuk

Kami menyadari betul bahwasannya dalam skripsi ini masi banyak sekali
kesalah dan kekurangan olehnya kritik dan saran yang membangun
menjadi harapan peneliti agar bisa benjadi bahan evaluasi dan perbaikan
penulisan.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDULii

PERYATAAN KEASLIAN TULISANiii

PERSETUJUAAN PEMBIMBING iv

LEMBARAN PENGESAHANv

ABSTRAKvi

KATA PENGANTARvii

DAFTAR ISlviii

BAB I : PENDAHULUAN1

A. Latar Belakang Masalah1

B. Permasalahan Penelitian 6

1. Identifikasi Masalah6

2. Pembatasan Masalah6

3. Rumusan Masalah6

C. Penegasan Istilah7

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian8

1. Tujuan Penelitian8

2. Manfaat Penelitian9

BAB II : KAJIAN TEORI10

A. Kajian Teori10

B. Penelitian Yang Relevan	22
C. Konsep Operasional	25
D. HipoSkripsi Penelitian	26
BAB III : METODOLOGI PENELITIAN	27
A. Jenis Penelitian dan Pendekatan Penelitian	28
B. Tempat dan Waktu penelitian	28
C. Populasi dan Sampel Penelitian	29
D. Variabel Penelitian	31
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	31
F. Validitas dan Reabilitas Instrumen	33
G. Teknik Analisis Data	33
BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	36
A. Deskripsi Tempat Penelitian	36
B. Penyajian Data	38
C. Analisis Data	42
BAB V : PENUTUP	48
A. Kesimpulan	48
B. Saran	48
DAFTAR PUSTAKA	50
LAMPIRAN	52

BAB 1 PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan secara etimologi, berasal dari kata "paedagogie" dari bahasa Yunani, yang terdiri dari kata "paes" artinya anak dan "agogos" artinya bimbingan. Jadi paedagogie memiliki arti bimbingan yang diberikan kepada anak. Dalam bahasa Inggris pendidikan diistilahkan dengan kata "educate" yang memiliki arti memperbaiki moral dan melatih kecerdasan. Bangsa Jerman melihat pendidikan sebagai Erziehung yang setara dengan educate yakni: membangkitkan kekuatan yang terpendam atau mengaktifkan kekuatan atau potensi anak. Dalam bahasa Jawa, pendidikan berarti panggulawentah yang berarti pengolahan kejiwaan, mematangkan perasaan, pikiran, kemauan dan watak.

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) menyatakan bahwa pendidikan berasal dari kata dasar didik (mendidik) yaitu: memelihara dan memberi latihan (ajaran atau pimpinan) mengenai akhlak dan kecerdasan pikiran. Sedangkan pendidikan mempunyai pengertian yaitu proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan latihan, proses pembuatan dan cara mendidik. Ki Hajar Dewantara mengartikan pendidikan sebagai daya upaya untuk memajukan budi pekerti, pikiran serta jasmani anak, agar dapat memajukan kesempurnaan hidup yaitu

hidup dan menghidupkan anak yang selaras dengan alam dan masyarakatnya.

pendidikan pada hakikatnya merupakan suatu kegiatan yang secara sadar dan disengaja, serta penuh tanggung jawab yang dilakukan oleh orang dewasa kepada anak sehingga timbul interaksi dari keduanya agar anak mencapai kedewasaan yang dicitacitakan dan berlangsung terus menerus. pendidikan sebagai proses yang dibangun masyarakat untuk membawa generasi-generasi baru kearah kemajuan dengan cara-cara tertentu sesuai dengan kemampuan yang berguna untuk mencapai tingkat kemajuan paling tinggi.”

Jadi pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk memberikan bimbingan atau pertolongan dalam mengembangkan potensi jasmani dan rohani yang diberikan oleh orang dewasa kepada peserta didik untuk mencapai kedewasaanya serta mencapai tujuan agar peserta didik mampu melaksanakan tugas hidupnya secara mandiri.yang mana dalam mendidik anak bukanlah perkara yang mudah tetapi inilah tugas yang harus dan mesti yang dilakukan oleh setiap orang tua.

Ataupun dalam penjelasan lain pendidikan adalah usaha sadar dan terencana yang dilakukan untuk mewujudkan dan mengembangkan potensi yang ada dalam diri pelajar untuk memiliki kekuatan spritual ke agamaan,

pengendalian diri, kepribadian dan kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang di perlukan dirinnya dan masyarakat.

pendidikan mempunyai peran penting dalam memperoleh pengetahuan, pemahaman dan bertingkah laku yang baik, agar nantinya dapat menjadi insan yang mampu menaklukan masa depan dan menaklukan dirinnya sendiri. Pendidikan memiliki kedudukan yang sangat penting dalam kehidupan manusia. sehingga islam memberikan perhatian yang serius terhadap pendidikan tujuany agar manusia bisa hidup degan bahagia.

Pendidikan memiliki banyak manfaat dan hikma yang sangat besar baik untuk pengajar mau pun pelajar. Untuk pengajar pendidikan merupakan wadah untuk menuangkan ilmu pengetahuan kepada peserta didik, menjadi wasilah untuk mendapatkan amal jariah. Sedangkan untuk pelajar pendidikan adalah jalan untuk mendapatkan ilmu pengetahuan.

Tujuan pendididikan diantaranya adalah untuk memperoleh pengetahuan yang luas, memiliki akhlak yang baik dan menjadi insan agamais. Agar nantinya dapat menjadi manusia yang mampu menaklukan masa depan dan dirinya sendiri dengan ilmu pengetahuan yang iya miliki.

Dizaman sekarang ini pendidikan mengalami kemudahan dengan adanya teknologi, yang mana peserta didik sangat mudah mendapatkan

informasi berkaitan dengan ilmu pengetahuan yang dicari. Tetapi sangat disayangkan terkadang beberapa peserta didik salah menggunakan teknologi, yaitu mereka membuka youtube, facebook, instagram, tiktok dengan tidak di dasari tujuan yang tidak pasti atau hanya mencari hiburan dan yang paling sedihnya mereka gunakan teknologi untuk bermain game online sehingga menimbulkan dampak buruk terhadap hasil belajar mereka. Jadi apa itu game online sehingga menjadi dampak buruk terhadap hasil belajar peserta didik.

Kata game berasal dari bahasa Inggris yang berarti permainan. Diketahui bahwasannya kebanyakan pengguna game online terutama yang ada di Indonesia dengan rentang usia 10-19 tahun.

Game sendiri mempunyai dampak positif dan negatif bagi yang memainkannya. Adapun dampak positif yang ditimbulkan dari bermain game ialah menghilangkan stress karena lelah bekerja seharian sedangkan dampak positif game bagi peserta didik adalah meningkatkan kecerdasan otak, meningkatkan daya fokus tinggi dan peserta didik tersebut merasa bahagia karena bermain game. Adapun dampak negatif dari bagi anak yang sering bermain game akan terganggu kesehatan matanya karena terlalu lama menatap layar komputer atau gadget, anak tersebut akan kurang bersosialisasi karena dia lebih memilih bermain game dirumahnya, dan biasanya anak yang sering bermain game akan menjadi lebih agresif. Dampak negatif game untuk peserta didik adalah

peserta didik biasanya merelakkan waktu tidurnya demi bermain game akibatnya disekolah tidak fokus mengikuti pelajaran dan banyak tidur sehingga berdampak pada hasil belajarnya.

Berbicara tentang game maka tidak lengkap kalau kita tidak membicarakan game online. Kemajuan teknologi di zaman sekarang ini sangat pesat dengan adanya kemajuan teknologi yang ada maka komunikasi antara manusia semakin mudah. Dan salah satu media yang di gunakan untuk berkomunikasi antar satu sama lain adalah bermain game online.

