

**PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP HASIL BELAJAR  
SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN  
AGAMA ISLAM DI SMK NEGERI 4  
PEKANBARU**

**SKRIPSI**

*Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Dalam Memproleh Gelar Sarjana  
Pendidikan Agama Islam ( S.Pd) Pada Jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI)  
Pada Institut Agama Islam (IAI) Diniyyah Pekanbaru*



**OLEH :**

**KHAIRUL ANAM**  
**NIRM:1216.21.2539**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI)  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM (IAI)  
DINIYAH PEKANBARU  
2025 M / 1446 H**

## **PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Khairul Anam  
NIRM : 1216.21.2539  
Tempat/Tanggal Lahir : Sei.Nahodaris, 04-07-2003  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi saya berjudul: "Pengaruh Game Online Terhadap hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMKN 4 Pekanbaru" adalah benar-benar karya saya, kecuali kutipan yang disebut sumbernya. Apabila di kemudian 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.

Pekanbaru, 25 November 2025

Yang membuat pernyataan,



**Khairul Anam**  
NIRM. 1216.21.2539

## Persetujuan Pembimbing

Skripsi dengan judul "Pengaruh Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMKN 4 Pekanbaru" . yang ditulis oleh Khairul Anam dapat diterima dan disetujui untuk diujikan dalam sidang Munaqasah Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan di Institut Agama Islam (IAI) Diniyyah Pekanbaru.

Pekanbaru, 25 Agustus 2025

Ketua Prodi

Pendidikan Agama Islam

The signature of Tafsiruddin, M.Pd.I is written in blue ink over a circular official stamp of Institut Agama Islam Diniyyah Pekanbaru. The stamp contains the text "INSTITUT AGAMA ISLAM DINIYAH PEKANBARU" and "1978".

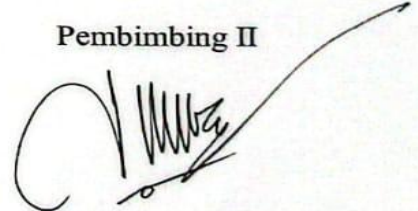
( Tafsiruddin, M.Pd.I )

Pembimbing I

The signature of Dr. Hj. Eniwati Khaidir, MA is written in blue ink.

( Dr. Hj. Eniwati Khaidir, MA )

Pembimbing II

The signature of Azni Aisyah, M.Pd is written in blue ink.

( Azni Aisyah, M.Pd )

## LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan Judul “PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMKN 4 PEKANBARU” Yang ditulis oleh : **KHAIRUL ANAM**, NIRM: **1216.21.2539** telah dapat diterima dan disetujui untuk diujikan dalam sidang Munaqasah Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Institut Agama Islam Diniyyah Pekanbaru. Pada hari, bulan, tahun. Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Institut Agama Islam Diniyyah Pekanbaru.

Pekanbaru, 24 September 2025

Mengesahkan  
Sidang Munaqasah

Ketua Sidang



( **Dr. Mursal, M.Pd.I** )

NIDN: 2127118501

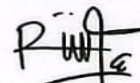
Penguji I



( **Syukri, M.Pd.I** )

NIDN: 2107078002

Sekretaris



( **Ririn Dwi Arianti, S.T** )

NIDN: -

Penguji II



( **Dr. Febri Giantara, M.Pd** )

NIDN: 2101028601

Dekan

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



( **Dr. Muhammad Hafiz, S.Sos.I, M.Pd.I** )

NIDN: 2110088304

## **ABSTRAK**

### ***Khairul Anam (2025) : Pengaruh Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMK Negeri 04 Pekanbaru***

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh game online Terhadap Hasil Belajar Siswa kelas XI pada pembelajaran pendidikan agama islam di Sekolah Menengah kejuruan Negeri 4 pekanbaru. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI yang belajar PAI yang berjumlah 615 dengan sampel sebanyak 61 orang. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI sedangkan objeknya adalah pengaruh penggunaan game online terhadap hasil belajar PAI. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket dan dokumentasi sedangkan Teknik Analisa data yaitu uji validasi dan reliabilitas. Berdasarkan hasil penelitian di temukan bahwa Variabel game online memiliki pengaruh negatif terhadap hasil belajar, tetapi pengaruh tersebut tidak signifikan ( $\text{sig.} = 0,596 > 0,05$ ). Nilai koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,005 menunjukkan bahwa game online hanya menjelaskan 0,5% variasi hasil belajar, sehingga kontribusinya sangat kecil. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa game online tidak berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa, dan hasil belajar lebih banyak dipengaruhi oleh faktor lain seperti motivasi, metode belajar, lingkungan, serta kedisiplinan siswa.

***Kata Kunci : Game Online, Hasil Belajar, dan Pendidikan Agama Islam***

## Motto

لا ثروة أعظم من العقل, لا حالة أكثر إحباطاً من  
الجهل, لا إرث أفضل من التعليم, ولا مساعد أفضل من  
المشورة.

*Tiada kekayaan lebih besar dari pada akal, Tiada keadaan yang lebih menyedihkan dari pada kebodohan, Tiada warisan lebih baik dari pada pendidikan, Dan tiada pembantu lebih baik daripada musyawarah*

( ALI BIN ABI THOLIB )

## **KATA PENGANTAR**

*Bismillahirrahmanirrahim*

*Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Alhamdulillah, Segala puji syukur bagi Allah SWT, penguasa seluruh penjuru alam semesta yang telah menciptakan keagungan dan keindahan dalam kehidupan umat manusia, karena atas rahmat, nikmat, karunia dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Strata Satu (S-1) Pendidikan Agama Islam dengan baik dan tepat waktu. Shalawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada Rasulullah SAW beserta keluarga dan para sahabat, semoga kelak kita termasuk umat yang mendapatkan syafa'at beliau kelak di hari kiamat, Amin. Seiring dengan itu peneliti sangat berterima kasih kepada Ayahanda dan Ibunda tercinta, karena tanpa cinta dan do'a mereka juga jerih payahnya Skripsi ini tidak bisa selesai dengan lancar. Keberhasilan Skripsi ini juga tidak lepas dari peran berbagai pihak yang telah membantu peneliti, baik berupa bimbingan, tenaga, materi, maupun motivasi. Pada kesempatan ini, peneliti menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak tersebut, diantaranya :

1. Ibu Dr. Novi Yanti, MM selaku Rektor Institut Agama Islam (IAI) Diniyyah Pekanbaru.

2. Bapak Dr. Mursal, M.Pd.I selaku wakil rektor I, Ibu Refika, M.Pd selaku wakil rektor II & Bapak Irwan Tutrisno, Me selaku wakil rektor III yang sudah memberi petunjuk arah peneliti berkesempatan kuliah di IAI Diniyyah Pekanbaru.
3. Bapak Dr. Muhammad Hafiz, S.Sos.I, M.Pd.I, selaku ketua dekan fakultas tarbiyah IAI Diniyyah pekanbaru yang telah memberikan arahan kepada kami dalam penelitian ini.
4. Bapak Tafsiruddin, M.Pd.I selaku Kaprodi Pendidikan Agama Islam IAI Diniyyah Pekanbaru, serta seluruh dosen yang telah membantu peneliti dalam penelitian ini.
5. Dr. Hj. Eniwati Khaidir, MA, , selaku pembimbing I , dan Ibu Azni Aisyah, M.Pd, selaku pembimbing II yang telah memberikan arahan dan bimbingan yang tulus kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat selesai di waktu yang tepat dan sempurna.
6. Kepala Perpustakaan IAI Diniyyah Pekanbaru Ibu Almaria, S.Ip yang senantiasa melayani dan memfasilitasi peneliti dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Kepada Sahabat-sahabat seperjuangan PAI A Reguler 2021 IAI Diniyyah Pekanbaru yang senantiasa memotivasi peneliti dalam penyelesaian skripsi ini.
8. Kakak Amroh Lubis, S.Pd selaku staf bidang kemahasiswaan yang sudah kami anggap layaknya saudara,

yang senantiasa memotivasi , membimbing, mengarahkan selama kuliah.

9. Kepala Sekolah, Waka Kurikulum, Guru PAI, dan Siswa-siswi SMK Negeri 4 Pekanbaru yang telah membantu peneliti dalam mengumpulkan data dalam penelitian ini.
10. Masih banyak orang tua , sahabat, kakak, abang, adek yang terlibat dalam penyelesaian skripsi yang tidak di tuliskan namanya hanya ALLAH SWT yang nantinya dapat memberikan balasan yang setimpal

Pekanbaru, 25 November 2025

**Khairul Anam**  
NIRM :1216.21.2539

## DAFTAR ISI

<b>SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN</b> .....Error! Bookmark not defined.	
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....Error! Bookmark not defined.	
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>iv</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xii</b>
<b>BAB I</b> .....	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
<b>A. Latar Belakang Masalah</b> .....	<b>1</b>
<b>B. Permasalahan Penelitian</b> .....	<b>5</b>
<b>C. Penegasan Istilah</b> .....	<b>6</b>
<b>D. Tujuan dan Manfaat Penelitian</b> .....	<b>8</b>
<b>BAB II</b> .....	<b>10</b>
<b>KAJIAN TEORITIS DAN KONSEP OPERASIONAL</b> .....	<b>10</b>
<b>A. Konsep Teoritis</b> .....	<b>10</b>
<b>B. Penelitian Relevan</b> .....	<b>36</b>
<b>C. Konsep Operasional</b> .....	<b>37</b>
<b>D. Hipotesis Penelitian</b> .....	<b>40</b>
<b>BAB III</b> .....	<b>41</b>
<b>METODE PENELITIAN</b> .....	<b>41</b>

<b>A.</b>	<b>Metode Penelitian .....</b>	<b>41</b>
<b>B.</b>	<b>Waktu dan Tempat Penelitian .....</b>	<b>41</b>
<b>C.</b>	<b>Populasi dan Sampel Penelitian .....</b>	<b>41</b>
<b>D.</b>	<b>Variabel Penelitian .....</b>	<b>42</b>
<b>E.</b>	<b>Instrumen Penelitian .....</b>	<b>43</b>
<b>F.</b>	<b>Teknik Pengumpul Data .....</b>	<b>44</b>
<b>G.</b>	<b>Teknik Analisis Data .....</b>	<b>45</b>
	<b>BAB IV.....</b>	<b>50</b>
	<b>PENYAJIAN HASIL PENELITIAN.....</b>	<b>50</b>
<b>A.</b>	<b>Deskripsi Umum Lokasi Penelitian .....</b>	<b>50</b>
<b>B.</b>	<b>Penyajian Data.....</b>	<b>61</b>
<b>C.</b>	<b>Analisa Data .....</b>	<b>79</b>
	<b>BAB V .....</b>	<b>94</b>
	<b>KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>94</b>
<b>A.</b>	<b>Kesimpulan .....</b>	<b>94</b>
<b>B.</b>	<b>Saran.....</b>	<b>97</b>
<b>C.</b>	<b>Penutup.....</b>	<b>98</b>
	<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>97</b>
	<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>100</b>
	<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>104</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel IV 1 Profil Sekolah.....	50
Tabel IV 2 keadaan guru .....	51
Tabel IV 3 keadaan peserta didik.....	56
Tabel IV 4 keadaan peserta didik.....	56
Tabel IV 5 Saya merasa terdorong untuk bermain game online secara terus-menerus, meskipun ada tugas sekolah.....	61
Tabel IV 6 Saya memiliki keinginan yang kuat untuk bermain game online setiap hari .....	62
Tabel IV 7 Saya mampu membagi waktu antara belajar dan bermain game online..	63
Tabel IV 8 Saya berusaha menjauhkan diri dari game online agar tidak mengganggu belajar saya. ....	63
Tabel IV 9 Saya merasa sulit mengontrol keinginan bermain game online meskipun sudah waktunya belajar. ....	64
Tabel IV 10 Saya mengurangi waktu bermain game online agar tidak mengganggu kegiatan belajar. ....	65
Tabel IV 11 Saya tetap melanjutkan bermain game online karena tiap levelnya membuat saya penasaran.....	66
Tabel IV 12 Saya merasa kesehatan saya terganggu karena terlalu lama bermain game online .....	67
Tabel IV 13 Saya terkadang lupa menjaga kebersihan diri karena terlalu fokus bermain game online. ....	67

Tabel IV 14 Saya merasa komunikasi saya dengan orang sekitar berkurang karena lebih memilih bermain game online.....	68
Tabel IV 15 Saya dapat mengingat dan menyebutkan rukun Islam, rukun iman, serta dalil-dalil dasar ajaran Islam.....	69
Tabel IV 16 Saya mampu menjelaskan makna dari ayat Al-Qur'an dan hadist yang dipelajari di kelas. ....	70
Tabel IV 17 Saya berusaha menerapkan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari, seperti berkata jujur dan membantu orang lain. ....	71
Tabel IV 18 Saya dapat menganalisis masalah keagamaan dan memberikan solusi sesuai ajaran Islam. ....	71
Tabel IV 19 Saya menerima dan terbuka terhadap ajaran serta nilai-nilai Islam yang diajarkan oleh guru.....	72
Tabel IV 20 Saya menghargai perbedaan pendapat dalam beragama dan menunjukkan sikap toleransi kepada orang lain.. ....	73
Tabel IV 21 Saya dapat membaca Al-Qur'an dengan tartil dan melafalkan doa-doa harian dengan baik.. ....	74
Tabel IV 22 Saya memiliki semangat untuk berdakwah secara sederhana, seperti mengingatkan teman untuk sholat atau bersikap baik.....	75
Tabel IV 23 Saya merasa materi Pendidikan Agama Islam yang diajarkan mudah dipahami dan relevan dengan kehidupan saya. ....	75
Tabel IV 24 Saya tetap semangat belajar Pendidikan Agama Islam meskipun memiliki aktivitas lain seperti bermain game online. ....	76
Tabel IV 25 Rekapitulasi Hasil Angket.....	77
Tabel IV 26 Tabel r untuk df : 51 -70 .....	82
Tabel IV 27 Hasil uji validitas angket variabel X Game online .....	84

Tabel IV 28 Hasil Perhitungan Nilai Validitas Tiap Butir Soal Variabel Game Online(X) .....	84
Tabel IV 29 Hasil uji validitas angket variabel Y hasil belajar .....	86
Tabel IV 30 Hasil Perhitungan Nilai Validitas Tiap Butir Soal Variabel Hasil Belajar (Y).....	86
Tabel IV 31 Klasifikasi Reliabel variabel X.....	87
Tabel IV 32 Klasifikasi Reliabel variabel Y .....	87
Tabel IV 33 Hasil Uji Normalitas Data.....	89
Tabel IV 34 Hasil Uji regresi linier sederhana.....	89

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Kondisi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin canggih, senantiasa mempengaruhi perkembangan individu dalam semua aspek. Perkembangan dan perubahan menuntut terjadinya inovasi pendidikan yang menimbulkan perubahan yang baru dan kualitas yang berbeda dengan hal yang sebenarnya. Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 3 dijelaskan bahwa “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, yang bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang lebih manusiawi”<sup>1</sup>

Dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 yang dimaksud dengan sistem pendidikan nasional adalah “keseluruhan komponen pendidikan yang saling terkait secara terpadu untuk mencapai tujuan pendidikan nasional”.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Rahyuni Rahyuni, Muhammad Yunus, and Sundari Hamid, “Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Dan Prestasi Belajar Siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo,” *Bosowa Journal of Education* 1, no. 2 (2021): 1, <https://doi.org/10.35965/bje.v1i2.657>. hlm.65

<sup>2</sup> Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang SISDIKNAS, (Yogyakarta : Laksana) 2012, hlm.13

Di dalam Islam sendiri sumber dan petunjuk yang paling utama adalah Al-quran. Pendidikan sangat penting sekali bagi masyarakat sehingga Allah pun menyinggungnya di dalam Alquran surat Almaidah :67 yang berbunyi :

يَا أَيُّهَا الرَّسُولُ بَلِّغْ مَا أُنزِلَ إِلَيْكَ مِنْ رَبِّكَ وَإِنْ لَمْ تَفْعَلْ فَمَا بَلَّغْتَ رِسَالَتَهُ وَاللَّهُ يَعْصِمُكَ مِنَ النَّاسِ إِنَّ اللَّهَ لَا يَهْدِي الْقَوْمَ الْكَافِرِينَ

Artinya: *“Wahai Rasul, Sampaikanlah apa yang diturunkan Tuhanmu kepadamu. Jika tidak engkau lakukan (apa yang diperintahkan itu) berarti engkau tidak menyampaikan amanat-Nya. Dan Allah memelihara engkau dari (gangguan) manusia. Sungguh, Allah tidak memberi petunjuk kepada orang-orang kafir.”*<sup>3</sup>

Pada ayat di atas dikisahkan bahwa Allah SWT memerintahkan Nabi Muhammad SAW agar tidak menunda amanat yang sudah diembannya walau hanya sebentar. Artinya, seseorang yang telah dibekali ilmu atau kemampuan, sebaiknya menyebarkan dan mengajarkan ilmu tersebut kepada orang lain yang membutuhkan. Sehingga, ilmu pendidikan yang dimilikinya tidak hanya berguna bagi diri sendiri, namun juga bermanfaat bagi orang di sekitarnya.

Hal terpenting dalam seluruh proses pendidikan di sekolah adalah kegiatan pembelajaran. Kegiatan belajar merupakan upaya yang memungkinkan peserta didik untuk belajar. Proses pembelajaran inilah yang akan menentukan sejauh mana tujuan pendidikan dapat dicapai. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran di sekolah perlu dikelola dengan sebaik mungkin guna mencapai tujuan pendidikan. Proses pembelajaran di sekolah dipengaruhi oleh banyak

<sup>3</sup> Al-quran surat al-maidah ayat 67, hlm.119, <https://quran.kemenag.go.id/>

faktor antara lain peserta didik, metode, tenaga pendidik, sarana dan prasarana serta penilaian (evaluasi). Kemudian pendidik dianggap paling bertanggung jawab atas kegiatan proses pembelajaran.

