

**PENGARUH BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP HASIL BELAJAR
PESERTA DIDIK KELAS VII DAN VIII PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
DI SMP NEGERI 6 PARIAMAN**

SKRIPSI

*Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan untuk Memenuhi Salah Satu
Syarat dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd) pada Program Studi
Pendidikan Agama Islam (PAI)*



**UIN IMAM BONJOL
PADANG**

Oleh:

INTAN HAISHAH PISTA

NIM 2114010126

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI)

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)

IMAM BONJOL PADANG

1447 H / 2025 M

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Intan Haishah Pista

NIM : 2114010126

Tmp tgl lahir : Kp. Gadang, 11 Maret 2003

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Game Online Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik kelas VII dan VIII Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 6 Pariaman ” adalah benar hasil karya saya; bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari skripsi atau karya yang sudah dipublikasikan dan atau pernah digunakan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang ataupun perguruan tinggi lainnya, kecuali bagian yang sumber informasinya telah dicantumkan sebagaimana mestinya. Apabila di kemudian hari terbukti bahwa skripsi ini adalah plagiasi atau tidak orisinil, maka saya bersedia bahwa keabsahan skripsi dan gelar kesarjanaan saya dibatalkan.

Padang, Agustus 2025
Yang mmenyatakan,



Intan Haishah Pista

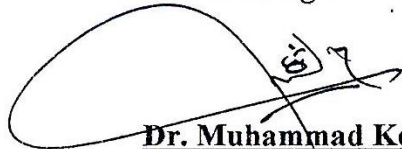
PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang berjudul “Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII dan VIII Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 6 Pariaman” disusun oleh Intan Haishah Pista, NIM. 2114010126, Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) telah memenuhi persyaratan ilmiah dan dapat disetujui untuk dilanjutkan ke sidang Munaqasyah.

Demikian persetujuan ini diberikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Padang, Juli 2025

Pembimbing I



Dr. Muhammad Kosim, MA
NIP.198212212005011001

Pembimbing II



Dr. Azrul M. Pd
NIP.198508012020121003

PENGESAHAN TIM PENGUJI MUNAQASYAH

Skripsi yang berjudul “Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII dan VIII Pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 6 Pariaman ”, oleh Intan Haishah Pista, NIM. 2114010126, Telah diuji dalam sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang, Jum’at 29 Agustus 2025 dan dinyatakan telah diterima sebagai salah satu syarat dalam mencapai gelar Sarjana program Strata Satu (S-1) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI).

Padang, 2 September 2025

Tim Penguji

Ketua


Dr. Muhammad Kosim, MA
NIP.198212212005011001

Sekretaris

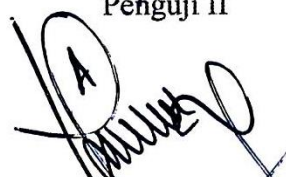

Dr. Azrul M.Pd
NIP. 198508012020121003

Anggota

Penguji I


Dr. Zulvia Trinova, S.Ag., M.Pd
NIP.197606012005012006

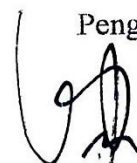
Penguji II


Andika Dirsa, M.Pd
NIP. 199201292020121012

Penguji III


Dr. Muhammad Kosim, MA
NIP.198212212005011001

Penguji IV


Dr. Azrul M.Pd
NIP. 198508012020121003

Mengesahkan

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang



Prof. Dr. Yasmadi, M.Ag
NIP.197305172000031001

ABSTRAK

Judul Skripsi ini adalah “**Pengaruh Bermain Game Online dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII dan VIII di SMP Negeri 6 Pariaman**” ditulis oleh Intan Haishah Pista, NIM 2114010126 Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Negeri Imam Bonjol Padang.

Latar Belakang penulisan ini adalah karena Aktivitas bermain game online seringkali menyita waktu belajar, mengurangi konsentrasi, serta memengaruhi prestasi dan hasil belajar peserta didik kelas VII dan VIII di SMP Negeri 6 Pariaman. Kondisi ini menjadi latar belakang penting untuk meneliti bagaimana keterlibatan bermain game online dapat berpengaruh terhadap prestasi belajar peserta didik, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, sebagaimana yang diharapkan.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui secara empiris pengaruh keterlibatan bermain game online terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VII dan VIII di SMP Negeri 6 Pariaman. Jenis penelitian kuantitatif yang digunakan peneliti adalah *ex post facto*, di mana Bermain Game Online dijadikan sebagai variabel bebas dan Prestasi dan Hasil Belajar sebagai variabel terikat. Populasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VII dan VIII di SMP Negeri 6 Pariaman yang berjumlah 186 peserta didik. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah total sampling yang mana seluruh anggota populasi dijadikan sampel semua. Namun berdasarkan hasil penyaringan melalui angket, hanya 45 peserta didik yang bermain *game online*. Oleh karena itu, responden yang di analisis dalam penelitian ini berjumlah 45 orang peserta didik saja.