Game online merupakan kehidupan baru bagi para pencinta game yang mana pencinta game terdiri dari berbagai kalangan baik anak-anak, remaja sampai dewasa. Saat ini banyak kita jumpai warung internet (warnet) di kota dan mereka memberikan fasilitas game online

Game online sangat berkembang pesat saat ini, karena permainannya semakin seru karena menghadirkan resolusi gambar yang bagus, grafik permainan, tampilan yang menarik dan lain sebagainya. maraknya perkembangan game online, membawa banyak pengaruh buruk bagi siswa

Peserta didik biasanya memainkan game online dengan smartphone ketika seorang siswa yang asik bermain game online dia relak begadang, duduk lama. Sehingga kewajiban sebagai peserta didik yang seharusnya belajar, mengerjakan tugas, mencari informasi berkaitan dengan ilmu

pengetahuan menjadi terbelengkalahi dan biasanya siswa yang kecanduan bermain game online malas belajar. Padahal belajar tidak sekali duduk saja langsung meliki konsep yang ideal, tetapi dalam belajar terdapat proses mewujudkan pemahaman, memecahkan masalah, dan melatih daya pikir. Perwujudan dari perilaku belajar biasanya terlihat pada perubahan kemampuan, sikap, keterampilan, sikap yang bisanya di sebut sebagai hasi belajar.

Berdasarkan observasi, yang peneliti laksanakan di sekolah MAS AL-IKHLAS SIOMPU BARAT, penggunaan game online yang sekarang berkembang di masyarakat terutama di kalangan pelajar adalah game online free fire. Fitur dan tampilan yang disajikan pada game tersebut sangat menarik sehingga banyak siswa yang tertarik bermain game online free fire. Semakin tertarik siswa pada game, para siswa rela membeli datadengan jumlah banyak untuk bermain game.

Melalui pengamatan yang peneliti lakukan siswa yang bermain game biasanya begadang bersama teman temanya untuk bermain game online free fare dan akibatnya terlambat datang sekolah dan ketika berada di sekolah bawahannya gantuk Hal inilah yang mengakibatkan terpengaruh nya hasil belajar siswa.

B. Permasalahan Penelitian

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah yaitu:

- 1) Penyalagunaan teknologi
- 2) Game online memiliki dampak positif tetapi dampak negatifnya lebih besar
- 3) Sebagian siswa relah begadang demi bermain game online free fire
- 4) terpengaruhnya hasil belajar karena bermain game online free fere

2. Batasan Masalah

Berdasarkan indetifikasi masalah di atas maka penulis memberikan batas masala yaitu: "Pengaruh Game Online Free Fire Terhadap Hasil Belajar Siswa MAS AL-IKHLAS SIOMPU BARAT."

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis akan merumuskan masalah yang nantinya menjadi bahan penelitian adapun rumusan masalah yaitu: "Apakah Ada Pengaruh Game Online Free Fire Terhadap Hasil Belajar Siswa MAS AL-IKLAS SIOMPU BARAT".

C. Penegasan Istilah

Untuk menghindari kesalahan dalam memahami judul kajian maka perlu adanya penegasan istilah, maka dari itu penulis menjelaskan sebagai berikut :

1. Pengaruh Game Online Free Fire

Game online merupakan permainan yang di mainkan menggunakan jaringan internet dengan menggunakan elektronik baik itu leptop, tablet dan henpon. game online dapat di artikan sebagai program permainan yang tersambung melalui jaringan yang dapat di mainkan kapan saja, di mana saja, dan dapat di maikan bersama secara kelompok di seluruh dunia dan permainan itu sendiri menampilkan gambar-gambar menarik seperti yang diinginkan, yang di dukung oleh komputer. Free fire adalah sebuah game perang yang mengumpulkan hingga 53 pemain di sebuah peta yang luas, dimana setiap pemain harus saling membunuh dan menjadi satu-satunya orang yang bisa bertahan untuk menjadi pemenang. Adapun pengaruh negatif dari permainan game online free fire adalah Menimbulkan adiksi (kecanduan) yang kuat, karena game online free fire battlegrounds dibuat dengan tampilan yang sangat menarik mulai dari karakter, gambar dan model permainan. Mengganggu kesehatan karena seseorang yang kecanduan gema biasanya relah duduk lama di depan komputer atau semarfone demi bermain game onlain free fare.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah sebuah hasil yang didapatkan melalui interaksi antara guru dan siswa melalui proses belajar mengajar, sehingga terjadi perubahan tingkah laku, terutama dibidang kognitif, efektif dan psikomotorik. Hasil belajar siswa berbeda-beda, ada siswa yang menghasilkan nilai yang memuaskan dan ada juga siswa yang tidak menghasilkan nilai yang memuaskan dan biasanya dipengaruhi oleh keadaan siswa tersebut dan metode pembelajaran seorang guru.

3. Siswa

Siswa adalah mereka yang secara khusus diserahkan oleh orang tua untuk mengikuti pembelajaran yang diselenggarakan di sekolah dengan tujuan untuk menjadi manusia yang memiliki pengetahuan, keterampilan, berpengalaman, berkepribadian, berakhlak dan mandiri.

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan penelitian

Untuk mengetahui pengaruh yang dihasilkan oleh game online free fire terhadap hasil belajar siswa yang berada di MAS AL-IKHLAS SIOMPU BARAT.

2. Manfaat Penelitian

1. Manfaat bagi peserta didik:

Menjadi ilmu pengetahuan tentang dampak buruk dari permainan game online free fire

2. Manfaat bagi Pendidik

Dengan mengetahui dampak dari game online guru melakukan kerja sama dengan orang tua siswa yang anaknya sering main game agar anak tersebut bisa meninggalkan permainan game

Manfaat bagi Peneliti:

Menjadi langkah awal bagi peneliti agar bisa melangkah ke jenjang lebih tinggi

3. Manfaat bagi Lembaga Sekolah

Menjadi sumber informasi tentang bahaya permainan game bagi peserta didik karena bisa mempengaruhi hasil belajar dan kesehatan

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian teori

1. Game Online free fire

a. Pengertian game online

Menurut young Game online adalah sebuah permainan yang terhubung dengan internet yang melibatkan interaksi antara satu dengan yang lain untuk mencapai tujuan yaitu mendapatkan nilai tertinggi dalam dunia virtual. game online adalah sebuah permainan yang terhubung dengan internet. Game online adalah sebuah permainan yang di mainkan dengan bantuan internet yang mana game online bisa di mainkan kapan saja dan di mana pun selama seseorang masi terhubung dengan internet.

Game online adalah sebuah permainan yang di mainkan banyak orang dan dapat di mainkan pada waktu yang sama dengan menggunakan jaringan komunikasi online .

Game online adalah game komputer yang di mainkan melalui komputer. game online adalah game yang di mainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik yang dalam bermain

menggunakan paket data interne.

Menurut Chandra Zebeh Aji game online merupakan sebuah permainan yang terhubung dengan jaringan internet. Game online biasanya dimainkan di komputer, laptop dan gadget yang terhubung dengan jaringan internet .

Menurut, Rupita Wulan dalam jurnal psikologi UBD Palembang, game online adalah sebuah permainan yang dapat di mainkan banyak pemain,dimana mesin-mesin pemain terhubung melalui internet .

Free fire merupakan game Battle Royale yang banyak di minati oleh pemain bagian Asia dan Amerika Serikat. Permainan game free fire yang dapat di mainkan secara solo, duo, dan squad yang batas permaina ini adalah 4 pemain dalam satu squad. Ada tiga mode bermain game online free fire yaitu :

1. Solo. Bermain sendiri dengan tujuan mewujudkan keunggulan
2. Duo, adalah permaina dengan menggunakan tim yang mana anggota tim bisa 1 atau 2 orang
3. Squad, merupakan ialah mode dengan teknik dimainkan sebagai tim, dan tim terdiri dari 1 sampai 4.

Permainan free fire memberikan rasa kegembiraan dan ketegangan yang sama seperti game lain pada umumnya. Menurut furqon game

online free fire merupakan sebuah permainan yang membuat pemainnya ketagihan. Setiap pemain ingin memperoleh hasil yang baik. Ada beberapa level dalam game online free fire yaitu:

1. Tier rank ialah tingkatan yang pertama yang di peroleh dengan raih Bronze
2. Tier rank pada tingkatan kedua di peroleh dengan hasil raih Silver
3. Sedangkan peringkat ketiga di peroleh dengan tier rank Gold

Free fire

Merupakan game bergenre battle royale yang di luncurkan pada tanggal 11 Agustus 2017. Game ini di bentuk oleh dots studio vietnam

a. Jenis –jenis game online

Ardi ramadhani mengungkapkan tentang game online yaitu

1. MMORPG (massively multiplayer online real time strategy)

Merupakan salah satu game yang pemainnya bisa berinteraksi dan berkomunikasi dengan pemain yang lain .