Agama islam sudah menjelaskan bahwa menuntut ilmu hukumnya wajib seperti yang di katakan Ulama yang berbunyi:

مَنْ أَرَادَ الدُّنْيَا فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ، وَمَنْ أَرَادَ الْآخِرَةَ فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ، وَمَنْ أَرَادَهُمَا فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ

Artinya: “Barangsiapa yang menginginkan dunia maka hendaklah dengan ilmu, barangsiapa yang menginginkan akhirat, maka hendaklah dengan ilmu, barangsiapa yang menginginkan keduanya, maka hendaklah dengan ilmu”<sup>4</sup>

Di era modern tidak di pungkiri perkembangan teknologi semakin pesat. Salah satu produk teknologi yang sangat nyata saat ini adalah internet. Menggunakan internet tentunya segala sesuatu hal informasi dari seluruh belahan dunia dapat diakses dengan mudah. Sejak adanya internet merupakan suatu media yang sangat nyata untuk mendapatkan informasi terkini, tentunya banyak banyak hiburan yang ditawarkan dari internet seperti instagram, email, film, berita, dan game online.<sup>5</sup>

Permainan game online adalah permainan di mana banyak orang dapat bermain secara bersamaan melalui jaringan komunikasi online (LAN atau Internet).<sup>6</sup> Game multiplayer online merupakan pengembangan dari game yang

---

<sup>4</sup> Ikhwah Media, Hadist Mendapatkan Dunia Dan Akhirat Dengan Ilmu, 2017, 11.54 PM

<sup>5</sup> Rahyuni, Yunus, and Hamid, “Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Dan Prestasi Belajar Siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo.”2021, hlm. 65

<sup>6</sup> Kim. Hyo-Jun, *Improving The Vehicle Performance With Active Suspension Using Road-Sensing Algorithm* (Elsevier Science Ltd, 2018), hlm.22

dimainkan oleh satu orang, sebagian besar, menggunakan bentuk dan metode yang sama dan melibatkan konsep umum yang sama dengan semua game lainnya, perbedaannya adalah untuk game multiplayer yang bisa dimainkan oleh banyak orang pada waktu yang bersamaan.<sup>7</sup>

Dunia yang semakin canggih ini menjadikan game online berpengaruh besar dalam kegiatan belajar. Semakin lama permainannya semakin menyenangkan, mulai dari tampilan, gaya bermainnya, dan lain sebagainya. Jenis game online sangat bervariasi seperti perang, petualangan, pertempuran, dan juga game online yang menghasilkan uang dari game online tersebut dan sebagainya. Semakin menarik sebuah game maka semakin banyak pula orang yang memainkan game tersebut, apalagi jika game online ini bisa dimainkan secara berkelompok dan kita juga bisa berkomunikasi antar sesama pemain game sehingga hal inilah yang membuat peserta didik sering bermain game online dan membuat mereka ketagihan.<sup>8</sup>

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di SMK Negeri 4 pekanbaru menemukan fenomena di lapangan banyak peserta didik yang suka bermain game online di dalam kelas, bahkan diantara mereka ada yang bermain game saat pelajaran telah di mulai, bahkan sewaktu-waktu membuat turnamen

---

<sup>7</sup> B. M Winn, dan J. W, Fisher, *Design of Communication, Competition and Collaboration in Online Games*. Diperentasikan dalam komptergame *Technology Conference* (Canada: Toronto, 2016), hlm. 49.

<sup>8</sup> A. Rani, *Menanggulangi Kecanduan Game Online Pada Anak*, hlm. 47.

antar kelas. sehingga membuat kurang efektif ketika belajar, hal ini bisa menimbulkan ketidaknyamanan terhadap teman dan guru dan akan berpengaruh dari segi akademik yaitu hasil belajar siswa.

Berdasarkan gejala- gejala yang penulis kemukakan di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul : “Pengaruh Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa di Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 4 Pekanbaru. “

## **B. Permasalahan Penelitian**

### **1. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan yang telah dikemukakan di atas, maka berbagai masalah dapat diidentifikasi antara lain ;

- a. Proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam kurang efektif di sebabkan adanya siswa bermain handphone.
- b. Adanya siswa yang bermain game di dalam kelas.
- c. Kurangnya Kenyamanan di dalam kelas karena ada siswa bermain game online.

### **2. Batasan Masalah**

Mengingat luasnya cakupan masalah dalam penelitian ini, maka penulis memfokuskan pada “Pengaruh *game online* Terhadap hasil belajar

siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMK Negeri 4 Pekanbaru”.

### 3. Rumusan Masalah

Pokok permasalahan pada penelitian ini adalah, Bagaimana pengaruh *game online* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam SMK Negeri 4 Pekanbaru. Masalah masalah kemudian dikembangkan menjadi beberapa masalah penelitian yang dirumuskan sebagai berikut;

- a. Bagaimana hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 4 Kota Pekanbaru ?
- b. Apakah terdapat pengaruh penggunaan *game online* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam?

### C. Penegasan Istilah

Sebelum menganalisis lebih lanjut, penulis ingin menegaskan terlebih dahulu istilah judul di atas. Hal ini dimaksudkan agar tidak terjadi kesalahan pemahaman dalam pembahasan masalah dan lebih terfokusnya pembahasan pada intinya. Adapaun istilah-istilah yang perlu ditegaskan adalah sebagai berikut ;

1. Game online adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh internet. Game online ini jika ditinjau dari banyak sedikitnya aktivitas yang

dilakukan, maka ini termasuk jenis bermain pasif atau hiburan, sebab subjek mendapatkan kesenangan dari aktivitas yang dilakukan oleh orang lain yakni si pembuat permainan dan pemain hanya mengeluarkan sedikit energi saja untuk bermain, yakni tinggal memencet tombol yang ada.<sup>9</sup>

2. Hasil Belajar adalah hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi belajar. Dari sisi murid, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar. Hasil belajar, untuk sebagian adalah berkat tindak guru, suatu pencapaian tujuan mengajar.<sup>10</sup>
3. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti adalah bimbingan dan asuhan terhadap anak didik secara menyeluruh serta menjadikan peserta didik agar ia memahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran-ajaran Agama Islam yang telah diyakininya secara menyeluruh serta menjadikan ajaran Agama Islam sebagai pandangan hidup demi keselamatan dan kesejahteraan hidup didunia dan di akhirat.<sup>11</sup> Sebagaimana yang di sebutkan dalam Alquran :

وَابْتَغِ فِيمَا آتَاكَ اللَّهُ الدَّارَ الْآخِرَةَ وَلَا تَنْسَ نَصِيبَكَ مِنَ الدُّنْيَا وَأَحْسِنْ كَمَا أَحْسَنَ اللَّهُ  
إِلَيْكَ وَلَا تَبْغِ الْفُسَادَ فِي الْأَرْضِ إِنَّ اللَّهَ لَا يُحِبُّ الْمُفْسِدِينَ ﴿٧٧﴾

Artinya : “Dan, carilah pada apa yang telah dianugerahkan Allah kepadamu (pahala) negeri akhirat, tetapi janganlah kamu lupakan bagianmu

<sup>9</sup> Rahyuni, Yunus, Dan Hamid, *Op. Cit*, hlm .66

<sup>10</sup> Ika Kurniawati and Heru Purnomo, “Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa SD,” *Jurnal PGSD STKIP PGRI BANJARMASIN* 2, no. 1 (2020): 320–34, <https://doi.org/10.33654/pgsd>. hlm.77

<sup>11</sup> Zakiyah Drajat, Dkk, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta :Bumi Aksara, 2019), <https://repository.iainpare.ac.id/id/eprint/474/1/Ilmu%20Pendidikan%20Islam.pdf> hlm.27

*di dunia. Berbuat baiklah (kepada orang lain) sebagaimana Allah telah berbuat baik kepadamu dan janganlah kamu berbuat kerusakan di bumi. Sesungguhnya Allah tidak menyukai orang-orang yang berbuat kerusakan.”<sup>12</sup>*

## **D. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

### **1. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui bagaimana hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 4 Kota Pekanbaru
- b. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan *game online* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

### **2. Manfaat Penelitian**

#### a. Bagi Siswa

Pengaruh Pembelajaran pendidikan Agama Islam Terhadap pengaruh *game online* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam mampu mengerjakan tugas-tugas dengan sendiri atau pun kerjasama sesuai dengan tugas yang diberikan oleh gurunya. Mampu

---

<sup>12</sup> Al-Qur'an, surah Al-Qasas : 77, hlm. 394, <https://quran.kemenag.go.id/>

menjadi siswa yang mandiri dalam dan percaya diri dalam mengerjakan tugas nya.

b. Bagi penulis

1. Untuk menambah ilmu pengetahuan dan keterampilan penulis dalam bidang Pendidikan Islam.
2. Untuk melengkapi persyaratan dalam menyelesaikan studi Strata satu (S1) guna mendapatkan Gelar sarjana pendidikan di Institut Agama Islam Diniyyah Pekanbaru

c. Bagi Sekolah

1. Untuk memberikan informasi kepada sekolah tentang pengaruh bermain game online Terhadap Pendidikan Agama Islam .

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORITIS DAN KONSEP OPERASIONAL**

#### **A. Konsep Teoritis**

##### ***1. Game Online***

###### **a. Pengertian *Game Online***

Game online, istilah yang sering digunakan untuk merepresentasikan game digital yang sedang berkembang di era modern ini. Jenis game online ini sangat banyak dan umum ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. Meskipun sebagian orang beranggapan bahwa game online identik dengan komputer, namun game tidak hanya berjalan di komputer. Game bisa berupa konsol, handle, bahkan game bisa digunakan di handphone. Game online dapat digunakan untuk menyegarkan atau menghilangkan kebosanan pemain dari aktivitas sehari-hari (pekerjaan, belajar dan faktor lainnya) atau hanya untuk mengisi waktu luang<sup>13</sup>.

Secara terminologi game online berasal dari dua kata yaitu game dan online. Game adalah permainan dan online terhubung ke internet. Jadi dapat disimpulkan bahwa game online adalah game yang terhubung dengan koneksi internet atau LAN sehingga pemain dapat terhubung

---

<sup>13</sup> *Op.Cit.* hlm.76

dengan pemain lain yang memainkan game yang sama. Game online adalah salah satu bentuk permainan yang terkoneksi melalui jaringan internet. Game online tidak terbatas pada perangkat yang digunakan, game online dapat dimainkan di komputer, laptop, smartphone bahkan di tablet. Selama gadget terkoneksi dengan internet, game online bisa dimainkan. Game online sendiri merupakan salah satu media hiburan yang mampu mempengaruhi dinamika dunia pendidikan khususnya untuk para pelajar. Perkembangan game online memiliki pengaruh terhadap aktivitas keseharian kalangan remaja di sekolah. Kalangan remaja merupakan pangsa pasar game online yang berjumlah cukup besar. Menurut GWI, 7 dari 10 pengguna internet berusia 55-64 tahun sering bermain *video games*. Rata-rata 30 menit per hari dihabiskan untuk bermain *games* menggunakan konsol permainan. Demam *video games* tidak hanya dirasakan masyarakat global, tapi juga telah sampai di Indonesia. Asia Tenggara menjadi kawasan dengan *gamers* aktif yang cukup tinggi. Bersama Filipina dan Vietnam, Indonesia mendominasi daftar negara dengan proporsi *gamers* terbanyak di dunia<sup>14</sup>.

. Banyaknya peminat permainan ini dapat disebabkan oleh semakin baiknya mutu dan kualitas game online yang ada sekarang. Pada umumnya siswa SMA banyak menghabiskan waktu untuk bermain game online. Fakta ini sangat memprihatinkan

---

<sup>14</sup> <https://goodstats.id/article/95-pengguna-internet-indonesia-bermain-video-games-82uYx>

mengingat seharusnya anak-anak SMA menghabiskan waktu mereka untuk kegiatan positif, seperti belajar, diskusi kelompok, olahraga, mengerjakan tugas sekolah, kegiatan ekstrakurikuler, dan kegiatan positif lainnya yang menunjang perkembangan mereka. Dalam perspektif sosiologis dan psikologis, anak yang terlalu sering bermain game akan membentuk mereka menjadi pribadi yang egois, individualis, dan egosentris. Kondisi ini tentu akan berdampak buruk pada hasil belajar anak.<sup>15</sup>

Menurut Adam & Rollings, game online lebih tepatnya disebut sebagai sebuah teknologi dibandingkan sebagai sebuah genre atau jenis permainan, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan. Jadi dapat disimpulkan bahwa game online adalah salah satu akses permainan yang menggunakan jaringan internet atau LAN.

Berdasarkan beberapa pengertian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa game online adalah sebuah permainan yang dimana hanya dapat di akses melalui jaringan internet.

---

<sup>15</sup> Siti Mutiah Laeliah and Fachrurroji Fachrurroji, "Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam," *Indonesian Journal of Education and Social Sciences* 2, no. 1 (2023): 1, <https://doi.org/10.56916/ijess.v2i1.352>. hlm.2

## b. Jenis-Jenis *Game Online*

### 1. *Mobile Legend*

Game Android pertama yang dibahas adalah *Mobile Legends*, kenapa? Karena game ini saat ini menjadi game terpopuler di Indonesia maka game bergenre MOBA (*Multiplayer online battle arena*) ini dimainkan secara online dan membutuhkan koneksi internet, maka pertandingan akan dibagi menjadi 2 tim yang terdiri dari 5 lawan 5. Dalam satu map dengan 3 lorong untuk melawan menara musuh, 3 area hutan, 18 menara pertahanan, 2 bos liar. Hancurkan menara lawan dan Anda bisa menang serta membutuhkan kerja tim yang baik.<sup>16</sup>

### 2. Sudoku

Sudoku adalah game puzzle yang terdiri dari grid 9x9 yang dibagi menjadi 9 sub-grid 3x3, tujuan game ini adalah mengisi grid dengan angka 1-9 sedemikian rupa sehingga setiap baris, kolom, dan sub-grid 3x3 hanya berisi angka yang unik. Sudoku sendiri mempunyai beberapa jenis dan setiap jenisnya mempunyai aturan yang berbeda, seperti Sudoku X, sudoku jigsaw, dan lain lain. Semenjak perkembangan teknologi maka kini hadir juga sudoku online.

---

<sup>16</sup>Ibnu Aziz, *Panduan Praktis Mengenai Internet* (Yogyakarta: Citra Media, 2012), hlm. 75.

### 3. Catur

Catur adalah permainan strategi papan yang dimainkan oleh dua pemain dengan menggunakan bidak-bidak yang berbeda. Tujuan permainan catur adalah untuk mengalahkan lawan dengan cara mematikan raja lawan. Ini dapat dilakukan dengan memindahkan bidak-bidak secara strategis untuk menyerang dan melindungi raja.

Diera saat ini sudah muncul catur versi online , versi online ini sangat berbeda dengan catur yang kita kenal biasanya, catur yang biasaya dimainkan dengan 2 orang di atas papan kini bisa bermain melalui handphone, PC atau komputer , dan bisa bertanding melawan player di seluruh dunia.

### 4. *Math games*

*Math Games* adalah jenis permainan yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan matematika dan logika pemain. Adapun jenis permainannya bermacam macam, seperti :

- a. Permainan Angka: Permainan yang melibatkan operasi matematika dasar seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian.
- b. Permainan Logika: Permainan yang melibatkan pemecahan masalah dan logika matematika.
- c. Permainan Geometri: Permainan yang melibatkan bentuk dan ruang geometri.

Adapun contoh Permainan yang ada di dalam game tersebut adalah *Math Blaster* (Permainan yang melibatkan operasi matematika dasar dan pemecahan masalah), *Math Playground* (Permainan yang melibatkan berbagai konsep matematika, termasuk geometri dan aljabar), *Math Games* (Permainan yang melibatkan operasi matematika dasar dan pemecahan masalah).

#### 5. *Memrise*

*Memrise* adalah platform pembelajaran bahasa dan subjek lainnya yang menggunakan metode pembelajaran berbasis game dan memori. Pada game *memrise* terdapat beberapa fitur yaitu:

- a. Pembelajaran Berbasis Game: *Memrise* menggunakan metode pembelajaran berbasis game untuk membuat proses belajar lebih menyenangkan dan interaktif.
- b. Kursus Bahasa: *Memrise* menawarkan kursus bahasa untuk berbagai bahasa, termasuk bahasa Inggris, Spanyol, Perancis, dan banyak lagi.
- c. Materi Pembelajaran: *Memrise* menyediakan materi pembelajaran yang beragam, termasuk kosakata, frasa, dan kalimat.
- d. Penggunaan Memori: *Memrise* menggunakan teknik memori untuk membantu pengguna mengingat informasi dengan lebih baik.

## 6. PUBG ( *Player Unknown`s Battle Grounds* ) *Mobile*

Game selanjutnya adalah *PUBG Mobile*, sebenarnya game ini pertama kali dirilis di PC ( *Personal Computer* ) pada bulan Maret 2017 lalu dan sangat-sangat populer. Hingga Maret 2018, Tencent Games selaku mobile developer resmi merilis *PUBG* versi mobile. Dan langsung menjadi populer, setelah melewati popularitas *Mobile Legends*.

Dalam game *PUBG* ini memiliki satu tujuan yaitu bertahan hidup dengan sebaik-baiknya untuk menjadi orang terakhir. Jadi saat pertama kali memainkan ini kamu akan melompat dari pesawat ke pulau besar, dan kamu diharuskan membawa senjata dan alat pelindung untuk bertahan hidup. Dalam 1 pulau akan berisi 100 pemain acak. Dan Anda harus memastikan bahwa Anda yang akan bertahan sampai akhir. Jika versi komputer dari game ini berbayar, maka versi *PUBG Mobile* dari game ini gratis. Mainkan segera, dan Anda juga bisa bermain dengan teman.<sup>17</sup>

## 7. *Free Fire*

*Free Fire Battlegrounds* memiliki konsep yang sama dengan *PUBG Mobile* yaitu bertahan melawan kekejaman pulau untuk menjadi orang yang bisa hidup di akhir permainan. *Game* yang rilis pada Januari 2018 ini langsung melesat dan disukai banyak orang.

---

<sup>17</sup> *Ibid.* hlm. 76

Terbukti dalam waktu 3 bulan game ini telah diunduh lebih dari 50 juta. Bisa dimainkan dengan teman maksimal 4 orang, dan dilengkapi dengan voice chat di dalam game sehingga kamu bisa berkomunikasi saat sedang berada.<sup>18</sup>

#### 8. *Higgs Domino*

*Higgs Domino* ini memiliki konsep yang bertujuan agar para pemainnya mengumpulkan koin sebanyak-banyaknya. Game online ini memiliki sejumlah permainan, mulai dari domino, kartu, puzzle, checker dan slot. Game ini diterbitkan pada 11 Desember 2018, yang masih ramai dimainkan dengan 10 juta+ pengunduh. Bisa dimainkan dengan 4 orang secara acak.<sup>19</sup>

#### c. Dampak Positif dan Negatif Bermain *Game Online*

Dibalik anggapan atau pendapat masyarakat yang berpandangan bahwa game online hanya berdampak buruk bagi generasi muda. Namun, *game online* juga berdampak baik bagi generasi muda.

Mayoritas ulama membolehkan permainan seperti catur karena melibatkan kekuatan pikiran. Menurut Imam Nawawi dalam Al-Majmu' Syarh al-Muhadzdzab, bermain game diperbolehkan selama tidak melalaikan kewajiban atau melanggar larangan agama. Ini berarti bahwa

---

<sup>18</sup> *Ibid.* hlm. 77.

<sup>19</sup> *Ibid.* hlm. 78.

jika permainan tersebut tidak mengganggu ibadah wajib seperti shalat dan puasa, maka hukum asalnya adalah mubah (مباح).

