

SKRIPSI

**PENGARUH KEAKTIFAN BERMAIN GAME ONLINE
TERHADAP PRESTASI BELAJAR PESERTA DIDIK
PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA
ISLAM KELAS XI DI SMA NEGERI 4 PINRANG**



Oleh

**IRWANDY SAPUTRA
NIM 15.1100.053**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
PAREPARE**

2022 M / 1443 H

**PENGARUH KEAKTIFAN BERMAIN GAME ONLINE
TERHADAP PRESTASI BELAJAR PESERTA DIDIK
PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA
ISLAM KELAS XI DI SMA NEGERI 4 PINRANG**



Oleh

**IRWANDY SAPUTRA
NIM 15.1100.053**

**Skripsi Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.P.d) Pada program Studi Pendidikan Agama Islam
Institut Agama Islam Negeri Parepare**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
PAREPARE**


2022 M / 1443 H

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : Irwandy Saputra
Judul Skripsi : Pengaruh Keaktifan Bermin *Game Online*
Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik pada
Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas
XI di SMA Negeri 4 Pinrang.
NIM : 15.1100.053
Fakultas : Tarbiyah
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Dasar Penetapan Pembimbing : SK. Dekan Fakultas Tarbiyah
No. B.1380/In.39.5/PP.00.9/08/2019

Disetujui Oleh

Pembimbing Utama : Dr. Usman, M. Ag.
NIP : 197006272008011010
Pembimbing Pendamping : Muhammad Ahsan, S. SI. M. Si
NIP : 197203042003121004



Mengetahui:
Fakultas Tarbiyah,
Dekan,





Dr. H. Saepudin, S. Ag., M. Pd.
NIP 19721216 199903 1 001

PENGESAHAN KOMISI PENGUJI

Nama Mahasiswa : Irwandy Saputra
NIM : 15.1100.053
Judul Skripsi : Pengaruh Keaktifan Bermin *Game Online* Terhadap
Prestasi Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran
Pendidikan Agama Islam Kelas XI di SMA Negeri 4
Pinrang.
Fakultas : Tarbiyah
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Dasar Penetapan Pembimbing : SK. Dekan Fakultas Tarbiyah
No. B.1380/In.39.5/PP.00.9/08/2019
Tanggal Kelulusan : 23 Februari 2022

Disahkan Oleh Komisi Penguji

Dr. Usman, M.Ag.	(Ketua)	
Muhammad Ahsan, S.Si, M.Si.	(Sekretaris)	
Dr. Herdah, M.Pd.	(Anggota)	
H. Sudirman, M.A.	(Anggota)	

Mengetahui:
Dekan Fakultas Tarbiyah



Dr. H. Saepudin, S. Ag., M.Pd.
NIP. 19721216 199903 1 001

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah Swt. Karena rahmat dan ridho-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Keaktifan Bermain Game Online Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI di SMA Negeri 4 Pinrang” ini dengan baik dan tepat waktu sebagai syarat untuk meraih gelar S1. Shalawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada baginda tercinta kita, Nabi Muhammad Saw, yang selalu kita nanti-nantikan sya'faatnya di akhirat nanti.

Rasa syukur dan terimah kasih penulis haturkan yang setulus tulusnya kepada kedua orang tua yang saya hormati dan saya cintai ayahanda dan ibunda saudara saudara saya yang saya cintai, serta seluruh pihak keluarga yang selama ini telah membantu saya dalam proses penyusunan skripsi ini.

Penulis telah menerima banyak bimbingan dan bantuan dari bapak Dr. Usman, M.Ag selaku pembimbing I dan bapak Muhammad Ahsan. S. SI. M. Si selaku pembimbing II, atas segala bantuan dan bimbingan yang telah diberikan, penulis ucapkan banyak terima kasih. Dalam penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa ada bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati pada kesempatan ini penyusun mengucapkan rasa terima kasih kepada:

1. Dr. Ahmad Sultra Rustan, M.Si selaku Rektor IAIN Parepare yang telah bekerja keras mengelola pendidikan di IAIN Parepare.
2. Dr. H. Saepudin, S.Ag., M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah atas

pengabdianya telah menciptakan suasana pendidikan yang positif bagi mahasiswa.

3. Rustan Efendy, M.Pd.I selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam yang telah banyak memberikan arahan selama penulis menempuh studi di IAIN Parepare.
4. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen pada Fakultas Tarbiyah yang selama ini telah mendidik penulis hingga dapat menyelesaikan studinya.
5. Kepala perpustakaan IAIN Parepare yang telah membantu dalam pencarian referensi skripsi ini.
6. Segenap staf dan karyawan fakultas Tarbiyah IAIN Parepare, atas segala arahan dan bantuannya.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kata sempurna dan masih banyak kekurangan. Oleh karena itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini, penulis juga berharap semoga skripsi ini bernilai ibadah disisi-Nya dapat bermanfaat sebagai referensi bacaan bagi orang lain, khususnya bagi mahasiswa IAIN Parepare.

Aamin ya rabbal' alamin

Parepare, 09 Februari 2022

Penulis



Irwandy Saputra
15.000.053

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Irwandy Saputra

Nomor Induk Mahasiswa : 15.1100.053

Tempat/Tgl Lahir : Kenangan, 30 April 1998

Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)

Fakultas : Tarbiyah

Judul Skripsi : Pengaruh keaktifan bermain *game online* terhadap prestasi belajar peserta didik pada pembelajaran pendidikan agama Islam kelas XI di SMA Negeri 4 Pinrang.

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini benar benar hasil karya sendiri dan jika dikemudian hari terbukti bahwa ia merupakan duplikasi, tiruan plagiat atas keseluruhan skripsi, kecuali tulisan sebagai bentuk acuan atau kutipan dengan mengikuti penulisan karya ilmiah yang lazim, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Parepare, 09 Februari 2022
Penulis



Irwandy Saputra
15.000.053

ABSTRAK

Irwandy Saputra. *Pengaruh Keaktifan Bermain Game Online Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI di SMA Negeri 4 Pinrang (dibimbing oleh Usman dan Muhammad Ahsan)*

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh yang signifikan antara keaktifan bermain *game online* terhadap prestasi belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI di SMA Negeri 4 Pinrang. Manfaat penelitian ini berguna secara teoritis dan praktis.

Jenis penelitian ini adalah penelitian Kuantitatif menggunakan pendekatan survei dengan instrument pengumpulan datanya menggunakan kuesioner dan dokumen Nilai. Adapun teknik analisis data yaitu menggunakan analisis deskripsi dan analisis inferensial.

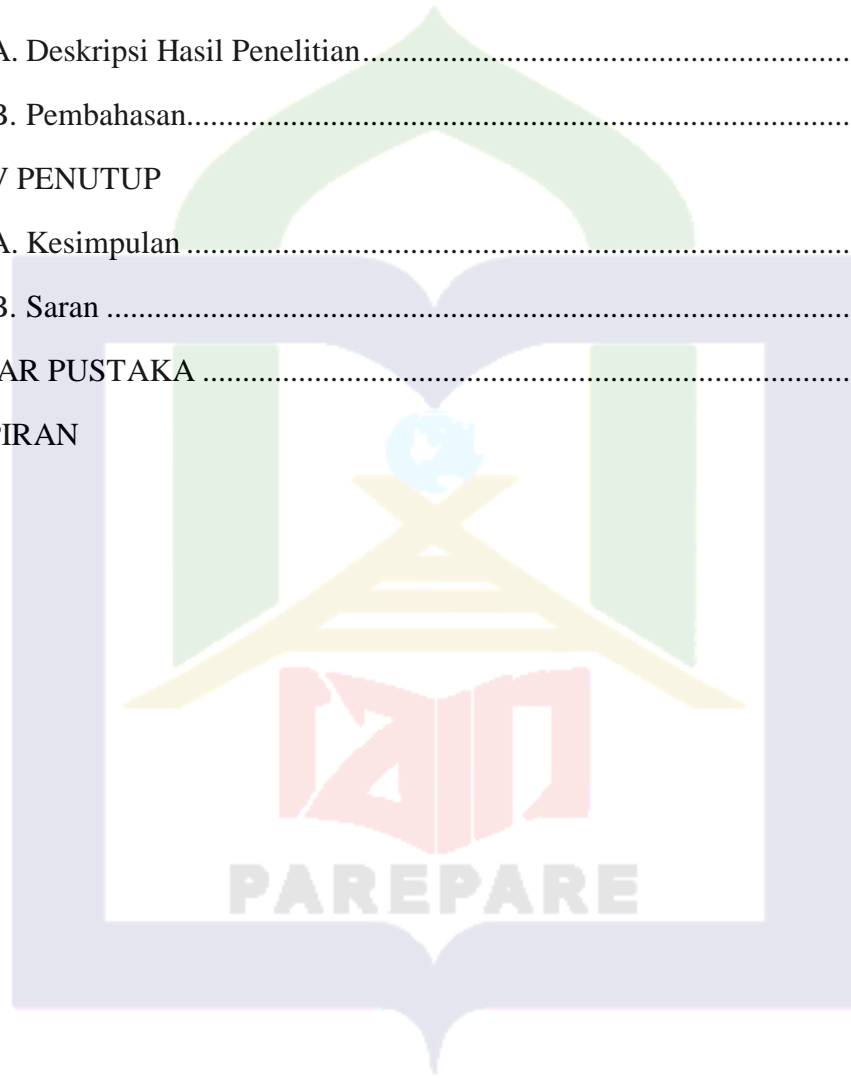
Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) level keaktifan peserta didik pada kelas XI dikategorikan tinggi, dimana responden secara sadar dan valid melakukan aktivitas yang berlebihan terhadap aktivitas bermain online. 2) Prestasi belajar siswa pada pembelajaran pendidikan Agama Islam dikategorikan sedang dengan rerata 64.78. (3) Terdapat Pengaruh yang signifikan antara keaktifan bermain *game online* terhadap prestasi belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara level keaktifan bermain game online terhadap prestasi belajar dengan interpretasi hubungan yang tinggi pada level Correlation 0.71

Kata Kunci: *Game Online, Prestasi Belajar Pembelajaran PAI*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	vi
ABSTRAK.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Penelitian	4
D. Kegunaan Penelitian	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Tinjauan Peneliti Terdahulu.....	8
B. Tinjauan Teoritis.....	32
C. Kerangka Pikir.....	35
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis dan Desain Penelitian.....	35
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	36
C. Populasi dan Sampel	36
D. Teknik Pengumpulan Data.....	38

E. Instrumen Penelitian.....	39
F. Teknik Analisa Data	42
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Hasil Penelitian.....	47
B. Pembahasan.....	72
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	83
B. Saran	84
DAFTAR PUSTAKA	85
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

No Tabel	Judul Tabel	Halaman
3.1	Data Populasi	32
3.2	Data Sampel	33
4.1	Hasil Responden Angket	42



DAFTAR LAMPIRAN

No	Lampiran Lampiran
1	Surat Izin melaksanakan Penelitian dari IAIN Parepare
3	Surat Izin Penelitian dari Pemerintah
4	Surat Keterangan Selesai Meneliti
5	Riwayat Biografi Penulis



PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Transliterasi dimaksudkan sebagai pengalih-hurufan dari abjad yang satu ke abjad yang lain. Transliterasi Arab-Latin di sini ialah penyalinan huruf-huruf Arab dengan huruf-huruf Latin beserta perangkatnya.

A. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf. Dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus.

Berikut ini daftar huruf Arab yang dimaksud dan transliterasinya dengan huruf latin:

Tabel 0.1: Tabel Transliterasi Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Ša	š	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha

د	Dal	d	De
ذ	Ḍal	ḏ	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	r	er
ز	Zai	z	zet
س	Sin	s	es
ش	Syin	sy	es dan ye
ص	Ṣad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Za	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	`ain	`	koma terbalik (di atas)
غ	Gain	g	ge
ف	Fa	f	ef
ق	Qaf	q	ki
ك	Kaf	k	ka
ل	Lam	l	el
م	Mim	m	em

ن	Nun	n	en
و	Wau	w	we
هـ	Ha	h	ha
ء	Hamzah	‘	apostrof
ي	Ya	y	ye

B. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau *monoftong* dan vokal rangkap atau *diftong*.

1. Vokal Tunggal

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tabel 0.2: Tabel Transliterasi Vokal Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
◌َ	Fathah	a	a
◌ِ	Kasrah	i	i

□	Dammah	u	u
---	--------	---	---

2. Vokal Rangkap

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf sebagai berikut:

Tabel 0.3: Tabel Transliterasi Vokal Rangkap

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ي...ِ	Fathahdan ya	ai	a dan u
و...ِ	Fathah dan wau	au	a dan u

Contoh:

- كَتَبَ kataba
- فَعَلَ fa`ala
- سئِلَ suila
- كَيْفَ kaifa
- حَوْلَ haula

C. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda sebagai berikut:

Tabel 0.4: Tabel Transliterasi *Maddah*

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا...ى...	Fathah dan alif atau ya	ā	a dan garis di atas
ى...	Kasrah dan ya	ī	i dan garis di atas
و...	Dammah dan wau	ū	u dan garis di atas

Contoh:

- قَالَ qāla
- رَمَى ramā
- قِيلَ qīla
- يَقُولُ yaqūlu

D. Ta' Marbutah

Transliterasi untuk ta' marbutah ada dua, yaitu:

1. Ta' marbutah hidup

Ta' marbutah hidup atau yang mendapat harakat fathah, kasrah, dan dammah, transliterasinya adalah "t".

2. Ta' marbutah mati

Ta' marbutah mati atau yang mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah "h".

3. Kalau pada kata terakhir dengan ta' marbutah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang al serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka ta' marbutah itu ditransliterasikan dengan "h".

Contoh:

- رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ raudah al-attfāl/raudahtul atfāl
- الْمَدِينَةُ الْمُنَوَّرَةُ al-madīnah al-munawwarah/al-madīnatul munawwarah
- طَلْحَةَ talhah

E. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau tasydid yang dalam tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda syaddah atau tanda tasydid, ditransliterasikan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda syaddah itu.

Contoh:

- نَزَّلَ nazzala
- الْبِرُّ al-birr

F. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu ال, namun dalam transliterasi ini kata sandang itu dibedakan atas:

1. Kata sandang yang diikuti huruf syamsiyah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiyah ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf "l" diganti dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.

2. Kata sandang yang diikuti huruf qamariyah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariyah ditransliterasikan dengan sesuai dengan aturan yang digariskan di depan dan sesuai dengan bunyinya.

Baik diikuti oleh huruf syamsiyah maupun qamariyah, kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan tanpa sempang.

Contoh:

- الرَّجُلُ ar-rajulu
- الْقَلَمُ al-qalamu
- الشَّمْسُ asy-syamsu
- الْجَلَالُ al-jalālu

G. Hamzah

Hamzah ditransliterasikan sebagai apostrof. Namun hal itu hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan di akhir kata. Sementara hamzah yang terletak di awal kata dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa alif.

Contoh:

- تَأْخُذُ ta'khuẓu
- شَيْءٌ syai'un
- النَّوْءُ an-nau'u
- إِنَّ inna

H. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata, baik fail, isim maupun huruf ditulis terpisah. Hanya kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harkat yang dihilangkan, maka penulisan kata tersebut dirangkaikan juga dengan kata lain yang mengikutinya.

Contoh:

- وَإِنَّ اللَّهَ فَهُوَ خَيْرُ الرَّازِقِينَ / Wa innallāha lahuwa khair ar-rāziqīn/
Wa innallāha lahuwa khairurrāziqīn
- بِسْمِ اللَّهِ مَجْرَاهَا وَ مُرْسَاهَا / Bismillāhi majrehā wa mursāhā

I. Huruf Kapital

Meskipun dalam sistem tulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf kapital seperti apa yang berlaku dalam EYD, di antaranya: huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri dan permulaan kalimat. Bilamana nama diri itu didahului oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Contoh:

- الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ / Alhamdu lillāhi rabbi al-`ālamīn/
Alhamdu lillāhi rabbil `ālamīn
- الرَّحْمَنُ الرَّحِيمُ / Ar-rahmānir rahīm/Ar-rahmān ar-rahīm

Penggunaan huruf awal kapital untuk Allah hanya berlaku bila dalam tulisan Arabnya memang lengkap demikian dan kalau penulisan itu disatukan dengan kata lain sehingga ada huruf atau harakat yang dihilangkan, huruf kapital tidak dipergunakan.

Contoh:

- اللَّهُ غَفُورٌ رَحِيمٌ / Allaāhu gafūrun rahīm
- لِلَّهِ الْأُمُورُ جَمِيعًا / Lillāhi al-amru jamī`an/Lillāhil-amru jamī`an

J. Tajwid

Bagi mereka yang menginginkan kefasihan dalam bacaan, pedoman transliterasi ini merupakan bagian yang tak terpisahkan dengan Ilmu Tajwid. Karena itu peresmian pedoman transliterasi ini perlu disertai dengan pedoman tajwid.

A. Singkatan

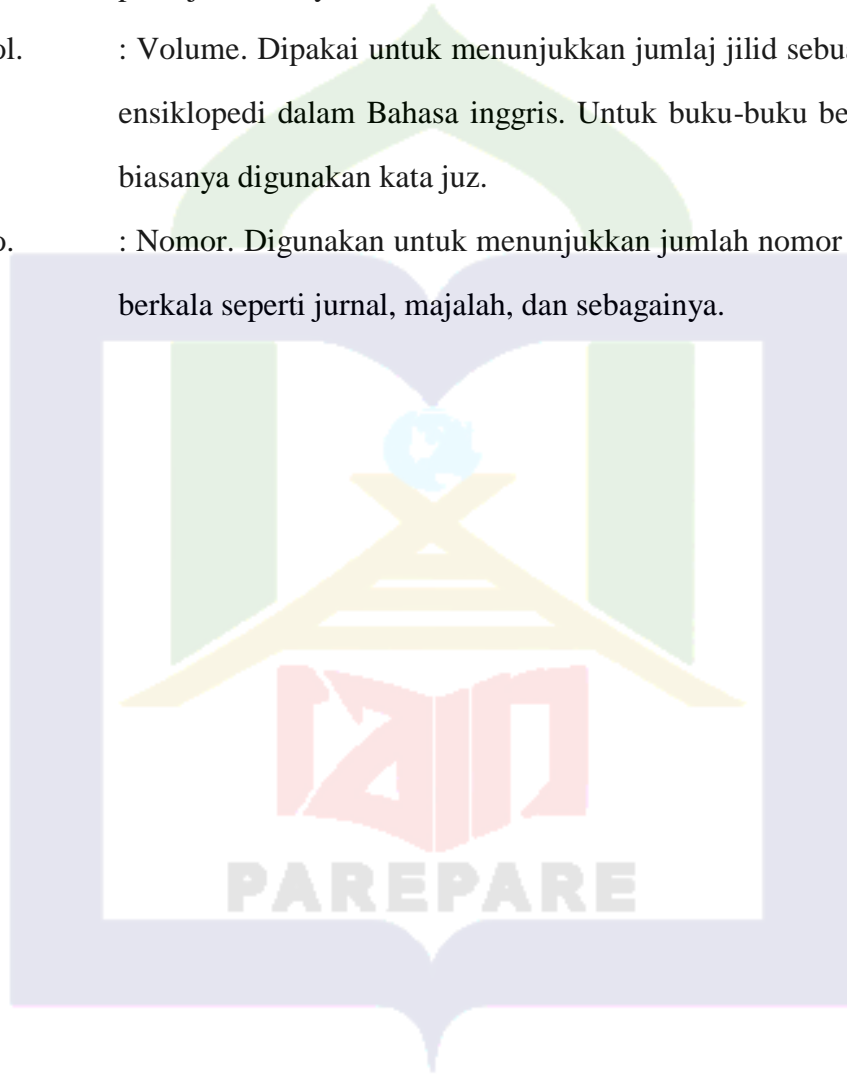
Beberapa singkatan yang dibakukan adalah :

swt.	=	<i>subhānahu wata 'ālā</i>
saw.	=	<i>Shallallahu 'Alaihi wa Sallam'</i>
a.s.	=	<i>alaihis salam</i>
H	=	Hijriah
M	=	Masehi
SM	=	Sebelum Masehi
l.	=	Lahir Tahun
w.	=	Wafat tahun
QS.../...:4	=	QS al-Baqarah/2:187 atau QS Ibrahim/..., ayat 4
HR	=	Hadis Riwayat

Beberapa singkatan yang digunakan secara khusus dalam teks referensi perlu dijelaskan kepanjangannya, diantaranya sebagai berikut:

- ed. : Editor (atau, eds. [dari kata editors] jika lebih dari satu orang editor). Karena dalam Bahasa Indonesia kata “editor” berlaku baik untuk satu atau lebih editor, maka ia bisa saja tetap disingkat ed. (tanpa s).
- et al, : “Dan lain-lain” atau “dan kawan-kawan” (singkatan dari *et alia*). Ditulis dengan huruf miring. Alternatifnya, digunakan singkatan dkk. (“dan kawan-kawan”) yang ditulis dengan huruf biasa/tegak.

- Cet : Cetakan. Keterangan frekuensi cetakan buku atau literatur sejenis.
- Terj. : Terjemahan (oleh). Singkatan ini juga digunakan untuk penulisan untuk karya terjemahan yang tidak menyebutkan nama penerjemahannya.
- Vol. : Volume. Dipakai untuk menunjukkan jumlah jilid sebuah buku atau ensiklopedi dalam Bahasa Inggris. Untuk buku-buku berbahasa Arab biasanya digunakan kata juz.
- No. : Nomor. Digunakan untuk menunjukkan jumlah nomor karya ilmiah berkala seperti jurnal, majalah, dan sebagainya.



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Jumlah pengguna internet yang selalu bertambah setiap waktu telah menciptakan budaya internet. Internet juga mempunyai pengaruh yang besar atas ilmu dan pandangan dunia. Saat ini internet dapat ditemukan dan digunakan hampir di mana saja. Tempat umum seperti perpustakaan dan *cafe* juga sudah umum menyediakan layanan internet. Tidak terkecuali di tempat makan dan tempat-tempat lainnya.¹

Di zaman yang modern ini game online tidak asing lagi oleh kaum remaja terutama bagi pelajar. Dalam 10 tahun terakhir, permainan elektronik atau yang kita sering sebut dengan game online sudah menjamur di mana-mana. Hal ini didukung banyaknya *game center* di lingkungan sekitar, yang menawarkan harga yang terjangkau pada kaum remaja. *Game center* hampir selalu ramai dikunjungi, bukan hanya *game center* yang populer. Akan tetapi, *gadget/smartphone* juga yang semakin canggih dan begitu banyak menawarkan game, baik game offline maupun yang online.²

Pemain *game online* biasanya didominasi dari kalangan pelajar mulai dari SD, SMP, SMA, Mahasiswa bahkan orang dewasa. Pelajar yang sering memainkan suatu game online, akan menyebabkan mereka ketagihan atau kecanduan, ketagihan memainkan *game online* akan berdampak buruk, terutama dari segi akademik dan

¹Edy Irwansyah dan Jurike V, *Pengantar Teknologi Informasi*, (Cet. I: Yogyakarta : Deepublish, (2014), h 28.

²Rizki Ichwan Faozani, Makalah Tentang Game, Official Website of Rizki Ichwan Faozani .<http://riff03.blogspot.co.id/2013/04/makalah-tentang-game.html> 25/09/2019.

sosialnya, bahkan *game online* juga membawa dampak yang besar terutama pada perkembangan anak maupun juga seseorang. Walaupun kita dapat bersosialisasi dalam *game online* dengan pemain lainnya. Namun, *game online* kerap membuat pemainnya melupakan kehidupan sosial dalam kehidupannya sebenarnya.

Dalam memainkan *game online*, pengguna lebih sering menggunakan HP (gadget) pribadi dan juga menggunakan koneksi internet (jaringan pribadi). Bermain *game online*, biasanya peserta didik mencari waktu senggang (istirahat) untuk bermain *game online*.

Game online dengan segala macam bentuk, menjadi daya tarik untuk membuat para pemain untuk betah berlama-lama untuk berada di depan komputer atau pun gadgetnya. Permainan *game online* yang begitu menghibur membuat para pemainnya lupa akan waktu.

Kecanduan bermain *game online* berarti tidak menghargai waktu yang sangat berharga, yang harusnya digunakan untuk belajar tetapi digunakan seharian menghabiskan waktu hanya untuk bermain *game online*. Dalam Al-Qur'an dijelaskan berkali kali betapa pentingnya waktu, sedangkan *game online* bisa membuat lalai akan waktu. Sebagaimana dalam hadits Nabi Shallallahu alaihi wa salambersabda:

نِعْمَتَانِ مَغْبُورٌ فِيهِمَا كَثِيرٌ مِنَ النَّاسِ ، الصِّحَّةُ وَالْفَرَاغُ

Terjemahnya:

“Ada dua kenikmatan yang banyak manusia tertipu, yaitu nikmat kesehatan dan nikmat waktu”³

³HR. Bukhari no. 6412, dari Ibnu 'Abbas

Orang sukses dunia akhirat akan sangat menyesal jika waktunya terbuang percua tanpa manfaat dan faedah. Bermain *game online* dapat mempengaruhi prestasi belajar peserta didik.

Prestasi belajar merupakan suatu hal yang harus di capai oleh peserta didik, supaya bisa menilai sejauh mana tingkat kemampuan peserta didik dalam belajar dan pencapaian dalam pembelajaran di sekolah baik ranah kognitif, afektif dan psikomotorik peserta didik.

Keseringan bermain *game online* juga memiliki dampak yang mampu mempengaruhi aktifitas proses pembelajaran di sekolah sehingga dapat menurunkan prestasi akademik peserta didik.

Seorang yang kecanduan *game online* menunjukkan perilaku adiktif banyak pelajar mengaku kadang-kadang membolos dari sekolah agar bisa bermain game online di warnet. Mereka juga cenderung menempatkan *game online* sebagai sesuatu yang berperan penting dalam kepuasan hidup mereka, hingga untuk sekolah mereka merasa kurang bergairah lagi karena sudah memiliki keterikatan untuk selalu bermain *game online*. Sehingga banyak diantara anak sekolah yang kadang sering bolos masuksekolah.⁴

Berdasarkan hasil observasi bahwa pesera didik kelas XI di SMA Negeri 4Pinrang cenderung aktif bermain *game online*. Kecanduan yang berlebihan dapat mempengaruhi prestasi akademik peserta didik. Kecanduan tersebut dapat memunculkan sifat malas belajar pada diri peserta didik, yang dimana hal tersebut dapat berimbas terhadap prestasi akdemik yang didapat oleh peserta didik. Prestasi

⁴Rahmad Nico Suryanto, "Dampak positif dan negative permainan game online dikalangan pelajar", no.2 (2015):9, 20 Juni 2021

akademik itu sendiri merupakan suatu hal yang harus dicapai oleh setiap peserta didik, supaya bisa menilai sejauh mana tingkat kemampuan anak dalam pencapaian belajar dalam pembelajaran di sekolah, baik ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.

Memperhatikan masalah *game online* beserta dampak-dampaknya terhadap peserta didik maka calon peneliti tertarik mengambil judul “Pengaruh Keaktifan Bermain *Game Online* Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI Di SMA Negeri 4 Pinrang”

B. Rumusan masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat keaktifan bermain *game online* pesera didik kelas XI di SMA Negeri 4 Pinrang?
2. Bagaimana prestasi belajar siswa pada pembelajaran pendidikan Agama Islam kelas XI di SMA Negeri 4 Pinrang?
3. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara keaktifan bermain *game online* terhadap prestasi belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI di SMA Negeri 4 Pinrang?

C. Tujuan penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui tingkat keaktifan game online kelas XI di SMA Negeri 4 Pinrang.
2. Mengetahui prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI di SMA Negeri 4 Pinrang
3. Mengetahui pengaruh *game online* terhadap prestasi belajar peserta didik pada pembelajaran agama Islam kelas XI di SMA Negeri 4 Pinrang.

D. Kegunaan penelitian

Penulis berharap agar penelitian ini dapat digunakan dan dimanfaatkan oleh berbagai pihak yang membutuhkannya. Adapun manfaat/kegunaan penelitian ini yaitu:

1. Kegunaan teoritis

Karya ilmiah ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi dan bahan bacaan yang bermanfaat sehingga dapat memberikan kontribusi untuk perkembangan ilmu pengetahuan khususnya bagi guru serta dapat menjadi pedoman bagi peneliti selanjutnya. Selain itu, peneliti dapat menjadikan bahanmasuk untuk kepentingan pengembangan ilmu bagi pihak-pihak yang berkepentingan untuk menjadikan penelitian yang lebih lanjut terhadap objek sejenis atau aspek lainnya yang belum tercakup dalam penelitian ini.