2. MMORTS (massively multiplayer online real time strategy)

1. MMOFPS (massively multiplayer online first person shooter) merupakan salah satu jenis game internet yang menggunakan senjata. MMOFPS banyak mendapatkan tentangan dari beberapa pihak karena permainan ini menenjolkan kekerasan. Menurut Candra Aji dalam skripsi Isti Winarni yang berkembang di antaranya Shooter game merupakan salah satu jenis game online yang cara memainkannya dengan menembak atau bisa dikatakan permainan tembak-tembakan.
2. Adventure game, merupakan jenis game online yang mana cara memainkannya dengan berpetualang

Dari beberapa pendapat di atas mengenai jenis-jenis game online, maka peneliti menyimpulkan bahwa adventure game termasuk game online free fire karena pemain harus berpetualang untuk naik kelevel yang lebih tinggi mengandalkan teknik dan kecepatan tangan untuk menyelesaikan permainan.

b. Keunggulan game online free fire

Game online free fire memiliki daya tarik tersendiri bagi para pencinta game online. Adapun beberapa daya tarik game online free fire di antaranya :

1. Tempat pertempuran

Free fire salah satu game yang dapat memili tempat untuk bertempur .pemain menggunakan parasut dan melakukan terjun untuk memilih tempat yang di inginkan untuk melakukan pendaratan. Terdapat dua pulau dengan daerah masing- masing. Pemain dapat menentukan dimana akan mendarat. Pulau tersebut diantaranya Bermuda dan Mad Dog. Setiap pulau memiliki banyak wilayah-wilayah kecil. Perbedaan dari kedua pulau tersebuta adalah luas pulau, zona aman untuk pemain yang berbeda.

2. Senjata

Free fire adalah salah satu jenis permainan action yang identik dengan gaya bermain tembak menembak, maka game ini memiliki macam-macam senjata di antaranya:

- a. Assault rifle, adalah senjata yang biasanya di gunakan dalam pertempuran jarak menengah maupun jauh.
 - b. Damage, adalah senjata yang berukuran besar yang yang baik di gunakn pada jarak menengah maupun jarak jauh
3. MP 40 jenis submavhine Gun untuk mengincar heanshot biasanyadi gunakan pada saat tembakan jumpshot
 4. Karakter dan skill

Game online free fire memiliki daya tarik yang kuat karena menampilkan fitur – fitur yang menarik, terutama gambar permainan pada game ini hampir mirip dengan wajah manusia asli.

Fitur pada game ini masih akan terus dilakukan pembaharuan. game free fire adalah game mobile battle royale yang memiliki karakter yang berbeda – beda. setiap karakter mempunyai kemampuan dan cerita yang unik. semakin tinggi level karakter semakin banyak uang yang dibutuhkan untuk naik level.

1. Dampak positif bermain game online

Dampak positif dari game online yaitu :

- a). Menghilangkan stres dan rasa jenuh
- b). Otak siswa akan lebih aktif dalam berfikir
- c). Menambah tingkat kefokusannya

2. Dampak negatif bermain game online

Adapun dampak negatif dari game online yaitu:

- a. Terlalu banyak bermain game berdampak buruk pada kesehatan mata yang mana dapat mengganggu maupun merusak penglihatan.

- b. Terlalu banyak bermain game membuat seseorang malas bergerak, yang mana yang bergerak hanya mata dan tangan
- c. Biasanya orang yang bermain game suka begadang dan makan tidak teratur karena kecanduan bermain game
- d. Untuk para siswa game membuat mereka malas belajar akibatnya hasil belajar mereka menurun.

Dari penjelasan di atas peneliti dapat disimpulkan bahwasanya game online memiliki dampak positif, tetapi dampak negatif yang ditimbulkan game lebih besar, terutama pada siswa game online membuat mereka malas belajar sehingga berpengaruh pada hasil belajar mereka.

- e. Indikator game online free fire

Indikator bermain game online

- 1.) Tempat bermain game online free fire

Tempat bermain game online free fire adalah tempat yang digunakan oleh para siswa untuk bermain game. Terdapat beberapa tempat yang digunakan untuk bermain game diantaranya di samping jalan, rumah teman, rumah sendiri.

- 2.) Waktu dalam bermain game online free fire

Biasanya para gamers menghabiskan waktu dalam bermain berkisaran 3 sampai 5 jam dalam sekali bermain. Bagi siswa SMA waktu yang di gunakan untuk bermain game berkisaran 2 sampai 6 jam dalam sekali main.

2. Hasil belajar siswa

a. Pengertian hasil belajar

Hasil belajar siswa pada hakikatnya merupakan perubahan yang terjadi pada tingkalkaku sebagai hasil belajar, pengertian dari hasi belajar secara umum adalah mencakup pada kognitif, efektif dan psikomotorik.

Hasil belajar akan terlihat pada siswa ketikah siswa telah melankukan interaksi dengan guru atau dikatankan telah melakukan proses belajaran mengajar yang mana terlihat pada perubahan sikap, pengetahuan dan keterampilan. Hasil belajar yang terjadi pada siswa berbeda beda, ada siswa yang menghasilkan nilai yang memuaskan dan ada pula siswa yang mendapatkan hasil yang tidak memuaskan. Hal ini tidak lepas dari dau faktor yaitu :

1. Metode pembelajaran yang di bawakan seorang guru
 2. Semagat atau minat yang di miliki siswa
- ### b. Faktor faktor yang mempengaruhi hasi belajar

1). Faktor intern

Faktor intern merupakan faktor yang ada pada diri siswa yang sangat berpengaruh dalam meraih hasil belajar.

a.) Faktor Intelegensi(kecakapan)

Intelegensi faktor pembawaan seseorang, walaupun dapat di dapatkan dengan cara latihan- latihan tertentu . rana kejiwaan yang berkedudukan pada otak ini, dengan kecakapan ini siswa dapat memecahkan masalah belajar dan masalah lain dalam kehidupan.

b.) Faktor minat dan motivasi

Minat adalah suatu rasa suka pada satu aktivitas yang muncul tanpa ada yang menyuruh sedangkan motivasi adalah proses untuk meningkatkan daya dalam diri yang mendorong untuk melakukan sesuatu perbuatan untuk memenuhi kebutuhan atau mencapai tujuan yang ingin di capai. Siswa yang mempunyai minat dan motivasi belajar pasti akan bersemangat untuk belajar dan akan mendapatkan hasil belajar yang baik.

c. Faktor cara belajar

Cara belajar merupakan strategi yang di lakukan untuk mendapatkan ilmu pengetahuan.cara belajar yang baik akan menghasikan nilai yang baik pulah dan sebaliknya cara belajar yang tidak

baik akan menghasilkan hasil belajar yang kurang memuaskan.

2). Faktor ekstern

Faktor belajar selain di pengaruhi dalam diri siswa, ada pula fakto dari luar yaitu:

a). Lingkungan keluarga

keluarga merupakan kelompok sosial yang pertama dalam kehidupan manusia. Dalam keluarga, manusia pertama tama belajar memperhatikan kegiatan–kegiatan orang lain, belajar membantu sesama, bekerja sama dan lain –lain. Keluarga merupakan sekolah pertama untuk anak sebelum ia mengenal lingkungan sekolah dan masyarakat. Keluarga mempunyai andil yang sangat besar dalam pendidikan anak, baik dari segi moral maupun intelektual.

b). Lingkungan sekolah

sekolah merupakan tempat untuk mendapatkan ilmu pengetahuan. Sekolah merupak lingkungan kedua setelah keluarga. Sekolah merupakan lingkungan pendidikan yang terstruktur dengan baik untuk menghasilkan hasil belajar yang maksimal. Di lingkungan sekolah akan di dapatkan aturan dan tata tertip.

Hasil belajar sangat di tentukan oleh lingkungan belajar di sekolah.