Namun, hukum bermain game online bisa berubah menjadi haram jika menyebabkan kemafsadatan (المفسدة) atau perjudian (المقامرة). Kemafsadatan ini mencakup hal-hal seperti kecanduan yang berlebihan, menghabiskan waktu yang seharusnya digunakan untuk hal yang lebih bermanfaat, atau mengabaikan tanggung jawab sosial dan keluarga. Dalam Al-Fatawa al-Kubra karya Ibn Taimiyyah, dijelaskan bahwa aktivitas yang membawa mudharat lebih besar daripada manfaatnya perlu dihindari.<sup>20</sup>

a. Pengaruh Positif bermain game online

Dampak positif dari kecanduan game online bagi pelajar adalah pergaulan siswa akan lebih mudah diawasi oleh orang tua, otak siswa akan lebih aktif dalam berfikir, reflek berpikir dari siswa akan lebih cepat merespon, emosional siswa dapat di luapkan dengan bermain game online, siswa akan lebih berpikir kreatif. Dalam memainkan game online, otak siswa bekerja lebih keras untuk berstrategi dalam memecahkan masalah dalam sebuah

---

<sup>20</sup> DIGIDES( transformasi digital desa), *artikel hukum bermain game online*, 2024, hlm.2, <https://digitaldesa.id/artikel/hukum-bermain-game-online>

permainan, sehingga bisa mengasah kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa, supaya permainan tersebut bisa terselesaikan<sup>21</sup>

b. Pengaruh negatif Bermain *Game Online*

Kecanduan game online tentu mempunyai banyak dampak negati khususnya bagi remaja. Oleh karna itu candu game online dikategorikan sebagai salah satu jenis dari kenakalan remaja.

Beberapa pengaruh negatif dari permainan game online yang berlebihan bagi remaja adalah sebagai berikut :

- 1) Menurunnya semangat belajar remaja, meliputi : sering bolos sekolah, lalai mengerjakan tugas, bahkan ada beberapa kasus remaja yang sampai putus sekolah akibat kecanduan game online.
- 2) Banyak remaja yang melakukan tindakan kriminal ketika tidak bisa bermain game online. Misalnya, ketika tidak mempunyai uang untuk bermin game online, ada sebagaian remaja pecandu game online yang nekat melakukan aksi pencurian.
- 3) Mereka jadi lupa beraktifitas, enggan membantu orang tua di rumah, malas bersosialisasi positif dengan lingkungannya dan lain sebagainya.

---

<sup>21</sup> Nanda Anisa, (*Pengaruh Penggunaan Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Ips Pada Pembelajaran Ekonomi Disekolah Menengah Atas Negeri 1 Kampar,2020*), hlm.14

- 4) Hubungan dengan teman, keluarga berkurang karna waktu bersama mereka menjadi jauh lebih berkurang. Pergaulannya hanya di game online saja, sehingga pencandu game online merasa terisolir. Dan berkurangnya kemampuan sosial.
- 5) Pemikiran para pecandu game online terus tertuju pada game online, sehingga terkadang mereka lupa dengan sekitar, bahkan rela melakukan apa saja untuk bermain game online tersebut.
- 6) Pemikiran para pecandu game online terus tertuju pada game online, sehingga terkadang mereka lupa dengan sekitar, bahkan rela melakukan apa saja untuk bermain game online tersebut.

Dari segi permainannya, game online memiliki fitur menarik, berisi gambar, animasi-animasi yang mendorong anak agar tertarik bermain game online, selain itu macam-macam game online tersebut dirancang khusus agar anak menjadi ingin terus bermain, tentu saja demi mengeruk keuntungan bagi para pengelolanya tanpa menghiraukan dampak baik dan buruknya bagi perkembangan anak.

Dalam beberapa kasus, banyak di temukan bukti-bukti bahwa permainan game online memiliki kecendrungan untuk menjadi kecanduan (addicted dengan permainan yang di mainkannya. Fase

kecanduan bermain game online adalah keadaan dimana seseorang pemain akan sangat sulit untuk lepas dari permainannya tersebut.<sup>22</sup>

Dalam kasus game online tidak sedikit yang memainkannya dengan perjudian, kini sudah tersebar aplikasi permainan judi online di kalangan masyarakat menyebar ke seluruh jenjang usia baik yang muda maupun yang tua, bahkan aplikasi game yang tak ada unsur judinya seperti mobile legend, free fire, PUBG, bisa menjadi permainan judi jika di mainkan dengan taruhan. Di dalam al-qur'an di jelaskan bagaimana hukum berjudi, yaitu:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَامُ رِجْسٌ مِّنْ عَمَلِ  
الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ

Artinya: “Wahai orang-orang yang beriman, sesungguhnya minuman keras, berjudi, (berkorban untuk) berhala, dan mengundi nasib dengan anak panah adalah perbuatan keji (dan) termasuk perbuatan setan. Maka, jauhilah (perbuatan-perbuatan) itu agar kamu beruntung.”<sup>23</sup>

Ibnu Katsir dalam Tafsir Al-Qur'an al-Adzhim, Jilid III, halaman 160 menjelaskan bahwa surat Al-Maidah ayat 90 menjelaskan bahwa secara tegas Allah melarang orang beriman untuk meminum Khamar dan berjudi. Ayat ini menegaskan betapa pentingnya menjauhi dua perbuatan tersebut karena keduanya termasuk dalam kategori perbuatan buruk yang dapat merusak moral

<sup>22</sup> *Ibid.* hlm. 17-18.

<sup>23</sup> Al-Qur'an, Surah Al-Maidah :90, hlm.123, <https://quran.kemenag.go.id/>

dan etika seorang Muslim. Pelarangan ini adalah bagian dari upaya Allah untuk melindungi hamba-hamba-Nya dari perbuatan yang membawa kerusakan pada diri sendiri dan masyarakat.<sup>24</sup>

d. Indikator *Game Online*

Le mengemukakan bahwa terdapat empat komponen yang menunjukkan seseorang kecanduan game online. Keempat komponen tersebut adalah:

- 1) Compulsion (kompulsif atau dorongan untuk melakukan secara terus menerus)

Merupakan suatu dorongan atau tekanan kuat yang berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan sesuatu hal secara terus menerus, dimana dalam hal ini merupakan dorongan dari dalam diri untuk terus menerus bermain game online.

- 2) Withdrawal (penarikan diri)

Merupakan suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari suatu hal. Seorang yang kecanduan game online merasa tidak mampu untuk menarik atau menjauhkan diri dari hal-hal yang berkenaan dengan game online.

- 3) Tolerance (toleransi)

---

<sup>24</sup> Arina Lubis, *3 Ayat Al-Qur'an Yang Melarang Judi Online Dan Tafsirnya*, Arian.Id, 2024, hlm.2

Toleransi dalam hal ini di artikan sebagai sikap menerima keadaan diri kita untuk melakukan sesuatu hal. Biasanya toleransi ini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu yang dalam hal ini adalah bermain game online. Dan kebanyakan pemain game online tidak akan berhenti hingga merasa puas.

- 4) Interpersonal and health-related problems (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan)

Merupakan persoalan-persoalan yang berkaitan dengan interaksi kita dengan orang lain dan juga masalah kesehatan. Pecandu game online cenderung untuk tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang mereka miliki karenamereka hanya terfokus pada game online saja. Begitu pula dengan masalah kesehatan mereka seperti waktu tidur yang kurang, tidak menjadi kebersihan badan dan polamakan yang tidak teratur

11 Jadi dapat di simpulkan apabila keempat aspek diatas pada diri seseorang atau siswa, maka siswa tersebut sudah termasuk kecanduan pada game online.<sup>25</sup>

---

<sup>25</sup> Nanda Anisa, *OP. Cit* hlm. 15-16.

## 2. Hasil Belajar

Para ahli psikologi dan pendidikan mengemukakan rumusan yang berlainan sesuai dengan bidang keahlian mereka masing-masing. Tentu saja mereka mempunyai alasan yang dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah untuk lebih jelasnya akan dikemukakan beberapa pendapat para ahli mengenai defenisi hasil belajar.

Menurut Purwanto, hasil belajar merupakan ketercapaian tujuan pendidikan pada siswa yang mengikuti proses belajar mengajar, hasil belajar juga dapat diartikan perubahan yang diakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Menurut Hamdan dan Khader, menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan dasar untuk mengukur dan melaporkan prestasi akademi siswa, serta merupakan kunci dalam mengembangkan desain pembelajaran selanjutnya yang lebih efektif yang memiliki keselarasan antara apa yang akan dipelajari siswa dan bagaimana mereka akan dinilai. Sebagai sebuah produk akhir dari proses pembelajaran, hasil belajar dinilai dapat menunjukkan apa yang telah siswa ketahui dan di kembangkan.

Menurut Sudjana, “hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya”. Nasution (Bustan), menyatakan bahwa hasil belajar adalah suatu perubahan yang terjadi pada individu yang belajar, bukan saja perubahan mengenai pengetahuan, tetapi juga untuk membentuk kecakapan dan penghargaan dalam diri pribadi yang belajar. Dari pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar

siswa berpacu pada perilaku perubahan hasil belajar siswa yang berupa pengetahuan, pemahaman, sikap, dan tingkah laku individu siswa. Sedangkan perbedaannya hasil belajar siswa merupakan kunci dalam mengembangkan desain pembelajaran yang lebih efektif.<sup>26</sup>

Dari defenisi-defenisi tersebut, dapat dijelaskan bahwa hasil belajar merupakan segenap rangkaian kegiatan atau aktivitas yang di lakukan secara sadar oleh seseorang dan mengakibatkan perubahan dalam dirinya berupa penambahan pengetahuan dan kemahiran berdasarkan alat indra dan pengalaman. Oleh sebab itu apabila setelah belajar peserta didik tidak ada perubahan tingkah laku positif dalam arti tidak memiliki percakapan baru serta wawasan pengetahuannya tidak bertambah maka dapat dikatakan bahwa belajarnya belum sempurna.

Hasil belajar merupakan suatu sikap yang ditunjukkan oleh peserta didik yang dihasilkan melalui nilai-nilai didapatkan melalui proses pembelajaran. hasil belajar siswa adalah suatu pencapaian target keberhasilan siswa yang telah ditetapkan oleh pendidik atau guru dapat diukur melalui 3 ranah yaitu, ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. hasil belajar juga merupakan salah satu peran yang penting dalam pembelajaran seorang guru dapat memahami dan mengetahui apakah seorang peserta didik sudah mencapai tujuan pembelajaran salah satunya dengan melihat hasil belajarnya. hasil belajar

---

<sup>26</sup> Theopilus C.Dkk, Penggunaan Video Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Vii Smp Negeri 3 Tolitoli, Jurnal Teknologi Pendidikan Madako Vol: 1/1(2022): hlm. 4

menjadi suatu prestasi yang dihasilkan oleh siswa diikuti dengan perubahan tingkah laku yang dinyatakan dengan nilai, huruf, kalimat. Dapat disimpulkan hasil belajar yaitu salah satu peran mendasar yang dihasilkan oleh siswa selama proses pembelajaran yang dibarengi dengan perubahan tingkah laku mencerminkan 3 ranah penting yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik.<sup>27</sup>

**a. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Faktor pendukung hasil belajar siswa ada dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal yaitu:

1) Faktor Internal

Menurut Slameto, faktor yang ada dalam diri siswa (faktor internal) meliputi faktor jasmani dan psikologis. Faktor internal adalah faktor yang bersumber dari dalam diri individu itu sendiri dalam mencapai tujuan belajar.

- a) Bakat; menurut Semiawan dkk dalam buku karangan Yudrik Jahja mendefenisikan bahwa bakat merupakan kemampuan bawaan yang merupakan potensi yang masih perlu dikembangkan atau dilatih.

---

<sup>27</sup> I Ga Ayu Anggela Heni Krisnayanti dan Sendi Wijaya, *Pengaruh Kinerja Guru Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SD Mata Pelajaran Science Sekolah XYZ*, <https://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JIME/article/viewFile/3313/2571>

- b) Minat; menurut Slameto minat belajar adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh.
- c) Motivasi; motivasi merupakan serangkaian usaha untuk menyiapkan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu. Motivasi merupakan hal yang penting dan harus dimiliki oleh setiap siswa agar seorang siswa semangat dalam belajar.
- d) Cara belajar; cara belajar adalah perilaku individu siswa yang lebih khusus berkaitan dengan usaha yang sedang atau sudah biasa dilakukan oleh siswa untuk memperoleh ilmu pengetahuan.

## 2) Faktor eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa. Faktor eksternal tersebut meliputi lingkungan sekolah, lingkungan keluarga dan lingkungan masyarakat.

### a) Faktor lingkungan sekolah

Dalyono menyatakan bahwa sekolah merupakan satu faktor yang turut mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak terutama untuk kecerdasannya. Hal ini

dapat dikatakan bahwa lingkungan sekolah sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

b) Faktor lingkungan keluarga

Lingkungan keluarga merupakan pengaruh utama dan utama bagi kehidupan, pertumbuhan dan perkembangan seseorang. Menurut Hurlock, salah satu sumbangan keluarga pada perkembangan anak adalah sebagai perangsang kemampuan untuk mencapai keberhasilan di sekolah dan kehidupan sosial.

c) Faktor lingkungan masyarakat

Faktor lingkungan masyarakat adalah faktor yang berkaitan dengan lingkungan sekitar siswa tersebut. Dari pendapat para ahli di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa faktor pendukung internal dan eksternal hasil belajar dapat membantu siswa untuk membedakan proses belajar dalam lingkungan maupun di luar lingkungan belajar.<sup>28</sup>

**b. Indikator hasil belajar**

Hasil belajar siswa memiliki 3 ranah utama yaitu kognitif, afektif, psikomotorik. Dalam buku yang disusun oleh (Muhibbin, 2011) menuliskan jenis dan indikator hasil belajar siswa diantaranya:

---

<sup>28</sup> Theopilus C.Dkk *Op.Cit*, hlm, 5

1. Ranah Kognitif. Terdapat beberapa indikator dalam ranah ini yaitu ingatan, pemahaman, penerapan, dan menganalisa. Setiap indikator memiliki kata kerja operasional yang berbedabeda di antaranya:

**a. Ingatan**

- I. Dapat mengulang kembali.
- II. Dapat menyebutkan kembali.
- III. Pemahaman.
- IV. Dapat menjelaskan kembali.
- V. Dapat menyimpulkan dengan bahasa sendiri.
- VI. Dapat membandingkan contoh yang diberikan guru dengan contoh yang dirasakan siswa.

**b. Menerapkan**

- I. Dapat mensimulasikan hasil pembelajaran di kehidupan nyata.
- II. Dapat memodifikasi materi .
- III. Dapat mengklasifikasi materi ataupun contoh di kehidupan sehari-hari.

**c. Menganalisa**

- I. Dapat memecahkan masalah yang ada.
- II. Dapat menemukan masalah atau contoh nyata.

III. Dapat mengkorelasikan materi dengan contoh nyata di kehidupan siswa.

2. ranah afektif mencakup beberapa indikator yaitu, penerimaan, sikap menghargai, pendalaman, dan penghayatan. Berikut kata kerja operasional yang terdapat dalam setiap indikator:

- a) Siswa dapat menunjukkan menerima masukan dan menolak masukan.
- b) Bagaimana siswa dapat menghargai sebuah perbedaan dengan mengagumi, dan menganggap sebuah pendapat itu berharga.
- c) Bagaimana siswa dapat meyakini.
- d) Bagaimana siswa dapat menerapkan dalam pribadi dan perilaku sehari-hari.

3. Ranah psikomotorik, mencakup beberapa indikator yaitu, keterampilan bergerak dan bertindak serta kecakapan ekspresi verbal dan non-verbal.<sup>29</sup>

---

<sup>29</sup> I Ga Ayu Anggela Heni Krisnayanti dan Sendi Wijaya, *Op.Cit*

### 3. Pendidikan Agama Islam

#### a. Pengertian pendidikan agama islam

Pengertian pendidikan adalah bimbingan secara sadar oleh pendidik kepada terdidik terhadap perkembangan jasmani dan rohani siterdidik menuju kepribadian yang lebih baik. Yang pada hakikatnya mengarah pada pembentukan manusia yang ideal. Manusia ideal adalah manusia yang sempurna ahklaknya yang Nampak sejalan dengan misi kerasulan Nabi Muhammad SAW yaitu menyempurnakan akhlak manusia. Pengertian Agama Islam adalah agama yang universal yang mengajarkan kepada umat manusia mengenai berbagai aspek kehidupan baik kehidupan yang sifatnya duniawi maupun yang sifatnya uhkrawi. Salah satu ajaran Islam mewajibkan kepada umatnya untuk melaksanakan pendidikan, karena dengan pendidikan manusia dapat memperoleh bekal kehidupan yang baik dan terarah.<sup>30</sup>

1. Menurut M.Arifin mendefinisikan pendidikan agama Islam adalah “proses yang mengarahkan manusia kepada kehidupan yang lebih baik dan yang mengangkat derajat kemanusiaannya, sesuai

---

<sup>30</sup> A Saputra, “Strategi Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada SMP,” *Genta Mulia: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 13, no. 2 (2022): <https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/gm/article/view/861%0Ahttps://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/gm/article/download/861/811>. hlm. 76-77

dengan kemampuan dasar (fitrah) dan kemampuan ajarannya (pengaruh dari luar).”

2. Menurut Zakiah Daradjat pendidikan agama Islam adalah: Pendidikan dengan melalui ajaran-ajaran agama Islam, yaitu berupa bimbingan dan asuhan terhadap anak didik agar nantinya setelah selesai dari pendidikan ia dapat memahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran agama Islam yang telah diyakini menyeluruh, serta menjadikan keselamatan hidup di dunia dan di akhirat kelak.<sup>31</sup>

#### b. Tujuan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Pada dasarnya tujuan pendidikan merupakan hal yang dominan dalam pendidikan, sesuai dengan ungkapan Breiter bahwa pendidikan adalah persoalan tujuan fokus, belajar itu mempunyai tujuan agar peserta didik dapat meningkatkan kualitas kehidupan sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial.<sup>32</sup>

Kunci dalam rangka menentukan tujuan pembelajaran adalah kebutuhan siswa, dapat ditetapkan apa yang hendak dicapai, dikembangkan dan diapresiasi. Berdasarkan mata pelajaran yang ada dalam petunjuk kurikulum dapat ditentukan hasil-hasil pendidikan yang

---

<sup>31</sup> *ibid*

<sup>32</sup> Abdul Majid dan Dian Andayani, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018), hlm. 136

diinginkan. Guru sendiri adalah sumber utama tujuan bagi siswa, dan dia harus mampu menulis dan memilih tujuan-tujuan pendidikan yang bermakna, dan dapat terukur. Oleh karena itu tujuan pembelajaran merupakan salah satu aspek yang harus dipertimbangkan dalam merencanakan pembelajaran, sebab segala kegiatan pembelajaran muaranya pada tercapainya tujuan pembelajaran tersebut.<sup>33</sup>

Sesuatu tujuan pembelajaran seyogyanya memenuhi kriteria sebagai berikut:

- a. Tujuan itu menyediakan situasi atau kondisi untuk belajar, misal dalam situasi bermain peran.
- b. Tujuan mendefinisikan tingkah laku siswa dalam bentuk dapat diukur dan dapat diamati.
- c. Tujuan menyatakan tingkah minimal perilaku yang di kehendaki.<sup>34</sup>

Secara umum tujuan pendidikan Agama Islam di sekolah atau Madsrah bertujuan untuk menumbuhkan dan meningkatkan keimanan melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan, penghayatan, pengamalan peserta didik tentang Agama Islam sehingga menjadi manusia yang terus berkembang dalam keimanan, ketaqwaannya, berbangsa dan bernegara serta untuk dapat melanjutkan pada jenjang pendidikan tinggi.<sup>35</sup>

---

<sup>33</sup> Oemar Hamalik, *Kurikulum dan pembelajaran* (Jakarta Aksara, 2020), hlm. 76

<sup>34</sup> *Ibid*, hlm. 77

<sup>35</sup> Abdul Majid dan Andayani, *OP.Cit* hlm. 135

Secara umum tujuan pendidikan Islam terbagi kepada tujuan umum, tujuan sementara, tujuan akhir, dan tujuan operasional. Tujuan umum adalah tujuan yang akan dicapai dengan semua kegiatan pendidikan baik dengan pengajaran atau dengan cara lain. Tujuan sementara adalah tujuan yang ingin dicapai setelah anak didik diberi jumlah pengalaman tertentu yang direncanakan dengan sebuah kurikulum. Pendidikan agama Islam di sekolah bertujuan untuk menumbuhkan dan meningkatkan keimanan melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan, penghayatan, pengamalan serta pengalaman peserta didik tentang agama Islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang dalam hal keimanan, ketaqwaannya, berbangsa dan bernegara, serta untuk dapat melanjutkan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi.<sup>36</sup>

Dari beberapa tujuan tersebut dapat ditarik kesimpulan beberapa dimensi yang hendak ditingkatkan dan dituju oleh kegiatan pembelajaran pendidikan agama Islam, yaitu:

- a. Dimensi keimanan peserta didik terhadap ajaran agama Islam
- b. Dimensi pemahaman atau penalaran (*Intelektual*)serta keilmuan peserta didik terhadap ajaran agama Islam
- c. Dimensi penghayatan atau pengalaman batin yang dirasakan peserta didik dalam menjalankan ajaran Islam.