2. Kegunaan praktis

Kegunaan penelitian secara praktis diharapkan dapat berguna sebagai berikut:

- a. Bagi peneliti, diharapkan dapat menjadi bekal yang akan berguna sebagai calonguru.
- b. Bagi guru, diharapkan agar lebih memperhatikan proses pembelajaran yang dilaksanakan dan mampu berkomunikasi dengan baik kepada pesertadidik.
- c. Diharapkan bagi para pembaca agar dapat digunakan sebagai pedoman untuk melakukan penelitian lebih lanjut.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini, penulis memaparkan beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini merujuk pada isu, konsep dan sasaran penelitian, beberapa penelitian tersebut dijelaskan seperti dibawah ini:

Penelitian pertama yang menjadi rujukan peneliti yang dilakukan oleh kausar yang berjudul “Pengaruh *Game Online* Terhadap Prestasi Akademik Peserta Didik Di Man 3 Aceh Besar, penelitian tersebut bertujuan untuk memberikan gambaran terhadap dunia pendidikan bagaimana akan besarnya pengaruh negatif dari *game online* tersebut terhadap prestasi akademik peserta didik. Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif berbentuk analisis statistik deskriptif dan frekuensi, dalam pengumpulan data peneliti menggunakan metode angket skala likert modifikasi untuk mengumpulkan data kecanduan game online dan untuk pengumpulan data prestasi akademik peserta didik menggunakan dokumentasi, yaitu peroleh akumulasi skor hasil belajar yaitu nilai rata-rata rapor dalam 2 semester terakhir. Teknik pengolahan data peneliti menggunakan program bantu dengan SPSS versi 20.0, untuk mencari hasil akhir seberapa besar pengaruh game online terhadap prestasi akademik peserta didik di MAN 3 Aceh Besar, menggunakan rumus persamaan regresi linear sederhana. Berdasarkan hasil penelitian yang telah diteliti selama kurang lebih dua bulan, peneliti mengambil kesimpulan bahwa rata-rata kecanduan bermain *game online* peserta didik dapat dikatakan tinggi, dengan rata-rata perolehan skor akhir yaitu 93.3 dan skor prestasi belajar rata-rata 83.3, dan besarnya pengaruh negatif *game online* tersebut terhadap prestasi akademik peserta didik di

MAN 3 Aceh Besar dapat dikatakan sebesar 30% di pengaruhi oleh kecanduan *game online* dan untuk sisa 70% dipengaruhi oleh faktor-faktor yang lain.⁵

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu sama-sama meneliti tentang pengaruh *game online* terhadap prestasi akademik. Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah terdapat pada lokasi penelitian.

Penelitian kedua oleh Nur Khoirati dengan judul “Hubungan antara *game online* dan meningkatnya prestasi belajar siswa SMK Muhammadiyah 1 Palembang”, pada penelitian ini yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa *game online* berdampak bagi siswa SMK Muhammadiyah 1 Palembang termasuk dalam tingkat kategori sedang dengan rata-rata nilai antara 61 sampai dengan 91 yaitu 76% dari 34 siswa (26 siswa). Dan Prestasi belajar siswa setelah bermain *game online* di SMK Muhammadiyah 1 Palembang termasuk dalam kategori sedang dengan rata-rata nilai 53 sampai dengan 77 yaitu 68% dari 34 siswa (23 siswa). Sedangkan pengaruh *game online* terhadap prestasi belajar siswa SMK Muhammadiyah 1 Palembang ada pengaruh *game online* terhadap prestasi belajar siswa.⁶

Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah pada penelitian terdahulu fokus pada hubungan antara bermain *game online* dengan prestasi belajar siswa sedangkan pada penelitian ini fokus pada pengaruh keaktifan bermain *game online* terhadap prestasi akademik peserta didik.

Penelitian ketiga dilakukan oleh Nur Fadillah Ramdani dengan judul “Pengaruh *game* terhadap minat belajar siswa kelas Vi SDN Bawakaraeng 1 Kota Makassar”,

⁵Kautsar “Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Akademik Peserta Didik Di Man 3 Aceh Besar, (E-Journal-Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Prodi Pendidikan Agama Islam)

⁶Nur Khoirati “Hubungan antara *game online* dan meningkatnya prestasi belajar siswa SMK Muhammadiyah 1 Palembang (Repository-Universitas Muhammadiyah Palembang)

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan *game online* terhadap minat belajar siswa di SDN Bawakaraeng 1 Kota Makassar dari data yang di dapatkan berdasarkan hasil uji hipotesis menyatakan bahwa hipotesis di terima karna r hitung yang di peroleh yaitu 0,659 sedangkan r tabel 0,248 dengan signifikan 0,05 sehingga dapat di simpulkan bahwa H_a di terima. Kesimpulan dari penelitian ini berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah di uraikan bahwa *game online* berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar siswa di SDN Bawakaraeng 1 Kota Makassar. Ini menunjukkan ada korelasi yang erat antara kedua variabel yang di korelasikan yakni semakin banyak waktu yang di gunakan untuk bermain *game online* maka semakin rendah minat belajar siswa dalam hal ini rata-rata waktu yang di gunakan untuk bermain *game online* berkisar tiga jam dan waktu yang di gunakan untuk belajar hanya seperlunya saja jika mendekati ujian atau ulangan. Saran setelah peneliti menyelesaikan penelitian maka peneliti mengajukan saran kepada pihak sekolah untuk mengaktifkan kegiatan ekstrakurikuler dalam rangka mengalihkan perhatian siswa terhadap aktivitas *game online*, kepada siswa agar lebih selektif menyikapi kemajuan teknologi, kepada orang tua untuk mengontrol kegiatan anak.⁷

Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah pada penelitian terdahulu fokus pada pengaruh *game online* terhadap minat belajar siswa sedangkan pada penelitian ini fokus pada pengaruh keaktifan bermain *game online* terhadap prestasi akademik peserta didik.

Tabel 2. 1 Persamaan dan Perbedaan Tinjauan Relevan

⁷Nur Fadillah Ramdani “Pengaruh game terhadap minat belajar siswa kelas Vi SDN Bawakaraeng 1 Kota Makassar Universitas Muhammadiyah Makasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar”

No	Nama	Judul	Persamaan	Perbedaan
1	Kautsar	Pengaruh <i>Game Online</i> Terhadap Prestasi Akademik Peserta Didik Di Man 3 Aceh Besar	Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu sama-sama meneliti tentang pengaruh <i>game online</i> terhadap prestasi akademik	Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah terdapat pada lokasi penelitian.
2	Nur Khoirati	Hubungan antara <i>game online</i> dan meningkatnya prestasi belajar siswa SMK Muhammadiyah 1 Palembang	Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu sama-sama meneliti tentang keaktifan bermain <i>game online</i> .	Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah pada penelitian terdahulu fokus pada hubungan antara bermain <i>game online</i> dengan prestasi belajar siswa sedangkan pada penelitian ini fokus pada pengaruh

				keaktifan bermain <i>game online</i> terhadap prestasi akademik peserta didik.
3	Nur Fadillah Ramdani	Pengaruh <i>game</i> terhadap minat belajar siswa kelas Vi SDN Bawakaraeng 1 Kota Makassar	Persamaannya yaitu sama meneliti tentang pengaruh <i>game online</i> terhadap minat belajar siswa.	Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah pada penelitian terdahulu fokus pada pengaruh <i>game online</i> terhadap minat belajar siswa sedangkan pada penelitian ini focus pada pengaruh keaktifan bermain <i>game online</i> terhadap prestasi akademik peserta didik.

--	--	--	--	--

B. Tinjauan Teoritis

1. Konsep *Game Online*

a. Defenisi Keaktifan Bermain *GameOnline*

Keaktifan berasal dari kata “aktif” , dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia aktif berarti giat (bekerja, berusaha). Keaktifan diartikan sebagai keadaan dimana peserta didik dapat aktif. Berdasarkan dalam penelitian ini, keaktifan yang dimaksud adalah keaktifan dalam hal bermain game online.

Ada beberapa defenisi *game online*.Pertama, Rupita Wulan menuliskan dalam jurnal Psikologi UBD Palembang, “*Game online* adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, di mana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh internet.”⁸ Dalam artian *game online* merupakan permainan yang hanya bisa diakses melalui jaringan internet

Kedua, menurut Chandra Zebah Aji bahwa *Game online* adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet. *Game online* tidak terbatas pada perangkat yang digunakan, *game online* bisa dimainkan di komputer, laptop, dan perangkat lainnya, asal gadget tersebut terhubung dengan jaringan internet.⁹*Game online* merupakan jenis permainan yang bisa dimainkan oleh dua orang pemain atau lebih dengan menggunakan komputer,laptop,atau perangkat lainnya yang dapat terhubung dengan koneksi jaringaninternet.

Ketiga, menurut Young bahwa *game online* adalah permainan yang dimainkan

⁸Rupita Wulan,Hubungan Antara Kontrol Diri dan Kecanduan GameOnline Pada Remaja di Warnet Lorong Cempaka Dalam Kelurahan26 Ilir Palembang,” 3, diakses 1Maret 2020.

⁹Aji Chandra Zebah, Berburuh Rupiah Lewat Online Game (Yogyakarta: Bounabooks, 2012), 2

secara *online* via internet.¹⁰

Melihat dari beberapa defenisi diatas, dapat disimpulkan bahwa *game online* merupakan *game* yang berbasis *online* (membutuhkan jaringan) yang dimana dapat diakses melalui personal komputer(PC),laptop,*smartphone*,dan tablet.

Istilah *Game online* berasal dari MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Online Game*), yaitu ekstensi jenis *game* jenis *Role-Playing Game* yang memiliki fasilitas *multiplayer*. Seorang pemain dapat menghubungkan perangkatnya ke sebuah server dan dapat bermain bersamaan dengan ribuan pemain di seluruh dunia. MMORPG akan dihadapi dengan berbagai tantangan dan kesempatan untuk meningkatkan kemampuan tokoh yang dimainkannya.¹¹

Di dalam *Game online* tersebut terdapat seperangkat permainan dalam bentuk gambar-gambar menarik yang dapat digerakkan dengan kehendak pemainnya.*Game online* tersebut bukanhanya berupa permainan yang hanya bisa ditonton saja, tetapi para pemain dapat berpartisipasi menggerakkan gambar-gambar yang ada di dalamnya secara bersama-sama dengan para pemain lainnya. Bahkan di dalam *game online* tersebut para pemain dapat berkompetisi untuk memperoleh poin tinggi yang berkonsekuensi menjadi pemain yang kalah ataumenang.

Game online merupakan fenomena baru di Asia Tenggara. Namun, memiliki banyak peminat, termasuk Indonesia di berbagai kota-kota besar. *Game online* dapat dimainkan apabila pemain terhubung dengan jaringan internet dan juga pemain bisa berinteraksi dengan pemain *game online* yang lainnya, baik itu dengan jarak jauh maupun yang berdekatan. Permainan *game online* ini bisa memberikan dampak

¹⁰K. S. Young, Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents, *he American Journal of Family Therapy* 37, no. 5(2009):85, 1Maret 2020

¹¹Agus Hermawan, *Hiburan Dunia Maya*, (Bandung: Pustaka Setia, 2009), hal. 20

positif dan dampak negatif bagi pemainnya.

McQuail mengemukakan bahwa tingkat kepuasan dan kegunaan dari sebuah media memiliki andil yang cukup besar dalam mempengaruhi motif khalayak menggunakan media. Artinya, setiap khalayak memiliki alasan yang menjadi motif penggunaan media sebagai sarana pemuasan kebutuhan. Meskipun demikian, penggunaan media sebagai pemuasan kebutuhan juga memunculkan masalah baru, yaitu masalah kejiwaan.¹² Young dan Valiandri memaparkan dampak bermain *game* dalam kehidupan sehari-hari para penggunannya, yaitu adanya adiksi (kecanduan) dan masalah perilaku lainnya seperti kehilangan kesadaran pada peran dan tanggung jawab sosialnya.¹³

a. Jenis-Jenis *Game Online*

Game Online mempunyai jenis-jenis yang bermacam-macam dengan metode yang berbeda-beda walaupun pengkategorian *game online* sudah terbilang tidak mencakup semua tetapi *game online* perlu diklarifikasi untuk memberikan pemahaman mendasar bagi para *gamers* pemula. Perlu diketahui bahwa perkembangan *game online* telah mencapai tahap *game* “tembak-menembak” tetapi lebih dari itu. Contoh beberapa tahun lalu *game* tembak menembak lebih dikenal dengan *FPS* sekarang adalah *Third-Person-Hoonter, MO-FPS*.

Berikut ini adalah pembagian *game online* berdasarkan *genre* atau jenisnya menurut Aji:

¹²DennisMcQuail,Teori komunikasi Massa, (Jakarta:Erlangga, 1989), h. 2.

¹³ K. S. Young,Journal of Cyber psychology & Behavior,Cognitive behavior therapy with internet addicts:Treatment Outcomes and Implications10,no. 5 (2007): h. 32, 1 Maret 2020.

1) *AdventureGame*

Game petualang adalah *game* yang paling menarik untuk dikembangkan dan dimainkan. *Game* dengan konsep petualang adalah jenis *game* awal yang nanti kemudian berkembang. *Game* petualang seperti *Mario bros* dan *Sonic* adalah *game* *adventure game* yang terkenal pada tahun 90an.

2) *ActionGame*

Game action mengandalkan teknik dan ketepatan tangan untuk menyelesaikan permainan. *Action Game* perkembangannya sering digabungkan dengan *Adventure Game* dan menjadi genre baru *action adventure game*, *game* yang mengandalkan teknik dan kecepatan tangan juga mempunyai jalan cerita yang menarik untuk diselesaikan. *Game* genre ini awalnya bisa dilihat di *Mortal Combat* dan *street fighter*.¹⁴

Berdasarkan uraian diatas banyak jenis-jenis *game online* yang dapat dimainkan oleh banyak peserta didik zaman sekarang ini seperti *action game*, *adventure game*, dan *shooter game*, ketiga *game* tersebut sangat banyak dimainkan oleh para pecinta permainan *game online* yang bisa membuat pemainnya ketagihan dalam bermain.

b. Dampak dari Bermain *Game Online*

Game online dapat memberikan dampak negatif. Dampak negatif bermain *game online* dapat menyebabkan kecanduan bermain *game online*. Menurut para pemain tidak tahu kapan akan dapat menyelesaikan *game* karena para pembuat *game*

¹⁴ C. Z. Aji, *Berburu Rupiah Lewat Game Online*, (Jakarta: Bounabooks, 2012) hal. 35.

membuat para pemain ketagihan dengan cara membuat para *gamers* mencapai suatu level atau posisi baru, ataupun memiliki kekuatan baru secara acak.¹⁵ Kecanduan adalah suatu kondisi dimana individu merasakan ketergantungan terhadap suatu hal yang disenangi akibat kurangnya kontrol terhadap terhadap perilaku ingin mengulangi secara terus-menerus.

Dampak negatif dari bermain *game online* antara lain:

- 1) Dapat menurunkan kesehatan
- 2) Menimbulkan sifat malas dan tindak kriminal
- 3) Dapat membuat pemainnya tidak produktif karena waktunya habis dipergunakan untuk bermain *gameonline*.
- 4) Dapat membuat pemainnya lupa waktu, lupa belajar, lupa tugas, dan tanggung jawab.
- 5) Dapat meningkatkan sikap agresivitas pemainnya, karena pengaruh aksi-aksi kekerasan yang terbiasa disaksikannya.
- 6) Dapat menyebabkan anti-sosial, karena kerajinan main *gameonline*.
- 7) Dapat menyebabkan ketegangan emosional antara orang tua dengan anaknya yang kecanduan.¹⁶

Dampak positif bagi seseorang yang memainkan *game online* adalah untuk mendapatkan kesenangan dan kepuasan batin serta sebagai hiburan penghilang stres setelah keseharian beraktivitas. Bahkan untuk sekarang ini sudah banyak *gamers*

¹⁵S Margaretha, *Dampak Buruk Kecanduan Bermain Game Online* (Jakarta: Bahana, 2008), hal. 80-81.

¹⁶Aditia, Rivan. Dampak Positif dan Negatif Bermain Game online.(Online). (2015). Tersedia:<https://www.gudangilmukomputer.com/2015/01/dampak-positif-dan-negative-bermain-game.html> (diakses pada tanggal 17 Februari 2021).

(sebutan untuk pemain *game*) yang memanfaatkan *game online* tersebut untuk usaha bisnis, seperti menjual koin atau item-item langka didapatkan oleh *gamers* kepada pemain *gamers* yang lainnya dengan harga yang telah ditentukan sebelumnya. *Game Online* juga dapat melatih konsentrasi dan melatih bahasa Inggris atau belajar bahasa asing lainnya bagi pemainnya.

Fokus penelitian pada keaktifan bermain *game online* yaitu:

- 1) Dorongan secara terus menerus untuk bermain *game* atau bisa dibilang kecanduan *game online* diakibatkan karena adanya dorongan dalam diri peserta didik untuk selalu bermain *gameonline*.
- 2) Masalah kesehatan, peserta didik sudah kecanduan bermain *game online* maka akan sangat berdampak buruk terhadap kesehatan; seperti yang sering diberitakan di televisi, banyak peserta didik yang sakit bahkan meninggal karena *game online*, karena mereka sampai lupa makan karena *game*.
- 3) Interaksi dengan orang lain; karena kecanduan dengan *game online* dapat mempengaruhi interaksi dengan orang yang ada di dunia nyata karena fokus berinteraksi dengan *game online*. Berpengaruh pada nada bicara yang berubah menjadi kasar karena pengaruh buruk *game online*. Mengurangi interaksi dengan orang di dunia nyata karena kecanduan bermain dengan hpnya yang isinya adalah *game online*.

2. Prestasi Belajar

Prestasi adalah hasil yang telah dicapai dari apa yang dikerjakan atau yang sudah di usahakan. Belajar yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya atau belajar ialah suatu

proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.¹⁷

Dalam buku yang lain kata prestasi itu berasal dari bahasa Belanda yaitu *prestatie*, kemudian dalam Bahasa Indonesia menjadi prestasi yang berarti “hasil usaha”. Pengertian lain prestasi adalah kemampuan keterampilan dan sikap seseorang dalam menyelesaikan suatu hal.¹⁸

Dari beberapa pengertian di atas dapat dipahami bahwa prestasi belajar adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan diciptakan, menyenangkan hati, yang diperoleh dengan jalan keuletan bekerja baik secara individu maupun kelompok.

Prestasi belajar menurut Hamalik adalah prestasi belajar yang berupa adanya perubahan sikap dan tingkah laku setelah menerima pelajaran atau setelah mempelajari sesuatu.¹⁹

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Setiap kegiatan belajar yang dilakukan siswa akan menghasilkan suatu perubahan pada dirinya, perubahan tersebut meliputi kawasan kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil belajar siswa diukur berdasarkan perbedaan tingkah laku sebelum dan sesudah belajar dilakukan. Salah satu indikator terjadinya perubahan hasil belajar disekolah adalah proses belajar yang dapat dilihat melalui angka-angka di dalam rapor atau daftar nilai yang diperoleh siswa pada akhir

¹⁷ Slameto, *Belajar Dan Faktor Faktor Yang Mempengaruhi* (Jakarta: Rineka Cipta 2003)

¹⁸ Zainal Arifin, *Evaluasi Intruksional Prinsip Teknik Prosedur* (Bandung : Remaja Rosdakarya, 1991) h, 23

¹⁹ Oemar Hamalik, *Metode Belajar dan Kesulitan Belajar*, (Surabaya: Usaha Nasional, 1994),h.45.

semester. Pada hakekatnya, prestasi belajar adalah hasil belajar siswa yang dapat diketahui dari perubahan tingkah laku, pengetahuan serta dapat dilihat dari hasil belajar itu sendiri (nilai angka yang diberikan guru).

Pengertian prestasi belajar dan karakteristik prestasi belajar adalah sebagai berikut:

- a. Prestasi belajar merupakan suatu perubahan perilaku yang measurable (dapat diukur). Untuk mengukur perubahan perilaku tersebut dapat dilakukan test prestasi belajar (*achievement*).
- b. Prestasi menunjukkan kepada individu sebagai sebab artinya individu sebagai pelaku.
- c. Prestasi belajar dapat dievaluasi tinggi rendahnya berdasarkan kriteria yang ditetapkan menurut standar maupun yang ditetapkan kelompok.
- d. Prestasi belajar menunjuk kepada hasil dari kegiatan yang dilakukan secara sengaja dan disadari.²⁰

Jadi, prestasi belajar merupakan hasil belajar yang dicapai oleh siswa setelah mempelajari suatu materi pembelajaran dalam kurun waktu tertentu dan diukur dengan menggunakan alat evaluasi atau tes. Keberhasilan penguasaan materi atau hasil belajar siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dengan kategori sebagai berikut:

Masalah penilaian hasil pendidikan bukanlah hal yang baru. Maksud penilaian hasil-hasil belajar itu ialah untuk mengetahui dengan alasan yang bermacam-macam

²⁰ Muhibbin Syah, *psikologi belajar*, (Jakarta: Raja Grafindo persada, 2006), h.171.

pada waktu dilakukan penilaian itu sudah sejauh manakah kemajuan siswa atau peserta didik. Hasil dari tindakan menggunakan lambing A, B, C, D, E, dan ada yang menggunakan skala angka sampai 11 tingkat, yaitu: mulai dari 0 sampai 10, dan ada yang memakai penilaian dari 0 sampai 100.

3. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam merupakan suatu wadah untuk menggali serta mengembangkan potensi-potensi spiritual seseorang untuk mengetahui tentang seluk-beluk yang terdapat di dalam agama untuk di bawah ke dalam masyarakat untuk mengatur kehidupan manusia. Secara sederhana, pendidikan dapat diartikan sebagai usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada didalam masyarakat dan kebudayaan. Konsep pendidikan ini bersifat filosofis dimana pendidikan dikembangkan sesuai kapasitas peserta didik dan relevan dengan kondisi nilai-nilai sosial yang ada.

Pendidikan Agama Islam (PAI) sebagaimana dirumuskan oleh pusat kurikulum 2004 adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani, bertaqwa, dan berakhlak mulia dalam mengamalkan ajaran agama Islam dari sumber utamanya kitab suci al-qur'an dan hadits melalui kegiatan bimbingan pembelajaran, latihan serta penggunaan pengalaman.²¹

Pengertian Pendidikan Agama Islam menurut Prof. Dr.Zakiya Daradjat

²¹H.Nasir A.Baki, *Metode Pembelajaran Agama Islam* (Yogyakarta: Eja_Publisher,2014), h. 12.

menjelaskan sebagai berikut:

Pendidikan Agama Islam adalah usaha berupa bimbingan dan asuhan terhadap anak didik agar kelak setelah selesai pendidikannya dapat memahami dan mengamalkan ajaran islam serta mmenjadikanya sebagai pandangan hidup.

- a. Pendidikan Agama Islam adalah pendidikan yang di laksanakan berdasar ajaran islam.
- b. 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-ajaran agama islam yang telah di yakiniya secara menyeluruh, serta menjadikan ajaran agama islam itu sebagai pandangan hidupnya demi keselamatan hidup di dunia maupun di akhirat kelak.²²

Dengan demikian dapat dipahami bahwa Pendidikan Agama Islam yang diselenggarakan pada semua jenjang pendidikan formal, bukan hanya menekankan pada pengetahuan agama islam, akan tetapi yang utama adalah pelaksanaan pelaksanaan dan pengalaman agama Islam dalam kehidupan peserta didik.

Pengertian Pendidikan Agama Islam di atas mengacu kepada konsep pendidikan agama Islam yang di terapkan pada sekolah umum yang berlaku secara nasional. Mengingat pentingnya pendidikan khususnya Pendidikan Agama Islam.

Sebagaimana yang dijelaskan dalam Q.S Al-Mujadilah ayat 11.

يَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ^ط

²² Zakiyah Darajat, dkk, Ilmu Pendidikan Agama Islam (Jakarta: Bumi Akasara, 2008), h.86.

وَإِذَا قِيلَ أَنْشُرُوا فَأَنْشُرُوا يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ
بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Terjemahnya:

“Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: "Berlapang- lapanglah dalam majlis", maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan”²³.

Pendidikan Agama Islam ialah suatu upaya secara sadar dan terencana dalam membantu anak didik untuk mengenal, memahami, mengimani, bertakwa, berakhlak mulia, mengamalkan ajaran agama Islam dari sumber utamanya kitab suci al-Quran dan al-Hadits, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, serta penggunaan pengalaman. Jadi, pembelajaran PAI merupakan proses interaktif yang berlangsung antara pendidik dan peserta didik untuk memperoleh pengetahuan dan meyakini, menghayati dan mengamalkan ajaran agama Islam.

Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran pendidik tidak saja dituntut menguasai materi pelajaran, strategi, dan metode mengajar, menggunakan media atau alat pembelajaran. Tetapi pendidik juga harus menciptakan situasi dan kondisi belajar mengajar bisa berjalan dengan baik sesuai perencanaan dan mencapai tujuan sesuai yang dikehendaki. Dalam proses pembelajaran pendidik mempunyai peran yang sangat penting dalam menentukan kualitas pembelajaran yang dilaksanakan, pendidik harus selalu menciptakan suasana yang mendukung dalam lingkungan pendidikan dan menjalankan tugasnya di dalam kelas dengan maksimal sehingga tercapai

²³Kementrian agama RI, *Al-Qur'an dan terjemahnya* (Jakarta: PT Syamil Cipta Media, 2006), h. 543.

pembelajaran yang efektif. Proses pembelajaran yang efektif memungkinkan hasil belajar yang optimal

a. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Menurut Ahmad D. Marimba mengemukakan bahwa pembelajaran Pendidikan Islam adalah bimbingan atau pimpinan secara sadar oleh pendidik terhadap perkembangan jasmani dan rohani peserta didik menuju bentuknya kepribadian yang utama (insan kamil).²⁴

Menurut Zakiyah Dradjat Pembelajaran pendidikan agama islam adalah suatu usaha untuk membina dan mengasuh peserta didik agar senantiasa dapat memahami ajaran islam secara menyeluruh. Lalu menghayati tujuan yang apada akhirnya dapat mengamalkan serta menjadikan islam sebagai pandangan hidup.²⁵

Menurut M.Yusuf Al-Qardhawi Pendidikan Agama Islam adalah Pendidikan manusia seutuhnya, akal dan hatinya, rohani dan jasmaninya, akhlak dan keterampilannya.Karena itu, Pendidikan Agama Islam menyiapkan manusia untuk hidup baik keadaan damai maupun perang, dan menyiapkannya untuk menghadapi masyarakat dengan segala kebaikan dan kejahatannya, manis dan pahitnya.²⁶

b. Tujuan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Tujuan pembelajaran pendidikan islam ialah untuk hal - hal yang dominan dalam pendidikan, breiter beranggapan bahwa pendidikan adalah persoalan tujuan dan fokus. Mendidik anak berarti bertindak dengan tujuan agar mempengaruhi perkembangan anak sebagai seseorang secara utuh.

²⁴AhmadD.Marinda,*PengantarFilsafatPendidikanIslam*,(Bandung: Al-Ma'arif,1962),h.23.

²⁵ZakiahDarajat, *RemajaHarapan*,(Jakarta:Ruhama,1995),cet.2,h.65.

²⁶M.Yusuf Al-Qardhawi, *Pendidikan Agama Islam Dan Madrasah Hasan Al-Banna*,terj.BustamiA.GanidanZainalAbidinAhmad,(Jakarta:BulanBintang,1980),h.157.

Pembelajaran 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, ketakwaannya, berbangsa dan bernegara, serta untuk dapat melanjutkan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Secara umum, tujuan pembelajaran pendidikan agama islam terbagi menjadi : tujuan umum, tujuan sementara, tujuan akhir, dan tujuan operasional, tujuan umum yaitu tujuan yang akan dicapai dengan semua kegiatan pendidikan baik dengan pengajaran atau dengan cara lain. Tujuan sementara yaitu tujuan yang akan dicapai setelah anak didik diberi sejumlah pengalaman tertentu yang direncanakan dalam sebuah kurikulum. Tujuan akhir pembelajaran yaitu agar peserta didik menjadi manusia-manusia yang sempurna (insan kamil). Sedangkan tujuan operasional adalah tujuan praktis yang akan dicapai dengan sejumlah kegiatan pendidikan tertentu.

1) Tujuan pendidikan agama Islam dalam perspektif para ulama muslim.