Oleh karena itu yang terpenting adalah bagaimana cara untuk menciptakan lingkungan belajar yang baik di sekolah agar mendapatkan hasil belajar yang baik pula

d. Macam macam hasil belajar

Macam macam cara belajar yaitu:

1). Pemahaman konsep

Pemahaman adalah kemampuan dalam menyerap arti dari materi yang dipelajari dan seberapa besar siswa-siswa mampu menerima, memahami dan menyerap pelajaran yang di berikan oleh guruh atau sejauh mana siswa dapat memahami dan mengerti apa yang dia baca, dilihat, dialam atau yang dia rasakan berupah hasil penelitian.

Hasil belajar siswa sangat erat hubungannya dengan tujuan pembelajar yang di rancang guru sebelum melaksanakan preses belajar mengajar

2). Keterampilan proses

Keterampilan proses adalah keterampilan yang mengarah kepada pembangunan kemampuan fisik, mental dan sosial yang menjadi pengerak kemampuan yang ada dalam diri siswa. Keterampilan berarti suatu kemampuan menggunakan pikiran, nalar dan perbuatan dengan baik

untuk mencapai hasil tertentu .

3). Sikap

Dalam hubungannya antara sikap dan hasil belajar, sikap lebih di arahkan kepada pemahaman konsep. Struktur sikap terdiri dari tiga komponen yang saling menunjang, yaitu: komponen kognitif, afektif dan konatif. Komponen kognitif merupakan representasi apa yang di percayai oleh individu pemilik sikap, komponen efektif yang berkaitan dengan emosional dan komponen konatif adalah aspek kecenderungan berperilaku tertentu sesuai dengan sikap yang dimiliki seseorang. Indikator hasil belajar

Hasil belajar adalah hasil yang di capai siswa selama proses belajar yang menyangkut ranah kognitif, psikomotorik dan efektif yang ditempu selama waktu belajar sehingga siswa memperoleh hasil sesuai yang di inginkan. Proses belajar dapat di ukur dengan tes.

Hasil belajar di katakan berhasil apabila telah mencapai tujuan pendidikan, adapun hasil belajar siswa secara umum dapat di kelompokkan menjadi tiga yaitu:

1. Aspek kognitif

Pengolongan ranah kognitif ada 6 tingkatan yaitu

a). Pengetahuan

Dalam hal ini siswa di minta untuk mempunyai kemmpuan menghafal, menafsirkan dan lain –lain.

b) Pemahaman

Siswa diminta untuk memahami makna, membandingkan, mengkategorikan, memahami konsep dan lain-lain.

c) Penggunaan/ penerapan

Pada aspek ini siswa di minta untuk menerapkan apa yang telah di pahami dengan gunakan kaidah-kaidah dan prinsi –prinsip dari literatur yang di pelajari dalam kondisi nyata.

d) Analis

Merupakan kemampuan siswa untuk menganalisis hubungan yang kopleks

e) Sintesis

Sintesis merupakan kemampuan mengabungkan bagian bagian yang terpisah menjadi satu kesatuan yang terpadu.

f) evaluasi

Evaluasi adalah kemampuan memberikan keputusan terhadap suatu situasi nilai nilai atau ide. Evaluasi dapat di lakukan kepada siswah dengan melakukan pertanyaan untuk mengetahui pemahan peserta didik.

2). Aspek Efektif

Aspek efektif adalah yang mencakup emosional, sepeti motivasi, sikap, apresiasi, antusiasia ada beberapa kategori rana efektif sebagai hasil belajar yaitu:

a) Penerimaan

Penerimaan ialah kepekaan peserta didik dalam menerima rangsangan yang datang dari luar dalam bentuk masalah, situasi, gejala dan lain lain.

b) Jawaban

Jawaban yaitu reaksi yang di berikan oleh seseorang terhadap rangsangan yang datang dari luar.

c) Penilain

Penilain berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap rangsangan .

d) Organisasi

Organisasi adalah pengembangan dari nilai keadaan suatu sistem organisasi, termaksud hubungan satu nilai dengan nilai-nilai yang lain.

e. Manfaat hasil belajar

Manfaat hasil belajar pada dasarnya adalah perubahan pada tingkah laku seseorang dan kemampuan-kemampuan seperti kemampuan kognitif, efektif dan psikomotor setelah melalui proses belajar mengajar.

Hasil belajar harus menunjukkan adanya perubahan, sehingga bermanfaat untuk menambah pengetahuan, lebih memahami sesuatu yang belum di pahami sebelumnya dan mengembangkan keterampilan.

Dapat di simpulkan bahwasanya hasil belajar adalah sebuah proses yang di dapatkan setelah melaksanakan proses belajar mengajar. atau hasil belajar adalah proses perubahan siswa dari segi pengetahuan, sikap dan keterampilan. (Edy syaputrah,2020)

B. Penelitian Yang Relevan

Berikut ini adalah penelitian yang relevan dengan peneliti antara lain yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Isti Winarni, 2020 dengan judul

“Pengaruh penggunaan game online free fire terhadap perilaku sosial siswa V MI di salatiga”. Salah satu permainan berbasis online yang sedang marak di kalangan anak naka adalah game online free fire yang merupakan permainan yang memiliki kecanggihan dengan aksi petualangan dari genre battle royale, dimana gamers dapat memilih karakter, senjata, tempat yang diinginkan sesuai level permainannya dan dapat dimainkan secara bersama dalam waktu yang sama karena terhubung dengan jaringan internet sehingga mendatangkan emosi (rasa puas, senang, bosan, sedih dan lain-lain) tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan game online free fire terhadap perilaku sosial siswa. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif, dimana analisis datanya di proses menggunakan statistika dengan dibantu aplikasi pengolahan data yaitu SPSS 23. Populasi yang diambil dalam penelitian ini adalah seluruh MI di salatiga. Melihat banyak populasi maka peneliti mengambil sampel di MIN Salatiga, MI Ma’arif kutowinangun dan MI ma’arif mangunsari. Metode pengumpulan data yang digunakan peneliti menggunakan beberapa metode yaitu metode kuisisioner, observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis data menggunakan analisis regresi linear sederhana. Analisis data menggunakan analisis regresi linear sederhana. Penelitian menyimpulkan pengaruh perhitungan pada penelitian ini menunjukkan bahwa pengaruh game onlone free fire

yang tinggi dapat mempengaruhi menurunnya perilaku sosial siswa.

Hal ini dilihat dari persamaan regresi linear sederhanayang menunjukkan: $Y=55.811 +(-0.104)X$. Adapun besar pengaruh game online free fire terhadap perilaku sosial sebesar 2,7. Uji hipotesis juga menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap pengaruh game online free fire terhadap perilaku sosial siswa kelas V MI di salatiga.

Relevansi penelitian yang di lakukan oleh saudari isti winarni dan penelitian saya adalah sama sama meneliti tentang pengaruh game online free fire, adapun perbedaanya terletak pada dampak game online free fire kalau saudari isti winarni terhadap perilaku sosial siswa kelas MI V di salatiga sedangkan penelitian saya pada hasil belajar siswa mas al-ikhlas siompu barat.

2. Penelitian yang di lakukan oleh saudari Riska Damayanti, dengan judul “ Pengaruh Game Online Free Fire Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SDN Birigere Game online free fire adalah permainan yang banyak diminati saat ini karena permainan ini menampilkan desain yang menarik seperti desain pada pemain pada game seakan sepeti manusia sunguhan.tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh dari game online free fire terhadap hasil belajar siswa kelas 5 di SDN Birigere.jenis penelitian ini adalah ex-post facto dengan pendekatan kuantitatif . subjek penelitian ini

adalah siswa kelas 5 di SDN birigere. adapun objek penelitian ini adalah pengaruh game online free fire terhadap hasil belajar siswa kelas 5 SDN Birigere. teknik pengumpulan data yaitu melalui observasi, kuesioner atau angket dan dokumentasi. teknik analisis data menggunakan teknik analisis regresi linear sederhana.