---

<sup>36</sup> A Saputra, *Op.Cit*, hlm.78

d. Dimensi pengalamannya, dalam arti bagaimana ajaran Islam yang telah diimani, dipahami dan dihayati atau diinternalisasi oleh peserta didik itu mampu menumbuhkan motivasi dalam dirinya untuk mengerakkan, mengamalkan, dan menaati ajaran agama Islam dan nilai-nilainya dalam kehidupan pribadi, sebagai manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT serta mengaktualisasikan dan merealisasikan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

c. Indikator-Indikator Pendidikan Agama Islam

Adapun indikator-indikator sebagai berikut :

- a) Siswa mampu membaca, menulis dan memahami ayat –ayat pilihan.
- b) Siswa mengetahui, memahami dan menyakini unsur-unsur keimanan.
- c) Siswa mengetahui sejarah Nabi Muhammad SAW dan perkembangan Agama Islam.
- d) Siswa memahami fiqih ibadah, muamalah dan jinayah.
- e) Siswa memahami budi pekerti luhur atau berakhlak mulia.<sup>37</sup>

---

<sup>37</sup> Syaiful Bahri & Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* ( Jakarta : Rineka Cipta, ), hlm. 45 repository.iainkudus.ac.id/570/5/5.%20BAB%20II.pdf.

## B. Penelitian Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Mutiah Laeliah dan Fachruroji pada tahun 2023, dengan judul “ Pengaruh *Game Online* Terhadap Prestasi Belajar pendidikan Agama Islam.” Jadi perbedaannya terletak pada tempat penelitian, penelitian meneliti di SMA Muhammadiyah 1 cimahi dan SMAN 2 Padalarang sedangkan peneliti meneliti di SMK Negeri 4 Pekanbaru. Dan perbedaannya juga terletak pada metode penelitian, mereka mengambil metode campuran (mix metode) sedangkan peneliti mengambil metode kuantitatif, Adapun persamaannya sama-sama meneliti Pengaruh Game Online.
2. Penelitian yang dilakukan oleh nik haryati, mar’atul hasanah dan setyaning utami pada tahun 2022, dengan judul “ Pengaruh *Game Online* Terhadap Prestasi Belajar dan Motivasi belajar Siswa MI Miftahul Huda Sendang Tulungagung” .jadi perbedaannya adalah tempat penelitian, penelitian meneliti di MI Miftahul Huda Sendang Tulungagung , peneliti meneliti di SMK Negeri 4 Pekanbaru, sedangkan persamaannya sama-sama meneliti dengan metode kuantitatif dan sama sama meneliti tentang Pengaruh Game Online.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Rahyunu Rahyuni, Muhammad yunus dan Sundari hamid pada tahun 2021, dengan judul “ Pengaruh *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi belajar Siswa SD Kecamatan

Pammana Kabupaten Wajo” .jadi perbedaannya adalah tempat penelitian, penelitian meneliti di SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo, peneliti meneliti di SMK Negeri 4 Pekanbaru, sedangkan persamaannya sama-sama meneliti tentang Pengaruh Game Online.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Ika Kurniawati dan Heru Utomo pada tahun 2021, dengan judul “Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Online terhadap Prestasi Belajar Siswa SD” Jadi perbedaannya terletak pada metode penelitian, penelitian meneliti dengan metode penelitian pustaka sedangkan peneliti meneliti di SMK Negeri 4 Pekanbaru dan meneliti dengan metode kuantitatif, Adapun persamaannya sama-sama meneliti Pengaruh Game Online.

### **C. Konsep Operasional**

1. Indikator Variabel *Game Online* (X)
  - a. Kompulsif (dorongan untuk terus melakukan berulang-ulang)
    1. Siswa merasa sulit menghentikan keinginan untuk bermain game online secara berkesinambungan.
    2. Siswa memiliki dorongan yang kuat untuk selalu bermain game online.

3. Siswa perlu mampu mengatur waktunya antara belajar dengan bermain game online.

b. Withdrawal (menarik diri)

1. Siswa perlu belajar membatasi diri dari kebiasaan bermain game online.
2. Siswa harus berusaha menghindari akses internet yang menjadi sarana bermain game online.
3. Siswa dituntut untuk mengendalikan hasratnya dalam bermain game online.

c. Tolerance (toleransi)

1. Siswa sebaiknya mengurangi intensitas bermain game online.
2. Siswa perlu mampu berhenti bermain meskipun setiap level game online memiliki daya tarik tersendiri.
3. Siswa diharapkan bisa menyeimbangkan waktu antara aktivitas belajar dan bermain game online.

d. Interpersonal and health-related problems (masalah sosial dan kesehatan)

1. Siswa perlu membatasi keinginannya bermain game online agar tidak berdampak pada kesehatannya.

2. Siswa harus tetap menjaga kebersihan diri meskipun gemar bermain game online.
3. Siswa perlu memperhatikan pola makan dan kesehatan karena bermain game online secara berlebihan dapat menggangukannya.
4. Siswa diharapkan lebih aktif dalam berinteraksi sosial, tidak hanya terfokus pada game online.

## 2. Indikator Variabel hasil Belajar (Y)

- a) Siswa mampu mengingat dan menyebutkan rukun islam , rukun iman , dalil dalil dasar islam.
- b) Siswa dapat menjelaskan arti dan makna ayat alquran , hadist, dan hikmah ibadah
- c) Siswa mampu menerapkan nilai nilai ajaran agama islam dalam contoh kehidupan sehari hari
- d) Siswa dapat menganalisis masalah keagamaan dalam memberikan solusi berdasarkan ajaran agama islam.
- e) Siswa menerima dan terbuka terhadap ajaran dan nilai nilai agama islam yang di ajarkan
- f) Siswa menghargai perbedaan pendapat dan sikap dalam agama serta menunjukkan sikap toleransi.
- g) Siswa mampu menghafal dan melantunkan doa serta membaca alquran dengan tartil dan benar.

- h) Siswa menunjukkan keterampilan berdakwah sederhana atau mengajarkan ajaran yang di pelajaran.

#### **D. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis pada dasarnya merupakan suatu preposisi atau anggapan yang mungkin benar dan sering digunakan untuk dasar pembuatan keputusan dan penelitian lebih lanjut. Adapun rumusan kedua hipotesis tersebut adalah sebagai berikut :

Ha : Terdapat pengaruh game online terhadap hasil belajar siswa di mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 4 Pekanbaru.

Ho : Tidak ada pengaruh game online terhadap hasil belajar siswa di mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 4 Pekanbaru.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Metode Penelitian**

Metode penelitian adalah cara atau jalan yang ditempuh sehubungan dengan penelitian yang dilakukan, yang memiliki langkah-langkah yang sistematis.<sup>38</sup> Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif yaitu dengan cara mencari informasi mengenai gejala yang ada, didefinisikan dengan jelas tujuan yang akan dicapai, merencanakan cara pendekatannya, mengumpulkan data sebagai bahan untuk membuat laporan. Dalam penelitian ini peneliti ingin melihat sejauh mana pengaruh Game Online ( X ) Terhadap hasil belajar ( Y ) Pendidikan Agama Islam.

#### **B. Waktu dan Tempat Penelitian**

Waktu penelitian ini dilaksanakan setelah seminar proposal dan tempat penelitian di SMK Negeri 4 Pekanbaru.

#### **C. Populasi dan Sampel Penelitian**

##### **1. Populasi**

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas XI SMK Negeri 4 Pekanbaru yang berjumlah 17 kelas dengan jumlah siswa 615.

---

<sup>38</sup> Sugiyono. *Statistika untuk penelitian Bandung* : Cv. Alfabeta. 2012. [https://spada.uns.ac.id/pluginfile.php/815794/mod\\_resource/content/1/statistik%20untuk%20penelitian.pdf](https://spada.uns.ac.id/pluginfile.php/815794/mod_resource/content/1/statistik%20untuk%20penelitian.pdf) hlm. 56

## 2. Sample

Sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi.<sup>39</sup> Sampel adalah bagian dari populasi yang mempunyai ciri ciri atau keadaan tertentu . karena tidak semua data dan informasi akan diproses dan tidak semua orang atau benda akan diteliti melainkan cukup dengan menggunakan sampel yang mewakilinya.

Menurut Suharismi Arikunto bahwa apabila subjek yang digunakan kurang dari 100 maka diambil semuanya, namun sunjeknya lebih dari 100 maka dapat diambil 10%-15% atau 20%-25% bahkan bisa lebih<sup>40</sup>. Sampel penelitian ini sebesar 10% dengan jumlah 61 siswa.

Penelitian ini semua populasi dijadikan sampel penelitian. Teknik ini disebut Profotional Random Sampling.

### D. Variabel Penelitian

Variabel adalah suatu atribut yang menggambarkan atau menunjukkan konsep atau konstruksi sehingga memperjelas peneliti terhadap tujuan dan sasaran yang hendak dicapai sesuai dengan tujuan penelitian.<sup>41</sup>

1. Variabel bebas adalah suatu variable yang mempengaruhi atau disebut juga sebab terjadinya perubahan, maka dalam penelitian ini variable bebasnya adalah: Game Online.
2. Variabel terikat adalah variable yang di pengaruhi atau akibat

---

<sup>39</sup> *Ibid*,hlm.117

<sup>40</sup> Sahria Ramadona Lubis, *pengaruh perilaku humor guru terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam*,2022, hlm.36

<sup>41</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Penerbit alfabeta, 2019).  
[https://www.academia.edu/37378454/Metode\\_Penelitian\\_Pendidikan\\_Sugiyono\\_2015\\_BAGIAN](https://www.academia.edu/37378454/Metode_Penelitian_Pendidikan_Sugiyono_2015_BAGIAN) hal.60

dari variable bebas, maka dalam penelitian ini variable terikatnya adalah: Hasil belajar.

#### **E. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian adalah alat yang di pergunakan untuk mengukur fenomena alam ataupun social yang diamati. Instrumen juga alat dan fasilitas yang di gunakan peneliti untuk mengumpulkan data supaya pekerjaan lebih mudah dan hasilnya lebih baik, cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah.

Desain skala pengukuran yang akan digunakan peneliti pada hal ini adalah skala likert. Skala likert biasa digunakan untuk mengukur dari segi sikap, pendapat, dan persepsi individu ataupun kelompok tertentu seputar fenomena sosial yang terjadi. Dalam penelitian, Fenomena sosial telah tetap secara spesifik oleh peneliti, yang seterusnya disebut sebagai variable penelitian.

Dengan menggunakan skala likert, maka variable yang akan di ukur dijabarkan menjadi indikator variable. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrument yang dapat berupa pertanyaan atau pernyataan. Dari setiap jawaban item instrument yang menggunakan skala likert mempunyai gradasi mulai dari sangat positif sampai sangat negatif.<sup>42</sup>

---

<sup>42</sup> Sugiyono, *Ibid*.hal.61

## F. Teknik Pengumpul Data

Pengumpul data yaitu pencatatan peristiwa atau keterangan-keterangan sebagian/seluruh elemen populasi yang akan mendukung penelitian.<sup>43</sup> Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan dua metode yaitu :

### 1. Angket

Yaitu suatu alat pengumpulan informasi dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab.<sup>44</sup> Angket adalah daftar pertanyaan kepada orang lain bersedia memberikan respon sesuai dengan permintaan pengguna. Jadi angket merupakan jumlah daftar pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dan responden dalam arti laporan tentang hal-hal yang diketahui.

Dalam angket ini digunakan skala likert, Skala likert dipergunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau kelompok orang tentang fenomena sosial. Selanjutnya indikator tersebut dijadikan titik tolak dalam menyusun item- item instrument yang berupa pernyataan atau pernyataan.

---

<sup>43</sup> Hasan, M. Iqbal. "Pokok-pokok materi metodologi penelitian dan aplikasinya."(2002), [https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as\\_sdt=0%2C5&q=Iqbal+Hasan%2C+ Pokok-pokok+Materi+Metodologi+Penelitian+dan+Aplikasinya%2C+&btnG=#d=gs\\_cit&t=1756167685641&u=%2Fscholar%3Fq%3Dinfo%3AM- eeBrJmJoJ%3Ascholar.google.com %2F%26output%3Dcite%26scirp%3D0%26hl%3Did](https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=Iqbal+Hasan%2C+ Pokok-pokok+Materi+Metodologi+Penelitian+dan+Aplikasinya%2C+&btnG=#d=gs_cit&t=1756167685641&u=%2Fscholar%3Fq%3Dinfo%3AM- eeBrJmJoJ%3Ascholar.google.com %2F%26output%3Dcite%26scirp%3D0%26hl%3Did) hlm. 83

<sup>44</sup> Sugiyono, *OP.Cit*

Untuk Keperluan analisis kuantitatif dalam penelitian ini, maka jawaban dibawah ini akan di beri skor masing-masing:

- a. Sangat setuju(Ss)            5
- b. Setuju (S)                      4
- c. Netral(N)                        3
- d. Tidak setuju(Ts)               2
- e. Sangat tidak setuju(Sts) : 1

## 2. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu cara pengumpulan data melalui peninggalan tertulis yang berupa arsip-arsip yang ada hubungan dengan penelitian ini.<sup>45</sup> Dokumen yang dikumpulkan berupa profil sekolah dan data lain yang dimaksudkan untuk memperoleh data yang berhubungan dengan penelitian ini.

## G. Teknik Analisis Data

### 1. Uji Validitas

Pengujian validitas dilakukan untuk menguji apakah jawaban dari kuisiner dari responden benar-benar cocok untuk digunakan dalam penelitian ini atau tidak. Untuk mencari nilai koefisien, maka peneliti menggunakan rumus pearson product moment sebagai berikut:

---

<sup>45</sup> Sutrisno Hadi, *Metodologi Research*,  
[https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as\\_sdt=0%2C5&q=Sutrisno+Hadi%2C+Metodologi+Research&btnG=Jilid 1, hlm. 133](https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=Sutrisno+Hadi%2C+Metodologi+Research&btnG=Jilid%201, hlm. 133)

$$3.5.2 \quad r = \frac{n(\sum X_1 X_{1tot}) - (\sum X_1)(\sum X_{1tot})}{\sqrt{((n\sum x_i^2 - (\sum x_i)^2)(n\sum x_{1tot}^2) - (\sum x_{1tot})^2)}}$$

Keterangan:

R = Korelasi product moment

$\sum X_i$  = Jumlah skor suatu item

$\sum X_{tot}$  = Jumlah total skor jawaban

$\sum x_i^2$  = Jumlah kuadrat skor jawaban suatu item

$\sum x_{tot}^2$  = Jumlah kuadrat total skor jawaban

$\sum X_i X_{tot}$  = Jumlah perkalian skor jawaban suatu item

dengan total skor

Adapun criteria pengambilan keputusan uji validitas untuk setiap pertanyaan adalah nilai *corrected item total correlation* atau nilai  $r_{hitung}$  harus berada diatas 0.3, hal ini dikarenakan jika nilai  $r_{hitung}$  lebih kecil dari 0.3, berarti item tersebut memiliki hubungan yang lebih rendah dengan item-item pertanyaan lainnya dari pada variabel yang diteliti, sehingga item tersebut dinyatakan tidak valid.

## 2. Uji Reliabilitas

Pengujian reliabilitas dilakukan untuk mengetahui apakah hasil jawaban dari kuisioner oleh responden benar-benar stabil dalam mengukur suatu gejala atau kejadian. Instrument yang reliable adalah instrument yang digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama akan menghasilkan data yang sama. Adapun criteria pengambilan

keputusan untuk uji reliabilitas adalah dengan melihat nilai Cronbach Alpha ( $\alpha$ ) untuk masing-masing variabel. Dimana suatu variable dikatakan reliable jika memberikan nilai Cronbach Alpha  $> 0.60$ . Adapun rumus untuk mencari reliabilitas adalah sebagai berikut :

Keterangan :

$r$  = Koefisien korelasi

$n$  = Banyaknya responden

$A$  = Skor item pertanyaan ganjil

$B$  = Skor pertanyaan genap

### 3. Uji Normalitas

Pengguna statistic parametris memiliki syarat yaitu data setiap variable yang akan dianalisis harus didistribusikan normal. Oleh sebab itu sebelum pengujian hipotesis dilakukan, terlebih dahulu harus dilakukan pengujian normalis data. Pada penelitianeks perimenini digun akan Uji Lilifors.<sup>46</sup>

Hipotesis :

$H_0$ = Data berdistribusi normal

$H_a$ =Data tidak berdistribusi normal

---

<sup>46</sup> Muhammad Nisfainnor, *Pendekatan Statsistik Modern Untuk Ilmu Sosial* ( Jakarta :Salemba Humanika, ),[https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=ljO7aHTZD8C&oi=fnd&pg=PA7&ots=zc3jz\\_pe\\_&sig=f0o4x0n9kN1\\_Dcw8ZBoKvokqY\\_Z0&redir\\_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=ljO7aHTZD8C&oi=fnd&pg=PA7&ots=zc3jz_pe_&sig=f0o4x0n9kN1_Dcw8ZBoKvokqY_Z0&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false) hlm. 91.

#### 4. Uji Linieritas

Uji linieritas bertujuan untuk mengetahui apakah variable X memiliki hubungan linier dengan variable Y. Persamaan regresinya adalah

$$\hat{Y} = a + bX$$

Keterangan :

$\hat{Y}$  = subjek dalam variabel terikat yang diprediksikan

$a$  = harga Y bila  $X = 0$

$b$  = koefisien regresi atau arah hubungan apakah positif atau negatif, yang menunjukkan angka atau pun penurunan variabel terikat yang didasarkan pada variable bebas. Bila  $b$  (+) maka naik bila  $b$  (-) maka terjadi penurunan.  $X$  = subyek pada variable bebas yang mempunyai nilai tertentu.