Menurut Abdul rahman shaleh mengatakan bahwa pembelajaran pendidikan agama islam bertujuan untuk membentuk kepribadian sebagai khalifah Allah swt, sekurang-kurangnya dapat mempersiapkan diri kepada tujuan akhir, yakni beriman kepada Allah dan tunduk serta patuh secara total kepadanya.²⁷

Alisuf Sabri dalam bukunya pengantar ilmu pendidikan menjelaskan “Pendidikan Agama Islam bertujuan untuk meningkatkan keimanan, pemahaman, penghayatan, dan pengamalan siswa tentang agama islam menjadi manusia muslim

²⁷AbdulRachmanShaleh,*PendidikanAgamadanKeagamaan,Visi,MisidanAksi*,(Jakarta:KalamMulia, 2005),h.21

yang beriman dan bertakwa kepada Allah SWT serta berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, masyarakat, berbangsa, dan bernegara”.²⁸

Menurut M.Arifin dalam bukunya Ilmu Pendidikan Islam mengemukakan bahwa “tujuan Pendidikan Agama Islam adalah terciptanya manusia yang berilmu pengetahuan tinggi, dimana iman dan takwanya menjadi pengendali dalam penerapan atau pengaruhnya dalam masyarakat”.²⁹

Dari berbagai pendapat diatas tujuan pembelajaran pendidikan agama islam dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran pendidikan islam adalah sesuatu yang diharapkan dapat tercapai setelah proses pendidikan berakhir. Tujuan ini diklasifikan kepada: tujuan umum, tujuan sementara, tujuan akhir dan tujuan operasional.

Terdapat banyak sekali konsep dan teori tujuan pembelajaran pendidikan islam yang telah dikemukakan oleh para ahli pendidikan, baik pada zaman klazik, pertengahan maupun dewasa ini. Namun dapat dipahami, bahwa beragamnya konsep dan teori tujuan pembelajaran pendidikan agama islam tersebut adalah bukti adanya usaha dari para intelektual muslim dan masyarakat muslim umumnya untuk menciptakan suatu system pendidikan yang baik bagi masyarakatnya. Namun demikian berkembangnya pemikiran tentang tujuan pembelajaran pendidikan islam tidak pernah melenceng dari prinsip dasar yang menjadi asas berpijak dalam pengembangan tujuan pendidikan yang dimaksud.

Oleh karena itu berbicara pembelajaran pendidikan agama islam, baik makna maupun tujuannya haruslah mengacu pada penanaman nilai-nilai islam dan tidak dibenarkan melupakan etika sosial atau moralitas sosial. Penanaman nilai-nilai ini

²⁸ AlisufSaabri,*Op.cit.*

²⁹M.Arifin,*Ilmu Pendidikan Islam*,(Jakarta:BumiAksara,1996)cet.ke-4,h.15.

juga dalam rangka menuai keberhasilan hidup di dunia bagi anak didik yang kemudian akan mampu membuahkan kebaikan diakhirat kelak.

c. Fungsi Pembelajaran Agama Islam

Fungsi Pembelajaran Agama Islam di sekolah atau madrasah Abdul Majid, dan Dian Andayani, dalam bukunya Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi, yakni sebagai berikut:

Pengembangan, yaitu meningkatkan keimanan dan ketakwaan peserta didik kepada Allah swt yang telah ditanamkan dalam lingkungan keluarga. Pada dasarnya kewajiban menanamkan keimanan dan ketakwaan di lakukan oleh setiap orang tua dalam keluarga. Sekolah berfungsi untuk menumbuh kembangkan lebih lanjut dalam diri anak melalui bimbingan, pengajaran dan pelatihan agar keimanan dan ketakwaan tersebut dapat berkembang secara optimal sesuai dengan tingkat perkembangannya. Penanaman nilai, sebagai pedoman hidup untuk mencari kebahagiaan hidup di dunia dan di akhirat.

Penyesuaian mental, yaitu untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial dan dapat mengubah lingkungannya sesuai dengan ajaran agama islam.

Perbaikan, yaitu untuk memperbaiki kesalahan-kesalahan, kekurangan-kekurangan dan kelemahan-kelemahan peserta didik dalam keyakinan, pemahaman dan pengalaman ajaran dalam kehidupan sehari-hari.

Pencegahan, yaitu untuk menangkal, hal-hal negatif dari lingkungannya atau dari budaya lain yang dapat membahayakan dirinya dan menghambat perkembangannya menuju manusia Indonesia seutuhnya. Pengajaran, tentang ilmu pengetahuan keagamaan secara umum system dan fungsional.

Penyaluran, yaitu untuk menyalurkan anak-anak yang memiliki bakat khusus di bidang agama islam agar bakat tersebut dapat berkembang secara optimal sehingga dapat dimanfaatkan untuk dirinya sendiri dan bagi orang lain.

d. Pentingnya pembelajaran Pendidikan Agama Islam

1) Pendidikan Agama dalam Lingkup Pendidikan Nasional

Sebagai warga Negara Indonesia yang beriman dan bertakwa, perlu sikap patriotic (cinta tanah air) yang menjadikan falsafah pancasila sebagai pedoman hidup bernegara dan bermasyarakat. Sepakat bahwa pendidikan agama (khususnya islam) harus kita sukseskan dalam pelaksanaan pada semua jenis, jenjang, dan jalurnya. Sesuai dan sejalan dengan aspirasi bangsa seperti telah digariskan dalam tap-tap MPR, dan undang-undang telah menjabarkan aspirasi tersebut yang telah disetujui oleh DPR dan disahkan oleh presiden. Sehingga menjadi dasar yuridis nasional kita mengikat seluruh warga Negara Indonesia ke dalam satu sistem pendidikan nasional.

Persoalan yang perlu dibahas adalah bagaimana cara pelaksanaannya agar pendidikan agama yang lebih berguna dalam mewujudkan generasi bangsa yang berkualitas unggul, lahiriah, dan batiniah sementara Orientasi pendidikan agama islam ini secara tidak langsung mengharuskan kita untuk menyelenggarakan proses pendidikan nasional yang konsisten dan secara integralistik menuju ke arah pencapaian tujuan akhir. Jalan ke tujuan akhir tersebut tidak lain adalah melalui proses pendidikan yang berorientasi kepada hubungan tiga arah yaitu hubungan anak didik dengan tuhan, dengan masyarakat dan dengan alam sekitarnya.

Hubungan dengan tuhan menghendaki adanya konsepsi ketuhanan yang telah mapan dan secara pasti dijabarkan dalam bentuk norma-norma ubudiyah mahdzab yang awajib ditaati oleh anak didik secara syar'i.

Hubungan dengan masyarakatnya memerlukan adanya aturan-aturan dan norma-norma yang mengarahkan proses hubungan antar sesama manusia bersifat lentur dalam konfigurasi rentangan tata nilainya, tapi tidak melanggar atau merusak prinsip-prinsip dasarnya yang absolute, dalam arti tidak cultural relativistik. Seluruh lapangan hidup manusia adalah merupakan arena di mana hubungan sosial dan inter personal terjadi sepanjang hayat, termasuk lapangan hidup iptek.

Hubungan dengan alam sekitar menurut adanya kaidak-kaidak yang mengatur dan mengarahkan kegiatan manusia didik dengan bekal ipteknya dalam penggalian, pemanfaatan, dan pengolahan kekayaan yang menyejahterahkan kesadaran terhadap bahaya arus balik sanksi alam, akibat pengurasan habis-habisan terhadap kekayaan alam melebihi kapasitas alamiahnya.

2) Pendidikan Agama Islam Pada Sekolah Umum

Secara kultur, pendidikan pada umumnya berada dalam lingkup peran, fungsi dan tujuan yang tidak berbeda. Semuanya hidup dalam upaya yang bernaksud mengangkat dan menegakkan martabat manusia melalui transmisi yang dimilikinya, terutama dalam bentuk *transfer of knowledge* dan *transfer of values*. Dalam hal ini secara jelas juga menjadi sasaran jangkauan pendidikan islam, merupakan bagian dari system pendidikan nasional, sekalipun dalam kehidupan bangsa Indonesia tampak sekali eksistensinya secara cultural. Tapi secara kuat ia telah berusaha untuk mengambil peran yang kompetitif dalam aturan sosiologis bangsa, walaupun tetap saja tidak mampu menyamai pendidikan umum yang ada dengan otonomi dan dukungan yang lebih luas, dalam mewujudkan tujuan pendidikan secara nyata.

Sebagai pendidikan yang berlabel agama, maka pendidikan islam memiliki transmisi spritual yang lebih nyata dalam proses pengajarannya dibanding dengan

pendidikan umum, sekalipun lembaga ini juga memiliki muatan serupa. Kejelasannya terletak pada keinginan pendidikan islam untuk mengembangkan keseluruhan aspek dalam diri anak didik secara berimbang, baik aspek intelektual, imajinasi dan keilmiahan, kultural serta kepribadian.

Antara ilmu pengetahuan dan pendidikan islam tidak dapat dipisahkan, karena perkembangan masyarakat islam, serta tuntutan dalam membangun manusia seutuhnya (jasmani dan rohani) sangat ditentukan oleh kualitas dan kuantitas ilmu pengetahuan yang dicerna melalui proses pendidikan. Proses pendidikan tidak hanya menggali dan mengembangkan sains, tetapi juga, lebih penting lagi yaitu dapat menemukan konsepsi baru ilmu pengetahuan yang utuh, sehingga dapat membangun masyarakat Islam sesuai dengan keinginan dan kebutuhan yang diperlukan.

3) Pendidikan Agama Dilembaga Sekolah

Sebagai Manusia yang beriman dan bertaqwa terhadap tuhan yang maha esa kita berlandaskan pada sila pertama pancasila. Manusia beriman dan bertaqwa terbentuk melakukan proses kehidupan dan proses pendidikan, khususnya kehidupan beragama dan pendidikan agama. Proses pendidikan itu berlangsung seumur hidup manusia baik dilingkungan keluarga, di lingkungan sekolah dan di masyarakat.

Keimanan dan ketakwaan tidaklah dapat terwujud tanpa agama. Hanya agamalah yang dapat menuntun manusia menjadi manusia yang bertaqwa terhadap tuhan yang maha Esa. Hal ini tertuang dengan jelas dalam tujuan pendidikan nasional, mempunyai makna yang dalam bagi pembentukan manusia Indonesia seutuhnya.

Manusia yang bertaqwa adalah manusia yang secara optimal menghayati dan mengamalkan ajaran agamanya dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam kehidupan

pribadi maupun dalam kehidupan masyarakat. Menghayalkan agama itu juga dibina dan dituntun sendiri mungkin melalui proses pendidikan yang juga diperankan oleh pendidikan agama dalam hubungan ini pendidikan agama berfungsi sebagai usaha membina kehidupan beragama melalui pendidikan, disinilah letak fungsi yang dijalankan pendidikan agama dalam pembangunan manusia Indonesia seutuhnya dan masyarakat Indonesia seluruhnya.

Selanjutnya dapat diungkapkan bahwa dalam rangka pembangunan manusia seutuhnya (insane pancasila) dan masyarakat Indonesia seluruhnya (masyarakat pancasila), maka pendidikan agama berfungsi: Dalam aspek individual adalah untuk membentuk manusia yang percaya dan bertaqwa terhadap tuhan yang maha esa. Membina warga negara Indonesia menjadi warga Negara yang baik sekaligus ummat yang taat menjalankan agamanya.

4) Pentingnya Pendidikan Agama Islam Bagi Peserta Didik

Setiap bayi yang baru lahir adalah makhluk Allah swt yang tidak berdaya dan senantiasa memerlukan pertolongan untuk dapat melangsungkan hidupnya di dunia ini. Maha bijaksana Allah swt yang telah menganugrahkan rasa kasih sayang kepada semua ibu dan bapak untuk memelihara anaknya dengan baik tanpa mengharapkan imbalan apapun.

Manusia lahir tidak mengetahui sesuatu apapun, tetapi dia anugrahi oleh Allah swt pancaindra, pikiran, dan rasa sebagai modal untuk menerima ilmu pengetahuan, memiliki keterampilan dan mendapatkan sikap tertentu melalui proses kematangan dan belajar terlebih dahulu. Mengenai pentingnya belajar menurut ahli yang beranggapan bahwa anak manusia tumbuh dan berkembang, baik pikiran, rasa, kemauan, sikap dan tingkah lakunya. Dengan demikian sangat vital adanya faktor

belajar.³⁰

Jadi pendidikan agama islam adalah ikhtiar manusia dengan jalan bimbingan dan pimpinan untuk membantu dan mengarahkan fitrah agama si anak didik menuju terbentuknya kepribadian utama sesuai dengan ajaran agama. Oleh karena itu masalah akhlak atau budi pekerti merupakan salah satu pokok ajaran islam yang harus diutamakan dalam pendidikan agama islam untuk ditanamkan atau diajarkan kepada anak didik.

Dengan melihat arti pendidikan islam dan ruang lingkupnya, sudah jelas bahwa dengan pendidikan islam, kita berusaha untuk membentuk manusia yang berkepribadian kuat dan baik (berakhlakul karimah) berdasarkan pada ajaran agama islam. Oleh karena itu, pendidikan islam sangat penting sebab dengan pendidikan islam, orang tua atau guru berusaha secara sadar memimpin dan mendidik anak diarahkan kepada perkembangan jasmani dan rohani sehingga mampu membentuk kepribadian yang utama yang sesuai dengan ajaran agama islam.

Pendidikan agama Islam hendaknya ditanamkan sejak kecil, sebab pendidikan pada masa kanak-kanak merupakan dasar yang menentukan untuk pendidikan selanjutnya. Sebagaimana menurut pendapat bahwa: “pada umumnya agama seseorang ditentukan oleh pendidikan, pengalaman dan latihan yang dilaluinya sejak sejak kecil”.³¹

Oleh karena itu dalam mewujudkan Tujuan Pendidikan nasional, pendidikan agama islam di sekolah memegang peranan yang sangat penting. Oleh karena itu

³⁰ Sunarto dan Agung Hartono, *Perkembangan Peserta didik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1999), hlm: 239-240

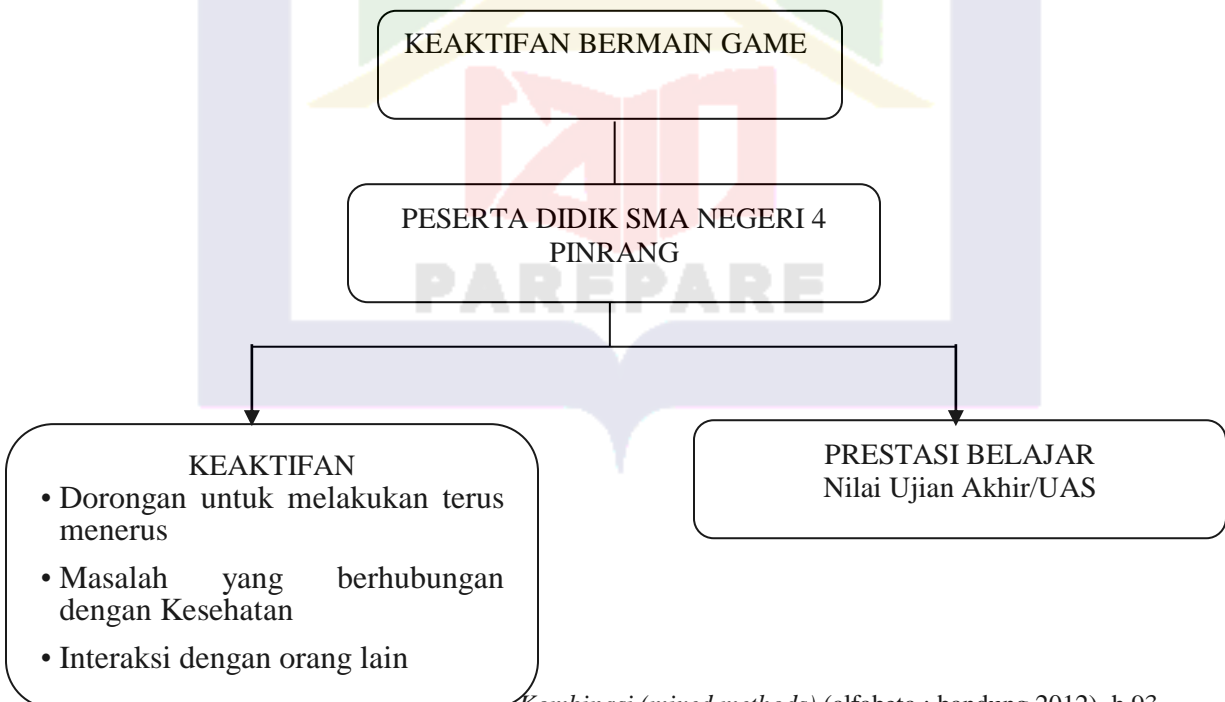
³¹ Mohammad Ali dan Mohammad Asrori, *Perkembangan Pendidikan Religius Peserta Didik*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), hlm: 16-18

pendidikan agama islam di Indonesia dimaksudkan ke dalam kurikulum nasional yang wajib diikuti oleh semua anak didik mulai dari SD sampai dengan perguruan tinggi. Pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada tuhan yang maha esa, berahlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

C. Kerangka Pikir

Uma Sekaran dalam Sugiyono *business research* mengemukakan bahwa, kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah didefinisikan sebagai masalah yang penting.³²

Untuk memudahkan penelitian ini penulis membuat skema kerangka pikir sebagai berikut:



D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian, telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan.³³ Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian.

Adapun hipotesis penelitian dalam penelitian ini yaitu:

H_0 = Keaktifan bermain game tidak berpengaruh terhadap prestasi belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan agama islam kelas XI di SMA Negeri 4 Pinrang.

H_1 = Keaktifan bermain game berpengaruh terhadap prestasi prestasi belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan agama islam kelas XI di SMA Negeri 4 Pinrang.

E. Definisi Operasional Variabel

1. Keaktifan Bermain *Game Online*

Keaktifan Bermain *Game online* yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah seberapa sering atau seberapa aktif peserta didik dalam bermain *game online* selama 24 jam. Adapun yang menjadi acuan masalah adalah dorongan untuk melakukan secara terus-menerus, masalah yang berhubungan dengan kesehatan dan interaksi

³³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi (mixed methods)* (alfabeta : bandung 2012), h. 99

dengan orang lain.

2. Prestasi Belajar

Prestasi belajar yang dimaksudkan pada penelitian ini adalah dilihat dari nilai Ujian Akhir Sekolah peserta didik.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat menganalisis keterangan mengenai apa yang ingin kita ketahui.³⁴

Penelitian ini merupakan jenis penelitian assosiasif kuantitatif dengan desain penelitian yaitu kuantitatif korelasional yang menguji hubungan dua variabel yaitu:

1. Variabel bebas (independen variabel) adalah variabel tunggal yang tidak dipengaruhi variabel lain. Dalam hal ini, peneliti menjadikan *Game Online (Frame Pre Second)* sebagai variabel bebas yang diberi simbol X.
2. Variabel terikat (dependen variabel) adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat adanya variabel bebas. Dalam hal ini variabel terikat adalah prestasi belajar yang diberi simbol Y.



Keterangan:

X = *Game Online*

Y = Prestasi Belajar

³⁴ H. Moh. Kasiram, *Metodologi Penelitian Kualitatif-Kuantitatif* (Cet. II; Malang: UIN MALIKI PRESS (Anggota IKAPI)), h.172.

B. Lokasi dan waktu penelitian

1. Lokasi

Sesuai dengan judul yang peneliti angkat, penelitian ini akan dilaksanakan di SMA Negeri 4 Pinrang.

2. Waktu penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan setelah proposal diseminarkan dan sudah mendapatkan surat izin penelitian selama kurang lebih satu bulan.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk mempelajari dan kemudian di tarikkesimpulannya.³⁵ Populasi pada penelitian ini seluruh peserta didik kelas XI di SMA Negeri 4 Pinrang.

Tabel 3.1 Data Populasi Siswa Kelas XI SMAN 4 Pinrang

Kelas	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
XI IPA 1	10	19	29
XI IPA 2	10	22	32
XI IPA 3	9	22	31
XI IPS 1	11	18	29
XI IPS 2	12	13	25
TOTAL			146

Sumber data : SMA Negeri 4 Pinrang Tahun 2021

2. Sampel

Sampel adalah sebagai bagian dari populasi.³⁶ Sampel adalah bagian populasi

³⁵ Sugiyono, Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods) (Alfabeta : Bandung 2012),

³⁶ Margono, Metodologi Penelitian Pendidikan, h. 121.

yang ingin diteliti, oleh karena itu sampel harus dilihat sebagai praduga terhadap populasi bukan populasi itu sendiri.³⁷ Dalam penelitian ini teknik yang digunakan dalam menentukan sampel adalah teknik *random sampling*.

Kelas XI di SMA Negeri 4 Pinrang terdiri dari 5 kelas dengan jumlah total peserta didik 146 sehingga pengambilan sampel dalam penelitian ini harus *representative* agar hasil penelitian dapat digeneralisasikan dengan rumus dan perhitungan sederhana.

Adapun yang dijadikan sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI yang di ambil dari masing-masing kelas dengan menggunakan *random sampling*. *Random sampling* adalah teknik yang dilakukan secara acak.³⁸ Sementara dalam menentukan ukuran sampel peneliti menggunakan *Teknik Slovin* dengan taraf kesalahan 5%. Rumus Slovin untuk menentukan ukuran sampel adalah sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Keterangan:

n = Jumlah sampel

N = Jumlah Populasi

e^2 = error level (tingkat kesalahan).³⁹

Penyelesaian:

$$n = \frac{146}{1 + (146)(0,05)^2}$$

$$n = \frac{146}{1 + (146)(0,0025)^2}$$

³⁷ Bambang Prasetyo dan Lina Miftahul Jannah, *Metode Penelitian Kuantitatif: Teori dan Aplikasi* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014), h. 119.

³⁸ Bambang Prasetyo dan Lina Miftahul Jannah, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2014), h. 123.

³⁹ Syofian Siregar, *Statistika Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif dilengkapi dengan Perbandingan Perhitungan Manual dan SPSS Versi 17* (Cet; I Jakarta: Bumi Aksara, 2013)

$$n = \frac{146}{1 + 0,365}$$

$$n = \frac{146}{1,365}$$

$$n = 106$$

Jadi jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 106 peserta didik.

Tabel 3.2 Data Sampel Peserta Didik Kelas XI SMAN 4 Pinrang

Kelas	Populasi	Sampel
XI IPA 1	29	21
XI IPA 2	32	23
XI IPA 3	31	22
XI IPS 1	29	21
XI IPS 2	25	18
Jumlah	146	106

Sumber data : SMA Negeri 4 Pinrang

D. Teknik Pengumpulan dan Pengolahan Data

1. Kuesioner (Angket)

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.⁴⁰ Angket tersebut akan dibagikan dibawah arahan peneliti untuk diisi, kemudian digunakan untuk memperoleh keterangan tentang adakah pengaruh *game online* terhadap prestasi belajar peserta didik.

⁴⁰ Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R& D, h.199

2. Dokumentasi

Teknik pengumpulan data dengan dokumentasi ialah pengambilan data yang diperoleh melalui dokumen-dokumen. Keuntungan menggunakan dokumentasi ialah biayanya murah, waktu dan tenaga efisien.⁴¹ Selain melalui dokumen-dokumen juga dalam bentuk foto-foto.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar angket yang dijelaskan sebagai berikut

Kisi-Kisi Angket Variabel Penelitian

Variabel	Indikator	No. Item
Keaktifan Bermain <i>Game online</i> (X)	Dorongan untuk melakukan secara terus menerus	1,2,3,4,5 6,7,8,9,10
	Masalah yang berhubungan dengan Kesehatan	11,12,13,14, 15
	Interaksi dengan oranglain	16,17,18,19, 20

1) Uji Validitas Instrumen

Instrumen dalam penelitian ini menggunakan skala likert yaitu skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang tentang suatu objek atau fenomena tertentu.⁴²

⁴¹ Husaini usman dan purnomo setiady akbar, Metodologi Penelitian Sosial (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), h.69.

⁴² Syofan Siregar, Metode Penelitian Kuantitatif Dilengkapi dengan Perbandingan Perhitungan Manual dan Aplikasi SPSS, h, 25.

Pada instrument penelitian, peneliti melakukan uji validitas angket yang kemudian menjadi pra-syarat penggunaan instrument angket yang baik dan benar, validasi angket dilakukan agar supaya instrument dipastikan dapat digunakan serta hasil dinyatakan valid.

Suatu instrument dikatakan valid apabila dapat mengungkapkan data dari variabel yang telah di teliti secara tepat. Pengujian validitas setiap butir pertanyaan digunakan dengan menganalisis item, yaitu dengan mengkolerasikan skor setiao butir pertanyaan dengan skor total yang merupakan jumlah skor butir pernyataan, menggunakan aplikasi IBM Statistik SPSS 21.

Ringkasan Hasil Uji Validitas			
No. Soal	R_{xy}	r_{tabel}	Status
1	0.3800858	0.279	valid
2	0.3807457	0.279	valid
3	0.4320834	0.279	valid
4	0.4245875	0.279	valid
5	0.0009945	0.279	tidak valid
6	0.2801652	0.279	valid
7	0.1098605	0.279	tidak valid
8	0.2957718	0.279	valid
9	0.3461592	0.279	valid
10	0.3174941	0.279	valid
11	0.4341385	0.279	valid
12	0.3360829	0.279	valid
13	0.5217884	0.279	valid
14	0.3642521	0.279	valid
15	0.3458597	0.279	valid

16	0.5506039	0.279	valid
17	0.5972368	0.279	valid
18	0.595304	0.279	valid
19	0.1286114	0.279	tidak valid
20	0.1203184	0.279	tidak valid

. Adapun rumus bisa digunakan untuk uji validitas diatas konstruk dengan Teknik korelasi *product moment*, sebagai berikut;

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(n \sum x^2 - (\sum x)^2)(n \sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien Korelasi variabel X dan Y

n = Jumlah Responden

X = Skor item butir soal (jawaban responden)

Y = Skor total dari variabel.⁴³

Hasil uji validitas instrument, data bisa dikatakan valid bila nilai r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} , atau jika nilai sig.(2-tailed) < 0.05 maka instrument dapat dikatakan valid.⁴⁴

Jika nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ = Valid

Jika nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$ = Tidak Valid

Pengujian validitas tiap butir menggunakan rumus *Korelasi Pearson Product*

⁴³ Syofian Siregar, *Metode Penelitian Kuantitatif dilengkapi dengan perbandingan Perhitungan Manual & SPSS* (Jakarta: Prenada Media Group, 2014)

⁴⁴ Syofian Siregar *Statistika Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif dilengkapi dengan Perbandingan Perhitungan Manual dan SPSS Versi 17*

Moment dengan bantuan program IMB statistik SPSS 21 untuk menguji 20 item pernyataan mengenai keaktifan bermain game online terhadap prestasi peserta didik. Adapun ketentuannya yaitu jika r_{xy} lebih besar dari r_{tabel} maka item pernyataan tersebut dikatakan valid pada tingkat signifikan $\alpha=5\%$ $r_{tabel} = 0,279$.

2) Hasil Uji Reliabilitas Data

Dalam hal ini perlu dibedakan antara hasil penelitian yang valid dan reliable dengan instrument yang valid dan reliable. Instrument yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data itu valid. valid berarti dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur.⁴⁵ Sedangkan penjabaran Realibilitas yaitu seberapa reable suatu variabel dalam kaitannya penggunaan validasi instrument terlebih dahulu.

Adapun hasil analisis variabel adalah sebagai berikut:

Tabel : 3.3 Hasil Analisis Variabel Penelitian

Uraian	Skor
jumlah varians butir	14.64
variens total	42.79346939
r11	0.701751173
Reliabilitas	tinggi

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik analisis statistik deskriptif dan inferensial.

1. Analisis Statistika Deskriptif

Analisis Teknik statistika deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan perhatian

⁴⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, h.172-173.

orang tua dan hasil pembelajaran yang akan diteliti nantinya pada penelitian ini. Adapun pendeskripsian yang digunakan adalah tabel distribusi frekuensi, rata-rata, standar deviasi dan persentase.

2. Analisis Inferensial

a. Uji Prasyarat Analisis

Adapun uji prasyarat yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1) Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan yakni *Shapiro Wilk*.

Kriteria pengujian:

Menerima H_0 apabila nilai peluang $\text{sig } p \geq \alpha (\alpha = 0,05)$

2) Uji Linearitas

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel mempunyai hubungan yang linier secara signifikan atau tidak. Data yang baik seharusnya terdapat hubungan yang linear antara variabel dependent dengan variabel independent. Dalam pengujian ini digunakan alat bantu analisis SPSS dengan kriteria pengujian jika probabilitas *sig deviation linearity* > 0.05 , maka data mempunyai hubungan yang linear.