Relevansi penelitian saudara riska damayanti dan peneliti saya adalah sama sama meneliti tentang pengaruh game online free fire terhadap hasil belajar siswa tetapi yang membedakannya adalah penelitian saudara riska damayanti ditingkat SD/MI sedangkan penelitian saya di tingkat SMA/MA

2. Jurnal yang ditulis oleh Ahmad Nur Haqiqi dan dan muhtih tahun 2020 yang berjudul "Efek Negatif Bermain Game Online Free Fire Battlegrounds Terhadap Akhlak Remaja di Desa Ambulu, dimana penelitian ini menggunakan metode kualitatif, peneliti ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan cara wawancara mendalam observasi dan dokumentasi. data yang di analisis menggunakan analisis deskriptif kualitatif model interaksimiles dan humberman.

C. Konsep operasional

Berdasarkan judul penelitian, Batasan konsep operasional dalam penelitian ini adalah :

1. Pengaruh merupakan kekuatan atau daya yang dapat timbul dari

sesuatu, baik itu watak, orang, benda, kepercayaan, dan perbuatan seseorang yang dapat mempengaruhi lingkungan yang ada di sekitarnya.

2. Negatif menurut kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) arti kata negatif adalah kurang baik, menyimpang dari ukuran umum.
3. Game adalah permainan yang menggunakan media elektronik, merupakan sebuah hiburan berbentuk multi media yang di buat semenarik mungkin agar pemain dapat mendapatkan sesuatu sehingga ada kepuasan batin.
4. Online: daring, dalam jaringan, terhubung, tersambung, sambungan jaringan.
5. Free fire adalah permainan adalah permainan battle royale yang di kembangkan oleh 111Dots studio dan di terbitka oleh adroid dan iSO
6. Hasil adalah sebuah upaya yang didapatkan melalui upaya yang dilakukan
7. Belajar merupakan upaya yang dilakukan oleh setiap individu untuk mendapatkan perubahan tingka laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, juga sikap dan nilai positif sebagai sesuatu pengalaman dari berbagai materi yang telah di pelajari .

8. Siswa adalah orang yang datang ke sekolah untuk memperoleh atau mempelajari beberapa tipe pendidikan

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah satu kesimpulan sementara yang belum final; jawaban sementara; dugaan sementara; yang merupakan konstruk penelitian terhadap masalah penelitian, yang menyatakan hubungan antara dua atau lebih variabel. Menurut sudjana, hipotesis adalah asumsi atau dugaan sementara tentang hal yang di buat, guna menjelaskan suatu hal yang sering dituntut untuk pengecekan menurut margono hipotesis adalah suatu pendapat atau kesimpulan yang sifatnya sementara. Hipotesis merupakan suatu kemungkinan jawaban dari permasalahan yang di ajukan. Berdasarkan penjelasan di atas maka hipotesis dalam penelitian ini adalah:

Ha = Apakah ada pengaruh negatif game online free fire terhadap hasil belajar siswa MA AL-IKHLAS SIOMPU BARAT.

Ho = tidak ada pengaruh negatif Game online free fire hasil belajar

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian ex-post facto. Penelitian ex-post facto merupakan penelitian dimana variabel-variabel bebas telah terjadi ketika penelitian mulai dengan pengamatan variabel-variabel terkait dalam suatu penelitian (Hammadi, 2010: 223). Penelitian ex-post facto bertujuan menemukan penyebab yang memungkinkan perubahan perilaku, gejala atau fenomena yang disebabkan oleh suatu peristiwa yang menyebabkan perubahan pada variabel bebas secara keseluruhan suda terjadi.

Penelitian ex-post facto adalah penelitian yang merujuk pada fakta yang terjadi dilapangan, yang dimulai dengan melukiskan keadaan sekarang, yang dianggap serbagai akibat dari faktor yang terjadi sebelumnya .Penelitian ini sangat bermanfaat karena banyak memberikan informasi berharga bagi pengambilan keputusan dibidang pendidikan. Penelitian ex-post facto meneliti hubungan sebab akibat yang dimanipulasi. Penelitian sebab akibat dilakukan terhadap program, kegiatan atau kejadian yang berlangsung atau telah terjadi.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Lokasi penelitian dilaksanakan di MA AL-IKHLAS SIOMPU BARAT yang berada di Jl. Moko Desa Mbanua Kecamatan Siompu Barat

Kebupaten Buton Selatan. Adapun yang menjadi pertimbangan sehingga memilih sekolah ini yaitu:

- a. Peneliti pernah melakukan silaturahmi terhadap guru dan para guru mengeluhkan peserta didik karena peserta didiknya lebih mementingkan game online dibandingkan belajar
- b. Peneliti pernah melihat peserta didik bermain game di malam hari
- c. Peneliti ingin memberikan informasi tentang dampak game online

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian dimulai dari tanggal 13 Desember s/d Maret 2024 yang akan dilaksanakan di MA AL-IKHLAS SIOMPU BARAT

C. Populasi dan sampel penelitian

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan objek penelitian yang terjadi dari manusia, benda hewan, tumbuh-tumbuhan, gejala-gejala, nilai teks, atau peristiwa-peristiwa sebagai sumber data yang memiliki karakteristik tertentu dalam suatu penelitian. Populasi adalah keseluruhan data yang kemudian yang menjadi topik objek utama atau pusat perhatian dari seorang peneliti. Populasi dalam penelitian merupakan wilayah yang ingin

diteliti oleh peneliti. Populas menurut Sugiono dalam bukunya yang berjudul Metode Penelitian Kuantitatif. Kuantitatif adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karekteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi bukan hanya manusia tetapi juga objek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumla yang ada pada objek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh subjek atau objek tersebut. Dari penjelasan yang terterah diatas maka penulis memehami bahwa populasi yang dimaksud disini adalah keseluruhan dari objek yang akan diteliti. Dalam kaitannya dengan penelitian ini adalah siswa yang aktif bermain game online free fire yang berada di MA Al-Ikhlas Siompu Barat.

Tabel

Populasi penelitian

No	Siswa	Jumlah populasi
1.	MA Al-Ikhlas Siompu Barat yang aktif bermain game online free fire	163

2. Sampel penelitian

Sampel adalah sebagian dari populasi itu. dalam pengambilan sampel peneliti menggunakan teknik sampel jenuh. Diman sampel jenuh adalah tehnik penentuan sampel bila semua anggota populas relatif kecil, yang jumlahnya kurang dari 30 orang.) sapling jenuh adalah tehnik pemilihan sampel apabilah semua anggota populasi di jadikan sampel. Istilah lain sampel jenuh adalah sensus, di mana semua anggota populasi di jadikan sampel. Sehingga peneliti mengambil sampel 25 orang siswa sesuai dengan populasi siwa yang aktif bermain game online free fire yang berada di sekolah MA AL-IKHLAS SIOMPU BARAT

NO	Siswa	Jumlah sampel
1	MA AL-IKHLAS SIOMPU BARAT YANG AKTIF BERMAIN GAME ONLINE FREE FIRE	35

D. Variabel penelitian

Variabel di bagi dua yaitu variabel bebas dan variabel terkait.x adlah variabel independen dan Y adalah variabel dependen. Variabel independen merupakan variabel bebas yang mana variabel bebas adalah variabel yang menyebabkan timbulnya atau berubahnya variabel terkat. Sedangkan variabel dependen merupakan variabel terikat yang di pengaruhi variabel bebas

Adapun variabel yang dimaksud dalam penelitian ini adalah

Variabel independen (X) : Game Online Fee Fire

Variabel dependen (Y) : Hasil Belajar

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data di tunjukan untuk mendapatkan dan mengumpulkan data yang man data tersebut dapat menjelaskan permasalahan penelitian secara objektif. Beberapa tehnik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu:

1. Kuensioner atau Angket

Kuensioner atau angket adalah suatu tehnik pengumpulan data dengan cara menggunakan pertanyaan yang di susun untuk di ajukan kepada responden. Tujuan dari Angket untuk memperoleh data secara tertulis dari pada responden untuk di tetapkan sebagai sampel. teknik ini di gunakan untuk mengumpulkan data tiap responden tentang game online free fire dan hasil belajar siswa.