Hasil uji korelasi Product Moment menunjukkan bahwa keterlibatan bermain game online memiliki hubungan yang lemah dan tidak signifikan terhadap hasil belajar ($p > 0,05$). Meski demikian, arah korelasi negatif mengindikasikan bahwa semakin tinggi keterlibatan peserta didik dalam bermain game online, hasil belajar cenderung menurun, dan sebaliknya semakin rendah keterlibatan, hasil belajar cenderung meningkat. Dengan demikian, walaupun tidak signifikan, keterlibatan berlebihan dalam game online tetap berpotensi menurunkan hasil belajar.

Kata kunci : game online, hasil belajar

ABSTRACT

The title of this thesis is “The Effect of Online Gaming on Student Learning Outcomes in Islamic Religious Education for Grades VII and VIII at SMP Negeri 6 Pariaman,” written by Intan Haishah Pista, Student ID Number 2114010126, Islamic Religious Education Study Program, Imam Bonjol State University, Padang.

The background for this study is that online gaming activities often take up study time, reduce concentration, and affect the achievement and learning outcomes of seventh and eighth grade students at SMP Negeri 6 Pariaman. This condition is an important background for researching how involvement in online gaming can affect student learning achievement, particularly in Islamic Religious Education, as expected.

The purpose of this study is to empirically determine the effect of involvement in online gaming on the learning outcomes of students in Islamic Religious Education in grades VII and VIII at SMP Negeri 6 Pariaman. The quantitative research method used by the researcher is ex post facto, where online gaming is used as the independent variable and achievement and learning outcomes as the dependent variables. The population in this study consisted of 186 seventh and eighth grade students at SMP Negeri 6 Pariaman. The sampling technique used in this study was total sampling, in which the entire population was used as the sample. However, based on the results of screening through questionnaires, only 45 students played online games. Therefore, the respondents analyzed in this study were only 45 students.

The results of the Product Moment correlation test showed that involvement in playing online games had a weak and insignificant relationship with learning outcomes ($p > 0.05$). Nevertheless, the negative correlation indicates that the higher the students' involvement in online gaming, the lower their learning outcomes tend to be, and conversely, the lower the involvement, the higher the learning outcomes tend to be. Thus, although not significant, excessive involvement in online gaming still has the potential to reduce learning outcomes.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah segala puji dan rasa syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT atas segala karunia dan rahmat-Nya penulis telah dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII dan VIII Di SMP Negeri 6 Pariaman”**. Skripsi ini ditulis untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu pada Program Studi Pendidikan Agama Islam di Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang.

Penulis menyadari bahwa dalam pelaksanaan penelitian dan penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan karena bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Muhammad Kosim, MA selaku pembimbing I dan Bapak Dr. Azrul M.Pd. selaku pembimbing II sekaligus Pembimbing Akademik (PA) yang telah membimbing dan mengarahkan penulis selama penyusunan skripsi ini dari awal hingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
2. Bapak Dr. Misra, M.Si. Selaku Ketua Prodi PAI dan Bapak Dr. Azrul, M.Pd. Selaku Sekretaris Prodi PAI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang.
3. Bapak Prof Dr. Yasmadi, M.Ag. Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang.
4. Bapak dan Ibu dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang yang telah memberikan ilmu pengetahuan

kepada penulis serta karyawan dan karyawan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang.

5. Kepala Sekolah , Ibuk Eli Suryani, S.Pd serta pendidik dan tenaga pendidik serta peserta didik khususnya di kelas VII dan VIII SMP Negeri 6 Pariaman yang telah memberikan izin penulis untuk melakukan penelitian.
6. Guru Mata Pelajaran Fiqih di kelas VII dan VIII, yang telah memberikan bantuan selama penulis melaksanakan penelitian di SMP Negeri 6 Pariaman.

Teristimewa, ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya saya sampaikan kepada Ibunda tercinta, Ermanita, serta Bapak M. Yasir (Alm), yang telah memberikan dukungan tanpa henti dan tak pernah lelah mendoakan saya agar meraih kesuksesan. Beliau juga telah berjuang dan bekerja keras membiayai pendidikan saya hingga akhirnya saya mampu menyelesaikan studi di perguruan tinggi ini, dan hal inilah yang senantiasa menguatkan langkah saya hingga akhirnya dapat menamatkan pendidikan di perguruan tinggi ini. Gelar sarjana ini saya persembahkan untuk Orangtua saya. Saudara/Saudari tercinta Nurfitra Tanjung, Insanul Rizki dan Deane Betala yang telah berkontribusi penuh dalam membantu dan mendukung saya dalam menyelesaikan segala proses perkuliahan.