3) Uji Signifikan Koefisien Kolerasi

Uji signifikan merupakan prosedur yang digunakan untuk menguji kebenaran atau kesalahan dari hasil hipotesis. Jenis uji ini bertujuan untuk membandingkan apakah rata-rata sebuah populasi atau dua populasi memiliki

perbedaan secara signifikan. Hipotesis statistik untuk uji signifikan koefisien korelasi sebagai berikut:

$H_0: \rho = 0$ (tidak terdapat korelasi yang signifikan antar variabel)

$H_1: \rho \neq 0$ (terdapat korelasi yang signifikan antar variabel)

Uji signifikansi koefisien korelasi di peroleh dari table *correlations* melalui aplikasi IBM Statistik SPSS 21. Kriteria pengujian yaitu, jika nilai $\text{sig} < 0,05$ H_0 ditolak dan H_1 diterima jika nilai $\text{sig} > 0,05$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak.⁴⁶

Untuk mengetahui tingkat korelasi dan kekuatan hubungan antara kedua variabel, maka digunakan interpretasi koefisien korelasi dari Sugiyono, sebagai berikut:

Tabel 3.3: Pedoman untuk memberi interpretasi terhadap Koefisien Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00-0,199	Sangat Rendah
0,20-0,399	Rendah
0,40-0,599	Sedang
0,60-0,799	Kuat
0,80-1,000	Sangat Kuat ⁴⁷

3. Analisis Hipotesis

Analisis hipotesis digunakan untuk menguji hipotesis penelitian. Untuk keperluan tersebut hubungan antara satu variabel bebas dengan variabel terikat dianalisis dengan menggunakan analisis regresi linear sederhana. Adapun hipotesis

⁴⁶ Kadir, *Statistika Terapan* (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2016)

⁴⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.

statistik yang diajukan pada penelitian ini adalah:

- I. $H_0: \mu \geq 75\%$
 $H_1: \mu \leq 75\%$
- II. $H_0: \mu \geq 86\%$
 $H_1: \mu \leq 85\%$

Uji Statistik yang digunakan yaitu Uji T dengan rumus:

$$t_{hitung} = \frac{\bar{x} - \mu_0}{s/\sqrt{n}}$$

Kriteria pengujian yaitu:

Jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.⁴⁸

Kriteria pengujian menggunakan aplikasi SPSS 21 terdapat pada tabel One Sampel Test yaitu:

Jika nilai sig $\leq 0,05$ maka H_0 ditolak.

- III. $H_0: \mu : \beta = 0$
 $H_1: \mu : \beta \neq 0$

Uji statistik yang digunakan yaitu: Uji F dengan rumus:

$$F = \frac{R^2/(k-1)}{1-R^2/(n-k)}$$

Kriteria pengujian yaitu:

Jika nilai $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka H_0 ditolak artinya terdapat pengaruh antara variabel X dan Y.

Kriterian pegujian menggunakan aplikasi IBM Statistik SPSS 21 terdapat pada tabel ANOVA yaitu:

⁴⁸ Syofian Siregar, *Statistika Deskriptif untuk Penelitian Dilengkapi Perhitungan Manual dan Aplikasi SPSS Versi 17* (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2010)

Jika nilai sig $\leq 0,05$ maka H_0 ditolak.

1. Regresi Linear Sederhana

Tujuan utama dari penggunaan analisis regresi ini adalah untuk meramalkan dan memperkirakan nilai dari suatu variabel dalam hubungannya dengan variabel yang lain yang diketahui melalui persamaan garis regresinya. Untuk regresi linear sederhana, yaitu regresi linear yang hanya melibatkan dua variabel (Variabel X dan Y), persamaan garis regresinya dapat di tulis dalam bentuk sebagai berikut:

$$Y = \alpha + b \cdot X$$

Keterangan:

\bar{Y} = variabel terikat

X = variabel bebas

α = konstanta

b = koefisien regresi

Adapun untuk mengetahui kontribusi yang diberikan oleh sebuah variabel atau lebih X (bebas) terhadap Y (terikat) dengan menggunakan rumus Koefisien Determinasi.⁴⁹

⁴⁹ Syofi Syofian Siregar, *Metode Penelitian Kuantitatif dilengkapi dengan Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS*.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Deskripsi hasil penelitian ini menggambarkan mengenai berbagai temuan yang didapatkan dilokasi penelitian, yaitu olahan data dan informasi melalui kuesioner yang diberikan kepada responden serta dokumen.

1. Keaktifan Bermain Game *Online*

Deskripsi data yang disajikan dalam bagian ini meliputi data variabel Game Online dan prestasi belajar peserta didik (Y). Adapun nilai-nilai yang disajikan diolah dari data mentah dengan menggunakan teknik analisis deskriptif yaitu nilai rata-rata, median, modus, varians, dan standar deviasi. Untuk memperoleh gambaran tentang hasil yang diperoleh melalui penelitian ini, dikemukakan pula distribusi hasil angket.

Peneliti membagikan item pertanyaan kepada responden kelas XI yang berjumlah 106 siswa, pada penelitian ini penulis menjadikan angket sebagai alat pengumpulan data guna untuk mengambil respond serta tanggapan yang disusun sebagai data pada variable keaktifan bermain game online.

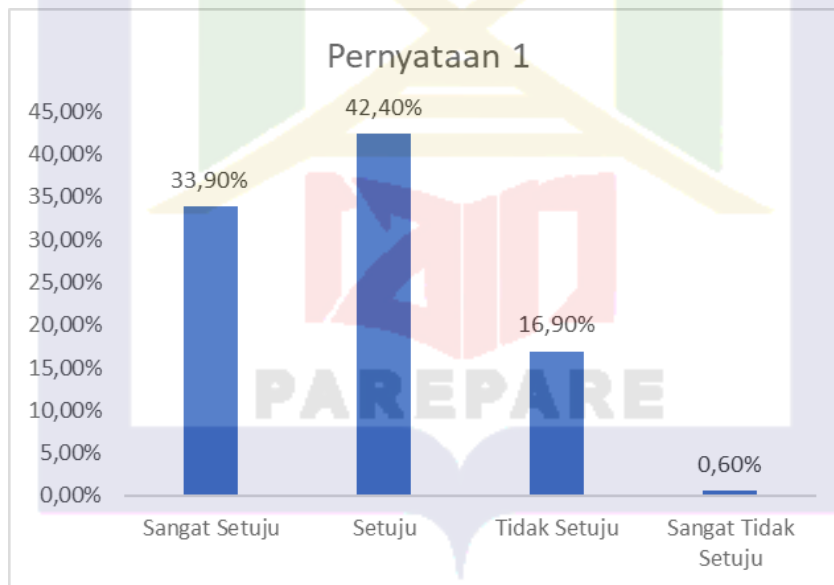
Berikut hasil penyebaran data yang didapatkan oleh penulis dijabarkan dalam bentuk tabel dibawah ini:

Tabel 4.1 Saya bolos sekolah untuk bermain *game online*

No Item Pernyataan	Alternatif jawaban	Frekuensi	Presentase
1	Sangat Setuju	36	33,9%
	Setuju	45	42,4%

	Tidak Setuju	18	16,9%
	Sangat Tidak Setuju	7	0,6%
Jumlah		106	100%

Berdasarkan pada tabel 4.1 menunjukkan bahwa dari 106 responden yang memberikan jawaban terhadap angket variabel keaktifan bermain *game online* (X) pada pernyataan nomor 1 bahwa “Saya bolos sekolah untuk bermain *game online*” terdapat 36 atau 33,9% mengatakan Sangat Setuju, 45 responden atau 42,4% mengatakan Setuju, 18 responden atau 16,9% mengatakan tidak setuju dan 7 responden atau 0,6% megatakan sangat tidak setuju. Selanjutnya, setelah data dalam bentuk tabel distribusi frekuensi, Langkah selanjutnya adalah penyajian data dalam bentuk histogram. Adapun bentuk histogram sebagai berikut:

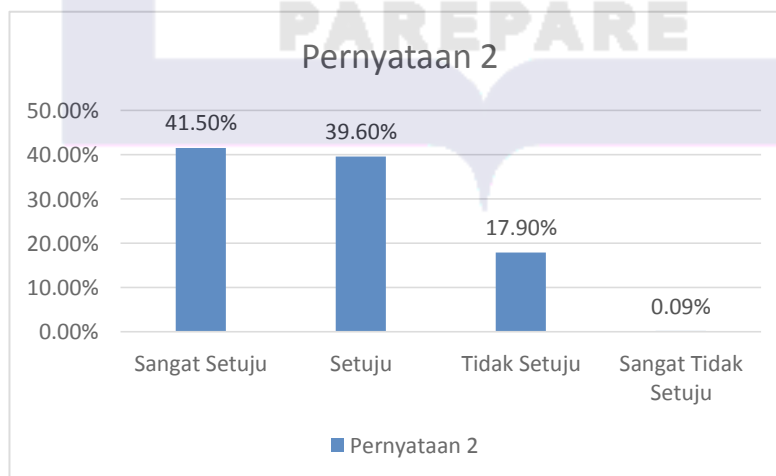


Gambar 4.1 Histogram Item Pernyataan 1

Tabel 4.2 Saya merasa gelisah Ketika tidak bermain *game online* dalam sehari.

No Item Pernyataan	Alternatif jawaban	Frekuensi	Presentase
2	Sangat Setuju	44	41,5%
	Setuju	42	39,6%
	Tidak Setuju	19	17,9%
	Sangat Tidak Setuju	1	0,09%
Jumlah		106	100%

Berdasarkan pada tabel 4.2 menunjukkan bahwa dari 106 responden yang memberikan jawaban terhadap angket variabel keaktifan bermain *game online* (X) pada pernyataan nomor 2 bahwa “saya merasa gelisah Ketika tidak bermain *game online* dalam sehari” terdapat 44 responden atau 41,5% mengatakan sangat setuju, 42 responden atau 39,6% mengatakan setuju, 19 responden atau 17,9% mengatakan bahwa tidak setuju dan 1 responden atau 0,09% yang mengatakan sangat tidak setuju. Selanjutnya, setelah data dalam bentuk tabel distribusi frekuensi, Langkah berikutnya adalah penyajian data dalam bentuk histogram. Adapun bentuk histogram sebagai berikut:



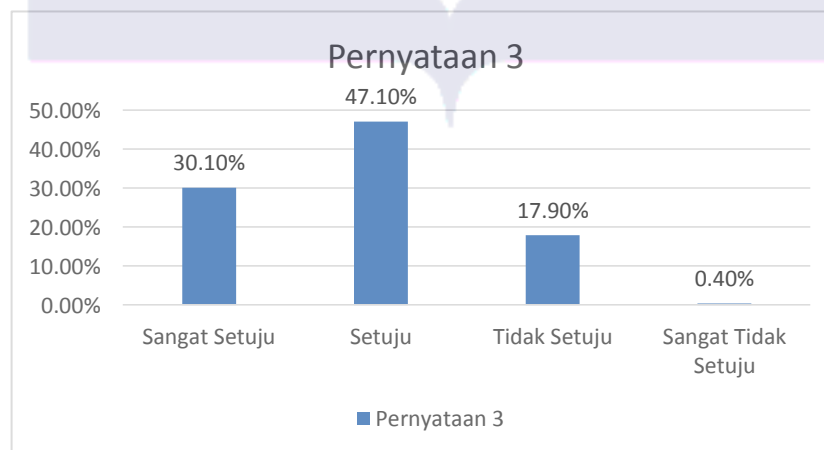
Gambar 4.2 Histogram Item Pernyataan 2

Tabel 4.3. Saya enggan untuk meninggalkan permainan *game online*

No Item Pernyataan	Alternatif jawaban	Frekuensi	Presentase
3	Sangat Setuju	32	30,1%
	Setuju	50	47,1%
	Tidak Setuju	19	17,9%
	Sangat Tidak Setuju	15	0,4%
Jumlah		106	100%

Berdasarkan pada tabel 4.3 menunjukkan bahwa dari 106 responden yang memberikan jawaban terhadap angket variabel keaktifan bermain *game online* (X) pada pernyataan nomor 3 bahwa “saya enggan untuk meninggalkan permainan *game online*”. Terdapat 32 responden atau 30,1% mengatakan bahwa sangat setuju, 50 responden atau 47,1% menyatakan bahwa setuju, 19 responden atau 17,9% menyatakan tidak setuju dan 15 responden atau 0,4% menyatakan sangat tidak setuju. Selanjutnya, setelah data dalam bentuk tabel distribusi frekuensi, Langkah berikutnya adalah penyajian data dalam bentuk histogram.

Adapun bentuk histogram sebagai berikut:

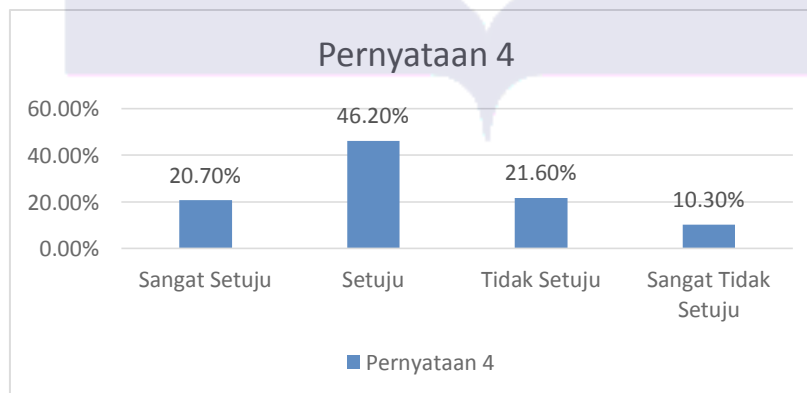


Gambar 4.3 Histogram Item Pernyataan 3

Tabel 4.4 Setiap bangun pagi hal yang pertama kali terpikirkan adalah *game online*

No Item Pernyataan	Alternatif jawaban	Frekuensi	Presentase
4	Sangat Setuju	22	20,7%
	Setuju	49	46,7%
	Tidak Setuju	23	21,6%
	Sangat Tidak Setuju	11	10,3%
Jumlah		106	100%

Berdasarkan pada tabel 4.4 menunjukkan bahwa dari 106 responden yang memberikan jawaban terhadap angket variabel keaktifan bermain *game online* (X) pada pernyataan nomor 4 “setiap bangun pagi hal yang pertama kali terpikirkan adalah *game online*” terdapat 22 reponden atau 20,7% mengatakan bahwa sangat setuju, 49 responden atau 46,7% mengatakan bahwa setuju, 23 responden atau 21,6% mengatakan bahwa tidak setuju dan 11 responden atau 10,3% mengatakan bahwa sangat tidak setuju. Selankutnya, setelah data dalam bentuk tabel distribusi frekuensi, Langkah berikutnya adalah penyajian data dalam bentuk histogram. Adapun bentuk histogram sebagai berikut:

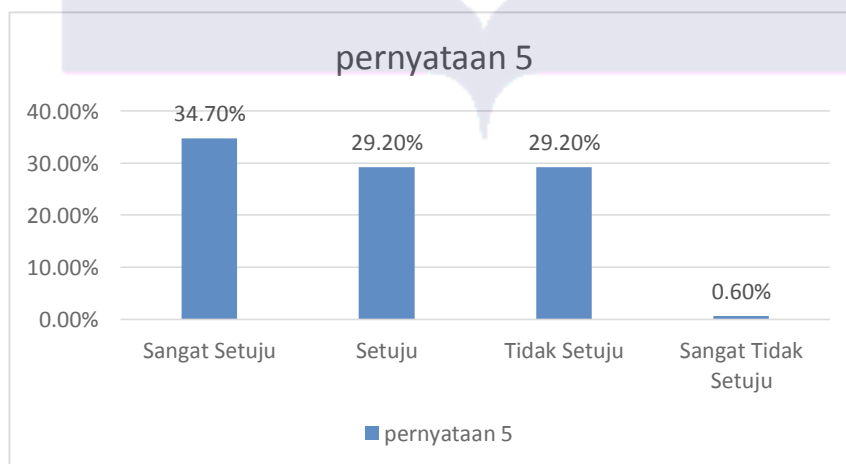


Gambar 4.4 Histogram Item Pernyataan 4

Tabel 4.5 saya sulit berkonsentrasi dikelas karena mengingat *game online*

No Item Pernyataan	Alternatif jawaban	Frekuensi	Presentase
5	Sangat Setuju	37	34,7% %
	Setuju	31	29,2% %
	Tidak Setuju	31	29,2% %
	Sangat Tidak Setuju	7	0,65%
Jumlah		106	100%

Berdasarkan pada tabel 4.5 menunjukkan bahwa dari 106 responden yang memberikan jawaban terhadap angket variabel keaktifan bermain *game online* (X) pada pernyataan nomor 5 “saya sulit berkonsentrasi dikelas karena mengingat *game online*” terdapat 37 reponden atau 34,7% mengatakan bahwa sangat setuju, 31 responden atau 29,2% mengatakan bahwa setuju, 31 responden atau 29,2% mengatakan bahwa tidak setuju dan 7 responden atau 0,65% mengatakan bahwa sangat tidak setuju. Selanjutnya, setelah data dalam bentuk tabel distribusi frekuensi, Langkah berikutnya adalah penyajian data dalam bentuk histogram. Adapun bentuk histogram sebagai berikut:

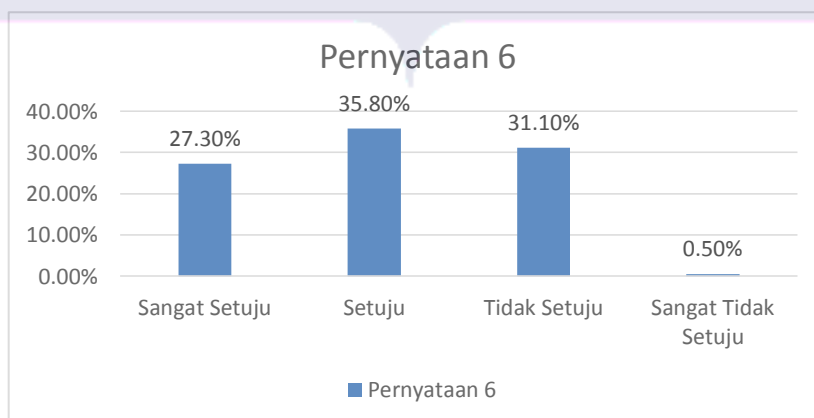


Gambar 4.5 Histogram Item Pernyataan 5

Tabel 4.6 Saya suka menceritakan permasalahan saya pada teman didalam *game online*

No Item Pernyataan	Alternatif jawaban	Frekuensi	Presentase
6	Sangat Setuju	29	27,3% %
	Setuju	38	35,8% %
	Tidak Setuju	33	31,1% %
	Sangat Tidak Setuju	6	0,5%
Jumlah		106	100%

Berdasarkan pada tabel 4.6 menunjukkan bahwa dari 106 responden yang memberikan jawaban terhadap angket variabel keaktifan bermain *game online* (X) pada pernyataan nomor 6 “saya suka menceritakan permasalahan saya pada teman didalam *game online*” terdapat 29 reponden atau 27,3% mengatakan bahwa sangat setuju, 38 responden atau 35,8% mengatakan bahwa setuju, 33 responden atau 31,1% mengatakan bahwa tidak setuju dan 6 responden atau 0,5% mengatakan bahwa sangat tidak setuju. Selanjutnya, setelah data dalam bentuk tabel distribusi frekuensi, Langkah berikutnya adalah penyajian data dalam bentuk histogram. Adapun bentuk histogram sebagai berikut;

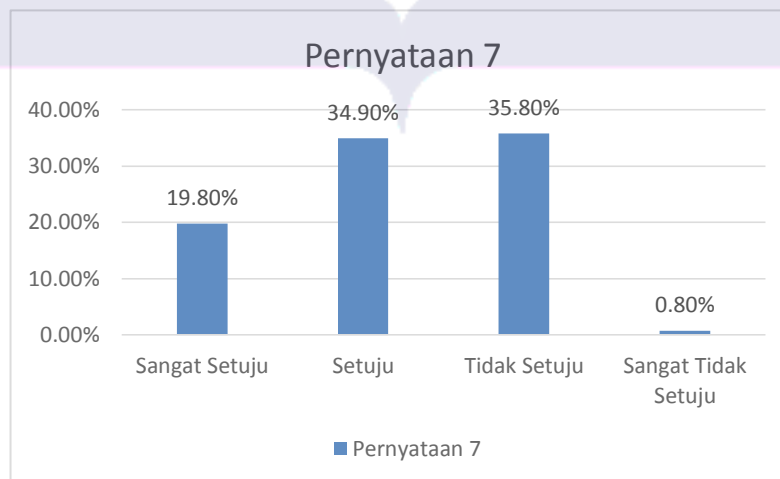


Gambar 4.6 Histogram Item Pernyataan 6

Tabel 4.7 Saya tidak dapat menunda keinginan saya untuk bermain *game online*

No Item Pernyataan	Alternatif jawaban	Frekuensi	Presentase
7	Sangat Setuju	21	19,8%
	Setuju	37	34,9%
	Tidak Setuju	38	35,8%
	Sangat Tidak Setuju	9	0,8%
Jumlah		106	100%

Berdasarkan pada tabel 4.7 menunjukkan bahwa dari 106 responden yang memberikan jawaban terhadap angket variabel keaktifan bermain *game online* (X) pada pernyataan nomor 7 “saya tidak dapat menunda keinginan saya untuk bermain *game online*” terdapat 21 reponden atau 19,8% mengatakan bahwa sangat setuju, 37 responden atau 34,9% mengatakan bahwa setuju, 38 responden atau 35,8% mengatakan bahwa tidak setuju dan 9 responden atau 0,8% mengatakan bahwa sangat tidak setuju. Selanjutnya, setelah data dalam bentuk tabel distribusi frekuensi, Langkah berikutnya adalah penyajian data dalam bentuk histogram. Adapun bentuk histogram sebagai berikut;

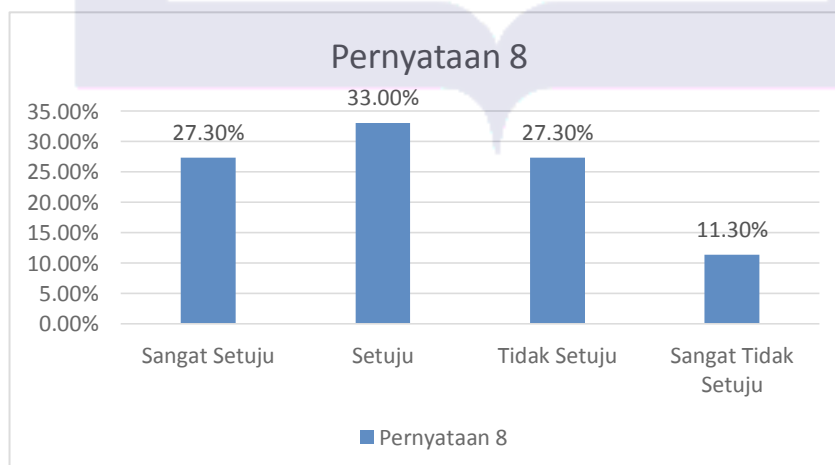


Gambar 4.7 Histogram Item Pernyataan 7

Tabel 4.8 kecanduan waktu bermain *game online* meningkat dari waktu ke waktu

No Item Pernyataan	Alternatif jawaban	Frekuensi	Presentase
8	Sangat Setuju	29	27,3%
	Setuju	35	33,0%
	Tidak Setuju	29	27,3%
	Sangat Tidak Setuju	12	11,3%
Jumlah		106	100%

Berdasarkan pada tabel 4.8 menunjukkan bahwa dari 106 responden yang memberikan jawaban terhadap angket variabel keaktifan bermain *game online* (X) pada pernyataan nomor 8 “kecanduan waktu bermain *game online* meningkat dari waktu ke waktu” terdapat 29 reponden atau 27,3% mengatakan bahwa sangat setuju, 35 responden atau 33,0% mengatakan bahwa setuju, 29 responden atau 27,3% mengatakan bahwa tidak setuju dan 12 responden atau 11,3% mengatakan bahwa sangat tidak setuju. Selanjutnya, setelah data dalam bentuk tabel distribusi frekuensi, Langkah berikutnya adalah penyajian data dalam bentuk histogram. Adapun bentuk histogram sebagai berikut;

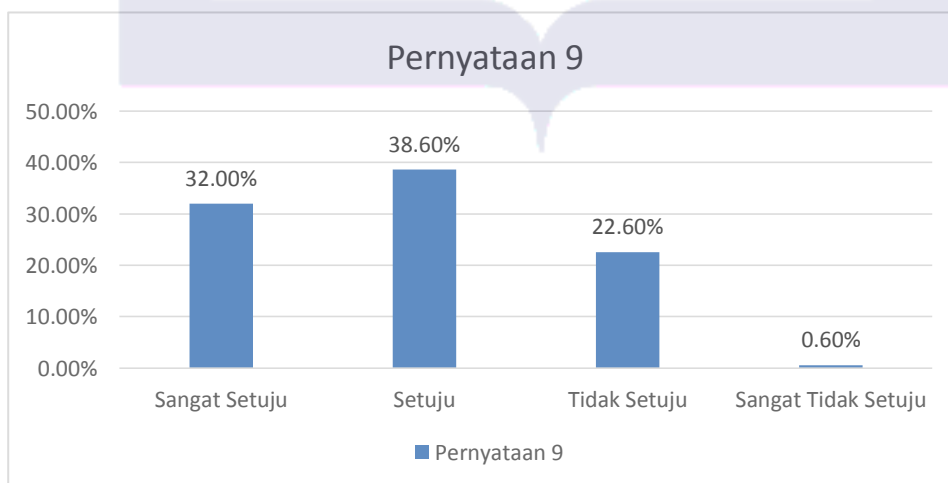


Gambar 4.8 Histogram Item Pernyataan 8

Tabel 4.9 Saya lupa waktu Ketika bermain *game online*

No Item Pernyataan	Alternatif jawaban	Frekuensi	Presentase
9	Sangat Setuju	34	32,0%
	Setuju	41	38,6%
	Tidak Setuju	24	22,6%
	Sangat Tidak Setuju	7	0,6%
Jumlah		106	100%

Berdasarkan pada tabel 4.9 menunjukkan bahwa dari 106 responden yang memberikan jawaban terhadap angket variabel keaktifan bermain *game online* (X) pada pernyataan nomor 9 “saya lupa waktu Ketika bermain *game online*”terdapat 34 reponden atau 32,0% mengatakan bahwa sangat setuju, 41 responden atau 38,6% mengatakan bahwa setuju, 24 responden atau 22,6% mengatakan bahwa tidak setuju dan 7 responden atau 0,6% mengatakan bahwa sangat tidak setuju. Selanjutnya, setelah data dalam bentuk tabel distribusi frekuensi, Langkah berikutnya adalah penyajian data dalam bentuk histogram. Adapun bentuk histogram sebagai berikut;

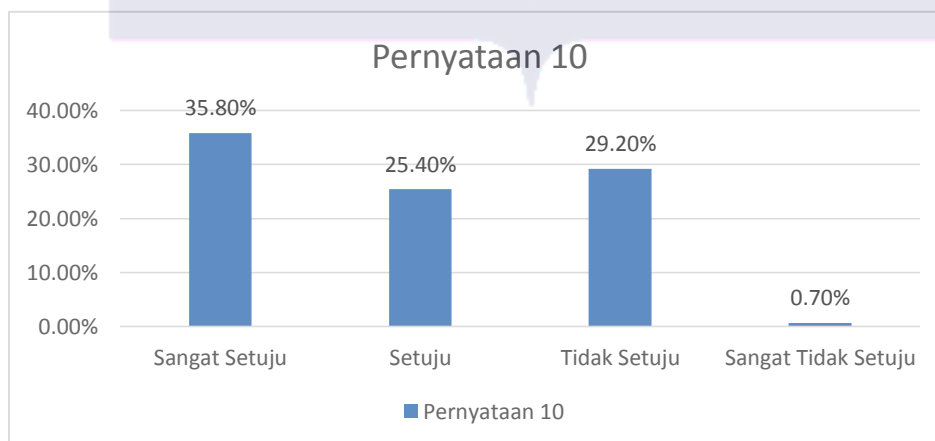


Gambar 4.9 Histogram Item Pernyataan 9

Tabel 4.10 Saya bermain *game online* sampai larut malam

No Item Pernyataan	Alternatif jawaban	Frekuensi	Presentase
10	Sangat Setuju	38	35,8%
	Setuju	27	25,4%
	Tidak Setuju	31	29,2%
	Sangat Tidak Setuju	8	0,7%
Jumlah		106	100%