2. Observasi

Observasi atau pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian pengamatan dan pencatatan ini di lakukan terhadap objek ditempat terjadi atau berlansungnya peristiwa. Pada metode ini peneliti melakukan Observasi

awal dengan mengamati keadaan padatempat atau lokasi peneliti yang di lakukan , Observasi yang di lakukan peneliti dalam penelitian ini meliputi Observasi awal yang di lakukan pada saat melakukan silaturahmi ke sekolah

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah berasal dari kata dokumen yang dapat di aratkan sebagai barang barang yang tertulis. Dalam pelaksanaan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda benda tertulis seperti buku-buku, catatan harian, dokumen, dan lain sebagainya.

Adapun instrumen penelitian yang di gunakan peneliti dalam penelitian ini adalah lembar Angket, dan Dokumen berupa catatan harian yang di gunakan untuk memperoleh informasi yang tepat dan akurat dari responden tentang pengaruh negatif game online free fire terhadap hasil belajar siswa ma al-ikhlas siompu barat

E. Validitas dan Reliabilitas instrumen

Validasi adalah derajat ketepatan antara data yang terjadi pada objek penelitian denga daya sehingga data yag didapat valid atau data tideak berbeda. Sedangka reabilitas adalah suatu pengukuran yang dilakuka untuk menentukaqn sifat tepat dari suatu data yang dijadikan sebagai landasa analisis dan interpretasi utuk pengambilan keputusan

Adapiu pengukuran yang peneliti lakukan adalah lembara kuesioner atau angket, da dokumen berupa catatan harian yang di gunakan untuk memperoleh informasi yang tepat ada akurat dari responde tentang pengaruh negatif game onlie free fire terhadap hasil belajar siswa mas al-ikhlas siopu barat

G. Teknik Analisis Data

Tahap yang penting dari keseluruhan proses penelitian adalah tehnik analisis data . dalam hal ini peneliti menggunakan tehnik analisis data statistik deskriptif. Statistik deskriptif adalah ststistik yang di gunakan untuk menganalisis data dengan mendeskripsikan atau menggambarkan data mengenai satu gejala, keadaan atau peristiwa Adapun teknis analisis data dalam penelitian ini adalah analisis regresi linear sederhana, dapat di gunakan untuk mengetahui pengaruh yang terjadi dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS(statistical product and service solutions) versi 25

1. Uji Validitas dan Reabilitas

Uji validitas adalah derajat ketetapan antara data yang terjadi pada objek penelitian denagan daya sehingga data yang di dapat valid atau data tidak berbeda. Sedangkan uji reabilitas adalah suatu pengukuran yang dilakukan untuk menentukan sifat tetap dari suatu data.

2. Uji pra syarat

Untuk uji pengaruh yang digunakan peneliti yaitu uji regresi linear sederhana. Analisis data menggunakan Uji regresi linear sederhana karena untuk mengetahui pengaruh variabel (X) terhadap Variabel (Y).

a. Uji normalitas

Uji normalitas adalah uji prasyarat tentang kelayakan data yang bertujuan data yang bertujuan untuk mengetahui data yang berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dapat dilakukan dengan cara uji kolmogorov smirnov.

b. Uji Linearitas

Uji linearitas adalah pengujian hipotesis yang dilakukan untuk mengetahui apakah dua variabel tersebut memiliki hubungan yang linear secara signifikan antara variabel (X) dengan variabel (Y).

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini adalah menggunakan uji linear sederhana, maka rumus persamaan regresi linear sederhana

$$Y=a+bx$$

Keterangan:

Y= variabel response atau akibat (Dependen) yaitu percaya diri

A= konstanta

B= koefisienregresi (kemiringan) besaran pokok yang di timbulkan oleh predictor

X= variabel prediction aatau atu variabel faktor penyebab (independen).

Adapun data yang di analisis adalah data tentang pengaruh negatif game online free fire terhadap hasil belajar siswa MA AL-IKHLAS SIOPU BARAT.

BAB 1V

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Tempat Penelitian

1. Profil MAS Al-Ikhlas Siompu Barat

Mas Al-Ikhlas Siopu Barat adalah sebuah institut pendidikan MA swasta yang berlokasi di Jl. Moko, kab. Buton Selatan. MA swasta ini mengawali perjalanannya pada tahun 2012. Pada saat ini MAS Al-Ikhlas Siompu Barat masi menggunakan program kurikulum belajar. MAS AL-ikhlas di kelolah oleh operator sekolah suparno, S.pd. MAS Al-Ikhlas Siompu Barat terakditas grade C dengan nilai 78(akreditas tahun 2020) dari BAN-S/M (Badan Akreditasi Nasional) Sekolah/madrasah.

2. Rekapitlasi Lembaga

NSM: 131274110094

NPSN:69725843

Madrasah: MAS AL-IKHLAS SIOMPU BARAT

Status: Swasta

Akreditasi: C

Alama: Jl. MOKO

Kab. / kota: KAB. BUTON SEATAN

Provinsi: SULAWESI TENGGARA

3. Rekapitulasi Siswa

Jumlah Siswa 163

Jumlah rombel 8

Siswa berkebutuhan khusus 0

Jurusan Ipa 43

Jurusan Ips 62

Jurusan Bahasa 0

Jurusan Agama 0

4. Rekapitulasi Tenaga Kependidikan

Jumlah personil 26

Jumlah Guru 26

Tenaga Kependidikan 0

Laki-Laki 14

perempuan 12

PNS2

NON PNS 24

B. Penyajian Data

Pada penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel independen dan variabel dependen. Variabel independen ialah Game online free fire atau disebut variable X, dan variabel dependen atau disebut variable Y.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif tentang pengaruh Game Online Free Fire Terhadap Hasil Belajar Siswa. Adapun responden yang menjadi sampel penelitian ini adalah berjumlah 16 siswa dengan jumlah populasi 163 siswa.

Untuk memperoleh data tentang Pengaruh Game Online Free Fire Terhadap Hasil Belajar Siswa MAS AL-IKHLAS SIOMPU BARA, penulis menggunakan teknik pengumpulan data melalui lembaran angket. Adapun data tentang pengaruh game online free fire terhadap hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Hasil Angket Game Online Free Fire

No	Nama	1	2	3	4	5	6	7	Jumlah
1.	ARSID DAMON	5	2	1	3	2	2	5	20

2.	ABDUL DWI ARTHA	2	2	1	3	2	2	5	17
3.	DELMA	2	2	1	3	3	1	3	15
4.	FINTIAS	4	3	1	2	2	1	3	16
5.	GALHIR SAPUTRAG	5	3	1	3	5	3	5	25
6.	YUDA SUPRIANTO	5	3	1	4	3	3	5	24
7.	WA AMEL	3	2	1	1	3	2	2	14
8.	ARIF MUNANDAR	3	2	1	2	2	2	3	15
9.	DWI ASTUTI	2	2	1	2	2	2	3	14
10 .	DIAN PURNAMA	4	2	1	3	4	3	5	22
11 .	DEHCA VIOLAH	4	2	1	5	2	2	2	18
12 .	FALEN	5	2	1	2	2	1	2	15
13 .	FADEL	5	2	1	5	2	2	5	22
14 .	HAFIZAH	5	2	1	2	5	5	5	25

15	HAIRUL	4	2	1	2	2	2	5	18
16	LA HARWAR	4	5	1	3	4	3	4	24
17	OGIS	3	5	1	2	3	4	2	20
18	ALUN SARJAYA	5	2	1	3	2	2	5	20
19	PIRLOH	5	5	1	2	5	2	2	22
20	YELCI	2	2	1	2	2	2	3	14
21	YUSFIAN	2	5	1	5	5	2	5	25
22	WA ODE AZIZAH	2	3	1	5	2	2	2	17
23	TIAR RAMADHANI	5	2	1	2	2	2	3	17
24	SERA MELANI	2	5	1	2	5	2	2	19
25	SADEWA	2	5	1	5	2	2	5	22
26	RISNA	5	2	1	5	5	2	5	25
27	NAJEN	5	4	1	2	2	2	5	21
28	MARSA ODE MARAHALI	2	5	1	4	5	2	5	24

29	MUHAMMAD ALIF	5	2	1	5	2	2	5	22
30	JUNITA	5	2	1	2	2	4	5	21
31	DEHCA VIOLAH	2	2	1	2	1	5	3	16
32	RAHMAWATI	5	5	1	2	1	1	5	20
33	LISNAWATI	5	2	1	2	1	3	5	19
34	HARTER RIENS	2	2	1	2	3	2	2	14
35	RETNO	5	2	1	3	5	2	5	23