Terima kasih kepada PAI C BP 21 teman sepejuangan yang tidak akan pernah terlupakan, khususnya teman kost tercinta Tiara Dolaria, Fitri Annisa Dasrel, Anggit Isnaeni yang selalu hadir dalam suka maupun duka saya dalam perkuliahan sampai akhirnya saya bisa menyelesaikan skripsi ini. Semoga bantuan, support yang kalian berikan menjadi amal ibadah dan bernilai pahala

disi Allah *Subhanahu wata'ala. Aamiin ya Rabbal'alam*. Terakhir, terima kasih untuk diri sendiri, apresiasi yang sebesar-besarnya karena sudah berusaha semaksimal mungkin dan berjuang sampai di titik ini, mampu mengendalikan diri dari berbagai tekanan diluar keadaan dan tak pernah memutuskan untuk menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini sehingga lulus di waktu yang tepat.

Akhir kata, semoga bantuan dan keikhlasan yang telah diberikan kepada penulis menjadi amal ibadah dan bernilai pahala disisi Allah *Subhanahu wata'ala. Aamiin ya Rabbal, Aalamiin*. Skripsi ini hendaknya bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya.

Padang, 12 Agustus 2025

Yang Menyatakan



Intan Haishah Pista
NIM. 2114010126

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN TIM PENGUJI MUNAQASYAH.....	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian.....	9
F. Manfaat Penelitian.....	9
G. Definisi Operasional.....	11
BAB II LANDASAN TEORI	13
A. Kajian Teori.....	13
1. <i>Game online</i>	13
a. Pengertian <i>Game online</i>	13
b. Jenis-jenis <i>Game online</i>	14
c. Dampak Positif	16
d. Dampak Negatif	18
2. Hasil Belajar	22
a. Pengertian Hasil Belajar	22
b. Aspek – aspek Hasil Belajar.....	23
c. Faktor – faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar	24
d. Indikator Hasil Belajar	25

3. Pendidikan Agama Islam.....	26
a. Pengertian Pendidikan Agama Islam	26
b. Tujuan Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti	27
c. Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam	28
B. Penelitian Relefan.....	28
C. Kerangka Berfikir	30
D. Hipotesis Penelitian	31
BAB III METODE PENELITIAN	32
A. Jenis Penelitian	32
B. Tempat dan Waktu Penelitian	33
C. Populasi dan Sampel.....	33
1. Populasi Penelitian	33
2. Sampel Penelitian	34
D. Variabel penelitian.....	34
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	35
F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen	37
1. Validitas Instrumen	37
2. Uji Reliabilitas.....	40
G. Teknik Analisis Data	42
1. Uji Normalitas	42
2. Uji Linearitas	43
3. Uji Hipotesis.....	43
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	47
A. Deskripsi Hasil Penelitian	47
1. Gambaran Game Online	47
2. Gambaran Hasil Belajar	52
B. Analisis Data	55
1. Uji Asumsi.....	55
2. Uji Hipotesis.....	57
C. Pembahasan Penelitian	60
D. Keterbatasan Penelitian	64

BAB V PENUTUP.....	66
A. Kesimpulan.....	66
B. Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA.....	70
LAMPIRAN	
BIODATA PENULIS	

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Hasil Ulangan Yang Rendah.....	5
Tabel 3.1 Populasi Penelitian.....	33
Tabel 3.2 Pemberian Skor Angket Berdasarkan Berdasarkan Skala Likert.....	37
Tabel 3.3 Hasil Uji Validitas Instrumen	39
Tabel 3.4 Kriteria Taksiran Realiabilitas	41
Tabel 3.5 Hasil Uji Reabilitas Soal Variabel X	41
Tabel 3.6 Uji Reliabilitas Soal Variabel Y.....	42
Tabel 4.1 Deskripsi data penggunaan game online.....	49
Tabel 4.2 Data Skor Angket Variabel X	50
Tabel 4.3 Distribusi KeterlibatanGame Online.....	51
Tabel 4.4 Deskripsi data prestasi belajar.....	53
Tabel 4.5 Distribusi Hasil Belajar	53
Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas Data Variabel X dan Y	55
Tabel 4.7 Hasil Uji Linearitas Variabel X dan Y.....	56
Tabel 4. 8 Hasil Uji Korelasi Product Moment	58
Tabel 4.9 Diagram Scatter.....	58
Tabel 4.10 Histogram.....	58

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Instrumen Sebelum Perbaikan	73
Lampiran 2 Kisi – Kisi Instrumen Penelitian Variabel X	77
Lampiran 3 Kisi-Kisi.....	79
Lampiran 4 Angket yang diisi peserta didik	82
Lampiran 5 Validitas Variabel X	91
Lampiran 6 Tabel Distribusi Game Online dan Hasil Belajar	92
Lampiran 7 Undangan Seminar Proposal	93
Lampiran 8 Berita Acara Seminar Proposal.....	94
Lampiran 9 SK Pembimbing.....	95
Lampiran 10 Lembar Validator Instrumen	96
Lampiran 11 Surat Izin Dari Fakultas.....	97
Lampiran 12 Surat Izin Penelitian Dari Dinas Pendidikan Kota Pariaman	98
Lampiran 13 Surat Balasan Dari Sekolah	99
Lampiran 14 Dokumentasi.....	100