Berdasarkan pada tabel 4.10 menunjukkan bahwa dari 106 responden yang memberikan jawaban terhadap angket variabel keaktifan bermain *game online* (X) pada pernyataan nomor 10 “saya bermain *game online* sampai larut malam” terdapat 38 reponden atau 35,8% mengatakan bahwa sangat setuju, 27 responden atau 25,4% mengatakan bahwa setuju, 31 responden atau 29,2% mengatakan bahwa tidak setuju dan 8 responden atau 0,7% mengatakan bahwa sangat tidak setuju. Selanjutnya, setelah data dalam bentuk tabel distribusi frekuensi, Langkah berikutnya adalah penyajian data dalam bentuk histogram. Adapun bentuk histogram sebagai berikut

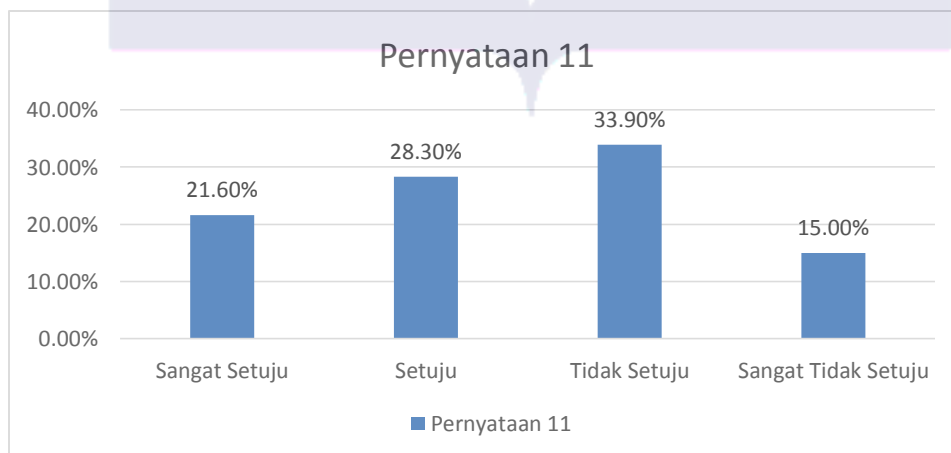


Gambar 4.10 Histogram Item Pernyataan 10

Tabel 4.11 Saya bermain *game online* sampai lupa waktu untuk makan

No Item Pernyataan	Alternatif jawaban	Frekuensi	Presentase
11	Sangat Setuju	23	21,6%
	Setuju	30	28,3%
	Tidak Setuju	36	33,9%
	Sangat Tidak Setuju	16	15,0%
Jumlah		106	100%

Berdasarkan pada tabel 4.11 menunjukkan bahwa dari 106 responden yang memberikan jawaban terhadap angket variabel keaktifan bermain *game online* (X) pada pernyataan nomor 11 “saya bermain *game online* sampai lupa waktu untuk makan” terdapat 23 reponden atau 21,6% mengatakan bahwa sangat setuju, 30 responden atau 28,3% mengatakan bahwa setuju, 36 responden atau 33,9% mengatakan bahwa tidak setuju dan 16 responden atau 15,0% mengatakan bahwa sangat tidak setuju. Selanjutnya, setelah data dalam bentuk tabel distribusi frekuensi, Langkah berikutnya adalah penyajian data dalam bentuk histogram. Adapun bentuk histogram sebagai berikut:



Gambar 4.11 Histogram Item Pernyataan 11

Tabel 4.12 Saya tidak bisa menjaga Kesehatan saya Ketika bermain *game online*

No Item Pernyataan	Alternatif jawaban	Frekuensi	Presentase
12	Sangat Setuju	23	21,6%
	Setuju	39	27,3%
	Tidak Setuju	30	28,3%
	Sangat Tidak Setuju	21	19,8%
Jumlah		106	100%

Berdasarkan pada tabel 4.12 menunjukkan bahwa dari 106 responden yang memberikan jawaban terhadap angket variabel keaktifan bermain *game online* (X) pada pernyataan nomor 12 “saya tidak bisa menjaga Kesehatan saya Ketika bermain *game online*” terdapat 23 reponden atau 21,6% mengatakan bahwa sangat setuju, 39 responden atau 27,3% mengatakan bahwa setuju, 30 responden atau 28,3% mengatakan bahwa tidak setuju dan 21 responden atau 19,8% mengatakan bahwa sangat tidak setuju. Selanjutnya, setelah data dalam bentuk tabel distribusi frekuensi, Langkah berikutnya adalah penyajian data dalam bentuk histogram. Adapun bentuk histogram sebagai berikut:



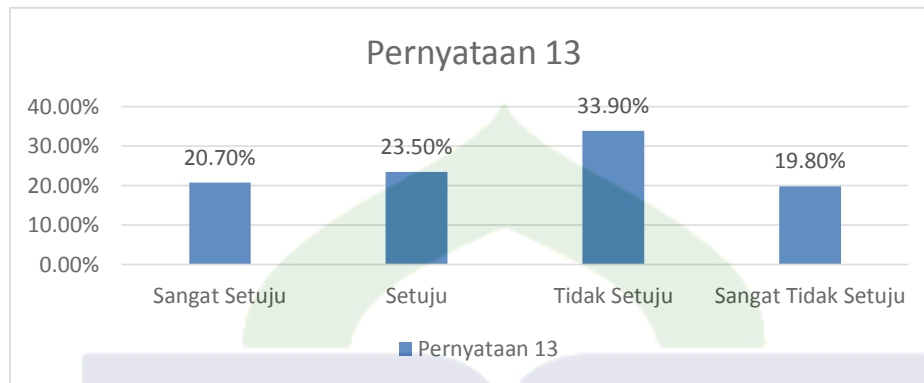
Gambar 4.12 Histogram Item Pernyataan 12

Tabel 4.13 Saya tidak menjaga asupan makanan Ketika bermain *game online*

No Item Pernyataan	Alternatif jawaban	Frekuensi	Presentase
13	Sangat Setuju	22	20,7%
	Setuju	25	23,5%
	Tidak Setuju	36	33,9%
	Sangat Tidak Setuju	21	19,8%
Jumlah		106	100%

Berdasarkan pada tabel 4.13 menunjukkan bahwa dari 106 responden yang memberikan jawaban terhadap angket variabel keaktifan bermain *game online* (X) pada pernyataan nomor 13 “saya tidak menjaga asupan makanan ketika bermain *game online*” terdapat 22 reponden atau 20,7% mengatakan bahwa sangat setuju, 25 responden atau 23,5% mengatakan bahwa setuju, 36 responden atau 33,9% mengatakan bahwa tidak setuju dan 21 responden atau 19,8% mengatakan bahwa sangat tidak setuju. Selanjutnya, setelah data dalam bentuk tabel distribusi

frekuensi, Langkah berikutnya adalah penyajian data dalam bentuk histogram. Adapun bentuk histogram sebagai berikut:



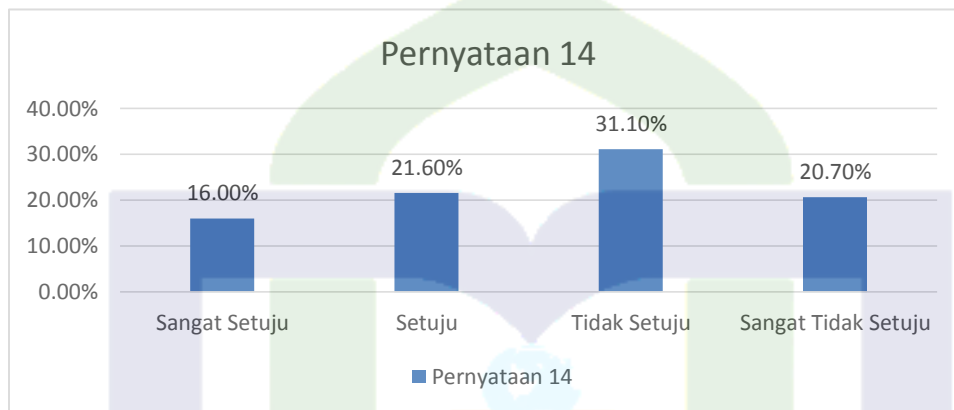
Gambar 4.13 Histogram Item Pernyataan 13

Tabel 4.14 Saya tidak dapat bekerja maksimal karena bermain *game online*

No Item Pernyataan	Alternatif jawaban	Frekuensi	Presentase
14	Sangat Setuju	17	16,0%
	Setuju	38	21,6%
	Tidak Setuju	28	31,1%
	Sangat Tidak Setuju	22	20,7%
Jumlah		106	100%

Berdasarkan pada tabel 4.14 menunjukkan bahwa dari 106 responden yang memberikan jawaban terhadap angket variabel keaktifan bermain *game online* (X) pada pernyataan nomor 14 “saya tidak dapat bekerja maksimal karena bermain *game online*” terdapat 17 reponden atau 16,0% mengatakan bahwa sangat setuju, 38 responden atau 21,6% mengatakan bahwa setuju, 28 responden atau 31,1%

mengatakan bahwa tidak setuju dan 22 responden atau 20,7% mengatakan bahwa sangat tidak setuju. Selanjutnya, setelah data dalam bentuk tabel distribusi frekuensi, Langkah berikutnya adalah penyajian data dalam bentuk histogram. Adapun bentuk histogram sebagai berikut:



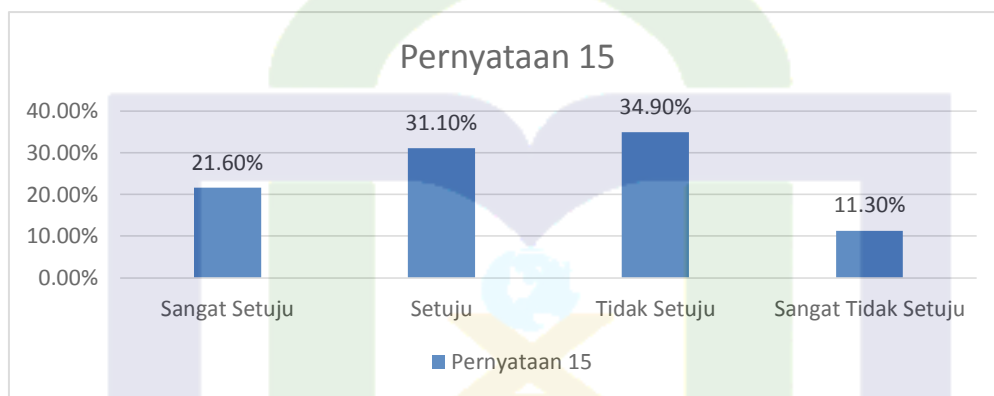
Gambar 4.14 Histogram Item Pernyataan 14

Tabel 4.15 waktu tidur saya berkurang karena bermain *game online*

No Item Pernyataan	Alternatif jawaban	Frekuensi	Presentase
15	Sangat Setuju	23	21,6%
	Setuju	33	31,1%
	Tidak Setuju	37	34,9%
	Sangat Tidak Setuju	12	11,3%
Jumlah		106	100%

Berdasarkan pada tabel 4.15 menunjukkan bahwa dari 106 responden yang memberikan jawaban terhadap angket variabel keaktifan bermain *game online* (X) pada pernyataan nomor 15 “waktu tidur saya berkurang karena bermain *game*

online” terdapat 23 responden atau 21,6% mengatakan bahwa sangat setuju, 33 responden atau 31,1% mengatakan bahwa setuju, 37 responden atau 34,9% mengatakan bahwa tidak setuju dan 12 responden atau 11,3% mengatakan bahwa sangat tidak setuju. Selanjutnya, setelah data dalam bentuk tabel distribusi frekuensi, Langkah berikutnya adalah penyajian data dalam bentuk histogram. Adapun bentuk histogram sebagai berikut:



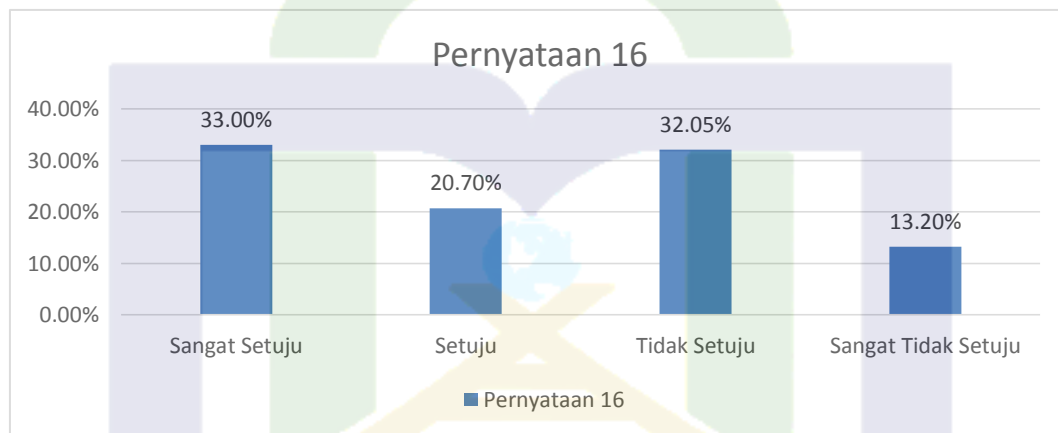
Gambar 4.15 Histogram Item Pernyataan 15

Tabel 4.16 Saya suka berteman di dunia maya

No Item Pernyataan	Alternatif jawaban	Frekuensi	Presentase
16	Sangat Setuju	35	33,0%
	Setuju	22	20,7%
	Tidak Setuju	34	32,0%
	Sangat Tidak Setuju	14	13,2%
Jumlah		106	100%

Berdasarkan pada tabel 4.16 menunjukkan bahwa dari 106 responden yang memberikan jawaban terhadap angket variabel keaktifan bermain *game online* (X)

pada pernyataan nomor 16 “saya suka berteman didunia maya” terdapat 35 responden atau 33,0% mengatakan bahwa sangat setuju, 22 responden atau 20,7% mengatakan bahwa setuju, 34 responden atau 32,0% mengatakan bahwa tidak setuju dan 14 responden atau 13,2% mengatakan bahwa sangat tidak setuju. Selanjutnya, setelah data dalam bentuk tabel distribusi frekuensi, Langkah berikutnya adalah penyajian data dalam bentuk histogram. Adapun bentuk histogram sebagai berikut:



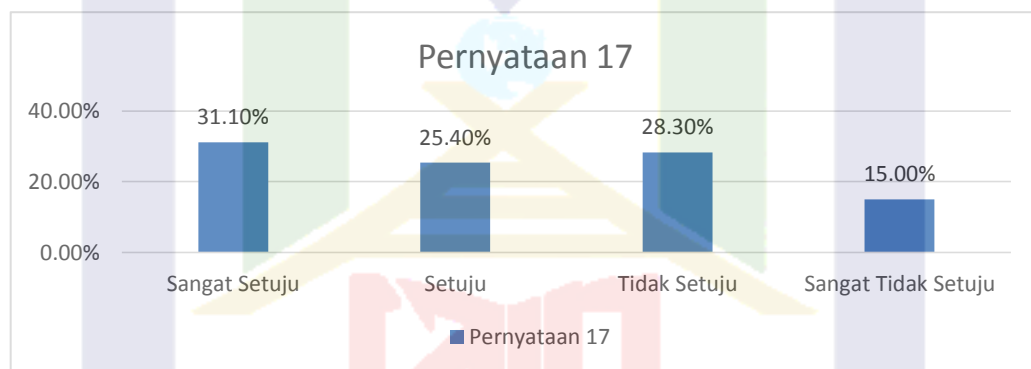
Gambar 4.16 Histogram Item Pernyataan 16

Tabel 4.17 Hubungan saya berkurang dengan teman yang lain kare bermain *game online*

No Item Pernyataan	Alternatif jawaban	Frekuensi	Presentase
17	Sangat Setuju	33	31,1%
	Setuju	27	25,4%
	Tidak Setuju	30	28,3%
	Sangat Tidak Setuju	16	15,0%
Jumlah		106	100%

Berdasarkan pada tabel 4.17 menunjukkan bahwa dari 106 responden yang memberikan jawaban terhadap angket variabel keaktifan bermain *game online* (X) pada pernyataan nomor 17 “hubungan saya berkurang dengan teman yang lain karena bermain *game online*” terdapat 33 reponden atau 31,1% mengatakan bahwa sangat setuju, 27 responden atau 25,4% mengatakan bahwa setuju, 30 responden atau 28,3% mengatakan bahwa tidak setuju dan 16 responden atau 15,0% mengatakan bahwa sangat tidak setuju. Selanjutnya, setelah data dalam bentuk tabel distribusi frekuensi, Langkah berikutnya adalah penyajian data dalam bentuk histogram. Adapun bentuk histogram sebagai berikut:

Gambar 4.17 Histogram Item Pernyataan 17

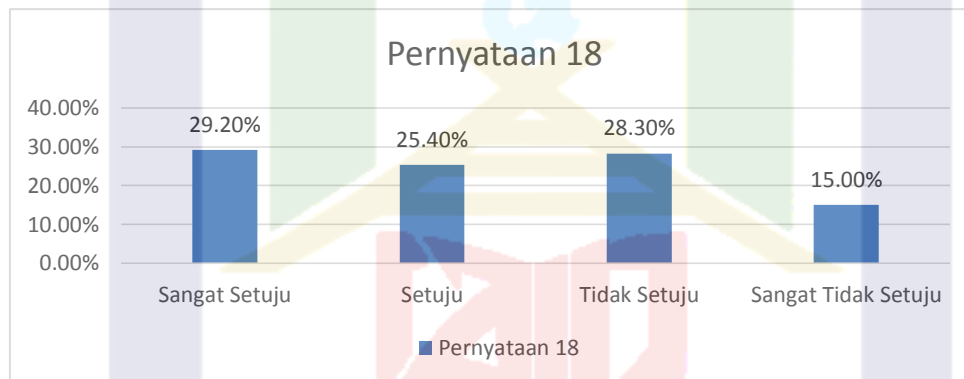


Tabel 4.18 Waktu berkumpul dengan keluarga berkurang karena sering bermain *game online*

No Item Pernyataan	Alternatif jawaban	Frekuensi	Presentase
18	Sangat Setuju	31	29,2%
	Setuju	27	25,4%
	Tidak Setuju	30	28,3%
	Sangat Tidak Setuju	16	15,0%

Jumlah	106	100%
--------	-----	------

Berdasarkan pada tabel 4.18 menunjukkan bahwa dari 106 responden yang memberikan jawaban terhadap angket variabel keaktifan bermain *game online* (X) pada pernyataan nomor 18 “waktu berkumpul dengan keluarga berkurang karena bermain *game online*” terdapat 31 reponden atau 29% mengatakan bahwa sangat setuju, 27 responden atau 25,4% mengatakan bahwa setuju, 30 responden atau 28,3% mengatakan bahwa tidak setuju dan 16 responden atau 15,0% mengatakan bahwa sangat tidak setuju. Selanjutnya, setelah data dalam bentuk tabel distribusi frekuensi, Langkah berikutnya adalah penyajian data dalam bentuk histogram. Adapun bentuk histogram sebagai berikut:



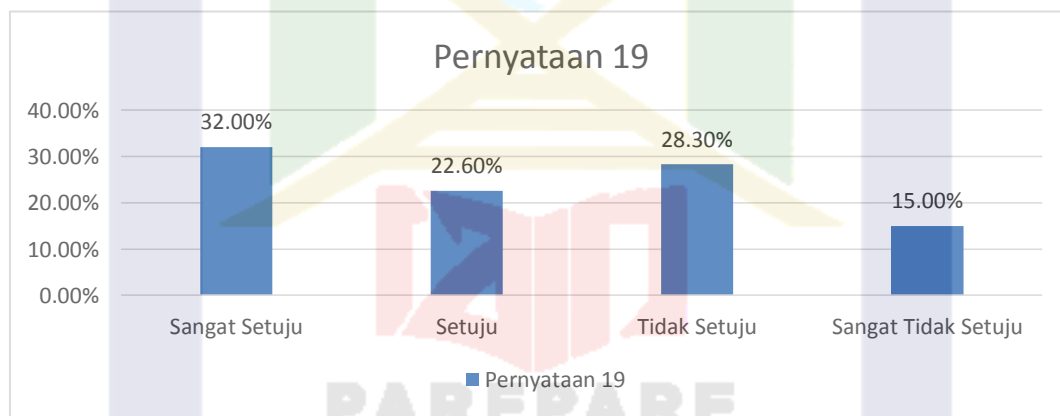
Gambar 4.18 Histogram Item Pernyataan 18

Tabel 4.19 Saya jarang berkumpul dengan keluarga karena bermain *game online*

No Item Pernyataan	Alternatif jawaban	Frekuensi	Presentase
19	Sangat Setuju	34	32,2%
	Setuju	24	22,6%
	Tidak Setuju	30	28,3%

	Sangat Tidak Setuju	16	15,0%
Jumlah		106	100%

Berdasarkan pada tabel 4.19 menunjukkan bahwa dari 106 responden yang memberikan jawaban terhadap angket variabel keaktifan bermain *game online* (X) pada pernyataan nomor 19 “saya jarang berkumpul dengan keluarga karena bermain *game online*” terdapat 34 responden atau 32,2% mengatakan bahwa sangat setuju, 24 responden atau 22,6% mengatakan bahwa setuju, 30 responden atau 28,3% mengatakan bahwa tidak setuju dan 16 responden atau 15,0% mengatakan bahwa sangat tidak setuju. Selanjutnya, setelah data dalam bentuk tabel distribusi frekuensi, Langkah berikutnya adalah penyajian data dalam bentuk histogram. Adapun bentuk histogram sebagai berikut:



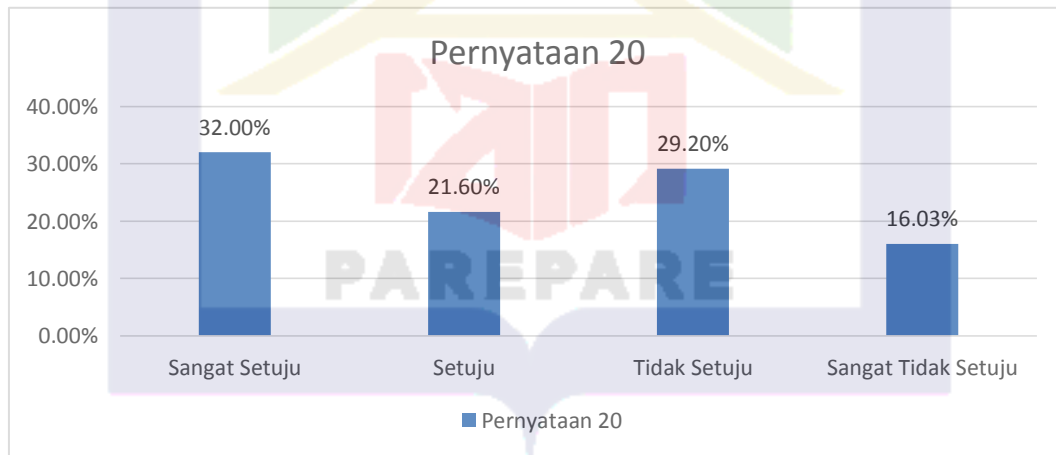
Gambar 4.19 Histogram Item Pernyataan 19

Tabel 4.20 Saya jarang berdiskusi karena bermain *game online*

No Item Pernyataan	Alternatif jawaban	Frekuensi	Presentase
	Sangat Setuju	34	32,2%

20	Setuju	23	21,6%
	Tidak Setuju	31	29,2%
	Sangat Tidak Setuju	17	16,0%
Jumlah		106	100%

Berdasarkan pada tabel 4.20 menunjukkan bahwa dari 106 responden yang memberikan jawaban terhadap angket variabel keaktifan bermain *game online* (X) pada pernyataan nomor 20 “saya jarang berdiskusi dengan teman karena bermain *game online*” terdapat 34 reponden atau 32,2% mengatakan bahwa sangat setuju, 23 responden atau 21,6% mengatakan bahwa setuju, 31 responden atau 29,2% mengatakan bahwa tidak setuju dan 17 responden atau 16,0% mengatakan bahwa sangat tidak setuju. Selanjutnya, setelah data dalam bentuk tabel distribusi frekuensi, Langkah berikutnya adalah penyajian data dalam bentuk histogram. Adapun bentuk histogram sebagai berikut



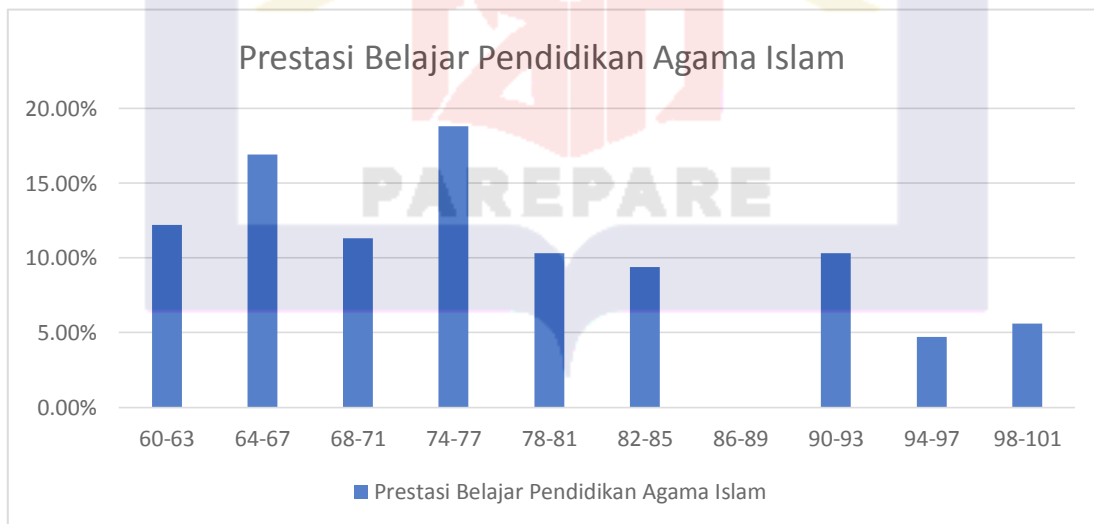
Gambar 4.20 Histogram Item Pernyataan 20

2. Prestasi Belajar

Tabel 4.21 Distribusi Frekuensi Variabel Y

Interval	Frekuensi	Persentase
60-63	13	12,2%
64-67	18	16,9%
68-71	12	11,3%
74-77	20	18,8%
78-81	11	10,3%
82-85	10	9,4%
86-89	0	0,0%
90-93	11	10,3%
94-97	5	4,7%
98-101	6	5,6%

Sumber Data: Data Output IBM Statistik SPSS 21



B. Uji Prasyarat Analisis

1. Uji Normalitas Data

Pada pengujian pertama, peneliti melakukan uji normalitas yang bertujuan untuk menguji apakah data yang digunakan dalam penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas merupakan salah satu bagian dari uji persyaratan analisis data atau uji asumsi klasik artinya sebelum melakukan analisis statistik untuk menguji hipotesis, maka data penelitian tersebut harus diuji kenormalan distribusinya.

Pada uji normalitas, peneliti menggunakan program SPSS sesuai dengan model *One Simple Kolmogorov-Smirnov Test*.

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Result
N		106
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	1.7020012
Most Extreme Differences	Absolute	.076
	Positive	.065
	Negative	-.050
Kolmogorov-Smirnov Z		.797
Asymp. Sig. (2-tailed)		.209

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Jika peneliti mengamati tabel diatas, diketahui bahwa nilai *sigAsymp. Sig (2-tailed)* yaitu $0,209 > 0,05$. maka dikaitkan dengan teori sesuai dengan dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov*, dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal dengan signifikansi $\alpha = 5\%$.

2. Uji Linearitas

Uji linearitas digunakan untuk menyatakan bahwa seharusnya hubungan antar satu variabel terikat dengan variabel bebas bersifat linier. variabel akan dinyatakan valid apabila mempunyai hubungan yang linier bila nilai signifikansi pada linearity kurang atau sama dengan 0.05

Tabel 4.22 Hasil Uji linearitas

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Prestasi Belajar * Game Online	Between (Combined) Groups	3015,279	27	111,677	0,729	0,821
	Linearity	144,639	1	144,639	0,944	0,334
	Deviation from Linearity	2870,640	26	110,409	0,721	0,825
Within Groups		11948,165	78	153,182		
Total		14963,443	105			

Sumber Data : IBM SPSS Statistics Versi 21.0

Berdasarkan hasil uji linearitas dengan program SPSS versi 21.0 , jika *sig deviation linearity* > 0,05 maka data linear. Dilihat dari tabel diatas, nilai hitung *sig deviation linearity* sebesar 0,825 > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang linear.

3. Uji Signifikasi Koefisien Korelasi

Disisi lain, pengujian kemudian dilanjutkan pada uji korelasi pearson atau korelasi *product moment*, sebagaimana diketahui bahwa uji ini merupakan uji statistik yang digunakan untuk menguji hipotesis asosiatif (hubungan). Pengujian hipotesis berisi tentang metode pengambilan keputusan yang didasarkan pada analisis data yang diperoleh dari sampel penelitian.