Hasil Angket Hasil Belajar

No	NAMA	1	2	3	4	5	6	7	JUMLAH
1.	ARSID DAMON	2	5	5	5	3	5	5	30
2.	ABDUL DWI ARTHA	3	2	2	3	2	4	5	21
3.	DELMA	5	4	3	2	4	2	5	23
4.	FINTIAS	4	5	4	5	3	2	2	25
5.	GALHIR SAPUTRAH	2	5	2	2	2	3	2	18
6.	YUDA SUPRIANTO	2	2	5	5	5	4	5	28
7.	WA AMEL	5	3	3	5	3	2	5	26

8.	ARIF MUNANDAR	2	2	5	5	5	3	3	25
9.	DWI ASTUTI	5	3	3	2	2	2	3	20
10	DIAN PURNAMA	5	2	2	3	2	5	5	24
11	DECHA VIOLAH	5	2	5	4	3	5	5	29
12	FALEN	3	5	3	3	2	3	2	21
13	FADEL	2	5	5	2	2	3	2	21
14	HAFIZAH	3	5	5	2	5	5	5	30
15	HAIRUL	2	5	5	3	5	5	5	30
16	LA HARWAR	2	3	5	4	5	2	2	23
17	OGIS	2	2	5	3	3	3	3	21
18	ALUN SARJAYA	5	5	5	2	2	2	5	26

19	PIRLOH	2	2	5	3	2	2	5	21
20	YELCI	3	2	5	5	2	2	2	21
21	YUSIAN	2	2	3	4	2	2	2	17
22	WA ODE AZIZAH	5	5	5	5	3	2	3	28
23	TIAR RAMADHANI	5	2	3	3	4	2	5	24
24	SERA MELANI	5	2	2	3	2	2	5	21
25	SADEWA	4	5	3	3	5	4	4	28
26	RISNA	5	4	2	5	3	4	4	27
27	NAJEN	2	3	3	5	5	2	2	22
28	MARSA ODE MARHALI	2	5	5	5	2	5	2	26
29	MUHAMMAD ALIF	3	3	3	3	3	3	3	21
30	JUNITA	2	3	2	2	2	2	2	15
31	DEHCA VIOLAH	2	2	4	5	2	2	2	19
32	RAHMAWATI	2	2	5	2	2	2	5	20
33	LISNAWATI	5	4	5	2	2	2	2	22
34	HARER RIENS	2	3	3	4	5	5	5	27

35	RETNO	2	2	2	5	2	2	2	17
----	-------	---	---	---	---	---	---	---	----

C. Analisis Data

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diolah dengan menggunakan banuan aplikasi SPSS 21, maka di dapatkan hasil sebagai .

a. Uji Faliditas

Uji validitas variabel Game Online Free Fire(x)

	x1	x2	x3	x4	x5	x6	x7	x
x1	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	1 .258 35	. ^a .197 35	-.032 .856 35	-.005 .979 35	.065 .712 35	.406* .016 35	.443** .008 35
x2	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	-.197 .258 35	1 .197 35	.106 .544 35	.349* .040 35	-.059 .738 35	-.028 .873 35	.410* .014 35
x3	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	. ^a .197 35	. ^a .197 35	. ^a .197 35	. ^a .197 35	. ^a .197 35	. ^a .197 35	. ^a .197 35
x4	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	-.032 .856 35	.106 .544 35	1 .197 35	.152 .382 35	-.151 .385 35	.327 .055 35	.489** .003 35
x5	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	-.005 .979 35	.349* .040 35	.106 .544 35	1 .197 35	.126 .472 35	.074 .673 35	.595** .000 35
x6	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.065 .712 35	-.059 .738 35	.106 .544 35	-.151 .382 35	1 .197 35	.147 .400 35	.313 .067 35
x7	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.406* .016 35	-.028 .873 35	.106 .544 35	.349* .040 35	-.059 .738 35	1 .197 35	.665** .000 35
x	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.443** .008 35	.410* .014 35	.106 .544 35	.349* .040 35	-.059 .738 35	.665** .000 35	1 .197 35

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).
 **. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).
 a. Cannot be computed because at least one of the variables is constant.

Uji Validitas Variabel Hasil Belajar (Y)

Correlations									
		y1	y2	y3	y4	y5	y6	y7	y
y1	Pearson Correlation	1	.097	-.219	-.157	-.128	-.126	.336*	.269
	Sig. (2-tailed)		.578	.207	.366	.462	.470	.049	.118
	N	35	35	35	35	35	35	35	35
y2	Pearson Correlation	.097	1	.174	-.166	.105	.242	-.131	.411*
	Sig. (2-tailed)	.578		.318	.340	.548	.161	.454	.014
	N	35	35	35	35	35	35	35	35
y3	Pearson Correlation	-.219	.174	1	.104	.198	.098	.023	.429*
	Sig. (2-tailed)	.207	.318		.553	.253	.576	.895	.010
	N	35	35	35	35	35	35	35	35
y4	Pearson Correlation	-.157	-.166	.104	1	.206	.079	-.180	.272
	Sig. (2-tailed)	.366	.340	.553		.236	.650	.300	.114
	N	35	35	35	35	35	35	35	35
y5	Pearson Correlation	-.128	.105	.198	.206	1	.317	.269	.594**
	Sig. (2-tailed)	.462	.548	.253	.236		.064	.118	.000
	N	35	35	35	35	35	35	35	35
y6	Pearson Correlation	-.126	.242	.098	.079	.317	1	.404*	.638**
	Sig. (2-tailed)	.470	.161	.576	.650	.064		.016	.000
	N	35	35	35	35	35	35	35	35
y7	Pearson Correlation	.336*	-.131	.023	-.180	.269	.404*	1	.553**
	Sig. (2-tailed)	.049	.454	.895	.300	.118	.016		.001
	N	35	35	35	35	35	35	35	35
y	Pearson Correlation	.269	.411*	.429*	.272	.594**	.638**	.553**	1
	Sig. (2-tailed)	.118	.014	.010	.114	.000	.000	.001	
	N	35	35	35	35	35	35	35	35

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).
 **. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

a. Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas Variabel Game Free Fire (X)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.363	7

Kesimpulan: Cronbach's Alpha < 0,6, maka data tersebut tidak reliabel

Uji Reliabilitas Variabel Hasil Belajar (Y)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.351	7

Kesimpulan: Cronbach's Alpha < 0,6, maka data tersebut tidak reliabel

b. Uji Regresi Linear Sederhana

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1.808	1	1.808	.108	.744 ^b
	Residual	550.078	33	16.669		
	Total	551.886	34			
a. Dependent Variable: Hasil Belajar						
b. Predictors: (Constant), Game Free Fire						

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	24.569	3.787		6.488	.000
	Game Free Fire	-.063	.190	-.057	-.329	.744
a. Dependent Variable: Hasil Belajar						

Persamaan Regresinya adalah:

$$Y = 24,569 - 0,063X$$

- > Game Free Fire (X) berpengaruh negatif terhadap Hasil Belajar (Y)
- > Nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,744 < 0,05, sehingga H0 diterima "Tidak terdapat pengaruh game free fire (X) terhadap hasil belajar (Y)
- > t hitung < t tabel (-0,329 < -2,03452) (terletak pada area negatif)

Koefisien Regresi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.057 ^a	.003	-.027	4.083
a. Predictors: (Constant), Game Free Fire				

Kesimpulan: Nilai R Square sebesar 0,003, maka pengaruh game free fire (X) terhadap hasil belajar (Y) adalah 0,3% sedangkan 99,7% hasil belajar dipengaruhi oleh variabel yang lain yang tidak diteliti.

c. Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		35
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	4.02228230
Most Extreme Differences	Absolute	.136
	Positive	.136
	Negative	-.068
Kolmogorov-Smirnov Z		.802
Asymp. Sig. (2-tailed)		.541
a. Test distribution is Normal.		

b. Calculated from data.