#### 5. Regresi Linier Sederhana

Regresi ini digunakan untuk menguji bagaimana pengaruh masing-masing variable independen (X) terhadap variable dependen (Y) yang diformulasikan dalam bentuk persamaan sebagai berikut.

$$Y = a + bX$$

Keterangan :

Y = Variabel dependen

$a$  = Harga Y ketika  $X = 0$  ( harga konstan )

$b$  = Koefisien regresi

X = Variabel independen

Kemudian untuk mengetahui kuat atau lemahnya hubungan antara variabel independen dengan variabel dependen dihitung koefisien korelasi.

## 6. Uji Hipotesis

Hipotesis merupakan pernyataan-pernyataan yang menggambarkan suatu hubungan antara dua variabel yang berkaitan dengan suatu kasus tertentu dan merupakan anggapan sementara yang perlu diuji benar atau tidak benar tentang dugaan dalam suatu penelitian serta memiliki manfaat bagi proses penelitian agar efektif dan efisien. Hipotesis merupakan asumsi atau dugaan mengenai suatu hal yang dibuat untuk menjelaskan hal tersebut dan dituntut untuk melakukan pengecekannya.

Setelah hasil penelitian diperoleh kemudian dikonsultasikan dengan tabel taraf 1% atau pada taraf signifikansi 5%. Bila  $t$  yang diperoleh ( $T_0$ ) lebih besar daripada  $t$  yang ada dalam tabel, maka  $t$  yang diperoleh adalah signifikan, berarti hipotesis di terima. Namun bila  $t$  yang diperoleh ( $T_0$ ) lebih kecil dari nilai  $t$  yang ada dalam tabel maka  $t$  yang diperoleh adalah nonsignifikan berarti hipotesis di tolak.<sup>47</sup>

---

<sup>47</sup>Zuldafial, *Penelitian Kuantitatif*, (Yogyakarta : Media Perkasa, 2019), hlm. 93

## BAB IV

### PENYAJIAN HASIL PENELITIAN

#### A. Deskripsi Umum Lokasi Penelitian

Tabel IV 1

Profil Sekolah

1. Identitas Sekolah			
1	Nama Sekolah	:	SMK NEGERI 4 PEKANBARU
	NSS		711096008001
2	NPSN	:	10403938
3	Jenjang Pendidikan	:	SMK
4	Status Sekolah	:	Negeri
5	Alamat Sekolah	:	JL.PURWODADI – PANAM
	RT / RW	:	1 / 1
	Kode Pos	:	28294
	Kelurahan	:	Sidomulyo Barat
	Kecamatan	:	Kec. Tuah madani
	Kabupaten/Kota	:	Kota Pekanbaru
	Provinsi	:	Prov. Riau
	Negara	:	Indonesia
6	Posisi Geografis	:	- Lintang
			- Bujur
2. Kontak Sekolah			
7	Nomor Telepon		7617046715
8	Nomor Fax		76164562
9	Email		Smkn4pekanbaru@yahoo.co.id
10	Website		<a href="http://www.smkn4pekanbaru.sch.id">http://www.smkn4pekanbaru.sch.id</a>

## 3. Keadaan Guru

**Tabel IV 2**

Daftar guru SMK Negeri 4 pekanbaru

<b>NO</b>	<b>NAMA GURU</b>	<b>MATA PELAJARAN</b>
1.	Afriandi Putra, S.T	Teknik Konstruksi Pembangunan
2.	Afrimaryanti, S.Psi	Bimbingan Konseling
3.	Aliumah A.Md, S.Pd	Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dan Akuntansi
4.	Arismen, S.Pd,. M.Pd	Teknik Komputer Jaringan
5.	Aslinda, S.Pd	Bahasa Inggris
6.	Darwisah, S.Si	IPAS
7.	Dasril, S.Pd,. M.Ds	Perancangan (Desain)
8.	Dedi Supriadi, S.Kom	Teknik Informatika
9.	Delna Fitri Tamsin, S.Pd	Pendidikan Matematika
10.	Deni Rozali, S.Sn	Desain Komunikasi Visual
11.	Devi Yeza Febria, S. Pd	Pendidikan Teknik Bangunan
12.	Dewi Komala Sari, S. Pd	Pendidikan Bahasa Inggris
13.	Dra. Meriati	Pendidikan Akuntansi
14.	Dra. Rosanna Mathilda Panjaitan	Kriya, Kreatif dan Batik Tekstil
15.	Dra. Sarma Sitanggung	Pendidikan Tata Busana
16.	Dra. Sufrida	Pendidikan Akuntansi

17.	Dra Yenti Handa	Kriya, Kreatif dan Batik Tekstil
18.	Dra. Yolinda y	Lainnya
19.	Drs. Adi Purnama	Kriya, kreatif, kayu dan rotan
20.	Drs. Ahmad Husaini M.Pd	Kriya, Kreatif dan Batik Tekstil
21.	Drs. Bambang Sungkowo M. Ds	Teknik Konstruksi Pembangunan
22.	Drs. Nazwar	Teknik Bangunan
23.	Drs. Zufri	Kriya, Kreatif Kayu Rotan
24.	Edi Slamet S.Pdi., M.Pd	Pendidikan Agama Islam
25.	Elsi Gusta S.Pd	Kriya, Kreatif Kayu Rotan
26.	Elvi Hidayati,S.Pd,M.Si	Pendidikan Matematika
27.	Elvi Syamsuriyeti S.Pd	Kimia
28.	Erina S.Pd	Bahasa Indonesia
29.	Erlinawati S.Pd	Sejarah Indonesia dan Bahasa Inggris
30.	Ester Dhea Pujiastuti S.Pd	Akuntansi
31.	Fatmawati S.Ag.,. M.Pd	Bimbingan Konseling
32.	Febriati Rusydah S.Pd	Akuntansi dan Manajemen Perusahaan
33.	Fitriani, S.Pd, M.PMat	Pendidikan Matematika
34.	Fitri Ningsih S.Pd	Matematika
35.	Fitri Rahayu S.Kom	Desain Komunikasi Visual
36.	Fitri Yeni S.Pd	Pengajaran Matematika
37.	Gandamana S.Pd	Pendidikan Jasmani dan Kesehatan

38.	Hadna Deva S.Pd	Pendidikan Jasmani dan Kesehatan
39.	Hamidatul Fuadiyah S.Pd	Pendidikan Tata Busana
40.	Harmayeni S.Kom	SIMKOMDIG
41.	Heftanti S.Pd,. M.Pd	Tata Busana
42.	Heni Susanti S.Pd	Teknik Konstruksi Pembangunan
43.	Irlisma S.Pd,. M.Pd	Akuntansi
44.	Suryati S.Pd	Akuntansi
45.	Hj Wirmatati S.Pd	Sejarah Indonesia
46.	Indah Junika S.Pd	Pendidikan Bahasa Inggris
47.	Ika Nurika S.Pd,. M.Pd	Akuntansi
48.	Isna Oktaviani S.Pd	Kriya, Kreatif dan Batik Tekstil
49.	Kencono Rukmi Fm S.Pd	Pendidikan Tata Busana
50.	Mairinta S.Pd	IPAS
51.	Meli Suciyana S.Pd	Akuntansi
52.	Meri Br Nambela S.Th	Pendidikan Agama Kritten
53.	Mersioneri Erhit S.Pd	Bahasa Indonesia
54.	Mishbah Hayati S.Pd	Bahasa Indonesia
55.	M. Ivan Aditama S.Kom	Teknik Komputer Jaringan
56.	Muanam Suroto S.St	SIMKOMDIG
57.	Mustakim S.Pd	Kriya, Kreatif Kayu Rotan

58.	Muhammad Ramli S.Pd	Kriya, Kreatif dan Batik Tekstil dan Desain Komunikasi Visual
59.	Nopen James S.Pd., Gr	Pendidikan Jasmani dan Kesehatan
60.	Nur Habibah S.Kom., M.Pd	SIMKOMDIG
61.	Nurlaila S.Pdi	Bimbingan Konseling
62.	Nova Rahmi S.Kom	Teknik Komputer Jaringan
63.	Octa Fitriyani S.Pd., Gr	Tata Busana
64.	Pelda Mayanti S.Pd., Gr	Bimbingan Konseling
65.	Puspita Sari S.Kom., M.TrKom	Teknik Komputer Jaringan
66.	Putri Madona S.Pd	Pendidikan Agama Islam
67.	Rahmayanis M.Sn	Kriya, Kreatif Kayu Rotan
68.	Rafela Rahmat Putra S.Pd	Desain Komunikasi Visual
69.	Raflinor S.Pd., M.M	Bahasa Indonesia
70.	Reka Martini S.Pd	Bahasa Inggris
71.	Reski Ramadona S.Kom	Teknik Komputer Jaringan
72.	Rezki Gurdi M.Kom	Teknik Komputer Jaringan
73.	Riasta Riski Daulay S.Pd	Tata Busana
74.	Rida Agustina S.Si., M.Mat	Pendidikan Matematika
75.	Riki Hendrawan S.Kom	Teknik Komputer Jaringan
76.	Riska Ulfah S.Pd	Bahasa Inggris
77.	Rubiah S.Pd	Lainnya

78.	S Parida S.Ag	Pendidikan Agama Islam
79.	Salma Dongoran S.Pd	Bimbingan Konseling
80.	Sandri Novita Sari S.Kom	Teknik Komputer Jaringan
81.	Santi Julita S.Pd	PPKw
82.	Sarina S.Pd	Desain Komunikasi Visual
83.	Sefria Eka Putri S.Pd	Lainnya
84.	Siti Aisyah S.E	Pendidikan Akuntansi
85.	Suhandi S.Pd	Pendidikan Bahasa Inggris
86.	Syafwalni S.Pd	PPkw
87.	Syaiful Bakri S.Pdi	Pendidikan Agama Islam
88.	Topan Wahyu Pamungkas S.I.Kom	Desain Komunikasi Visual
89.	Tuty Humairah S.Pd	Fisika
90.	Ulfa Wahyuni S.Pd	Bahasa Indonesia
91.	Velia Hardyati S.Pd	Pendidikan Matematika
92.	Vivi Gusmelianti S.Pd	KKBT
93.	Wahyu Putri S.Sn	Seni Budaya
94.	Widta Lestari S.Pdi	Bimbingan Konseling
95.	Yosi Herlina S.Pd	Teknik Komputer Jaringan
96.	Yudi Haryanto S.Pdi	Pendidikan Agama Islam
97.	Yulia Meta S.Pd	Sejarah Indonesia

## 4. Keadaan peserta didik

**Table IV 3**

Jumlah Siswa Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Laki- Laki	Perempuan
Jumlah	799	1048

**Table IV 4**

Siswa SMK Negeri 4 Pekanbaru

KELAS/ JURUSAN	JUMLAH SISWA			JUMLAH KELAS
	LK	PR	TOTAL	
X AKL 1	6	31	37	4
X AKL 2	12	28	40	
X AKL 3	11	29	40	
X AKL 4	8	32	40	
<b>JUMLAH</b>	37	120	157	
X BUSANA 1	0	38	38	3
X BUSANA 2	2	36	38	
X BUSANA 3	0	38	38	
<b>JUMLAH</b>	2	112	114	
X DKV 1	27	13	40	

X DKV 2	25	15	40	2
<b>JUMLAH</b>	52	28	80	
X KKBT 1	9	29	38	1
<b>JUMLAH</b>	9	29	38	
X KKKR	40	0	40	1
<b>JUMLAH</b>	40	0	40	
X TJKT 1	32	7	39	4
X TJKT 2	24	16	40	
X TJKT 3	29	8	37	
X TJKT 4	23	16	39	
<b>JUMLAH</b>	108	47	155	
X TKP	31	8	39	1
<b>JUMLAH</b>	31	8	39	
X DPIB 1	25	15	40	1
<b>JUMLAH</b>	25	15	40	
<b>JUMLAH SISWA KELAS X</b>	304	359	663	17
<b>KELAS/ JURUSAN</b>	<b>JUMLAH SISWA</b>			<b>JUMLAH</b>
	<b>LK</b>	<b>PR</b>	<b>TOTAL</b>	
XI AK 1	7	29	36	4
XI AK 2	9	38	37	
XI AK 3	9	28	37	

XI AK 4	11	27	38	
<b>JUMLAH</b>	36	112	148	
XI TKP	34	2	36	1
<b>JUMLAH</b>	34	2	36	
XI DKV 1	16	21	37	2
XI DKV 2	14	23	37	
<b>JUMLAH</b>	30	44	74	
XI KKBT 1	8	28	36	2
XI KKBT 2	10	25	35	
<b>JUMLAH</b>	18	52	70	
XI KKKR 1	34	0	34	1
<b>JUMLAH</b>	34	0	34	
XI DPB 1	0	35	35	3
XI DPB 2	0	35	35	
XI DPB 3	0	34	34	
<b>JUMLAH</b>	0	104	104	
XI TKJ 1	28	9	37	4
XI TKJ 2	27	10	37	
XI TKJ 3	23	14	37	
XI TKJ 4	26	11	37	
<b>JUMLAH</b>	104	44	148	

<b>JUMLAH SISWA KELAS XI</b>	256	359	615	17
<b>KELAS/JURUSAN</b>	<b>JUMLAH SISWA</b>			<b>JUMLAH</b>
	<b>LK</b>	<b>PR</b>	<b>TOTAL</b>	
XII AKL 1	9	29	38	4
XII AKL 2	7	30	37	
XII AKL 3	8	32	40	
XII AKL 4	21	17	38	
<b>JUMLAH</b>	36	112	148	
XII TKP	28	9	37	1
<b>JUMLAH</b>	28	9	37	
XII DKV 1	16	22	38	2
XII DKV 2	14	24	38	
<b>JUMLAH</b>	30	46	76	
XII KKBT 1	3	35	38	2
XII KKBT 2	3	31	34	
<b>JUMLAH</b>	6	66	72	
XII KKKR 1	36	3	39	2
XII KKKR 2	37	0	37	
<b>JUMLAH</b>	73	3	76	
XII DPB 1	0	38	38	2
XII DPB 2	0	38	38	

<b>JUMLAH</b>	0	76	76	
XII TKJ 1	30	9	39	2
XII TKJ 2	27	13	40	
<b>JUMLAH</b>	57	22	79	
<b>JUMLAH SISWA KELAS XII</b>	239	330	569	15

#### 5. Visi -misi sekolah

Visi :

Mewujudkan SMK Negeri 4 Pekanbaru Sebagai Pusat Pengembangan Pendidikan dan Pelatihan Kejuruan Terpadu yang Kreatif, Terdepan dan Teruji Serta Berbudaya Lingkungan.

Misi :

1. Meningkatkan kualitas layanan pendidikan, pengajaran dan pelatihan.
2. Mengembangkan kompetensi peserta diklat sesuai dengan bakat dan minatnya.
3. Mengintegrasikan materi PLH dalam materi pelajaran.
4. Melengkapi sarana dan prasarana untuk menunjang proses belajar mengajar yang ramah lingkungan.
5. Meningkatkan kompetensi pendidik dan tenaga kependidikan.

6. Menghasilkan tamatan dan calon tenaga kerja yang kompeten, jujur, disiplin, mandiri dan bertanggung jawab
7. Memiliki jiwa interpreneur, mampu berkompetisi di era global serta peduli lingkungan.

## B. Penyajian Data

Data yang disajikan berikut ini berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan di SMK Negeri 4 Pekanbaru. Data yang disajikan adalah hasil angket tentang Pengaruh Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa yang di sebarakan kepada 61 Siswa hasilnya adalah sebagai berikut:

1. Data angket tentang game online

**Table IV 5**

Saya merasa terdorong untuk bermain game online secara terus-menerus, meskipun ada tugas sekolah

NO	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Setuju	3	4,92%
	Setuju	6	9,84%
	Netral	21	34,43%
	Tidak Setuju	21	34,43%
	Sangat Tidak Setuju	10	16,39%
	<b>Jumlah</b>	61	100%

Berdasarkan Tabel IV 5 diketahui pernyataan dari Variabel X yaitu Saya merasa terdorong untuk bermain game online

secara terus-menerus, meskipun ada tugas sekolah. Dari 61 responden, 3 siswa atau 4,92% menjawab sangat setuju, 6 siswa atau 9,84% menjawab setuju, 21 siswa atau 34,43% yang menjawab netral dan tidak setuju, 10 siswa atau 16,39% yang menjawab sangat tidak setuju.

**Table IV 6**

Saya memiliki keinginan yang kuat untuk bermain game online setiap hari.

NO	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
2	Sangat Setuju	3	4,92%
	Setuju	4	6,56%
	Netral	15	24,59%
	Tidak Setuju	28	45,90%
	Sangat Tidak Setuju	13	21,31%
	<b>Jumlah</b>	61	100%

Berdasarkan Tabel IV 6 diketahui pernyataan dari Variabel X yaitu Saya memiliki keinginan yang kuat untuk bermain game online setiap hari. Dari 61 responden, 3 siswa atau 4,92% menjawab sangat setuju, 4 siswa atau 6,56% menjawab setuju, 15 siswa atau 24,59% yang menjawab netral, 28 siswa atau 45,90% yang menjawab tidak setuju, dan 13 siswa atau 21,31% yang menjawab sangat tidak setuju.

**Table IV 7**

Saya mampu membagi waktu antara belajar dan bermain game  
online

<b>NO</b>	<b>Alternatif Jawaban</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase</b>
3	Sangat Setuju	12	19,67%
	Setuju	30	49,18%
	Netral	15	24,59%
	Tidak Setuju	3	4,92%
	Sangat Tidak Setuju	1	1,64%
	<b>Jumlah</b>	61	100%

Berdasarkan Tabel IV 7 diketahui pernyataan dari Variabel X yaitu Saya mampu membagi waktu antara belajar dan bermain game online. Dari 61 responden, 12 siswa atau 19,67% menjawab sangat setuju, 30 siswa atau 49,18% menjawab setuju, 15 siswa atau 24,59% yang menjawab netral, 3 siswa atau 4,92% yang menjawab tidak setuju, dan 1 siswa atau 1,64% yang menjawab sangat tidak setuju.

**Table IV 8**

Saya berusaha menjauhkan diri dari game online agar tidak  
menggangu belajar saya.

<b>NO</b>	<b>Alternatif Jawaban</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase</b>
	Sangat Setuju	14	22,95%

4	Setuju	22	36,07%
	Netral	16	26,23%
	Tidak Setuju	4	6,56%
	Sangat Tidak Setuju	5	8,20%
	<b>Jumlah</b>	61	100%

Berdasarkan Tabel IV 8 diketahui pernyataan dari Variabel X yaitu Saya berusaha menjauhkan diri dari game online agar tidak mengganggu belajar saya. Dari 61 responden, 14 siswa atau 22,36% menjawab sangat setuju, 22 siswa atau 36,07% menjawab setuju, 16 siswa atau 26,23% yang menjawab netral, 4 siswa atau 6,56% yang menjawab tidak setuju, dan 5 siswa atau 8,20% yang menjawab sangat tidak setuju.

**Table IV 9**

Saya merasa sulit mengontrol keinginan bermain game online meskipun sudah waktunya belajar.