Pengujian hipotesis juga merupakan suatu tahapan dalam proses penelitian dalam rangka menentukan jawaban apakah hipotesis ditolak atau diterima. Pada pengujian ini adapun dasar pengambilan keputusannya yaitu: jika $r_{xy} \geq r_{table}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima pada tingkat signifikan $\alpha = 5\%$.

Peneliti kemudian melakukan analisis hasil perhitungan korelasi *product moment* dengan SPSS sebagai berikut:

		Game Online	Prestasi Belajar
Game Online	Pearson Correlation	1	.712**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	106	106
Prestasi Belajar	Pearson Correlation	.712**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	106	106
**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).			

Berdasarkan tabel diatas mala dapat dipahami bahwa terdapat korelasi yang positif sebesar 0,712 antara keaktifan bermain Game Online terhadap prestasi belajar siswa. Nilai r_{hitung} sebesar 0,712 sedangkan nilai r_{tabel} sebesar 0,984. Berdasarkan dasar pengambilan keputusan diatas dapat disimpulkan bahwa nilai $r_{hitung} = 0,712 \geq r_{tabel}$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima pada taraf signifikan $\alpha = 5\%$. Ini berarti terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara level keaktifan bermain game online terhadap prestasi belajar.

Peneliti kemudian melihat tingkat level interpretasi yang diperoleh dari hasil data dengan merujuk pada tabel dibawah ini:

Pedoman Untuk Memberi Interpretasi Terhadap Koefisien Korelasi

No	Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
1	0.00 – 0.199	Sangat Rendah
2	0.20 – 0.399	Rendah
3	0.40 – 0.599	Sedang
4	0.60 – 0.799	Kuat
5	0.80 – 0.999	Sangat Kuat

Berdasarkan tabel diatas, menunjukkan bahwa level keaktifan bermain Game Online dengan nilai 0,712 memiliki tingkat hubungan kuat terhadap terhadap prestasi belajar.

C. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis berisi tentang kebenaran hipotesis berdasarkan data yang diperoleh dari sampel penelitian. Dalam penelitian ini terdapat tiga hipotesis yang dirumuskan dan masing-masing hipotesis akan diuji kebenarannya.

1. Keaktifan Bermain Game Online

Tabel 4.23 One Sample Test Hipotesis Variabel X

One-Sample Test

	Test Value=0					
	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Keaktifan Bermain Game Online	100,485	106	,000	82,102	80,49	83,72

Sumber Data Output IBM Statistik SPSS 21

Nilai sig diperoleh dari *One Sample Test*, yaitu $t = 0,000$. Karena nilai $\text{sig} = 0,000 < \alpha = 0,05$ maka H_0 ditolak. Skor total keaktifan bermain game online

diperoleh dari penelitian ini adalah 7927. Skor teoritik tertinggi variabel X setiap responden $20 \times 4 = 80$, karena jumlah responden 106 peserta didik, maka skor kriterium adalah $80 \times 106 = 8480$ sehingga keaktifan bermain game online adalah $8.927 : 8.480 = 0,9347$ atau 93,47% dari kriterium yang ditetapkan.

Penentuan dari kategori dari skor keaktifan bermain game online dilakukan dengan menggunakan kriteria bentuk presentase sebagai berikut:

90%-100%	Kategori sangat tinggi
80%-89%	Kategori Tinggi
70%-79%	Kategori Sedang
60%-69%	Kategori Rendah
0%-59%	Kategori Sangat Rendah.

Berdasarkan kriteria yang diharapkan dan melihat hasil perhitungan nilai presentase variabel X yaitu 93%, maka dapat disimpulkan bahwa keaktifan bermain game online peserta didik kelas XI di SMA Negeri 4 Pinrang termasuk kategori tinggi.

2. Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam

Tabel 4.24 One Sample Test Hipotesis Variabel Y

One-Sample Test

	Test Value=0					
	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Hasil Belajar	110,620	106	,000	86,433	50,89	87,98

PAI						
-----	--	--	--	--	--	--

Sumber Data Output IBM Statistik SPSS 21

Nilai sig diperoleh dari One Sample Test, yaitu $t=0,000$. Karena nilai $\text{sig}=0,000 < \alpha=0,05$ maka H_0 ditolak. Skor total hasil belajar PAI yang diperoleh dari hasil penelitian adalah 6927. Skor teoritik tertinggi variabel Y setiap responden 100, karena jumlah responden 106 peserta didik, maka skor kriterium adalah $100 \times 106 = 10.600$, sehingga hasil belajar PAI adalah $6.927:10.600=0,6534$ atau 65% dari kriterium yang ditetapkan.

Penentuan dari kategori dari skor hasil belajar PAI dilakukan dengan menggunakan kriteria bentuk presentase sebagai berikut:

90%-100%	Kategori sangat tinggi
80%-89%	Kategori Tinggi
70%-79%	Kategori Sedang
60%-69%	Kategori Rendah
0%-59%	Kategori Sangat Rendah.

Berdasarkan kriteria yang diharapkan dan melihat hasil perhitungan nilai presentase variabel Y yaitu 65%, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik kelas XI pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam termasuk kategori rendah.

3. Pengaruh Keaktifan Bermain Game Online Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam.

Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan keaktifan bermain game online terhadap hasil belajar kelas XI di SMA Negeri 4 Pinrang.

Tabel 4.25 Output Uji Signifikan

ANOVA^a

Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Regression	10676,138	1	10676,138	386,960	,000 ^b
Residual	4276,410	155	27,590		
Total	14952,548	106			

- a. Dependent Variabel: Hasil Belajar PAI
 b. Predictors: (Constant), Keaktifan Bermain Game Online

Sumber Data Output IBM Statistik SPSS 21

Uji signifikansi persamaan garis regresi diperoleh dari baris regression kolom ke-5 yaitu $F = 386,960$ dan $p = 0,000$. Kriteria pengujian yang diambil berdasarkan nilai probabilitas dengan aplikasi IBM Statistik SPSS 21. Jika probabilitas *sig regression* $< 0,05$ maka data signifikan. Dari hasil output diatas, diperoleh nilai signifikansi $= 0,000 < 0,05$ atau H_0 ditolak, yang artinya regresi Y atas X adalah signifikan atau keaktifan bermain game *online* berpengaruh terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam.

- a. Regresi Linear Sederhana

Tujuan utama dari analisis regresi ini adalah untuk meramalkan atau memperkirakan nilai dari satu variabel dalam hubungannya dengan variabel lain yang diketahui melalui persamaan garis regresinya. Persamaan garis regresinya dapat ditulis dalam bentuk sebagai berikut:

Tabel 4.26 Coefficients

Coefficients

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized coefficients	t	Sig
	B	Std. Error	Beta		

(constant)	20,090	3,399		5,911	,000
Keaktifan bermain <i>game</i> <i>online</i>	,808	,041	,845	19,671	,000

a. Dependent Variable : Hasil Belajar PAI

Sumber Data Output IBM Statistik SPSS 21

Dari tabel Coefficients (a) menunjukkan bahwa model persamaan regresi untuk memperkirakan tingkat prestasi belajar Pendidikan Agama Islam peserta didik yang dipengaruhi oleh keaktifan bermain game *online* adalah $\hat{Y} = 20,090 + 0,808 X$. dimana Y adalah tingkat prestasi belajar Pendidikan Agama Islam, sedangkan X adalah keaktifan bermain game *online*. Dari persamaan diatas dapat dianalisis beberapa hal antara lain:

1. Bila peserta didik aktif bermain game *online* ($X=0$), maka diperkirakan nilai hasil belajar sekitar 20,0, sedangkan bila peserta tidak aktif bermain game *online* ($x=1$), maka diperkirakan nilai hasil belajar mampu mencapai sekitar $20,090 + 0,808 = 20.898$.
2. Koefisien regresi $b = 0,808$ mengindikasikan besaran prestasi belajar Pendidikan Agama Islam untuk keaktifan bermain game *online*.

Dari tabel *coefficient* di peroleh nilai $r_{hitung} = 19,671 > r_{tabel} = 1,960$, artinya bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara keaktifan bermain game *online* terhadap prestasi belajar Pendidikan Agama Islam peserta didik. Berdasarkan Teknik probabilitas dengan aplikasi IBM Statistik SPSS 21. Dari tabel *coefficient* (diperoleh $Sig=0,000$ nilai uji dua sisi maka nilainya dibagi dua, sehingga nilai $=0,05/2=0,025$. Nilai yang diperoleh yaitu $Sig=0,000 < 0,025$ maka H_0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara keaktifan bermain game *online* terhadap prestasi belajar Pendidikan Agama Islam peserta didik.

Tabel 4.27 Model Summary

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,845	,714	,712	5,253

a. Predictors: (Constant), Keaktifan Bermain Game *Online*

Sumber Data Output IMB Statistik SPSS 21

Dari tabel *Model Summary* menunjukkan bahwa pengaruh antara keaktifan keaktifan bermain game *online* dengan prestasi akademik peserta didik sangat kuat (negati), yaitu $R = 0,845$. Arti negative adalah pengaruh antara variabel X dan Y signifikan, maksud signifikan disini adalah semakin aktif peserta didik bermain game *online*, maka semakin rendah prestasi akademik peserta didik. Besarnya pengaruh X terhadap Y dapat diketahui dengan berpedoman pada nilai R Square yang terdapat pada output SPSS bagian model *summary*. Diketahui nilai R Square sebesar 0,714. Nilai tersebut berarti bahwa besarnya kontribusi pengaruh keaktifan bermain game *online* (X) terhadap prestasi akademik peserta didik (Y) sebesar 71,4%. Analisis tersebut dapat dilanjutkan dengan menghitung koefisien determinasi, dengan rumus sebagai berikut: $D = (r_{xy}) \times 100\%$.

Berdasarkan hasil dari tabel *model summary* tersebut, diperoleh nilai R Square sebesar 0,714%.

$$D = (0,714) \times 100\% = 71,4\%$$

Jadi angka tersebut menunjukkan bahwa pengaruh keaktifan bermain game *online* terhadap prestasi akademik peserta didik adalah 71,4%

Tabel 4.28 Pedoman untuk memberi Interpretasi Terhadap Koefisien Korelasi.

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00-0,199	Sangat Rendah
0,20-0,399	Rendah
0,40-0,599	Sedang
0,60-0,799	Kuat
0,80-1,000	Sangat Kuat ⁵⁰

Berdasarkan pedoman interpretasi tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa keaktifan bermain game *online* memiliki pengaruh yang kuat terhadap prestasi belajar Pendidikan Agama Islam peserta didik kelas XI di SMA Negeri 4 Pinrang yaitu sebesar 71,4% sedangkan 28,6% prestasi belajar peserta didik Pendidikan Agama Islam dipengaruhi oleh variabel lain.

D. Pembahasan

Peneliti menganalisis beberapa hasil temuan berdasarkan seluruh data diatas, maka peneliti kemudian merumuskan beberapa kesimpulan terkait dengan hasil data yang di dapatkan melalui instrument angket, penulis menggunakan beberapa pendekatan dalam menyimpulkan setiap hasil jawaban responden.

1. Keaktifan Bermain Game *Online*

Kecanduan game online banyak di alami oleh siswa di SMA Negeri 4 Pinrang. Siswa yang sudah kecanduan game online ini cenderung akan lupa waktu sehingga prestasi mereka menurun. Nilai-nilai siswa menurun karena mereka menggunakan waktu belajar mereka untuk bermain game online. Sebelum tidur pun mata mereka masih tetap menatap layar ponsel atau computer untuk bermain game online bahkan

⁵⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.

mereka terkadang bolos sekolah hanya untuk bermain game online dimana terdapat 36 atau 33,9% mengatakan Sangat Setuju, 45 responden atau 42,4% mengatakan Setuju, 18 responden atau 16,9% mengatakan tidak setuju dan 7 responden atau 0,6% mengatakan sangat tidak setuju

Indikator umum untuk mengukur mutu pendidikan adalah nilai rapor, hasil ujian, tingkat kelulusan, dan waktu kelulusan. Nilai ujian siswa dianggap sebagai indikator yang digunakan untuk memeriksa nilai siswa. Siswa dengan prestasi belajar yang baik akan ditunjukkan dengan nilai tes yang tinggi, dan siswa dengan prestasi belajar yang buruk akan ditunjukkan dengan nilai tes yang rendah.

Di lembaga formal seperti sekolah, keberhasilan belajar siswa biasanya diukur dengan nilai atau angka di kelas. Keberhasilan belajar siswa biasanya dapat ditentukan dengan menilai kemampuan kognitif, emosional, dan psikomotoriknya. Keterampilan tersebut dirumuskan ke dalam angka-angka yang menggambarkan hasil belajar siswa. Angka-angka ini dikumpulkan dalam laporan nilai siswa.

Saat ini, game online sedang booming di masyarakat, dan permintaan dari anak-anak hingga orang dewasa tidak tanggung-tanggung. Saat bermain game, siswa seringkali tidak mengetahui waktu, sehingga sering lupa waktu yang seharusnya digunakan untuk hal-hal yang lebih bermanfaat mereka manfaatkan untuk bermain game online. Game online cenderung membuat pemainnya tetap berada di depan komputer hingga lupa waktu belajarnya. Hal ini sangat berpengaruh pada prestasi siswa bahkan waktu yang seharusnya mereka gunakan untuk berdiskusi dengan temannya mereka gunakan untuk bermain game online dimana terdapat 34 responden atau 32,2% mengatakan bahwa sangat setuju, 23 responden atau 21,6% mengatakan

bahwa setuju, 31 responden atau 29,2% mengatakan bahwa tidak setuju dan 17 responden atau 16,0% mengatakan bahwa sangat tidak setuju.

Keterikatan pada bermain game online membuat siswa di kelas XI SMA Negeri 4 Pinrang mengurangi aktivitas positifnya yang seharusnya di gunakan untuk belajar dan bersosialisasi dengan teman sebayanya mereka habiskan dengan bermain game online. Sehingga hal ini membuat prestasi mereka menurun dan komunikasi dengan teman sebayanya berkurang. Dan juga pada saat proses pembelajaran terkadang mereka kurang konsentrasi dengan materi yang di sampaikan oleh guru mereka karena memikirkan game online sehingga berpengaruh pada prestasi mereka dimana terdapat 37 reponden atau 34,7% mengatakan bahwa sangat setuju, 31 responden atau 29,2% mengatakan bahwa setuju, 31 responden atau 29,2% mengatakan bahwa tidak setuju dan 7 responden atau 0,65% mengatakan bahwa sangat tidak setuju.

Perhatian atau yang biasa disebut dengan pemusatan perhatian atau pikiran pada suatu hal, mempengaruhi prestasi belajar yang dicapai siswa. Karena ketika siswa memusatkan perhatian penuh atau fokus pada proses pembelajaran tanpa berpikir hal-hal diluar dari pembelajaran yang di sampaikan oleh tenaga pendidik, maka materi yang di sampaikan oleh guru akan mudah di pahami dan dicerna dengan baik oleh individu.

Siswa yang suka bermain online umumnya adalah mereka yang suka tantangan. Siswa-siswa ini tidak menyukai rangsangan monoton yang di tulis di buku atau papan tulis. Menulis di buku atau papan tulis dianggap tidak menarik dan monoton karena tidak bergerak, tidak berwarna, dan tidak terlalu menarik. Anak-anak yang terbiasa dengan game online yang merangsang gerakan dengan warna lebih cenderung bosan dengan materi pembelajaran yang di sampaikan oleh guru mereka yang disampaikan

dengan carabiasa, sepertihanya menggunakan buku dan papan tulis saja. Hal ini mempengaruhi keberhasilan belajar siswa yang sangat menyukai game online. Mereka cenderung mudah bosan dan kurang tertarik untuk belajar di sekolah. Siswa juga lebih suka bermain game online daripada belajar dan mengerjakan pekerjaan rumah mereka.

Siswa di SMA Negeri 4 Pinrang yang aktif bermain game online mencurahkan lebih sedikit waktu untuk belajar dan membuat pekerjaan rumah. Dan hanya sedikit waktu atau bahkan tidak ada waktu untuk belajar dan mengerjakan tugas dari sekolah sehingga hal ini yang menyebabkan menurunnya prestasi belajar mereka. Game online membuat penurunan prestasi belajar karena game online bersifat seperti distraksi yang membuat perhatian siswa teralih dari kegiatan belajar. Motivasi belajar siswa akan berkurang karena kehadiran game online yang berperan sebagai pengalih perhatian atau distraktor. Sehingga siswa yang cukup aktif bermain game akan memiliki prestasi yang kurang baik.

Seiring waktu, game online tidak perlu lagi terhubung melalui jaringan kabel, dimana dulu pemain hanya dapat bermain dengan teman yang terhubung ke jaringan kabel. Namun di era modern ini, game online dapat dimainkan melalui jaringan nirkabel, sehingga siapa pun di dunia dapat bermain bersama dalam satu game. Hal inilah yang membuat siswa cenderung lebih suka berteman di dunia maya dimana terdapat 35 responden atau 33,0% mengatakan bahwa sangat setuju, 22 responden atau 20,7% mengatakan bahwa setuju, 34 responden atau 32,0% mengatakan bahwa tidak setuju dan 14 responden atau 13,2% mengatakan bahwa sangat tidak setuju.

Pada dasarnya, permainan game dirancang untuk dinikmati dengan menggunakan aturan menang dan kalah. Game online digunakan untuk menghindari

kebosanan dan reflek otak setelah seharian bekerja.

Game online seringkali berisi konten yang mengharuskan pemain untuk terus bermain. Selain itu, ada tantangan di setiap level permainan. Kondisi tersebut dapat membuat seseorang ingin bermain terus menerus, karena hal ini menjadi daya tarik bagi para pecinta tantangan untuk menyelesaikan permainan setiap saat. Jika hasil game yang di dapat tidak maksimal, mereka akan menghabiskan lebih banyak waktu untuk bermain game online karena seseorang termotivasi untuk tampil lebih baik dari game sebelumnya. Motivasi inilah yang mendorong orang untuk tetap terlibat dalam aktivitas game online. Bermain game online bisa menghibur para pemainnya, menciptakan rasa ingin tahu dan tantangan yang tak terkendali. Sensasi ini bisa membuat orang menjadi kecanduan dan akhirnya kehilangan kendali atas aktivitasnya saat bermain game online.

Berdasarkan hasil penelitian diatas, maka penulis menyimpulkan bahwa tingkat level keaktifan peserta didik pada kelas XI dikategorikan tinggi, dimana responden secara sadar dan valid melakukan aktivitas yang berlebihan terhadap aktivitas bermain online.

Keaktifan bermain adalah suatu kegiatan yang di lakukan seseorang secara berulang-ulang atau lebih dari satu kali untuk mendapatkan kesenangan. Terdapat banyak jenis permainan yang dapat digunakan sebagai hiburan atau pengalihan suatu permasalahan yang di hadapi. Salah satu yang berkembang saat ini adalah jenis permainan berbasis teknologi seperti game.

Maraknya perkembangan dunia internet, membawa banyak pengaruh bagi siswa. Salah satunya dengan kehadiran *game online*. Permainan *game online* dapat mengganggu prestasi belajar. Hal ini karena permainan *game online* memiliki sifat

adiktif atau membawa candu. Akibatnya anak yang sudah mengenal *game online* akan cenderung terpengaruh, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Anak sekolah merupakan salah satu kelompok yang mudah terpengaruh oleh dampak *game online*. Waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar atau beristirahat, namun anak-anak memanfaatkannya untuk bermain game online. Bermain game memberikan dampak jangka panjang bagi pemain game, serta permainan game dapat menguras energi serta membutuhkan konsentrasi dan anak akan di ransang untuk mengejar nilai tinggi bahkan anak lupa waktu untuk berhenti sejenak.

Bermain *game online* sangat menyenangkan namun apabila kita mengetahui dalam memainkannya, *game online* membuat orang ingin selalu memainkannya karena *game online* sendiri memiliki fitur yang menarik, berisi gambar-gambar animasi-animasi yang mendorong anak maupun orang dewasa tertarik bermain game, selain itu macam-macam game tersebut di rancang khusus agar anak menjadi ingin terus-menerus bermain. Beberapa sebab yang membuat siswa ingin terus menerus bermain game adalah karena adanya tantangan pada game tersebut.

Ketergantungan bermain game dapat memicu perilaku negative seperti mencuri uang untuk membeli game baru, bolos sekolah, malas mengerjakan pekerjaan rumah atau rasa tidak senang ketika tidak bermain game online.

Game online sebagai suatu permainan yang dapat dilakukan oleh siapa saja tanpa memilih kelompok atau unsur tertentu. *Game online* merupakan permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang di gunakan oleh pemain di hubungkan oleh suatu jaringan.

Permainan *game online* yang di lakukan melalui internet tidak hanya

memberikan hiburan tetapi juga menjadi tantangan bagi pelakunya. Permainan game online ini juga merupakan permainan yang di mainkan oleh banyak pemain melalui internet. *Game online* yang di mainkan oleh pemain game memberikan tantangan yang menarik untuk diselesaikan sehingga individu yang memainkan *game online* tanpa memperhitungkan waktu demi mencapai kepuasan dalam bermain game online. Hal ini menjadikan gamers tidak hanya menjadi pengguna *game online* tetapi juga dapat menjadi pecandu *game online*.

2. Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik

Hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada diri siswa baik dari segi kognitif, emosional, maupun psikomotorik sebagai akibat dari kegiatan belajar di kelas. Pengertian keberhasilan belajar ini adalah K. Hal ini juga diperkuat oleh Nawawi karya Brahim. Ia menyatakan bahwa keberhasilan belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan belajar pada materi pembelajaran di sekolah, yang ditunjukkan dengan nilai pada ujian mata pelajaran.

Setelah membahas terkait dengan hasil angket yang ditemukan oleh peneliti, kemudian peneliti hendak untuk mendeskripsikan prestasi belajar yang didapatkan melalui dokumen nilai ujian akhir yang kemudian dianalisis menggunakan pendekatan kuantitatif.

Nilai yang dijadikan sebagai bahan data penelitian tersebut telah valid adanya sesuai dengan panduan kurikulum yang berlaku, nilai tersebut Deskripsi hasil penelitian ini menggambarkan mengenai berbagai temuan yang didapatkan dilokasi penelitian, yaitu olahan data dan informasi melalui kuesioner yang diberikan kepada responden serta dokumen.

Peneliti menganalisis nilai yang diberikan oleh guru mata pelajaran pendidikan

agama islam kelas XI dengan jumlah respondent 106, pada data tersebut didapatkan beberapa aspek diantaranya rerata, maximum, minimum skor yang kemudian akan menjadi dasar pengambilan keputusan oleh peneliti terkait dengan prestasi belajar peserta didik.

Berdasarkan data temuan terkait dengan prestasi belajar maka kemudian peneliti merumuskan beberapa kesimpulan terkait dengan hasil data merujuk pada deskriptif analisis yang juga menjadi dasar penarikan kesimpulan pada penelitian ini, berikut ini penjabaran data deskriptif berdasarkan hasil prestasi belajar mata pelajaran pendidikan agama islam:

Berdasarkan data diatas maka peneliti menyimpulkan bahwa kategori prestasi peserta didik dapat dikategorikan sedang, jika merujuk pada rerata yang digunakan sebagai teori pada evaluasi pembelajaran.

Jika dikaitkan dengan hasil temuan maka prestasi belajar adalah perubahan keterampilan yang disebabkan oleh proses pembelajaran. Hasil belajar dapat berupa solusi tertulis atau lisan, keterampilan, dan pemecahan masalah yang dapat diukur dan dievaluasi dengan menggunakan tes standar.⁵¹

Hasil belajar adalah hasil yang telah dicapai siswa pada suatu mata pelajaran tertentu dalam kurun waktu tertentu sebanyak dan dirumuskan dalam bentuk angka dan sertifikat. Kinerja akademik adalah sejauh mana Anda telah mencapai tujuan Anda karena kinerja belajar Anda dilakukan secara optimal.⁵²

Dari sini kita dapat menyimpulkan bahwa prestasi akademik adalah hasil belajar dalam bentuk pemecahan masalah lisan atau tertulis, dan keterampilan dan

⁵¹ A.Sobur,*PsikologiUmum*,(Bandung:PustakaSetia,2003),hal.30-31

⁵² A.R.Hawadi,*sikologi Perkembangan Anak: Mengenal Sifat,Bakat dan Kemampuan Anak*, (Jakarta: Grasindo,2001),hal.53.

pemecahan masalah dicapai dalam bentuk angka, yaitu langsung melalui sertifikat. Karakteristik Individu yang baik memiliki keinginan untuk mencapai kinerja tinggi yang dipadukan dengan berbagai standar. Kumpulan kriteria ini terkait dengan pencapaian orang lain, pencapaian masa lalu, dan tugas yang harus diselesaikan. Kami bertanggung jawab secara pribadi atas kegiatan yang dilakukan. Kita perlu mendapatkan umpan balik atas pekerjaan yang dilakukan agar hasil kegiatan mereka, baik atau buruk, dapat segera terlihat.

Dengan kata lain, orang yang bermotivasi tinggi adalah mereka yang tidak menyukai kriteria kinerja, tanggung jawab diri atas tindakan mereka, keberhasilan atau perilaku orang lain yang tidak disengaja, mereka yang lebih suka bekerja dengan tingkat kesulitan sedang, dan untuk mencapai tujuan mereka. Individu selalu inovatif dengan tugas-tugas yang lebih efisien dan lebih baik dilakukan dengan cara yang berbeda dari sebelumnya, yang membuat mereka lebih mungkin gagal dalam apa yang mereka lakukan.

Hasil belajar adalah hasil dari seorang individu atau siswa yang berupa pengetahuan, pemahaman, penerapan, keterampilan, sikap, perilaku, dan proses pendidikan dan pembelajaran. Kecerdasan adalah syarat untuk menghasilkan nilai belajar, karena nilai juga menentukan kemampuan dan keadaan kecerdasan siswa. Perubahan perilaku yang dimiliki siswa berbeda-beda dalam perbedaannya masing-masing. Untuk mencapai prestasi, siswa membutuhkan dorongan positif agar mereka mendapatkan hasil tertentu dari dorongan itu juga.

Keberhasilan belajar merupakan hasil kesan individu terhadap kegiatan proses belajar yang berupa keterampilan, kemampuan dan pengetahuan. Hasil belajar juga dapat diartikan sebagai perolehan pengetahuan dan keterampilan yang dikembangkan

melalui mata pelajaran. Hal ini biasanya ditunjukkan dengan nilai ujian dan nilai yang diberikan oleh guru.

Keberhasilan pembelajaran dapat dirumuskan sebagai; Nilai siswa adalah hasil belajar yang dicapai oleh siswa yang mengikuti dan melaksanakan tugas dan kegiatan belajar di sekolah, Nilai siswa dievaluasi terutama dari perspektif kognitif karena berkaitan dengan keterampilan siswa dalam pengetahuan dan memori, pemahaman, aplikasi, analisis, integrasi dan evaluasi dan Prestasi siswa ditunjukkan dengan nilai tes atau hasil tes yang diambil.

3. Pengaruh *Game Online* terhadap prestasi belajar peserta didik pada Pembelajaran Agama Islam

Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa di SMA Negeri 4 Pinrang cukup aktif bermain *game online*, mereka akan merasa gelisah ketika tidak bermain *game online* dalam sehari dan mereka sulit berkonsentrasi saat pembelajaran di kelas karena mengingat *game online*. kehadiran game online pada laju teknologi memiliki dampak yang signifikan terhadap pengembangan diri dan adaptasi siswa. Siswa yang aktif bermain game online lupa akan jati dirinya yang sebenarnya. Waktu yang harus mereka habiskan untuk bermain dan belajar bersama teman-temannya mereka gunakan untuk bermain game online, sehingga mereka bisa duduk dan bermain game dalam waktu yang lama.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa game online berpengaruh terhadap prestasi siswa di SMA Negeri 4 Pinrang dimana siswa yang aktif bermain game cenderung memiliki prestasi yang kurang baik. Pengaruh game online terhadap prestasi belajar siswa dapat di lihat dari nilai hasil ujian akhir siswa.

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan penelitian Madya Nefriza Mitra,

“Dampak Bermain Game Online Terhadap Prestasi dan Prestasi Belajar Siswa di SMAADHYAKSA1 Kota Jambi”. Pada penelitiannya Madya menggunakan uji t-test untuk menjawab isu-isu yang diangkat olehnya. Hasil perhitungan menunjukkan nilai 0,000. Dengan demikian, nilai signifikan $<0,05$ berarti H_0 diterima bahwa H_a ditolak. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa bermain game online mempengaruhi kinerja siswa dan prestasi siswa.

Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Zulfikar Ali yang berjudul “Dampak Game Online Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Siswa Kelas VIII SMP Kristen 2 Saratiga Tahun 2018/2019”. “Dalam penelitiannya, Zulfikar menggunakan uji t-test untuk menjawab rumus yang ditetapkan. Hasilnya adalah nilai hitung 0,032 dimana nilai $<0,05$ maka, H_0 diterima, dan H_a ditolak. Jadi dapat disimpulkan bahwa bahwa bermain game online mempengaruhi hasil belajar siswa.

Dapat disimpulkan bahwa dengan adanya game online menjadikan siswa kurang antusias terhadap pembelajaran sehingga berdampak pada prestasi siswa. Game online berpengaruh pada prestasi siswa. Siswa yang kurang antusias/kurang minat terhadap pembelajaran mereka akan cenderung kurang aktif, kurang fokus dan kurang paham terhadap pembelajaran.

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

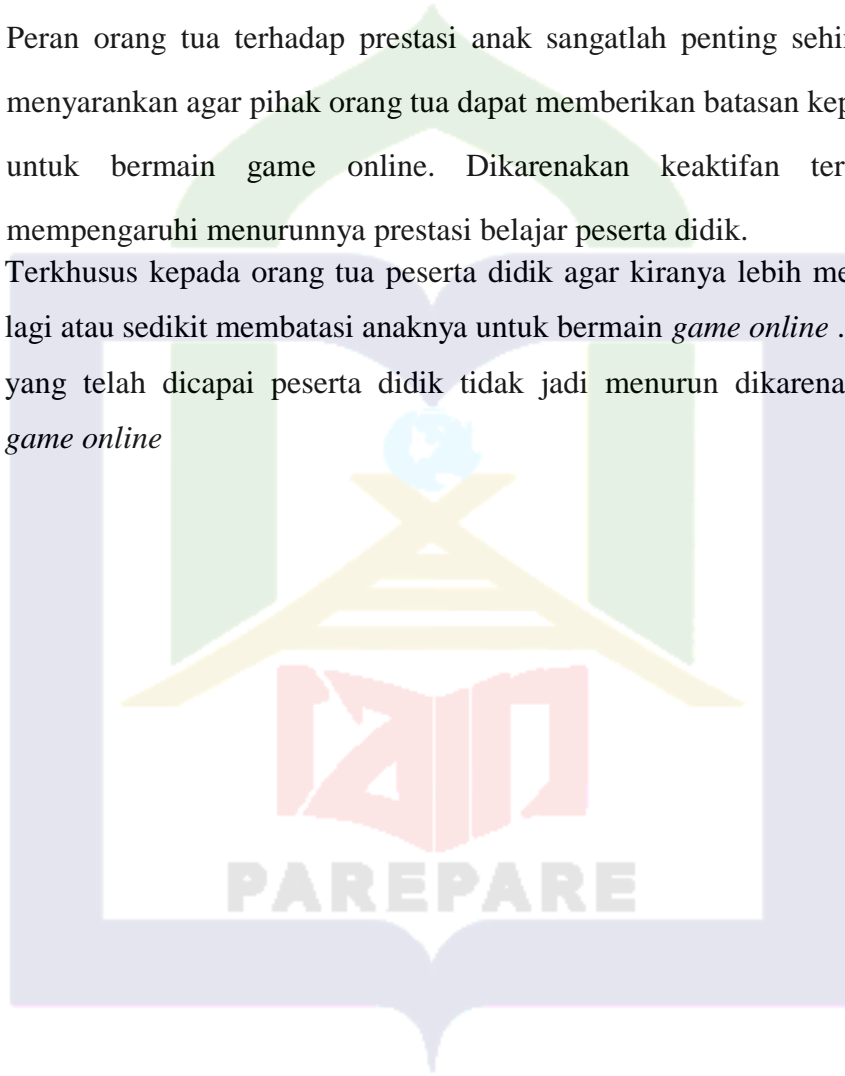
Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh keaktifan bermain *game online* terhadap prestasi belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI di SMA Negeri 4 Pinrang dapat peneliti simpulkan sebagai berikut:

1. Keaktifan bermain *game online* peserta didik dapat dikategorikan bahwa tingkat level keaktifan peserta didik pada kelas XI dikategorikan tinggi, dimana responden secara sadar dan valid melakukan aktivitas yang lebih terhadap aktivitas bermain online.
2. Prestasi belajar siswa pada pembelajaran pendidikan Agama Islam dikategorikan sedang dengan rerata 64.78 jika merujuk pada rerata yang digunakan sebagai teori pada evaluasi pembelajaran, Hasil belajar yang ditemukan pada studi ini merujuk kepada hasil ujian yang digunakan sebagai data untuk mengkaji prestasi belajar peserta didik.
3. Pengaruh yang signifikan antara keaktifan bermain *game online* terhadap prestasi belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara level keaktifan bermain *game online* terhadap prestasi belajar dengan interpretasi hubungan yang tinggi pada level Correlation 0.71 .

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian di atas, berikut saran dari peneliti yaitu:

1. Peran orang tua terhadap prestasi anak sangatlah penting sehingga penulis menyarankan agar pihak orang tua dapat memberikan batasan kepada anaknya untuk bermain *game online*. Dikarenakan keaktifan tersebut dapat mempengaruhi menurunnya prestasi belajar peserta didik.
2. Terkhusus kepada orang tua peserta didik agar kiranya lebih memperhatikan lagi atau sedikit membatasi anaknya untuk bermain *game online* . agar prestasi yang telah dicapai peserta didik tidak jadi menurun dikarenakan bermain *game online*

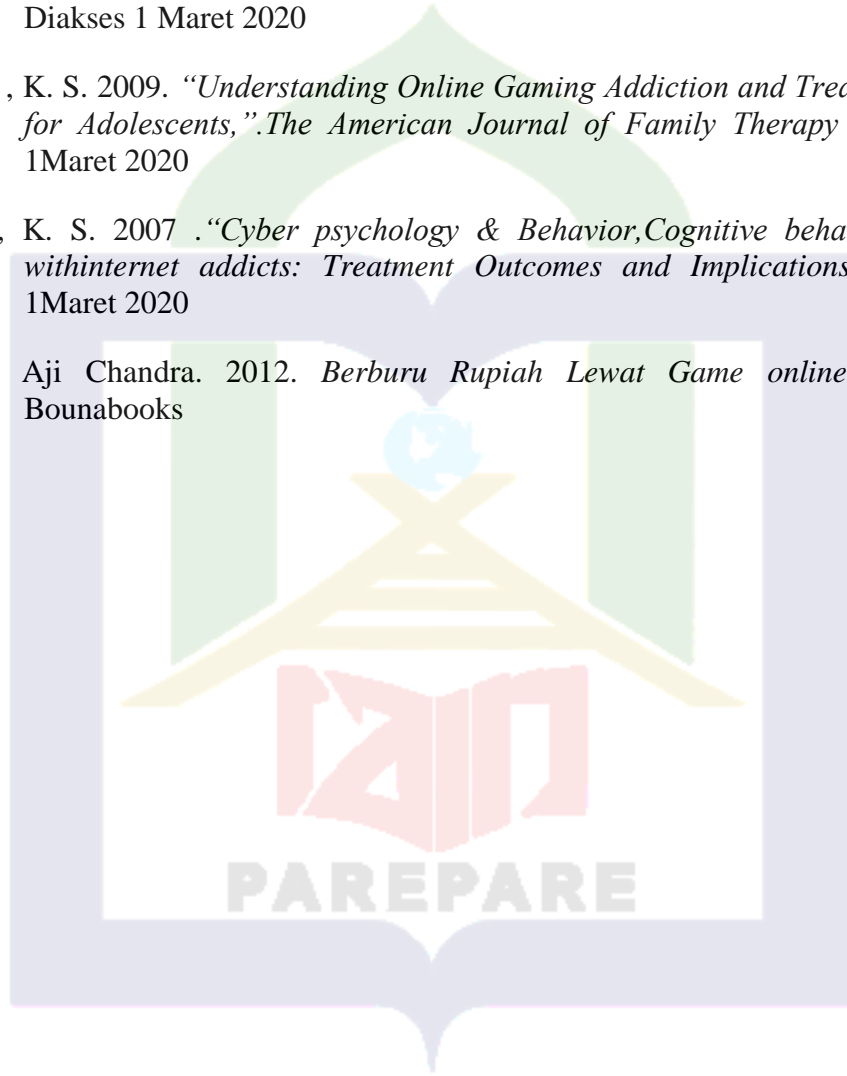


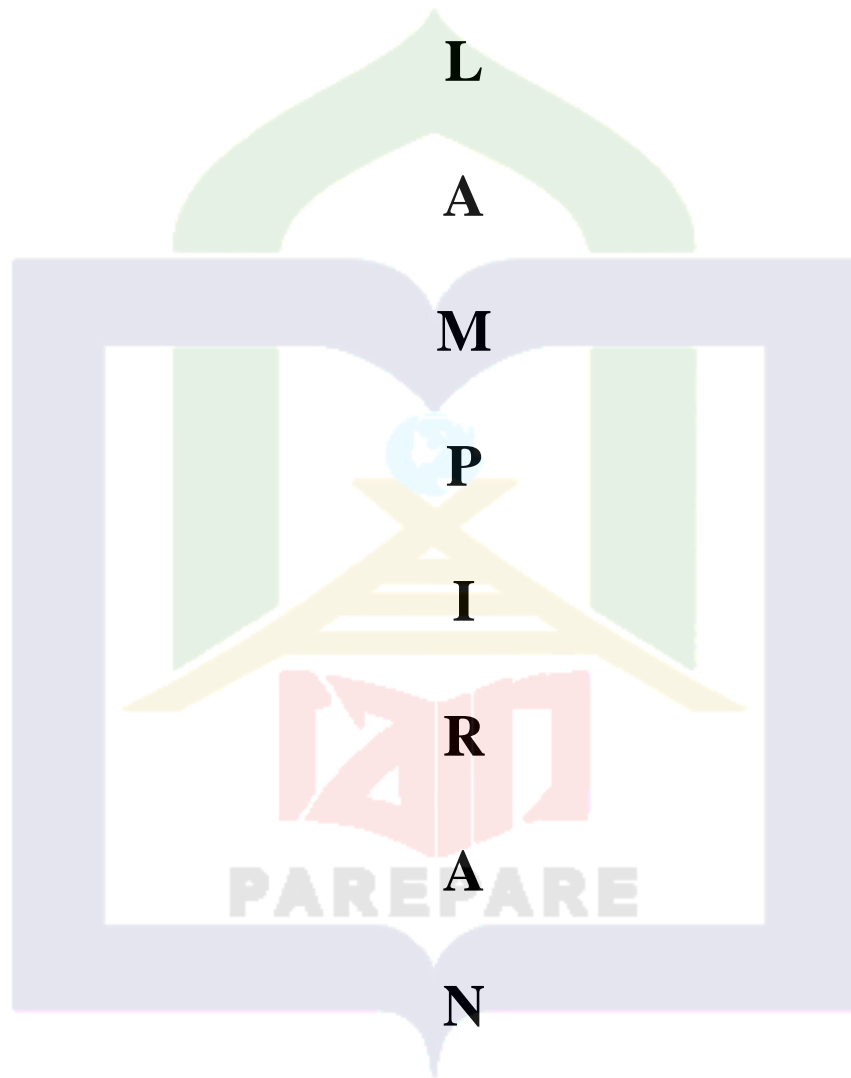
DATAR PUSTAKA

- Al- Qur'an dan Terjemahnya.
- A.R.Hawadi.2001. *Psikologi Perkembangan Anak: Mengenal Sifat, Bakat dan Kemampuan Anak*, (Jakarta: Grasindo).
- A.Sobur. 2003.*Psikologi Umum*,(Bandung: Pustaka Setia)
- A.Baki, H.Nasir.2014.*Metode Pembelajaran Agama Islam*. (Yogyakarta :Eja_Publisher)
- Ali, Zulfikar “Pengaruh dari Dampak Game Online terhadap Motivasi dan Hasil Belajar pada Siswa Kelas VIII SMP Kristen 2 Salatiga tahun ajaran 2018/2019” <https://ejournal.stkipbbm.ac.id> (diakses 30 Oktober 2021)
- Al-Munajjid, Syekh Muhammad. 2016. *Bahaya Game*. Jakarta: Aqwam Medika
- Arifin, Zainal. 1991. *Evaluasi Intruksional Prinsip Teknik Prosedur*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Darajat, Zakiyah, dkk. 2008. *Ilmu Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Bumi Akasara
- Darwis, Djamaluddin 2008.*English For Islamic Studies*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Daryanto. 2005. *Evaluasi pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Faozani, Riski Ichwan. “Makalah Tentang Game, Official Website of Rizki Ichwan Faozani”.<http://riff03.blogspot.co.id/2013/04/makalah-tentang-game.html> (diakases pada tanggal 25 September 2019)
- Hamalik, Oemar. 1994. *Metode belajar dan kesulitan belajar*. Surabaya: Usaha Nasional
- Hermawan, Agus. 2009.*Hiburan Dunia Maya*. Bandung: Pustaka Setia
- Irwansyah, Edy dan V Jurike.2014. *Pengantar Teknologi dan inormasi*. Yogyakarta : Deepublish
- Kementrian Agama RI. 2006. *Al-Qur'an dan terjemahnya*. Jakarta: PT Syamil Cipta Media.
- Margono. 2000. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta

- McQuail, Dennis. 1989. *Teori komunikasi Massa*. Jakarta: Erlangga
- Nefriza, Nadya Mitra “Pengaruh Bermain Game Online terhadap Prestasi dan Hasil Belajar Siswa di SMA ADHYAKSA 1 Kota Jambi” <http://se-campus.fkip.unja.ac.id> (diakses pada 30 Oktober 2021)
- Nico, Suryanto Rahmad. 2015. *Dampak positif dan negative permainan game online dikalangan pelajar*. Diakses 20 Juni 2021
- Ramayulis. 2002. *Ilmu pendidikan islam*. Jakarta: Kalam Mulia
- Rohman, Khabibur. *Agresifitas Anak Kecanduan Game Online*, Jurnal Perempuan dan Anak <http://ejournal.iain-tulungagung.ac.id/index>. Diakses 30 Oktober 2021
- Santoso, Ahmad. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta:kencana)
- Siregar, Syofian. 2015. *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Slameto. 2003. *Belajar Dan Faktor Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sudjono, Anas. 1997. *Pengertian Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT. Rajawali Press
- Sugiyono. 2002. *Statistika untuk penelitian*. Bandung: CV ALFABETA
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kombinasi (mixed methods)*. Bandung: Alfabeta
- Sukardi. 2008. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara
- Syah, Muhibbin. 2006. *Psikologi belajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Tafsir, Ahmad. 2000. *Ilmu Pendidikan Dalam Perspektif Islam*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Trionto. 2010. *Pengantar penelitian pendidikan bagi pengembangan profesi pendidikan dan tenaga kependidikan*. Jakarta : Kencana

- Usman, Husaini dan Akbar Purnomo Setiady. 2006. *Metodologi Penelitian Social*. Jakarta: Bumi Aksara
- W.Alport. 2009. *Psikologi Perilaku Remaja*.(Jakarta :Jaya Persada Abadi)
- Wulan, Rupita. “*Hubungan Antara Kontrol Diri dan Kecanduan Game Online Pada Remaja di Warnet Lorong Cempaka Dalam Kelurahan 26 Ilir Palembang*”. Diakses 1 Maret 2020
- Young , K. S. 2009. “*Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents,*”.*The American Journal of Family Therapy* 37 .Diakses 1Maret 2020
- Young, K. S. 2007 .“*Cyber psychology & Behavior,Cognitive behavior therapy withinternet addicts: Treatment Outcomes and Implications* 10.Diakses 1Maret 2020
- Zebeh, Aji Chandra. 2012. *Berburu Rupiah Lewat Game online*.Yogyakarta: Bounabooks





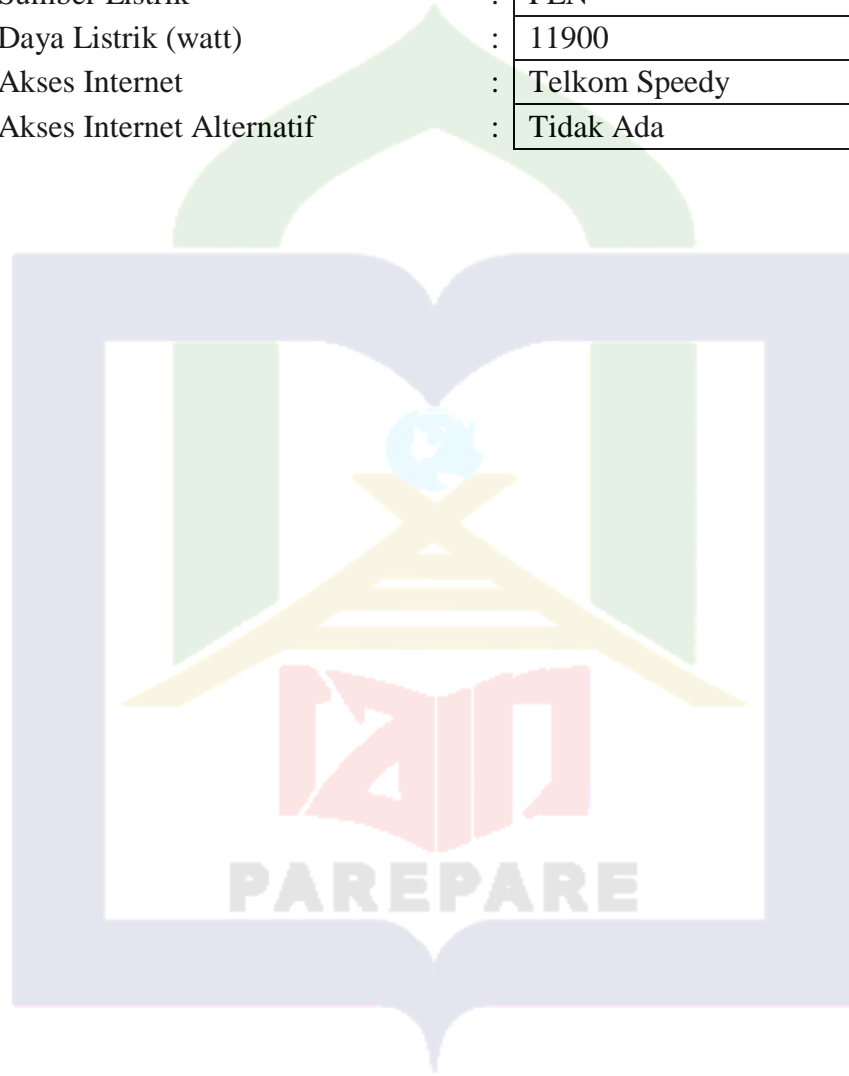
LAMPIRAN 01

Identitas Sekolah	
1 Nama Sekolah	: SMAN 4 PINRANG
2 NPSN	: 40305080
3 Jenjang Pendidikan	: SMA
4 Status Sekolah	: Negeri
5 Alamat Sekolah	: JL. Andi Wanreng No.7
RT / RW	: 1 / 1
Kode Pos	: 91272
Kelurahan	: Watang Suppa
Kecamatan	: Kec. Suppa
Kabupaten/Kota	: Kab. Pinrang
Provinsi	: Prov. Sulawesi Selatan
Negara	: Indonesia
6 Posisi Geografis	: -3.9688 Lintang
	: 119.6155 Bujur
Data Pelengkap	
7 SK Pendirian Sekolah	: 0283/0/1991
8 Tanggal SK Pendirian	: 1990-01-01
9 Status Kepemilikan	: Pemerintah Pusat
10 SK Izin Operasional	: 0283/0/1991
11 Tgl SK Izin Operasional	: 1991-05-30
12 Kebutuhan Khusus Dilayani	:
13 Nomor Rekening	: 05020231112
14 Nama Bank	: BANK SULSELBAR
15 Cabang KCP/Unit	: PINRANG
16 Rekening Atas Nama	: SMA NEGERI 4 PINRANG
17 MBS	: Ya
18 Memungut Iuran	: Tidak
19 Nominal/siswa	: 0
20 Nama Wajib Pajak	: SMA NEGERI 4 PINRANG
21 NPWP	: 001691864802000
Kontak Sekolah	
20 Nomor Telepon	: 0422917439
21 Nomor Fax	:
22 Email	: sman4pinrang@gmail.com

23 Website : <http://www.sman4pinrang.sch.co.id>

Data Periodik

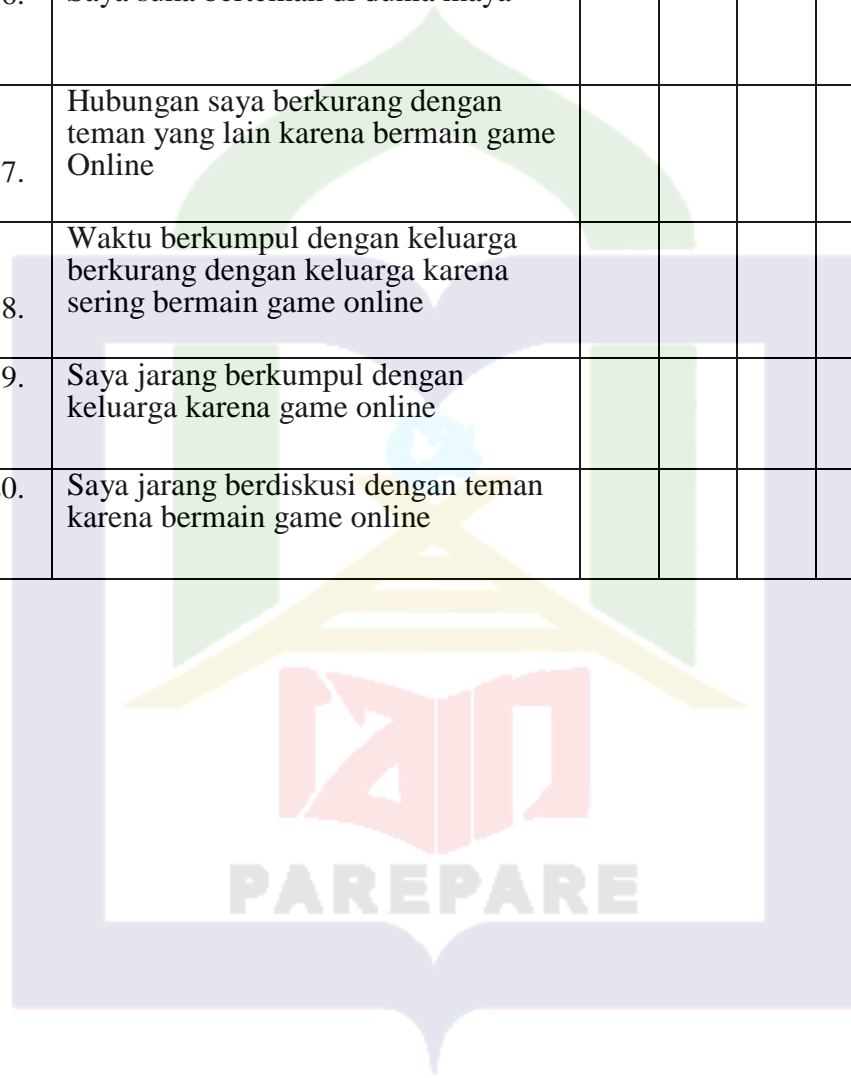
24 Waktu Penyelenggaraan	:	Pagi/6 hari
25 Bersedia Menerima Bos?	:	Ya
26 Sertifikasi ISO	:	9001:2008
27 Sumber Listrik	:	PLN
28 Daya Listrik (watt)	:	11900
29 Akses Internet	:	Telkom Speedy
30 Akses Internet Alternatif	:	Tidak Ada



LAMPIRAN 2: Instrumen Penelitian

NO.	PERNYATAAN	SS	S	TS	STS
1.	Saya bolos sekolah untuk bermain <i>game online</i>				
2.	Saa merasa gelisah ketika tidak bermain <i>game online</i> dalam sehari				
3.	Saya enggan untuk meninggalkan permainan <i>game online</i>				
4.	Setiap bangun pagi hal yang pertama kali terpikirkan adalah <i>game online</i>				
5.	Saya sulit berkonsentrasi di kelas karena mengingat <i>game online</i>				
6.	Saya suka menceritakan permasalahan saya pada teman didalam <i>gameonline</i>				
7.	Saya tidak dapat menunda keinginan saya untuk bermain <i>game online</i>				
8.	Kecanduan waktu bermain <i>game online</i> ang mengikat dari waktu ke Waktu				
9.	Saya lupa waktu ketika bermain game Online				
10.	Saya bermain game online sampai larut malam				
11.	Saya bermain game online sampai lupa waktu untuk makan				
12.	Saya tidak bisa menjaga kesehatan saa ketika bermain game online				
13.	Saya tidak menjaga asupan makanan ketika bermain game online				

14.	Saya tidak dapat bekerja maksimal karena bermain game online				
15.	Waktu tidur saya berkurang karena bermain game online				
16.	Saya suka berteman di dunia maya				
17.	Hubungan saya berkurang dengan teman yang lain karena bermain game Online				
18.	Waktu berkumpul dengan keluarga berkurang dengan keluarga karena sering bermain game online				
19.	Saya jarang berkumpul dengan keluarga karena game online				
20.	Saya jarang berdiskusi dengan teman karena bermain game online				



LAMPIRAN 3: Sarana dan Prasarana

No	Nama Prasarana	Keterangan	Panjang	Lebar	Status Kepemilikan
1	LAB-BIOLOGI	Baik	18	10	Milik
2	LAB-FISIKA	Baik	15	10	Milik
3	LAB-KIMIA	Baik	18	10	Milik
4	MUSHOLLAH	Baik	15	20	Milik
5	R-BK	Baik	6	4	Milik
6	R-KEP	Rusak Berat	6	4	Milik
7	R-Komputer	Baik	15	10	Milik
8	R-KOPRERASI	Baik	6	4	Milik
9	R-PERPUS	Rusak Berat	15	10	Milik
10	R-TU	Rusak Berat	6	4	Milik
11	R-UKS	Baik	2	2	Milik
12	RG	RusaSedang	15	10	Milik
13	RUANG OSIS	Baik	8	6	Milik
14	WC-GL	Rusak Berat	1.8	1.3	Milik
15	WC-GP	Rusak Berat	1.8	1.3	Milik
16	WC-SL	Baik	1.8	1.3	Milik
17	WC-SP	Baik	1.8	1.3	Milik
18	X IPA1	Baik	15	10	Milik
19	X IPA2	Baik	15	10	Milik
20	X IPA3	Baik	15	10	Milik
21	X IPS 1	Baik	15	10	Milik
22	X IPS2	Baik	15	10	Milik
23	XI IPA1	Rusak Sedang	15	10	Milik
24	XI IPA2	Baik	15	10	Milik
25	XI IPA3	Baik	15	10	Milik
26	XI IPS1	Baik	15	10	Milik
27	XI IPS2	Baik	15	10	Milik
28	XII IPA1	Rusak Sedang	15	10	Milik
29	XII IPA2	Rusak Sedang	15	10	Milik
30	XII IPA3	Rusang	15	10	Milik
31	XII IPS1	Baik	15	10	Milik
32	XII IPS2	Baik	15	10	Milik
33	XII IPS3	Baik	15	10	Milik

LAMPIRAN 4 : Tabulasi Data Validasi Instrument

No	NAMA	JUMLAH ITEM																				TOTAL	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
1	R1	4	3	3	4	4	4	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	55	
2	R2	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	48
3	R3	1	3	3	1	3	3	4	1	2	4	4	2	2	2	2	2	3	4	3	2	51	
4	R4	4	4	4	3	4	3	3	2	3	4	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	53
5	R5	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	54	
6	R6	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	1	1	71	
7	R7	3	4	3	3	4	4	3	4	1	3	3	1	3	3	4	1	2	4	4	1	58	
8	R8	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3	3	2	3	4	2	2	66	
9	R9	3	4	2	4	2	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	2	2	62	
10	R10	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	1	1	71	
11	R11	1	3	3	1	3	3	4	1	3	4	3	3	4	4	3	4	3	3	1	2	56	
12	R12	4	4	4	3	4	3	3	2	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	2	2	67	
13	R13	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	2	2	2	2	4	2	2	2	2	2	56	
14	R14	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	1	1	1	1	4	1	1	1	3	1	54	
15	R15	3	4	3	3	4	4	3	4	3	3	1	3	1	1	4	1	1	1	2	1	50	
16	R16	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	4	2	2	2	2	2	52	
17	R17	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	4	2	2	2	2	2	53	
18	R18	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	51	
19	R19	1	3	3	1	3	3	4	1	1	4	4	2	2	2	4	2	3	4	3	2	52	