Kesimpulan: Data berdistribusi normal (Asymp.Sig (2-tailed)) sebesar 0,541 lebih besar dari 0,05)

d. Uji Linearitas

ANOVA Table							
			Sum of squares	df	Mean square	f	Sig.
Hasil belajar Game free fire	Between groups	(combined)	197.302	11	17.937	1.163	.363
		linearity	1.808	1	1.808	.117	
		Deviation from linearity	195.494	10	19.549	1.268	.735
	Within groups		354.583	23	15.417		.305
	total		551.886	34			

Kesimpulan: F hitung 1,268 < F Tabel 2,27, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan linear secara signifikan antara variabel game free fire (X) dengan variabel hasil belajar (Y).



BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dan melihat hasil penelitian tentang pengaruh game online free fire terhadap hasil belajar siswa MAS Al-Ikhlas Siompu Barat, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa game online free fire memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Karena berdasarkan data yang di analisis menggunakan bantuan aplikasi SPSS 21 diketahui $Y = 24,569 - 0,063X$

> Game Free Fire (X) berpengaruh negatif terhadap Hasil Belajar (Y)
> Nilai signifikansi (Sig.) sebesar $0,744 < 0,05$, sehingga H_0 diterima "Tidak terdapat pengaruh game free fire (X) terhadap hasil belajar (Y)
> $t_{hitung} < t_{tabel}$ ($-0,329 < -2,03452$) (terletak pada area negatif). artinya dari penelitian yang telah dilakukan adanya pengaruh sedikit yang di hasilkan game online free fire terhadap hasil belajar siswa mas al-ikhlas siompu barat.

Selain itu didapatkan nilai R Square sebesar 0,003, maka pengaruh game free fire (X) terhadap hasil belajar (Y) adalah 0,3% sedangkan 99,7% hasil belajar dipengaruhi oleh variabel yang lain. jadi dapat disimpulkan bahwa game online free fire tidak memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa MAS AL-IKHLAS SIOMPU BARAT .

B. SARAN

a. Bagi siswa

Hendaknya siswa mengurangi penggunaan game online free fire karena ketika sudah kecanduan maka akibatnya berbahaya bisa mempengaruhi hasil belajar dan kesehatan

b. Bagi guru

Guru memberikan nasehat kepada siswa untuk tidak membuang waktu dengan sia-sia terutama bermain game yang tidak bermanfaat

c. Bagi orang tua

Hendaknya orang tua memperhatikan kegiatan anaknya terutama pergaulannya dan orang tua berusaha mengarahkan anaknya untuk menjaga sholat lima waktu, mengaji dan melakukan kegiatan kegiatan baik. sehingga anak tersebut tidak membuang waktunya dengan sia-sia seperti bermain game .

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah dan Saleh, Abdurrahman.. Teori-Teori Pendidikan Berdasarkan Al-Qur'an, Jakarta: Rineka Cipta, 2007.
- Affandi, Muhammad, "Pengaruh Game Online Terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi interpersonal pada kalangan Pelajar Kelas 5 Sdn 009 samarinda". Ejournal ilmu komunikasi, 2013: Vol 1(4) :177-187
- Ahmadi, Abu dan Uhbiyati, Nur. Ilmu pendidikan. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2007.
- Azis, Ragil, "Hubungan Kecanduan Game Online dengan Self Esteem Remajah Gamers di Kecamatan Lowokwaru Kota Malang. Skripsi. Fakultas Psikologi", Universitas Islam Maulana Malik Ibrahim Malang, 2011
- Damayanti, Riskah, Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan, "Pengaruh Game Online Free Fire Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5 di SDN 24 BIRINGERE, 2022
- Haqiqi, Akhmad Nur dan Muhith, Abd, " Efek Negatif Bermain Game Online ' FreeFire Battleunds' Terhadap akhlak remajah di Desa Ambulu Kabupaten Jember," solidarity: journal of, 16: 2020.
- Jamaal, Abdur Rahman, Tahapan Mendidik Anak, Ter. Dari Athfalulmuslimin oleh Bahrin Abu Bakar Ihsan Zubaidi, (Bandung : Irsyadbaitus salam, 2000),h. 17
- Kunto Suharsimi, Ari, Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik. Edisi

Revisi VII. Jakarta: PT. Rineka Cipta. 2011

Kumorotomo, Wahyudi. dan Subando Margono, Agus, Sistem informasi
Manajemen dalam organisasi-organisasi publik: Gadjah Mada
Universitay press, 2011

Muhith, "Efek Negatif Bermain Game Online Free Fire Battele Grounds'
Terhadap Ahklak Remaja di Desa Ambulu kabupaten
jember" .Solidarity:..Journal of social Studiens 01, no 01 (2020).

Rukajat, Ajat, "Pendekatan Penelitian kuantitatif. Quantitative research
Approach", Yogyakarta: Deepublish, 2018

Winarni, Isti, Fakultas Tarbiyah dan ilmu, " Pengaruh Penggunaan game
Online Free Fire Terhadap Perilaku Sosial Siswa kelas V MI Skripsi,"
2020

LAMPIRAN

Lampiran 1





Lampiran 2

DATA OBSERVASI

a. Hasil Observasi Pengaruh Game Online terhadap Hasil Belajar Siswa yang dimulai dari bulan januari-maret 2024

Deskripsi hasil observasi	
Pengaruh Game online free fire	<ol style="list-style-type: none">1. siswa yang sering bermain game online free fire ketikah datang ke sekolah sering terlambat di karenakan begadang bersama teman temanya untuk bermain game2. siswa yang sering bermain game online free fire ketika berada disekolah bawahanya gantuk karena begadang3. siswa yang bermain game online memiliki perkataan perkataan yang tidak sopan4. siswa yang bermain game online biasanya kurang bergaul degan teman-temanya karena dia memili bermain game dari pada bergaul.
Hasil Belajar Siswa MAS AL-IKHLAS SIOMPU BARAT	<ol style="list-style-type: none">1. siswa kurang fokus dalam mengikuti pembelajaran2. siswa malas mengikuti pembelajaran3. siswa kurang mengulang pelajaran yang di dapatkan di kelas4. siswa kurang akti ketika berada di kelas untuk menjawab pertanyaan5. kurannya kesopanan siswa terhadap guru



Lampiran 3

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. IDENTITAS DIRI

Nama: Firzal

Tempat Tanggal Lahir: Mbanua, 01 Juli 1999

NIMR: 1216203030

Agama: Islam

Jenis kelamin: Laki-Laki

Alamat : Dusun Laanta

Ayah: La Ruzumi

Ibu: Wa zuida

E-mail : @abuuyahyaaa99

No.Hp : +6285398698585

B. RIWAYAT PENDIDIKAN

- SDN 2 MOLONA: Tahun 2006-2011
- SMPN 2 SIOPU BARAT: Tahun 2011-2014
- MAS AL-IKHLAS SIOMPU BARAT: Tahun 2014-2017
- Institut Agama Islam Diniyyah Pekanbaru : Tahun 2024

C. PENGALAMAN ORGANISASI

- Anggota Osis mas al-ikhlas siompu barat periode 2016-2017
- Anggota pramuka aktif mas al-ikhlas siopu barat periode 2016-2017

D. PEKERJAAN

- Guru Pondok Pesantren Tahfidz Al-Qur 'An Al-Ikhlas Sidrap Rappang

LEMBAR ANGGKET GAME FREE FIRE

Nama:

Sekolah:

Tanggal:

Berilah jawaban dengan memberikan tanda centang pada pilihan jawaban yang telah disediakan:

- a. Iya :5
- b. Selalu :4
- c. Sering :3
- d. Kadang-kadang :2
- e. Tidak pernah :

No	Pertanyaan	Pilihan jawaban				
		5	4	3	2	1
1.	Apakah anda bermain game online free fire di rumah anda					
2.	Apakah anda bermain game online free fire di sekolah anda					
3.	Apakah anda bermain game online free fire di warnet					
4.	Apakah anda setiap hari bermain game online free fire					

5.	Apakah anda lama dalam bermain game online free fire					
6.	Apakah anda bermain game online free fire hingga larut malam					
7.	Apakah waku yang anda gunakan dalam bermain game online free fire lebih banyak daripada belajar					