NO	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
5	Sangat Setuju	2	3,28%
	Setuju	9	14,75%
	Netral	12	19,67%
	Tidak Setuju	24	39,34%
	Sangat Tidak Setuju	14	22,95%
	<b>Jumlah</b>	61	100%

Berdasarkan Tabel IV 9 diketahui pernyataan dari Variabel X Saya merasa sulit mengontrol keinginan bermain game online meskipun sudah waktunya belajar. Dari 61 responden, 2 siswa atau 3,28% menjawab sangat setuju, 9 siswa atau 14,75% menjawab setuju, 12 siswa atau 19,67% yang menjawab netral, 24 siswa atau 39,34% yang menjawab tidak setuju, dan 14 siswa atau 22,95% yang menjawab sangat tidak setuju.

**Table IV 10**

Saya mengurangi waktu bermain game online agar tidak mengganggu kegiatan belajar.

<b>NO</b>	<b>Alternatif Jawaban</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase</b>
6	Sangat Setuju	16	26,23%
	Setuju	28	45,90%
	Netral	15	24,59%
	Tidak Setuju	1	1,64%
	Sangat Tidak Setuju	1	1,64%
	<b>Jumlah</b>	61	100%

Berdasarkan Tabel IV 10 diketahui pernyataan dari Variabel X yaitu Saya mengurangi waktu bermain game online agar tidak mengganggu kegiatan belajar. Dari 61 responden, 16 siswa atau 26,23% menjawab sangat setuju, 28 siswa atau 45,90% menjawab setuju, 15 siswa atau 24,59% yang menjawab netral, 1

siwa atau 1,36% yang menjawab tidak setuju dan sangat tidak setuju.

**Table IV 11**

Saya tetap melanjutkan bermain game online karena tiap levelnya membuat saya penasaran.

<b>NO</b>	<b>Alternatif Jawaban</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase</b>
7	Sangat Setuju	3	4,29%
	Setuju	9	14,75%
	Netral	18	29,51%
	Tidak Setuju	11	18,03%
	Sangat Tidak Setuju	20	32,79%
	<b>Jumlah</b>	61	100%

Berdasarkan Tabel IV 11 diketahui pernyataan dari Variabel X yaitu Saya tetap melanjutkan bermain game online karena tiap levelnya membuat saya penasaran. Dari 61 responden, 3 siswa atau 4,29% menjawab sangat setuju, 9 siswa atau 14,75% menjawab setuju, 18 siswa atau 29,51% yang menjawab netral, 11 siswa atau 18,03% yang menjawab tidak setuju, dan 20 siswa atau 32,79% yang menjawab sangat tidak setuju.

**Table IV 12**

Saya merasa kesehatan saya terganggu karena terlalu lama  
bermain game online

<b>NO</b>	<b>Alternatif Jawaban</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase</b>
8	Sangat Setuju	5	8,20%
	Setuju	19	31,15%
	Netral	11	18,03%
	Tidak Setuju	18	29,51%
	Sangat Tidak Setuju	8	13,11%
	<b>Jumlah</b>	61	100%

Berdasarkan Tabel IV 12 diketahui pernyataan dari Variabel X yaitu Saya merasa kesehatan saya terganggu karena terlalu lama bermain game online. Dari 61 responden, 5 siswa atau 8,20% menjawab sangat setuju, 19 siswa atau 31,15% menjawab setuju, 11 siswa atau 18,03% yang menjawab netral, 18 siswa atau 29,51% yang menjawab tidak setuju, dan 8 siswa atau 13,11% yang menjawab sangat tidak setuju.

**Table IV 13**

Saya terkadang lupa menjaga kebersihan diri karena terlalu fokus  
bermain game online.

<b>NO</b>	<b>Alternatif Jawaban</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase</b>
	Sangat Setuju	3	4,92%

9	Setuju	11	18,03%
	Netral	7	11,48%
	Tidak Setuju	20	32,79%
	Sangat Tidak Setuju	20	32,79%
	<b>Jumlah</b>	61	100%

Berdasarkan Tabel IV 13 diketahui pernyataan dari Variabel X yaitu Saya terkadang lupa menjaga kebersihan diri karena terlalu fokus bermain game online. Dari 61 responden, 3 siswa atau 4,92% menjawab sangat setuju, 11 siswa atau 18,03% menjawab setuju, 7 siswa atau 11,48% yang menjawab netral, 20 siswa atau 32,79% yang menjawab tidak setuju dan sangat tidak setuju.

**Table IV 14**

Saya merasa komunikasi saya dengan orang sekitar berkurang karena lebih memilih bermain game online.

NO	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
10	Sangat Setuju	3	4,92%
	Setuju	10	16,39%
	Netral	12	19,67%
	Tidak Setuju	19	31,15%
	Sangat Tidak Setuju	17	27,87%
	<b>Jumlah</b>	61	100%

Berdasarkan Tabel IV 14 diketahui pernyataan dari Variabel X Saya merasa komunikasi saya dengan orang sekitar berkurang karena lebih memilih bermain game online. Dari 61 responden, 3 siswa atau 4,92% menjawab sangat setuju, 10 siswa atau 16,39% menjawab setuju, 12 siswa atau 19,67% yang menjawab netral, 19 siswa atau 31,15% yang menjawab tidak setuju, dan 17 siswa atau 27,87% yang menjawab sangat tidak setuju.

## 2. Data angket hasil belajar

**Table IV 15**

Saya dapat mengingat dan menyebutkan rukun Islam, rukun iman, serta dalil-dalil dasar ajaran Islam.

NO	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Setuju	11	18,03%
	Setuju	36	59,02%
	Netral	14	22,95%
	Tidak Setuju	0	0%
	Sangat Tidak Setuju	0	0%
	<b>Jumlah</b>	61	100%

Berdasarkan Tabel IV 15 diketahui pernyataan dari Variabel Y yaitu Saya dapat mengingat dan menyebutkan rukun Islam, rukun iman, serta dalil-dalil dasar ajaran Islam. Dari 61 responden, 11

siswa atau 18,03% menjawab sangat setuju, 36 siswa atau 59,02% menjawab setuju, 14 siswa atau 22,95% yang menjawab netral, tidak ada siswa atau 0% yang menjawab tidak setuju dan sangat tidak setuju.

**Tabel IV 16**

Saya mampu menjelaskan makna dari ayat Al-Qur'an dan hadist yang dipelajari di kelas.

<b>NO</b>	<b>Alternatif Jawaban</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase</b>
2	Sangat Setuju	4	6,56%
	Setuju	26	42,62%
	Netral	26	42,62%
	Tidak Setuju	5	8,20%
	Sangat Tidak Setuju	0	0%
	<b>Jumlah</b>	61	100%

Berdasarkan Tabel IV 16 diketahui pernyataan dari Variabel Y yaitu Saya mampu menjelaskan makna dari ayat Al-Qur'an dan hadist yang dipelajari di kelas. Dari 61 responden, 4 siswa atau 6,56% menjawab sangat setuju, 26 siswa atau 42,62% menjawab setuju dan netral, 5 siswa atau 8,20% yang menjawab tidak setuju, dan tidak ada siswa atau 0% menjawab sangat tidak setuju.

**Tabel IV 17**

Saya berusaha menerapkan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari, seperti berkata jujur dan membantu orang lain

<b>NO</b>	<b>Alternatif Jawaban</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase</b>
3	Sangat Setuju	16	26,23%
	Setuju	28	45,90%
	Netral	17	27,87%
	Tidak Setuju	1	1,64%
	Sangat Tidak Setuju	0	0%
	<b>Jumlah</b>	61	100%

Berdasarkan Tabel IV 17 diketahui pernyataan dari Variabel Y yaitu Saya berusaha menerapkan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari, seperti berkata jujur dan membantu orang lain. Dari 61 responden, 16 siswa atau 26,23% menjawab sangat setuju, 28 siswa atau 45,90% menjawab setuju, 17 siswa atau 27,87% yang menjawab netral, 1 siswa atau 1,36% yang menjawab tidak setuju, dan tidak ada siswa atau 0% menjawab sangat tidak setuju.

**Tabel IV 18**

Saya dapat menganalisis masalah keagamaan dan memberikan solusi sesuai ajaran Islam.

<b>NO</b>	<b>Alternatif Jawaban</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase</b>
	Sangat Setuju	14	22,95%

4	Setuju	19	31,15%
	Netral	27	44,26%
	Tidak Setuju	1	1,64%
	Sangat tidak setuju	0	0%
	jumlah	61	100%

Berdasarkan Tabel IV 18 diketahui pernyataan dari Variabel Y yaitu Saya dapat menganalisis masalah keagamaan dan memberikan solusi sesuai ajaran Islam. Dari 61 responden, 14 siswa atau 22,95% menjawab sangat setuju, 19 siswa atau 31,15% menjawab setuju, 27 siswa atau 44,26% yang menjawab netral, 1 siswa atau 1,64% yang menjawab tidak setuju, dan tidak ada siswa atau 0% menjawab sangat tidak setuju.

**Tabel IV 19**

Saya menerima dan terbuka terhadap ajaran serta nilai-nilai Islam yang diajarkan oleh guru.

NO	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
5	Sangat Setuju	14	22,95%
	Setuju	37	60,66%
	Netral	9	14,75%
	Tidak Setuju	1	1,64%
	Sangat Tidak Setuju	0	0%
	<b>Jumlah</b>	36	100%

Berdasarkan Tabel IV 19 diketahui pernyataan dari Variabel Y yaitu Saya menerima dan terbuka terhadap ajaran serta nilai-nilai Islam yang diajarkan oleh guru. Dari 61 responden, 14 siswa atau 22,95% menjawab sangat setuju, 37 siswa atau 60,66% menjawab setuju, 9 siswa atau 14,75% yang menjawab netral, 1 siswa atau 1,64% yang menjawab tidak setuju, dan tidak ada siswa atau 0% menjawab sangat tidak setuju.

**Tabel IV 20**

Saya menghargai perbedaan pendapat dalam beragama dan menunjukkan sikap toleransi kepada orang lain..

NO	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
6	Sangat Setuju	22	36,07%
	Setuju	25	40,98%
	Netral	13	21,31%
	Tidak Setuju	1	1,64%
	Sangat Tidak Setuju	0	0%
	<b>Jumlah</b>	61	100%

Berdasarkan Tabel IV 23 diketahui pernyataan dari Variabel Y Saya menghargai perbedaan pendapat dalam beragama dan menunjukkan sikap toleransi kepada orang lain. Dari 61 responden, 22 siswa atau 36,07% menjawab sangat setuju, 25 siswa atau 41,98% menjawab setuju, 13 siswa atau 21,31% yang menjawab netral, 1

siswa atau 1,64% yang menjawab tidak setuju, dan tidak ada siswa atau 0% menjawab sangat tidak setuju.

**Tabel IV 21**

Saya dapat membaca Al-Qur'an dengan tartil dan melafalkan doa-doa harian dengan baik..

<b>NO</b>	<b>Alternatif Jawaban</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase</b>
7	Sangat Setuju	13	21,31%
	Setuju	21	34,43%
	Netral	26	42,62%
	Tidak Setuju	1	1,64%
	Sangat Tidak Setuju	0	0%
	<b>Jumlah</b>	61	100%

Berdasarkan Tabel IV 21 diketahui pernyataan dari Variabel Y yaitu Saya dapat membaca Al-Qur'an dengan tartil dan melafalkan doa-doa harian dengan baik. Dari 61 responden, 13 siswa atau 21,31% menjawab sangat setuju, 21 siswa atau 34,43% menjawab setuju, 26 siswa atau 42,26% yang menjawab netral, 1 siswa atau 1,64% yang menjawab tidak setuju, dan tidak ada siswa atau 0% menjawab sangat tidak setuju.

**Tabel IV 22**

Saya memiliki semangat untuk berdakwah secara sederhana, seperti mengingatkan teman untuk sholat atau bersikap baik.

<b>NO</b>	<b>Alternatif Jawaban</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase</b>
8	Sangat Setuju	12	19,67%
	Setuju	31	50,82
	Netral	15	24,59%
	Tidak Setuju	3	4,92%
	Sangat Tidak Setuju	0	0%
	<b>Jumlah</b>	61	100%

Berdasarkan Tabel IV 22 diketahui pernyataan dari Variabel Y yaitu Saya memiliki semangat untuk berdakwah secara sederhana, seperti mengingatkan teman untuk sholat atau bersikap baik. Dari 61 responden, 12 siswa atau 19,67% menjawab sangat setuju, 31 siswa atau 50,82% menjawab setuju, 15 siswa atau 24,59% yang menjawab netral, 3 siswa atau 4,92% yang menjawab tidak setuju, dan tidak ada siswa atau 0% menjawab sangat tidak setuju.

**Tabel IV 23**

Saya merasa materi Pendidikan Agama Islam yang diajarkan mudah dipahami dan relevan dengan kehidupan saya.

<b>NO</b>	<b>Alternatif Jawaban</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase</b>
	Sangat Setuju	5	8,20%
	Setuju	39	63,93%

9	Netral	14	22,95%
	Tidak Setuju	2	3,28%
	Sangat Tidak Setuju	1	1,64%
	<b>Jumlah</b>	61	100%

Berdasarkan Tabel IV 2 diketahui pernyataan dari Variabel Y yaitu Saya merasa materi Pendidikan Agama Islam yang diajarkan mudah dipahami dan relevan dengan kehidupan saya. Dari 61 responden, 5 siswa atau 8,20% menjawab sangat setuju, 39 siswa atau 63,93% menjawab setuju, 14 siswa atau 22,95% yang menjawab netral, 2 siswa atau 3,28% yang menjawab tidak setuju, dan 1 siswa atau 1,64% menjawab sangat tidak setuju

**Tabel IV 24**

Saya tetap semangat belajar Pendidikan Agama Islam meskipun memiliki aktivitas lain seperti bermain game online.

NO	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
10	Sangat Setuju	8	13,11%
	Setuju	27	44,26%
	Netral	26	42,62%
	Tidak Setuju	0	0%
	Sangat Tidak Setuju	0	0%
	<b>Jumlah</b>	61	100%

Berdasarkan Tabel IV 24 diketahui pernyataan dari Variabel Y yaitu Saya tetap semangat belajar Pendidikan Agama Islam meskipun memiliki aktivitas lain seperti bermain game online. Dari 61 responden, 8 siswa atau 13,11% menjawab sangat setuju, 27 siswa atau 44,26% menjawab setuju, 26 siswa atau 42,62% yang menjawab netral, tidak ada siswa atau 0% yang menjawab tidak setuju dan sangat tidak setuju.

**Tabel IV 25**

Rekapitulasi Hasil Angket

<b>Nama</b>	<b>Total X</b>	<b>Total Y</b>
<b>AA</b>	29	36
<b>BB</b>	29	43
<b>CC</b>	28	40
<b>DD</b>	27	40
<b>EE</b>	29	41
<b>FF</b>	34	42
<b>GG</b>	25	40
<b>HH</b>	28	42
<b>II</b>	33	41
<b>JJ</b>	35	37
<b>KK</b>	26	36
<b>LL</b>	17	39
<b>MM</b>	32	40
<b>NN</b>	32	45
<b>OO</b>	32	43

<b>PP</b>	30	32
<b>QQ</b>	27	44
<b>RR</b>	23	38
<b>SS</b>	23	38
<b>TT</b>	29	36
<b>UU</b>	31	36
<b>VV</b>	31	35
<b>WW</b>	25	39
<b>XX</b>	37	38
<b>YY</b>	25	41
<b>ZZ</b>	20	34
<b>AB</b>	26	37
<b>AC</b>	29	36
<b>AD</b>	21	36
<b>AE</b>	31	36
<b>AF</b>	28	42
<b>AG</b>	40	35
<b>AH</b>	23	37
<b>AI</b>	30	33
<b>AJ</b>	37	40
<b>AK</b>	34	39
<b>AL</b>	30	40
<b>AM</b>	32	38
<b>AN</b>	28	38
<b>AO</b>	28	40
<b>AP</b>	25	35
<b>AQ</b>	21	36

<b>AR</b>	29	40
<b>AS</b>	30	42
<b>AT</b>	25	40
<b>AU</b>	28	33
<b>AV</b>	30	40
<b>AW</b>	33	34
<b>AY</b>	21	36
<b>AZ</b>	28	30
<b>BA</b>	28	45
<b>BB</b>	30	38
<b>BC</b>	32	40
<b>BD</b>	29	43
<b>BE</b>	30	33
<b>BF</b>	24	34
<b>BG</b>	30	39
<b>BH</b>	28	38
<b>BI</b>	24	41
<b>BJ</b>	32	40

### **C. Analisa Data**

#### **1. Uji Validitas**

Uji validitas digunakan untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu kuesioner. Suatu kuesioner dikatakan valid jika pertanyaan pada kuesioner mampu untuk mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut. Jadi validitas ingin

mengukur apakah pertanyaan dalam kuesioner yang sudah kita buat betul-betul dapat mengukur apa yang hendak kita ukur. Pengujian validitas yang digunakan adalah Korelasi Pearson. Signifikansi Korelasi Pearson yang dipakai dalam penelitian ini adalah 0,05. Apabila nilai signifikansinya lebih kecil dari 0,05 maka butir pertanyaan tersebut valid dan apabila nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05, maka butir pertanyaan tersebut tidak valid.<sup>48</sup>

Uji validitas digunakan untuk mengetahui kevalidan atau kesesuaian angket penelitian yang digunakan dalam memperoleh data. Dalam uji ini menggunakan prinsip mengkorelasikan atau menghubungkan masing-masing skor variable X dengan skor total variable Y. Dasar keputusan yang diambil adalah sebagai berikut: 1. Jika nilai r hitung > dari nilai r tabel, maka kuesioner tersebut dinyatakan valid 2. Jika nilai r hitung < dari nilai r tabel, maka kuesioner tersebut dinyatakan tidak valid. Langkah selanjutnya adalah membandingkan nilai r hitung dan nilai r tabel untuk N=61 dengan distribusi signifikansi uji dua arah, pengujian dua arah adalah pengujian terhadap suatu hipotesis yang belum diketahui arahnya sebesar 5%. Diketahui bahwa r tabel untuk N = 61 adalah  $df = N-2$  (102-2) = 59 dengan distribusi signifikansi uji dua arah 5% adalah 0.248. Uji Validitas dilakukan untuk menguji masing-masing variabel yaitu Game Online (X), hasil belajar (Y) dengan

---

<sup>48</sup> <http://repository.unama.ac.id/1252/5/Bab%205.pdf>

menggunakan SPSS 26. Jika hasil perhitungan dari masing-masing variabel menghasilkkan r hasil lebih besar daripada r tabel maka dapat dikatakan data yang didapat valid, sedangkan bila hasil r lebih kecil daripada r tabel maka data yang didapat tidak valid. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Tabel 5.4.