20	R20	4	4	4	3	4	3	3	2	3	4	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	53
21	R21	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	54
22	R22	4	4	4	4	4	2	3	4	4	4	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	49
23	R23	3	4	1	3	4	2	2	4	4	4	2	3	1	3	2	4	2	3	1	2	54
24	R24	2	4	3	2	3	3	1	2	4	3	1	2	3	3	3	2	3	4	4	4	56
25	R25	3	4	2	3	4	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	2	45
26	R26	3	3	1	2	4	3	2	3	3	4	4	4	4	1	1	1	2	2	2	3	52
27	R27	3	3	3	2	3	2	4	4	4	3	3	1	1	2	3	1	2	3	3	3	53
28	R28	1	3	2	3	3	3	3	2	4	4	3	1	2	3	2	2	3	3	4	3	54
29	R29	2	2	3	3	4	2	2	2	3	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	60
30	R30	3	3	3	2	2	1	2	2	3	3	3	4	4	4	3	3	3	1	1	1	51
31	R31	2	2	2	2	2	1	1	1	2	3	3	3	2	3	3	1	2	3	1	2	41
32	R32	4	4	4	4	4	2	2	2	2	1	1	1	3	3	3	2	3	3	1	3	52
33	R33	4	3	4	4	2	4	3	4	4	4	1	2	3	1	4	4	4	3	3	3	64
34	R34	4	4	3	3	3	4	4	4	2	2	3	3	3	2	2	2	1	1	1	3	54
35	R35	2	3	3	3	4	1	4	4	3	3	2	1	2	1	1	2	2	2	2	2	47
36	R36	2	3	3	2	4	2	1	2	4	4	3	4	3	3	2	3	3	3	4	4	59
37	R37	2	3	3	3	4	3	2	2	2	1	2	3	4	2	4	2	2	2	1	2	49
38	R38	2	2	2	3	3	2	3	1	3	4	3	2	2	3	2	2	1	2	1	3	46

39	R39	4	4	4	4	3	3	2	2	4	4	4	2	1	4	3	2	1	4	2	4	61
40	R40	4	4	4	4	2	3	2	3	3	4	3	2	1	3	3	2	4	2	4	1	58
41	R41	3	3	3	3	3	3	3	1	2	1	3	4	2	3	4	4	4	1	4	1	55
42	R42	4	2	3	1	3	2	3	1	4	2	3	4	2	4	2	3	1	3	2	2	51
43	R43	4	4	4	4	1	2	2	3	2	3	2	3	3	4	3	2	4	2	3	3	58
44	R44	3	4	3	2	1	1	2	3	2	3	2	4	2	4	2	3	4	4	4	4	57
45	R45	3	3	3	2	2	3	1	3	1	4	2	3	1	1	3	3	3	1	3	2	47
46	R46	4	4	3	3	4	2	1	2	3	2	3	3	3	2	3	4	3	2	2	1	54
47	R47	4	4	4	4	3	3	3	3	1	2	2	2	1	1	3	2	3	3	4	4	56
48	R48	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	2	2	1	3	3	3	3	3	3	64
49	R49	2	2	2	2	2	4	3	2	2	2	1	1	1	3	3	3	2	2	3	1	43
50	R50	4	4	4	4	1	3	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	2	2	68



MINISTRY OF STATE OF ISLAMIC PAREPARE

22	R22	4	4	4	4	2	4	4	4	1	1	1	1	1	1	1	1	38
23	R23	3	4	1	3	2	4	4	4	2	3	1	3	2	4	2	3	45
24	R24	2	4	3	2	3	2	4	3	1	2	3	3	3	2	3	4	44
25	R25	3	4	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	35
26	R26	3	3	1	2	3	3	3	4	4	4	4	1	1	1	2	2	41
27	R27	3	3	3	2	2	4	4	3	3	1	1	2	3	1	2	3	40
28	R28	1	3	2	3	3	2	4	4	3	1	2	3	2	2	3	3	41
29	R29	2	2	3	3	2	2	3	4	3	3	3	3	4	4	4	3	48
30	R30	3	3	3	2	1	2	3	3	3	4	4	4	3	3	3	1	45
31	R31	2	2	2	2	1	1	2	3	3	3	2	3	3	1	2	3	35
32	R32	4	4	4	4	2	2	2	1	1	1	3	3	3	2	3	3	42
33	R33	4	3	4	4	4	4	4	4	1	2	3	1	4	4	4	3	53
34	R34	4	4	3	3	4	4	2	2	3	3	3	2	2	2	1	1	43
35	R35	2	3	3	3	1	4	3	3	2	1	2	1	1	2	2	2	35
36	R36	2	3	3	2	2	2	4	4	3	4	3	3	2	3	3	3	46
37	R37	2	3	3	3	3	2	2	1	2	3	4	2	4	2	2	2	40
38	R38	2	2	2	3	2	1	3	4	3	2	2	3	2	2	1	2	36
39	R39	4	4	4	4	3	2	4	4	4	2	1	4	3	2	1	4	50
40	R40	4	4	4	4	3	3	3	4	3	2	1	3	3	2	4	2	49
41	R41	3	3	3	3	3	1	2	1	3	4	2	3	4	4	4	1	44
42	R42	4	2	3	1	2	1	4	2	3	4	2	4	2	3	1	3	41
43	R43	4	4	4	4	2	3	2	3	2	3	3	4	3	2	4	2	49
44	R44	3	4	3	2	1	3	2	3	2	4	2	4	2	3	4	4	46
45	R45	3	3	3	2	3	3	1	4	2	3	1	1	3	3	3	1	39
46	R46	4	4	3	3	2	2	3	2	3	3	3	2	3	4	3	2	46

47	R47	4	4	4	4	3	3	1	2	2	2	1	1	3	2	3	3	42
48	R48	4	4	4	4	4	3	3	4	4	2	2	1	3	3	3	3	51
49	R49	2	2	2	2	4	2	2	2	1	1	1	3	3	3	2	2	34
50	R50	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	59



RY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

LAMPIRAN 5 :Tabulasi Data Hasil Penelitian

No	NAMA	JUMLAH ITEM																				TOTAL
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	R1	4	3	3	4	4	4	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	55
2	R2	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	48
3	R3	1	3	3	1	3	3	4	1	2	4	4	2	2	2	2	2	3	4	3	2	51
4	R4	4	4	4	3	4	3	3	2	3	4	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	53
5	R5	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	54
6	R6	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	1	1	71
7	R7	3	4	3	3	4	4	3	4	1	3	3	1	3	3	4	1	2	4	4	1	58
8	R8	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3	3	2	3	4	2	2	66
9	R9	3	4	2	4	2	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	2	2	62
10	R10	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	1	1	71
11	R11	1	3	3	1	3	3	4	1	3	4	3	3	4	4	3	4	3	3	1	2	56
12	R12	4	4	4	3	4	3	3	2	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	2	2	67
13	R13	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	2	2	2	2	4	2	2	2	2	2	56
14	R14	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	1	1	1	1	4	1	1	1	3	1	54
15	R15	3	4	3	3	4	4	3	4	3	3	1	3	1	1	4	1	1	1	2	1	50
16	R16	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	4	2	2	2	2	2	52
17	R17	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	4	2	2	2	2	2	53
18	R18	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	51

19	R19	1	3	3	1	3	3	4	1	2	4	4	2	2	2	4	2	3	4	3	2	53
20	R20	4	4	4	3	4	3	3	2	3	4	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	53
21	R21	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	54
22	R22	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	51
23	R23	3	4	1	3	4	2	2	4	4	4	2	3	1	3	2	4	2	3	1	2	54
24	R24	2	4	3	2	2	3	1	2	4	3	1	2	3	3	3	2	3	4	4	4	55
25	R25	3	4	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	2	45
26	R26	3	3	1	2	2	2	2	3	3	4	4	4	4	1	1	1	2	2	2	3	49
27	R27	3	3	3	2	2	2	4	4	4	3	3	1	1	2	3	1	2	3	3	3	52
28	R28	1	3	2	3	3	3	3	2	4	4	3	1	2	3	2	2	3	3	4	3	54
29	R29	2	2	3	3	1	1	2	2	3	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	56
30	R30	3	3	3	2	2	1	2	2	3	3	3	4	4	4	3	3	3	1	1	1	51
31	R31	2	2	2	2	2	1	1	1	3	3	3	3	2	3	3	1	2	3	1	2	42
32	R32	4	4	4	4	4	2	2	2	2	1	1	1	3	3	3	2	3	3	1	3	52
33	R33	4	3	4	4	2	3	2	4	4	4	1	2	3	1	4	4	4	3	3	3	62
34	R34	4	4	3	3	3	2	4	4	2	2	3	3	3	2	2	2	1	1	1	3	52
35	R35	2	3	3	3	4	4	4	4	3	3	2	1	2	1	1	2	2	2	2	2	50
36	R36	2	3	3	2	2	2	1	2	3	4	3	4	3	3	2	3	3	3	4	4	56
37	R37	2	3	3	3	4	4	2	2	2	1	2	3	4	2	4	2	2	2	1	2	50
38	R38	2	2	2	3	3	3	3	1	3	4	3	2	2	3	2	2	1	2	1	3	47
39	R39	4	4	4	4	3	3	2	2	1	4	4	2	1	4	3	2	1	4	2	4	58
40	R40	4	4	4	4	2	2	2	3	4	4	3	2	1	3	3	2	4	2	4	1	58
41	R41	3	3	3	3	3	3	3	1	1	1	3	4	2	3	4	4	4	1	4	1	54
42	R42	4	2	3	1	3	4	2	1	4	2	3	4	2	4	2	3	1	3	2	2	52
43	R43	4	4	4	4	4	2	2	3	1	3	2	3	3	4	3	2	4	2	3	3	60

44	R44	3	4	3	2	1	3	2	3	2	3	2	4	2	4	2	3	4	4	4	4	59
45	R45	3	3	3	2	1	3	1	3	2	4	2	3	1	1	3	3	3	1	3	2	47
46	R46	4	4	3	3	4	4	1	2	2	2	3	3	3	2	3	4	3	2	2	1	55
47	R47	4	4	4	4	3	3	3	3	2	2	2	2	1	1	3	2	3	3	4	4	57
48	R48	4	4	4	4	4	3	3	3	2	4	4	2	2	1	3	3	3	3	3	3	62
49	R49	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	1	1	1	3	3	3	2	2	3	1	42
50	R50	4	4	4	4	2	2	2	2	2	3	3	3	4	3	4	4	3	4	2	2	61
51	R51	2	2	3	1	4	4	3	3	3	2	2	4	2	3	3	3	4	5	5	5	63
52	R52	2	2	2	3	4	1	2	3	4	2	2	2	2	4	4	4	4	4	4	4	59
53	R53	4	4	4	3	4	2	4	3	4	4	2	2	1	1	3	1	4	4	4	4	62
54	R54	3	3	3	3	3	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	3	3	3	45
55	R55	4	4	4	4	4	3	3	4	4	2	2	3	1	1	3	4	3	4	4	4	65
56	R56	3	3	4	4	4	2	2	4	3	2	4	1	4	3	2	4	4	4	2	4	63
57	R57	3	3	3	4	4	4	2	2	3	2	4	4	2	3	2	2	4	4	4	4	63
58	R58	3	4	2	1	3	4	2	3	4	2	4	4	4	2	4	4	4	2	2	2	60
59	R59	4	4	2	2	4	2	3	4	4	2	1	1	1	1	2	2	2	1	1	3	46
60	R60	3	3	3	3	2	2	2	4	4	4	3	3	2	1	3	3	3	2	4	4	58
61	R61	3	4	2	3	2	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	4	4	4	2	2	56
62	R62	3	3	3	3	3	4	4	4	4	2	2	2	4	4	4	3	3	3	4	4	66
63	R63	4	2	2	2	3	3	3	1	1	1	1	1	3	3	2	2	2	1	1	1	39
64	R64	4	3	3	3	3	2	2	3	4	4	3	1	2	3	3	3	3	3	2	2	56
65	R65	4	4	4	4	2	2	2	1	4	5	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	56
66	R66	4	4	4	3	3	3	2	2	2	3	3	4	2	2	3	3	3	2	2	1	55
67	R67	2	2	3	4	4	4	4	3	2	2	2	3	4	1	1	1	2	3	3	4	54
68	R68	4	4	4	3	2	3	3	3	2	2	3	1	2	3	3	3	2	2	2	1	52

69	R69	4	4	4	3	3	3	2	2	3	1	1	1	2	3	3	2	2	3	3	3	52
70	R70	3	3	3	3	4	3	4	4	3	2	4	4	3	2	4	2	3	2	2	4	62
71	R71	1	2	1	1	2	3	2	3	4	2	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	56
72	R72	3	3	3	3	2	3	3	4	2	4	3	4	4	2	2	2	2	3	3	3	58
73	R73	4	4	3	2	4	4	4	2	3	4	4	4	2	1	4	4	3	2	2	2	62
74	R74	3	3	3	3	2	2	3	4	4	4	3	3	2	1	4	1	1	1	1	1	49
75	R75	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3	2	1	1	4	3	4	1	3	4	50
76	R76	4	4	4	3	2	3	2	4	3	4	4	5	4	3	4	2	1	4	3	3	66
77	R77	3	3	4	3	2	4	2	1	4	2	4	2	1	3	4	2	2	2	3	3	54
78	R78	1	2	3	2	2	2	3	3	3	4	2	3	4	3	4	3	4	2	3	2	55
79	R79	2	3	2	3	4	2	3	2	2	2	2	4	4	2	2	4	2	4	2	2	53
80	R80	2	3	3	2	3	2	1	2	2	3	2	3	3	4	4	4	3	3	3	3	55
81	R81	2	2	2	3	1	2	4	3	4	3	2	3	3	3	3	4	4	4	4	4	60
82	R82	3	3	3	3	2	2	2	4	3	2	2	4	2	2	2	4	4	4	2	2	55
83	R83	3	3	3	2	2	1	3	3	2	2	2	2	1	1	1	2	1	2	4	4	44
84	R84	3	3	3	3	2	2	1	3	4	3	2	4	3	2	4	3	1	2	3	4	55
85	R85	3	4	3	3	4	2	3	1	2	3	4	2	1	3	2	4	2	1	4	2	53
86	R86	3	2	4	1	2	3	2	1	3	2	1	4	2	1	4	1	4	3	4	4	51
87	R87	4	3	3	2	2	4	1	2	2	3	3	2	3	3	4	4	4	4	4	4	61
88	R88	3	3	3	3	2	2	2	3	4	3	3	3	3	3	2	3	2	3	4	3	57
89	R89	3	2	2	1	2	3	2	4	3	2	2	3	1	3	2	4	4	4	4	4	55
90	R90	3	3	3	4	2	3	1	2	4	2	4	4	3	3	2	2	3	4	4	4	60
91	R91	4	4	4	4	3	2	4	4	3	4	4	3	4	2	3	4	2	3	4	3	68
92	R92	3	3	3	2	3	2	3	2	3	1	4	4	3	1	2	2	3	3	3	2	52
93	R93	3	3	4	2	4	2	2	3	4	2	1	3	2	2	3	4	4	2	4	3	57

94	R94	4	3	2	5	1	4	3	5	2	5	3	2	1	4	2	3	1	2	4	2	58
95	R95	2	2	1	1	2	1	2	3	1	3	3	3	3	2	2	4	2	1	2	4	44
96	R96	4	4	4	4	3	2	3	4	3	4	2	3	4	2	4	2	4	4	4	4	68
97	R97	2	1	2	3	3	4	2	3	4	4	3	4	2	3	2	3	2	4	4	4	59
98	R98	3	3	3	2	3	4	2	4	3	3	2	1	3	4	4	4	4	3	4	3	62
99	R99	4	4	4	2	3	2	2	3	3	4	2	2	2	4	3	4	4	4	4	4	64
100	R100	3	3	3	2	3	2	4	2	1	3	4	3	2	3	4	4	3	4	4	4	61
101	R101	2	3	2	3	3	3	2	2	2	4	4	2	3	3	3	4	4	2	3	4	58
102	R102	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	2	4	2	3	4	4	4	4	4	61
103	R103	4	4	3	2	3	4	2	3	3	1	2	3	4	3	4	4	4	3	4	4	64
104	R104	3	2	3	1	4	2	3	2	4	2	2	1	3	3	2	3	4	4	2	4	54
105	R105	1	2	1	3	1	4	5	2	4	2	4	5	6	2	4	4	4	4	4	4	66
106	R106	3	2	4	3	1	2	4	4	3	4	1	2	3	4	1	4	4	2	4	4	59
TOTAL																					5927	



MINISTRY OF STATE OF ISLAMIC PAREPARE

Lampiran 7 : Dokumentasi

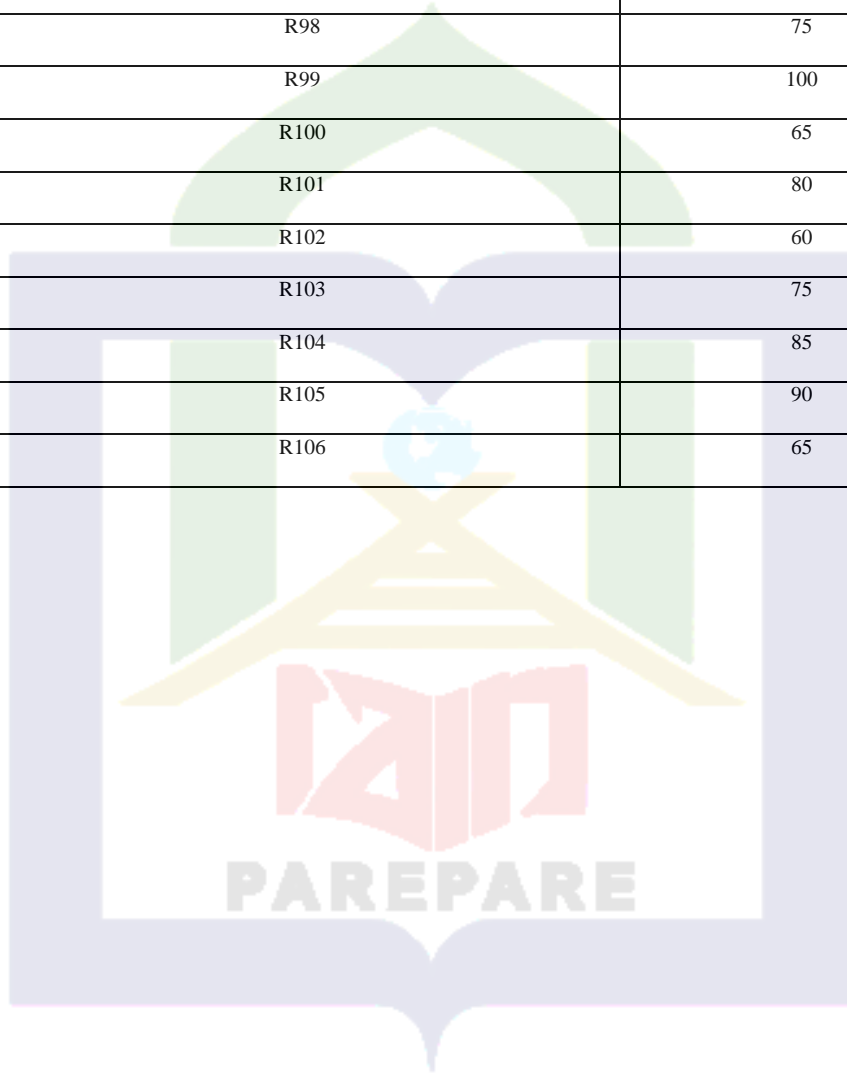
Variabel Y (Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam)

No	Responden	Hasil Belajar
1	R1	60
2	R2	85
3	R3	75
4	R4	90
5	R5	60
6	R6	70
7	R7	75
8	R8	60
9	R9	65
10	R10	80
11	R11	70
12	R12	75
13	R13	90
14	R14	75
15	R15	100
16	R16	60
17	R17	65
18	R18	80
19	R19	60
20	R20	75
21	R21	60
22	R22	75
23	R23	85
24	R24	60
25	R25	50
26	R26	75
27	R27	90
28	R28	100

29	R29	70
30	R30	65
31	R31	70
32	R32	60
33	R33	75
34	R34	70
35	R35	75
36	R36	80
37	R37	65
38	R38	80
39	R39	65
40	R40	70
41	R41	85
42	R42	90
43	R43	75
44	R44	65
45	R45	70
46	R46	75
47	R47	80
48	R48	95
49	R49	60
50	R50	90
51	R51	65
52	R52	70
53	R53	85
54	R54	90
55	R55	65
56	R56	50
57	R57	85
58	R58	60
59	R59	75
60	R60	65

61	R61	70
62	R62	90
63	R63	100
64	R64	95
65	R65	80
66	R66	85
67	R67	75
68	R68	60
69	R69	75
70	R70	65
71	R71	80
72	R72	75
73	R73	65
74	R74	75
75	R75	90
76	R76	65
77	R77	70
78	R78	85
79	R79	60
80	R80	70
81	R81	65
82	R82	85
83	R83	80
84	R84	95
85	R85	85
86	R86	80
87	R87	75
88	R88	70
89	R89	65
90	R90	90
91	R91	85
92	R92	75

93	R93	80
94	R94	100
95	R95	100
96	R96	65
97	R97	60
98	R98	75
99	R99	100
100	R100	65
101	R101	80
102	R102	60
103	R103	75
104	R104	85
105	R105	90
106	R106	65



Tabel Nilai r Product Moment

N	Taraf Signif		N	Taraf Signif		N	Taraf Signif	
	5%	10%		5%	10%		5%	10%
3	0,997	0,999	27	0,381	0,487	55	0,266	0,345
4	0,950	0,990	28	0,374	0,478	60	0,254	0,330
5	0,878	0,959	29	0,367	0,470	65	0,244	0,317
6	0,811	0,917	30	0,361	0,463	70	0,235	0,306
7	0,754	0,874	31	0,355	0,456	75	0,227	0,296
8	0,707	0,834	32	0,349	0,449	80	0,220	0,286
9	0,666	0,798	33	0,344	0,442	85	0,213	0,278
10	0,632	0,765	34	0,339	0,436	90	0,207	0,270
11	0,602	0,735	35	0,334	0,430	95	0,202	0,263
12	0,576	0,708	36	0,329	0,424	100	0,195	0,256
13	0,553	0,684	37	0,325	0,418	125	0,176	0,230
14	0,532	0,661	38	0,320	0,413	150	0,159	0,210
15	0,514	0,641	39	0,316	0,408	175	0,148	0,194
16	0,497	0,623	40	0,312	0,403	200	0,138	0,181
17	0,482	0,606	41	0,308	0,398	300	0,113	0,148
18	0,468	0,590	42	0,304	0,393	400	0,098	0,128
19	0,456	0,575	43	0,301	0,389	500	0,088	0,115
20	0,444	0,561	44	0,297	0,384	600	0,080	0,105
21	0,433	0,549	45	0,294	0,380	700	0,074	0,097
22	0,423	0,537	46	0,291	0,376	800	0,070	0,091
23	0,413	0,526	47	0,288	0,372	900	0,065	0,086
24	0,404	0,515	48	0,284	0,368	1000	0,062	0,081
25	0,396	0,505	49	0,281	0,364			
26	0,388	0,496	50	0,279	0,361			

Sumber: Sugiyono. 2008. Statistika Untuk Penelitian. Bandung: Alfabeta. H. 373

Lampiran 8 : Dokumentasi











KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE
FAKULTAS TARBİYAH

Alamat : Jl. Amal Bakti No. 08 Soreang Parepare 91132 Telp. (0421) 21307 Fax: 24404
PO Box 909 Parepare 91100, website: www.iainpare.ac.id, email: mail@iainpare.ac.id

Nomor : B.3204/In.39.5.1/PP.00.9/10/2021
Lampiran : 1 Bundel Proposal Penelitian
Hal : Permohonan Rekomendasi Izin Penelitian

Yth. Kepala Cabang Dinas Pendidikan Wilayah X
Provinsi Sulawesi Selatan
di,-

Kab. Pinrang

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Dengan ini disampaikan bahwa mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Parepare :

Nama : Irwandy Saputra
Tempat/Tgl. Lahir : Kenangan, 30 April 1998
NIM : 15.1100.053
Fakultas / Program Studi : Tarbiyah / Pendidikan Agama Islam
Semester : XIII (Tiga Belas)
Alamat : Cikuale, Kec. Suppa, Kab. Pinrang

Bermaksud akan mengadakan penelitian di wilayah Kab. Pinrang dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul :

"Pengaruh Keaktifan Bermain Game Online Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMA Negeri 4 Pinrang"

Pelaksanaan penelitian ini direncanakan pada bulan Oktober sampai bulan November Tahun 2021.

Demikian permohonan ini disampaikan atas perkenaan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalamu Alaikum Wr. Wb.

Parepare, 19 Oktober 2021

Wakil Dekan I,



Muh. Dahlan Thalib



PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
BIDANG PENYELENGGARAAN PELAYANAN PERIZINAN

Nomor : 22882/S.01/PTSP/2021
Lampiran : -
Perihal : Izin Penelitian

Kepada Yth.
Kepala Dinas Pendidikan Prov. Sulsel

di-
Tempat

Berdasarkan surat Wakil Dekan I Fak. Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Parepare Nomor : B.3204/In.39.5.1/PP.00.9/10/2021 tanggal 19 Oktober 2021 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

Nama : IRWANDY SAPUTRA
Nomor Pokok : 15.1100.053
Program Studi : Pend. Agama Islam
Pekerjaan/Lembaga : Mahasiswa(S1)
Alamat : Jl. Amal Bakti No. 8, Soreang Kota Parepare

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka penyusunan Skripsi, dengan judul :

" PENGARUH KEAKTIFAN BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP PRESTASI BELAJAR PESETA DIDIK PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMA NEGERI 4 PINRANG "

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. 07 November s/d 07 Desember 2021

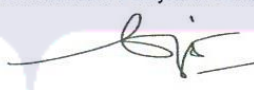
Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami *menyetujui* kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Dokumen ini ditandatangani secara elektronik dan Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan **barcode**.

Demikian surat izin penelitian ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar
Pada tanggal : 03 November 2021

A.n. GUBERNUR SULAWESI SELATAN
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU
SATU PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN
Selaku Administrator Pelayanan Perizinan Terpadu


Ir. H. DENNY IRAWAN SAARDI, M.Si
Pangkat : Pembina Utama Madya
Nip : 19620624 199303 1 003

Tembusan Yth
1. Wakil Dekan I Fak. Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Parepare;
2. *Pertinggal*.

SIMAP PTSP 03-11-2021



Jl. Bougenville No.5 Telp. (0411) 441077 Fax. (0411) 448936
Website : <http://simap.sulselprov.go.id> Email : ptsp@sulselprov.go.id
Makassar 90231





**PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENDIDIKAN
UPT SMA NEGERI 4 PINRANG**

Jalan Andi Waweng No.7 ☎ (0421) 3313782 Suppa Kab.Pinrang 91272
Email : sman4pinrang@gmail.com

SURAT KETERANGAN

No. 070/270-UPT SMA.04/PRG/DISDIK

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala UPT SMA Negeri 4 Pinrang Kec. Suppa Kabupaten Pinrang menerangkan bahwa :

N a m a	: IRWANDY SAPUTRA
NIM	: 15.1100.053
Program Study	: Pendidikan Agama Islam
Pekerjaan / Lembaga	: Mahasiswa (S1) IAIN Parepare
Alamat	: Jl. Amal Bakti No. 8 Bukit Harapan Kec. Soreang Parepare

Benar telah melakukan Penelitian di UPT SMA Negeri 4 Pinrang dengan judul “ **PENGARUH KEAKTIFAN BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP PRESTASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMA NEGERI 4 PINRANG** ”, tanggal 7 Nopember 2021 s.d 07 Desember 2021

Demikian surat keterangan ini kami berikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Suppa, 22 Desember 2021

Kepala UPT SMA Negeri 4 Pinrang

Drs. H. Bahri Bohari, M.Pd.
NIP. 19641231 199602 1 002

BIOGRAFI PENULIS



Irwandy saputra panggilan *Ir, Irwan, Irwandy*. Lahir di Kenangan, 30 April 1998. Anak pertama yang lahir dari pasangan bapak Nursalim dan Ibu Nurhayati. Pendidikan yang di tempuh penulis yaitu SDN 109 Temappadan Lulus tahun 2009, Mts DDI-AD Mangkosodan lulus tahun 2012, dan SMAN 4 Pinrang dan lulus tahun 2015. Hingga kemudian melanjutkan studi ke jenjang S1 di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare dan memilih program studi Pendidikan Agama Islam dan menyelesaikan tugas akhirnya yang berjudul “Pengaruh Keaktifan Bermain *Game Online* Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XII di SMA Negeri 4 Pinrang.”