**Tabel IV 26**

Tabel r untuk df : 51 -70

df = (N-2)	Tingkat signifikansi untuk uji satu arah				
	0.05	0.025	0.01	0.005	0.0005
	Tingkat signifikansi untuk uji dua arah				
	0.1	0.05	0.02	0.01	0.001
51	<b>0.2284</b>	<b>0.2706</b>	<b>0.3188</b>	<b>0.3509</b>	<b>0.4393</b>
52	<b>0.2262</b>	<b>0.2681</b>	<b>0.3158</b>	<b>0.3477</b>	<b>0.4354</b>
53	<b>0.2241</b>	<b>0.2656</b>	<b>0.3129</b>	<b>0.3445</b>	<b>0.4317</b>
54	<b>0.2221</b>	<b>0.2632</b>	<b>0.3102</b>	<b>0.3415</b>	<b>0.4280</b>
55	<b>0.2201</b>	<b>0.2609</b>	<b>0.3074</b>	<b>0.3385</b>	<b>0.4244</b>
56	<b>0.2181</b>	<b>0.2586</b>	<b>0.3048</b>	<b>0.3357</b>	<b>0.4210</b>
57	<b>0.2162</b>	<b>0.2564</b>	<b>0.3022</b>	<b>0.3328</b>	<b>0.4176</b>
58	<b>0.2144</b>	<b>0.2542</b>	<b>0.2997</b>	<b>0.3301</b>	<b>0.4143</b>
<b>59</b>	<b>0.2126</b>	<b>0.2521</b>	<b>0.2972</b>	<b>0.3274</b>	<b>0.4110</b>
60	<b>0.2108</b>	<b>0.2500</b>	<b>0.2948</b>	<b>0.3248</b>	<b>0.4079</b>
61	<b>0.2091</b>	<b>0.2480</b>	<b>0.2925</b>	<b>0.3223</b>	<b>0.4048</b>
62	<b>0.2075</b>	<b>0.2461</b>	<b>0.2902</b>	<b>0.3198</b>	<b>0.4018</b>
63	<b>0.2058</b>	<b>0.2441</b>	<b>0.2880</b>	<b>0.3173</b>	<b>0.3988</b>
64	<b>0.2042</b>	<b>0.2423</b>	<b>0.2858</b>	<b>0.3150</b>	<b>0.3959</b>
65	<b>0.2027</b>	<b>0.2404</b>	<b>0.2837</b>	<b>0.3126</b>	<b>0.3931</b>
66	<b>0.2012</b>	<b>0.2387</b>	<b>0.2816</b>	<b>0.3104</b>	<b>0.3903</b>
67	<b>0.1997</b>	<b>0.2369</b>	<b>0.2796</b>	<b>0.3081</b>	<b>0.3876</b>
68	<b>0.1982</b>	<b>0.2352</b>	<b>0.2776</b>	<b>0.3060</b>	<b>0.3850</b>
69	<b>0.1968</b>	<b>0.2335</b>	<b>0.2756</b>	<b>0.3038</b>	<b>0.3823</b>
70	<b>0.1954</b>	<b>0.2319</b>	<b>0.2737</b>	<b>0.3017</b>	<b>0.3798</b>



p07	Pearson Correlation	,409**	,389**	,136	-,010	,091	,125	1	-,107	-,016	,068	,417**
	Sig. (2-tailed)	,001	,002	,297	,940	,484	,338		,411	,905	,603	,001
	N	61	61	61	61	61	61	61	61	61	61	61
p08	Pearson Correlation	-,273*	-,174	,084	,307*	,200	,010	-,107	1	,580**	,428**	,497**
	Sig. (2-tailed)	,033	,180	,520	,016	,122	,942	,411		,000	,001	,000
	N	61	61	61	61	61	61	61	61	61	61	61
p09	Pearson Correlation	-,102	-,110	,021	,170	,111	,070	-,016	,580**	1	,472**	,528**
	Sig. (2-tailed)	,435	,399	,873	,189	,394	,595	,905	,000		,000	,000
	N	61	61	61	61	61	61	61	61	61	61	61
p10	Pearson Correlation	,011	,113	,091	,087	,147	,011	,068	,428**	,472**	1	,555**
	Sig. (2-tailed)	,934	,387	,486	,506	,259	,930	,603	,001	,000		,000
	N	61	61	61	61	61	61	61	61	61	61	61
total	Pearson Correlation	,455**	,434**	,434**	,431**	,437**	,470**	,417**	,497**	,528**	,555**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,001	,000	,000	,001	,000	,000	,000	
	N	61	61	61	61	61	61	61	61	61	61	61

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

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

Dari hasil perhitungan, diperoleh nilai validitas tiap butir soal yang disajikan dalam Tabel IV 31 dibawah ini.





	Sig. (2-tailed)	,781	,010	,108	,004	,200	,350	,026	,139		,178	,000
	N	61	61	61	61	61	61	61	61	61	61	61
p10	Pearson Correlation	,261*	,050	,250	-,131	,239	,259*	,285*	,010	,175	1	,478**
	Sig. (2-tailed)	,042	,699	,052	,313	,063	,044	,026	,936	,178		,000
	N	61	61	61	61	61	61	61	61	61	61	61
tota l	Pearson Correlation	,429**	,497**	,422**	,413**	,444**	,426**	,615**	,506**	,540**	,478**	1
	Sig. (2-tailed)	,001	,000	,001	,001	,000	,001	,000	,000	,000	,000	
	N	61	61	61	61	61	61	61	61	61	61	61

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

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

**Tabel IV 30**

Hasil Perhitungan Nilai Validitas Tiap Butir Soal Variabel Hasil Belajar (Y)

NO. Angket	r hitung	r tabel	N	Keterangan
Item 1	0,429	0,252	61	Valid
Item 2	0,497	0,252	61	Valid
Item 3	0,422	0,252	61	Valid
Item 4	0,413	0,252	61	Valid
Item 5	0,444	0,252	61	Valid
Item 6	0,426	0,252	61	Valid
Item 7	0,615	0,252	61	Valid
Item 8	0,506	0,252	61	Valid
Item 9	0,540	0,252	61	Valid
Item 10	0,478	0,252	61	Valid

Tabel. IV 30 berdasarkan klasifikasi koefisien validitas pada tabel IV 30 dapat dijelaskan bahwa instrument penelitian diinterpretasikan bahwa setiap soal dinyatakan valid.

## 2. Uji Realibilitas

**Tabel IV 31**

Klasifikasi Reliabel variabel X

<b>Reliability Statistics</b>	
Cronbach's Alpha	N of Items
.601	10

Dari hasil perhitungan diperoleh koefisien realibilitas untuk uji angket ini dari klasifikasi realibilitas dapat di simpulkan bahwa angket pada penelitian ini bisa diinterperesentasikan sebagai soal yang memiliki nilai yang reliable dengan angka.  $(0,601) > 0,60$ <sup>49</sup>

**Tabel IV 32**

Klasifikasi Reliabel variabel Y

<b>Reliability Statistics</b>	
Cronbach's Alpha	N of Items
.618	10

---

<sup>49</sup> Febri Giantara, *Statistik Pendidikan Dengan Spss 21*, 2017th edn (Pekanbaru: LPPM STAI Diniyah Pekanbaru, 2017).hal.163

Dari hasil perhitungan diperoleh koefisien realibilitas untuk uji angket ini dari klasifikasi realibilitas dapat di simpulkan bahwa angket pada penelitian ini bisa diinterperesentasikan sebagai soal yang memiliki nilai yang reliable dengan angka.(0,618) > 0,60.

### 3. Uji Normalitas

Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, maka terlebih dahulu akan dilakukan pengujian normalitas data. Uji normalitas berguna untuk menentukan data yang telah dikumpulkan berdistribusi normal. Teknik uji normalitas yang dapat digunakan dalam menguji distribusi normal data diantaranya *probability plot* dan *kolmogorov-smirnov*. Pada penelitian ini untuk menguji apakah distribusi data normal ataukah tidak, dilakukan dengan metode uji *kolmogorov-smirnov*. Kaidah yang digunakan untuk mengetahui normal atau tidaknya sebaran data adalah jika Sig. > 0,05 maka sebaran normal, dan apabila sebaran data adalah jika sig.< 0,05 maka sebaran data tidak normal.<sup>50</sup>

---

<sup>50</sup> Nanda Anisa, ( Pengaruh Penggunaan *Game Online* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Ips Pada Pembelajaran Ekonomi Disekolah Menengah Atas Negeri 1 Kampar, 2020), hal.44

**Tabel IV 33**

Hasil Uji Normalitas Data

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
NILAI_X	,089	61	,057	,978	61	,011
NILAI_Y	,088	61	,061	,982	61	,005

Di ketahui bahwa nilai X adalah 0,057 yaitu nilai sig.> 0,05 dan begitupun nilai Y adalah 0,061 yaitu nilai sig. > 0,05. maka bisa di simpulkan bahwa data dari nilai X dan Y adalah normal.

#### 4. Uji Regresi Linier Sederhana

**Tabel IV 34**

Hasil Uji Regresi Linier Sederhana

Model	R	R Square	Model Summary	
			Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,069 <sup>a</sup>	,005	-,012	3,69829

a. Predictors: (Constant), game online

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	39,498	2,758		14,322	,000
	game online	-,051	,095	-,069	-,533	,596

a. Dependent Variable: hasil belajar

Analisis regresi linier sederhana dilakukan untuk mengetahui pengaruh game online terhadap hasil belajar

dengan jumlah sampel 61 responden. Berdasarkan output SPSS.26 Hasil perhitungan diperoleh sebagai berikut:

- Persamaan regresi

$$\hat{Y}=39,498-0,051X$$

- Koefisien regresi:

1. Konstanta = 39,498 ( $p = 0,000 < 0,05$ ), artinya jika variabel game online bernilai nol, maka hasil belajar siswa adalah 39,498.
2. Koefisien regresi variabel game online =  $-0,051$  ( $p = 0,596 > 0,05$ ). Hal ini menunjukkan bahwa arah pengaruh game online terhadap hasil belajar adalah negatif, namun pengaruh tersebut tidak signifikan secara statistik.

- Nilai R dan R (square):

1.  $R = 0,069$ , menunjukkan hubungan antara game online dan hasil belajar sangat lemah.
2.  $R \text{ Square} = 0,005$ , artinya variabel game online hanya mampu menjelaskan sebesar 0,5% variasi hasil belajar, sedangkan sisanya 99,5% dipengaruhi oleh faktor lain di luar model.

3. Adjusted R Square =  $-0,012$ , menandakan bahwa setelah disesuaikan dengan jumlah sampel, kemampuan prediksi model ini bahkan semakin rendah.
4. Std. Error of Estimate =  $3,698$ , yang menunjukkan tingkat kesalahan prediksi model terhadap data aktual.

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis regresi linier sederhana dengan sampel 61 responden, dapat disimpulkan bahwa:

1. Variabel game online memiliki pengaruh negatif terhadap hasil belajar, tetapi pengaruh tersebut tidak signifikan ( $p = 0,596 > 0,05$ ).
  2. Nilai koefisien determinasi ( $R^2$ ) sebesar  $0,005$  menunjukkan bahwa game online hanya menjelaskan  $0,5\%$  variasi hasil belajar, sehingga kontribusinya sangat kecil.
  3. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa game online tidak berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa, dan hasil belajar lebih banyak dipengaruhi oleh faktor lain seperti motivasi, metode belajar, lingkungan, serta kedisiplinan siswa.
5. Uji Hipotesis
- a. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

1.  $H_a$  (Hipotesis alternatif): Terdapat pengaruh signifikan antara game online terhadap hasil belajar siswa.
2.  $H_0$  (Hipotesis nol): Tidak terdapat pengaruh signifikan antara game online terhadap hasil belajar siswa.

#### b. Dasar Pengambilan Keputusan

Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji t pada analisis regresi linier sederhana, dengan kriteria:

1. Jika nilai Sig. < 0,05 atau t hitung > t tabel, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima → artinya terdapat pengaruh signifikan.
2. Jika nilai Sig. > 0,05 atau t hitung < t tabel, maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak → artinya tidak terdapat pengaruh signifikan.

Rumus Uji t

$$t = \frac{b}{SEb}$$

Keterangan:

- $b$  = koefisien regresi variabel independen
- $SEb$  = standar error koefisien regresi

#### c. Hasil Perhitungan SPSS

1. Berdasarkan tabel Coefficients, diperoleh:
2. Koefisien regresi ( $b$ ) = -0,051

3. Std. Error (SE) = 0,095

4. Nilai t hitung = -0,533

5. Nilai Sig. = 0,596

Dengan jumlah sampel  $n = 61$ , derajat kebebasan (df) =  $n - 2 = 59$   
 $n - 2 = 59$ . Nilai t tabel pada taraf signifikansi 5% ( $\alpha = 0,05$ ) adalah  
1,671.

d. Perbandingan Nilai

1. t hitung = -0,533

2. t tabel = 1,671

3. Nilai Sig. = 0,596

Karena:

1.  $|t \text{ hitung}| = 0,533 < t \text{ tabel} = 1,671$

2. Sig. (0,596)  $> 0,05$

Maka keputusan:  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak.

e. Kesimpulan Uji Hipotesis

Berdasarkan hasil uji t, dapat disimpulkan bahwa variabel game online tidak berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Walaupun koefisien regresi menunjukkan arah negatif (semakin tinggi intensitas game online cenderung menurunkan hasil belajar), namun pengaruh tersebut tidak signifikan secara statistik. Dengan demikian, hipotesis penelitian yang menyatakan adanya pengaruh game online terhadap hasil belajar **tidak terbukti**.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

1. Hasil Belajar Peserta Didik SMKN 4 Pekanbaru Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam

Hasil uji reliabilitas menunjukkan Cronbach's Alpha = 0,618. Nilai ini termasuk kategori sedang / Cukup baik ( $\alpha = 0,60-0,69$ ), sehingga instrumen memiliki konsistensi internal yang cukup namun belum mencapai ambang ideal ( $\alpha \geq 0,70$ ). Oleh karena itu, data angket ini layak digunakan untuk menganalisis dan menarik kesimpulan mengenai bagaimana hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMKN 4 Pekanbaru.

2. Pengaruh Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMKN 4 Pekanbaru

Berdasarkan hasil analisis regresi linier sederhana terhadap 61 responden diperoleh nilai koefisien regresi untuk variabel game online sebesar  $-0,051$  dengan nilai signifikansi  $0,596 (> 0,05)$ . Hal ini menunjukkan bahwa variabel game online tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Arah koefisien yang negatif mengindikasikan bahwa semakin tinggi intensitas bermain game online cenderung diikuti oleh penurunan hasil belajar, namun penurunan

tersebut tidak signifikan secara statistik sehingga tidak dapat digeneralisasikan pada populasi.

Nilai koefisien determinasi (R Square ) sebesar 0,005 berarti bahwa variabel game online hanya mampu menjelaskan 0,5% variasi hasil belajar siswa, sedangkan 99,5% sisanya dijelaskan oleh faktor lain di luar model penelitian ini. Hal ini menunjukkan bahwa pengaruh game online terhadap hasil belajar sangat kecil.

Hasil penelitian ini sejalan dengan beberapa penelitian sebelumnya yang menemukan bahwa pengaruh bermain game online terhadap hasil belajar siswa tidak selalu signifikan. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh Nurfadilah Ramdani (2018) menyatakan bahwa intensitas bermain game online baru berpengaruh negatif terhadap hasil belajar apabila dilakukan secara berlebihan dan tanpa kontrol waktu yang baik. Sebaliknya, apabila bermain game online masih dalam batas wajar, maka pengaruhnya terhadap hasil belajar tidak terlalu besar.<sup>51</sup>

Temuan penelitian ini juga memperkuat teori belajar sosial yang dikemukakan oleh Albert Bandura, bahwa perilaku belajar tidak hanya dipengaruhi oleh aktivitas individu seperti bermain game online, tetapi juga oleh faktor lingkungan, motivasi internal, serta metode pembelajaran yang digunakan guru. Artinya, rendah atau tingginya hasil belajar siswa lebih ditentukan oleh faktor-faktor lain seperti kedisiplinan belajar, dukungan

---

<sup>51</sup> <https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/9323/1/SKRIPSI%20YULINAR%20ADITIYA%20-%201801010119%20-%20PAI.pdf>

keluarga, motivasi intrinsik, serta kualitas pembelajaran di kelas.<sup>52</sup>

Dengan demikian, hasil penelitian ini memberikan pemahaman bahwa intensitas bermain game online bukan merupakan faktor utama yang memengaruhi hasil belajar siswa. Oleh karena itu, guru dan orang tua perlu lebih memperhatikan faktor-faktor lain yang lebih dominan, misalnya membangun motivasi belajar, menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, serta membimbing siswa dalam mengelola waktu secara seimbang antara belajar dan hiburan.

Berdasarkan hasil penelitian yang berjudul “*Pengaruh Game Online terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 4 Pekanbaru*”, dapat disimpulkan bahwa game online tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan melalui hasil analisis regresi linier sederhana, di mana nilai *t hitung* sebesar  $-0,533$  lebih kecil dibandingkan dengan *t tabel* sebesar  $1,671$ , serta nilai signifikansi sebesar  $0,596$  yang lebih besar daripada taraf signifikansi  $0,05$ . Keputusan tersebut menunjukkan bahwa hipotesis nol ( $H_0$ ) diterima dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) ditolak.

Dengan demikian, hipotesis penelitian yang menyatakan adanya pengaruh signifikan antara game online terhadap hasil belajar siswa tidak terbukti. Walaupun arah koefisien regresi bernilai negatif ( $-0,051$ ) yang menandakan adanya kecenderungan bahwa semakin tinggi intensitas bermain game online

---

<sup>52</sup> <https://eprints.amikompuwokerto.ac.id/id/eprint/2057/>

dapat menurunkan hasil belajar siswa, namun pengaruh tersebut tidak cukup kuat secara statistik. Oleh karena itu, dapat ditegaskan bahwa faktor game online bukanlah penentu utama tinggi rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 4 Pekanbaru.

## **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan penelitian, peneliti memberikan beberapa saran yang diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi pihak-pihak yang terkait.

### **1. Bagi Siswa**

Siswa diharapkan mampu mengatur waktu dengan baik antara kewajiban belajar, beribadah, dan hiburan seperti bermain game online. Dengan manajemen waktu yang baik, kegiatan bermain game tidak akan mengganggu prestasi belajar. Siswa juga perlu menumbuhkan kesadaran diri untuk menjadikan pendidikan sebagai prioritas utama, sedangkan game online cukup dijadikan sebagai sarana hiburan di waktu luang.

### **2. Bagi Guru**

Guru diharapkan dapat terus memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi kepada siswa agar lebih bijak dalam menggunakan teknologi. Guru juga dapat menerapkan metode pembelajaran yang menarik, interaktif, dan relevan dengan dunia digital, sehingga perhatian siswa lebih terfokus pada pembelajaran dibandingkan dengan aktivitas

bermain game online. Selain itu, guru perlu menyisipkan nilai-nilai pendidikan karakter yang dapat membantu siswa mengendalikan diri dalam memanfaatkan waktu.

### 3. Bagi Orang Tua

Orang tua diharapkan lebih meningkatkan pengawasan terhadap penggunaan gadget anak, terutama terkait dengan intensitas bermain game online. Orang tua tidak hanya berperan sebagai pengawas, tetapi juga pembimbing yang mampu memberikan teladan dalam penggunaan teknologi secara sehat dan proporsional. Membuat aturan yang jelas mengenai waktu belajar, beristirahat, serta bermain game akan sangat membantu anak dalam mengembangkan kebiasaan disiplin. Dengan adanya perhatian dan kerjasama antara orang tua, guru, dan siswa, diharapkan hasil belajar dapat lebih optimal meskipun game online tetap hadir dalam kehidupan sehari-hari.

## **C. Penutup**

Berdasarkan uraian kesimpulan dan saran yang telah dipaparkan di atas, dapat dipahami bahwa pengaruh game online terhadap hasil belajar siswa tidak terbukti signifikan. Namun demikian, penelitian ini tetap memberikan gambaran bahwa penggunaan teknologi, termasuk game online, perlu mendapat perhatian khusus dari berbagai pihak agar tidak menimbulkan dampak negatif bagi proses belajar siswa. Oleh karena itu, hasil penelitian ini

diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi siswa, guru, maupun orang tua dalam menyikapi fenomena game online di lingkungan pendidikan.

Dengan berakhirnya Bab V ini, maka berakhir pula seluruh rangkaian pembahasan dalam skripsi ini. Semoga penelitian yang sederhana ini dapat memberikan manfaat, baik secara teoritis maupun praktis, serta dapat dijadikan referensi bagi penelitian selanjutnya yang mengkaji isu serupa dengan lingkup yang lebih luas dan mendalam.

## DAFTAR PUSTAKA

- A Saputra, “*Strategi Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada SMP,*” *Genta Mulia: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 13, no. 2 (2022): <https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/gm/article/view/861%0Ahttps://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/gm/article/download/861/811>.
- A. Rani, *Menanggulangi Kecanduan Game Online Pada Anak*.  
Abdul Majid dan Dian Andayani, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018),  
Al-Qur’an, Surah Al-Maidah :90, <https://quran.kemenag.go.id/>  
Al-Qur’an, surah Al-Qasas : 77, <https://quran.kemenag.go.id/>  
Al-Quran surat al-maidah ayat 67, <https://quran.kemenag.go.id/>  
Arina Lubis, *3 Ayat Al-Qur’an Yang Melarang Judi Online Dan Tafsirnya*, Arian.Id, 2024,
- B. M Winn, dan J. W, Fisher, *Design of Communication, Competition and Collaboration in Online Games*. Diperentasikan dalam *komptergame Technology Conference* (Canada: Toronto, 2016),  
DIGIDES( transformasi digital desa), *artikel hukum bermain game online*, 2024, <https://digitaldesa.id/artikel/hukum-bermain-game-online>
- Febri Giantara, *Statistik Pendidikan Dengan Spss 21*, 2017th edn (Pekanbaru: LPPM STAI Diniyah Pekanbaru, 2017).
- Hasan, M. Iqbal. "Pokok-pokok materi metodologi penelitian dan aplikasinya." (2002), [https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as\\_sdt=0%2C5&q=Iqbal+Hasan%2C+Pokok-pokok+Materi+Metodologi+Penelitian+dan+Aplikasinya%2C+&btnG=#d=gs\\_cit&t=1756167685641&u=%2Fscholar%3Fq%3Dinfo%3AM-\\_\\_eeBrJmJoJ%3Ascholar.google.com%2F%26output%3Dcite%26scirp%3D0%26hl%3DId](https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=Iqbal+Hasan%2C+Pokok-pokok+Materi+Metodologi+Penelitian+dan+Aplikasinya%2C+&btnG=#d=gs_cit&t=1756167685641&u=%2Fscholar%3Fq%3Dinfo%3AM-__eeBrJmJoJ%3Ascholar.google.com%2F%26output%3Dcite%26scirp%3D0%26hl%3DId)  
<http://repository.unama.ac.id/1252/5/Bab%205.pdf>  
<https://eprints.amikompurwokerto.ac.id/id/eprint/2057/>

<https://goodstats.id/article/95-pengguna-internet-indonesia-bermain-video-games-82uYx>

<https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/9323/1/SKRIPSI%20YULINAR%20ADITIYA%20-%201801010119%20-%20PAI.pdf>

I Ga Ayu Anggela Heni Krisnayanti dan Sendi Wijaya, *Pengaruh Kinerja Guru Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SD Mata Pelajaran Science Sekolah XYZ*,

<https://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JIME/article/viewFile/3313/2571>

Ibnu Aziz, *Panduan Praktis Mengenai Internet* ( Yogyakarta: Citra Media, 2012).

Ika Kurniawati and Heru Purnomo, “*Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa SD*,” *Jurnal PGSD STKIP PGRI BANJARMASIN* 2, no. 1 (2020): 320–34, <https://doi.org/10.33654/pgsd>.

Ikhwah Media, *Hadist Mendapatkan Dunia Dan Akhirat Dengan Ilmu*, 2017, 11.54 PM

Kim. Hyo-Jun, *Improving The Vehicle Performance With Active Suspension Using Road-Sensing Algorithm* (Elsevier Science Ltd, 2018),

Muhammad Nisfainnor, *Pendekatan Statistik Modern Untuk Ilmu Sosial* ( Jakarta :Salemba Humanika,2009 ), [https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=1j\\_O7aHTZD8C&oi=fnd&pg=PA7&ots=zc3jz\\_pe\\_&sig=f0o4x0n9kN1\\_Dcw8ZBoKvokqYZ0&redir\\_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=1j_O7aHTZD8C&oi=fnd&pg=PA7&ots=zc3jz_pe_&sig=f0o4x0n9kN1_Dcw8ZBoKvokqYZ0&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false).

Nanda Anisa, (*Pengaruh Penggunaan Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Ips Pada Pembelajaran Ekonomi Disekolah Menengah Atas Negeri 1 Kampar,2020*),

Oemar Hamalik, *Kurikulum dan pembelajaran* (Jakarta Aksara, 2020),

Rahyuni Rahyuni, Muhammad Yunus, and Sundari Hamid, “*Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Dan Prestasi Belajar Siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo*,” *Bosowa Journal of Education* 1, no. 2 (2021): 1, <https://doi.org/10.35965/bje.v1i2.657>.

Rahyuni, Yunus, and Hamid, “*Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Dan Prestasi Belajar Siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo*.”2021,

- Sahria Ramadona Lubis, *pengaruh perilaku humor guru terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam*,2022,
- Siti Mutiah Laeliah and Fachruroji Fachruroji, “*Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam,*” *Indonesian Journal of Education and Social Sciences* 2, no. 1 (2023): 1, <https://doi.org/10.56916/ijess.v2i1.352>.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Penerbit alfabeta, 2019).  
[https://www.academia.edu/37378454/Metode Penelitian Pendidikan Sugiyono 2015 BAGIAN](https://www.academia.edu/37378454/Metode_Penelitian_Pendidikan_Sugiyono_2015_BAGIAN)
- Sugiyono. *Statistika untuk penelitian Bandung* : Cv. Alfabeta. 2012.  
[https://spada.uns.ac.id/pluginfile.php/815794/mod\\_resource/content/1/statistik%20untuk%20penelitian.pdf](https://spada.uns.ac.id/pluginfile.php/815794/mod_resource/content/1/statistik%20untuk%20penelitian.pdf)
- Sutrisno Hadi, *Metodologi Research*(2004), [https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as\\_sdt=0%2C5&q=Sutrisno+Hadi%2C+Metodologi+Research&btnG=Jilid I](https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=Sutrisno+Hadi%2C+Metodologi+Research&btnG=Jilid%20I),
- Syaiful Bahri & Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* ( Jakarta : Rineka Cipta, ), repository.iainkudus.ac.id/570/5/5.%20BAB%20II.pdf.
- Theopilus C.Dkk, Penggunaan Video Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Vii Smp Negeri 3 Tolitoli, *Jurnal Teknologi Pendidikan Madako* Vol: 1/1(2022):
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang SISDIKNAS*,(Yogyakarta : Laksana) 2012,
- Zakiyah Drajat, Dkk, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta :Bumi Aksara, 2019),  
<https://repository.iainpare.ac.id/id/eprint/474/1/Ilmu%20Pendidikan%20Islam.pdf>
- Zuldafial, *Penelitian Kuantitatif*, (Yogyakarta : Media Perkasa, 2019),

# LAMPIRAN

## Lampiran 1. Angket variabel X dan Y

**ANGKET PENELITIAN**

"PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMK NEGERI 4 PEKANBARU"

Nama : Wulda Himmah  
 Hari, tanggal : Senin, 11 Agustus 2025  
 Kelas / jurusan : 41 006 2

Berilah tanda centang (✓) pada jawaban yang anda pilih.

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1.	Saya merasa terdorong untuk bermain game online secara terus-menerus, meskipun ada tugas sekolah			✓		
2.	Saya memiliki keinginan yang kuat untuk bermain game online setiap hari.			✓		
3.	Saya mampu membagi waktu antara belajar dan bermain game online	✓				
4.	Saya berusaha menjauhkan diri dari game online agar tidak mengganggu belajar saya.		✓			
5.	Saya merasa sulit mengontrol keinginan bermain game online meskipun sudah waktunya belajar.				✓	
6.	Saya mengurangi waktu bermain game online agar tidak mengganggu kegiatan belajar.	✓				
7.	Saya tetap melanjutkan bermain game online karena tiap levelnya membuat saya penasaran.				✓	
8.	Saya merasa kesehatan saya terganggu karena terlalu lama bermain game online.				✓	
9.	Saya terkadang lupa menjaga kebersihan diri karena terlalu fokus bermain game online.				✓	
10.	Saya merasa komunikasi saya dengan orang sekitar berkurang karena lebih memilih bermain game online.				✓	

Keterangan :

SS : Sangat Setuju  
 S : Setuju  
 N : Netral  
 TS : Tidak Setuju  
 STS : Sangat Tidak Setuju

Berilah tanda centang (✓) pada jawaban yang anda pilih.

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1.	Saya dapat mengingat dan menyebutkan rukun Islam, rukun iman, serta dalil-dalil dasar ajaran Islam.		✓			
2.	Saya mampu menjelaskan makna dari ayat Al-Qur'an dan hadits yang dipelajari di kelas.	✓				
3.	Saya berusaha menepatkan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari, seperti berkata jujur dan menghormati orang lain.	✓				
4.	Saya dapat menganalisis masalah keagamaan dan memberikan solusi sesuai ajaran Islam.	✓				
5.	Saya menerima dan terbuka terhadap ajaran serta nilai-nilai Islam yang diajarkan oleh guru.		✓			
6.	Saya menghargai perbedaan pendapat dalam beragama dan menunjukkan sikap toleransi kepada orang lain.	✓				
7.	Saya dapat membaca Al-Qur'an dengan tartil dan melafalkan doa-doa harian dengan baik.		✓			
8.	Saya memiliki semangat untuk beribadah secara sederhana, seperti mengingatkan teman untuk sholat atau bersikap baik.		✓			
9.	Saya merasa materi Pendidikan Agama Islam yang diajarkan mudah dipahami dan relevan dengan kehidupan saya.	✓				
10.	Saya tetap semangat belajar Pendidikan Agama Islam meskipun memiliki aktivitas lain seperti bermain game online.				✓	

Keterangan :

SS : Sangat Setuju  
 S : Setuju  
 N : Netral  
 TS : Tidak Setuju  
 STS : Sangat Tidak Setuju

**ANGKET PENELITIAN**

"PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMK NEGERI 4 PEKANBARU"

Nama : 2025/2025/006 A10101A  
 Hari, tanggal : Senin, 11 Agustus 2025  
 Kelas / jurusan : 41 006 2

Berilah tanda centang (✓) pada jawaban yang anda pilih.

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1.	Saya merasa terdorong untuk bermain game online secara terus-menerus, meskipun ada tugas sekolah			✓		
2.	Saya memiliki keinginan yang kuat untuk bermain game online setiap hari.			✓		
3.	Saya mampu membagi waktu antara belajar dan bermain game online	✓				
4.	Saya berusaha menjauhkan diri dari game online agar tidak mengganggu belajar saya.		✓			
5.	Saya merasa sulit mengontrol keinginan bermain game online meskipun sudah waktunya belajar.				✓	
6.	Saya mengurangi waktu bermain game online agar tidak mengganggu kegiatan belajar.	✓				
7.	Saya tetap melanjutkan bermain game online karena tiap levelnya membuat saya penasaran.				✓	
8.	Saya merasa kesehatan saya terganggu karena terlalu lama bermain game online.				✓	
9.	Saya terkadang lupa menjaga kebersihan diri karena terlalu fokus bermain game online.				✓	
10.	Saya merasa komunikasi saya dengan orang sekitar berkurang karena lebih memilih bermain game online.				✓	

Keterangan :

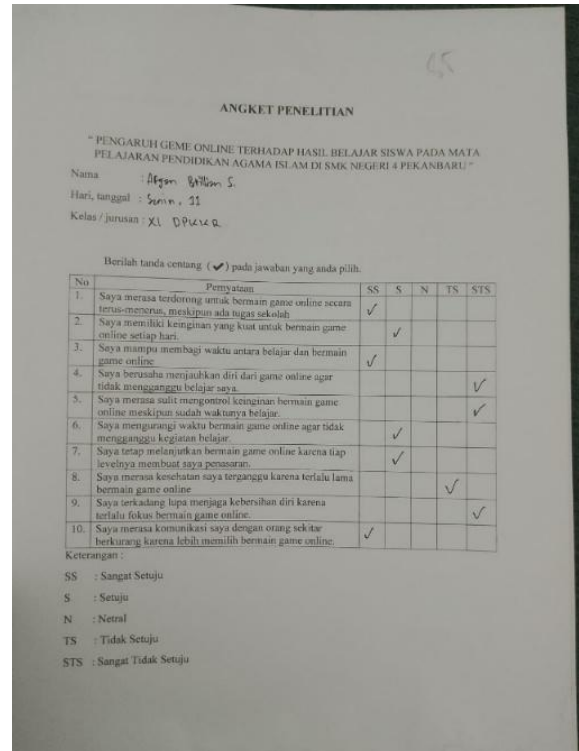
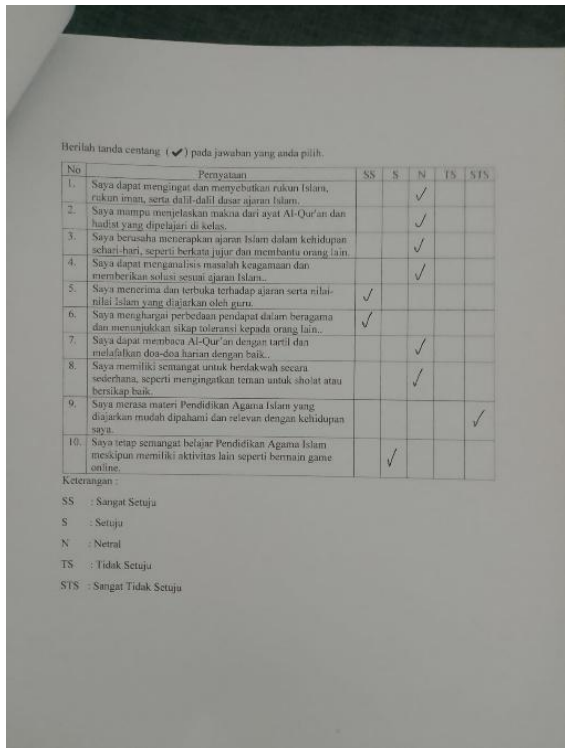
SS : Sangat Setuju  
 S : Setuju  
 N : Netral  
 TS : Tidak Setuju  
 STS : Sangat Tidak Setuju

Berilah tanda centang (✓) pada jawaban yang anda pilih.

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1.	Saya dapat mengingat dan menyebutkan rukun Islam, rukun iman, serta dalil-dalil dasar ajaran Islam.			✓		
2.	Saya mampu menjelaskan makna dari ayat Al-Qur'an dan hadits yang dipelajari di kelas.			✓		
3.	Saya berusaha menepatkan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari, seperti berkata jujur dan menghormati orang lain.	✓				
4.	Saya dapat menganalisis masalah keagamaan dan memberikan solusi sesuai ajaran Islam.	✓				
5.	Saya menerima dan terbuka terhadap ajaran serta nilai-nilai Islam yang diajarkan oleh guru.		✓			
6.	Saya menghargai perbedaan pendapat dalam beragama dan menunjukkan sikap toleransi kepada orang lain.	✓				
7.	Saya dapat membaca Al-Qur'an dengan tartil dan melafalkan doa-doa harian dengan baik.		✓			
8.	Saya memiliki semangat untuk beribadah secara sederhana, seperti mengingatkan teman untuk sholat atau bersikap baik.		✓			
9.	Saya merasa materi Pendidikan Agama Islam yang diajarkan mudah dipahami dan relevan dengan kehidupan saya.	✓				
10.	Saya tetap semangat belajar Pendidikan Agama Islam meskipun memiliki aktivitas lain seperti bermain game online.				✓	

Keterangan :

SS : Sangat Setuju  
 S : Setuju  
 N : Netral  
 TS : Tidak Setuju  
 STS : Sangat Tidak Setuju



Lampiran 2. Pembagian angket kepada peserta didik di SMKN 4 pekanbaru



Lampiran 3. Berbincang dengan salah satu guru PAI terkait game online di lingkungan sekolah



Lampiran 4. Surat keterangan telah melakukan riset



lampiran 5. Kartu kontrol bimbingan skripsi

**KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI**

Nama Mahasiswa : KHAIROL ANAM  
 NIRM : 126.21.2529  
 Semester / Tahun Akademik : 8  
 Program Studi : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
 Judul Penelitian : PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PRESTASI BELAJAR SEWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMEN 4 PEKANBARU.

No	Hari/Tanggal	Uraian Kegiatan	Paraf Pembimbing I	No	Hari/Tanggal	Uraian Kegiatan	Paraf Pembimbing II
1	KAMIS, 15/02/2025	- SURAT DI TAMBAHKAN SEJAK 2 - PERUBAH TEMA PENULISAN AJAR - DOK. FLEKSI - DITAMBAHKAN WAWANCARA DE - GURU PAI	[Signature]	1	2 Februari 2025	- Daftar Si, ubah keperguruan	[Signature]
2				2	KAMIS, 6/02/2025	- cek di gurun min 2/8 ayat - Rujukan buku firdaus	[Signature]
3	JUMMADUL AWWAL 25/02/2025	- TITIKS PENGUKURAN: HUKUM KAPITOL 1 SESUAI DILL	[Signature]	3		- penulisan keulan si jumlah 2 - kata kata firaqat	
4	SABTU, 15/02/2025	AKU UNTUK DISEMINASIKAN	[Signature]	4	KAMIS 6/02/2025	- kejaran firaqat nok sebuatkan	[Signature]
5				5		- Sejalan paragraf keulan	
6				6			
7				7			
8				8			

Pembimbing I \_\_\_\_\_

Mengetahui,  
Ketua Program Studi

Pekanbaru,  
Pembimbing II  
[Signature]  
Khairol Anam M.Pd.

## **DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

### **A.IDENTITAS DIRI**

Nama : Khairul Anam  
TTL : Sei.Nahodaris,04-07-2003  
NIRM :1216.21.2539  
Agama : Islam  
Jenis Kelamin : laki-laki  
Alamat : Kec. Tapung Hilir  
Ayah : Sabar  
Ibu : Zainab  
E-mail : khoiranm04@gmail.com  
No. Hp : 081266927703

### **B.RIWAYAT PENDIDIKAN**

SDN 006 Bonai Darussalam  
MTs Anshor Al-Sunnah Kampar  
MA Anshor Al-Sunnah Kampar  
IAI Diniyyah Pekanbaru

### **C.PENGALAMAN ORGANISASI**

Anggota OSIS MA Anshor Al-Sunnah  
Ketua FORMAKIP IAI Diniyyah Pekanbaru 2024

### **D.PEKERJAAN**

-