

**PENGARUH BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP HASIL BELAJAR
SISWA PADA MATA PELAJARAN PAI KELAS XI SMA MUSLIMIN
CILILIN**

SKRIPSI

(Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana
pendidikan pada Program Studi Pendidikan Agama Islam)



Oleh:

Isak Farid

2101015

**PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM DARUL FALAH
2025**

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Isak Farid

**PENGARUH BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP HASIL BELAJAR
SISWA PADA MATA PELAJARAN PAI KELAS XI SMA MUSLIMIN
CILILIN**

Disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II

H. E Aris Somantri, M.Pd

NIDN. 2117018401

Drs. H. A Saeful Mu'min, M.Ag

NIDN. 8876860018

Mengetahui,
**Ketua Program Studi
Pendidikan Agama Islam**

Dr. Komarudin, M.Pd.

NIDN: 2126118906

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil ‘alamin, segala puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, taufik, dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas XI SMA Muslimin Cililin”. Shalawat dan salam semoga senantiasa tercurahkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW, beserta keluarga, sahabat, dan seluruh umatnya hingga akhir zaman.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) dalam bidang Pendidikan Agama Islam. Dalam proses penyusunannya, penulis memperoleh banyak bantuan, arahan, dan dukungan dari berbagai pihak. Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah memberikan bimbingan, doa, dan semangat selama proses penyusunan karya ini, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Penulis juga menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun sangat penulis harapkan demi perbaikan di masa mendatang. Semoga karya sederhana ini dapat memberikan manfaat, khususnya dalam pengembangan dunia pendidikan Islam, serta menjadi bahan kajian bagi pihak yang memerlukannya.

Bandung, 18 Juli 2025

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR HAK CIPTA	i
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
HALAMAN UCAPAN TERIMA KASIH.....	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Penelitian	1
1.2. Identifikasi Masalah Penelitian	5
1.3. Rumusan Masalah Penelitian	5
1.4. Tujuan Penelitian	5
1.5. Manfaat Penelitian	6
1.6. Sistematika Organisasi Skripsi.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
2.1. Landasan Teologis	8
2.2. Game Online	9
2.2.1. Pengertian <i>Game Online</i>	9
2.2.2. Sejarah Game online	10
2.2.3. Jenis-jenis Game online	12
2.2.4. Landasan Teori Penggunaan Media	13
2.2.5. Dampak Game online.....	13
2.2.6. Indikator <i>Game Online</i>	14
2.3. Hasil Belajar.....	17
2.3.1. Pengertian Hasil Belajar.....	17
2.3.2. Indikator Hasil Belajar	18
2.3.3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	18
2.3.4. Keterkaitan Antara Game Online Terhadap Hasil Belajar.....	22
2.4. Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)	24
2.4.1. Pengertian PAI	24
2.4.2. Tujuan Pembelajaran PAI	25

2.4.3.	Cakupan Pembelajaran PAI	25
2.5.	Penelitian Relevan.....	26
2.6.	Kerangka Berpikir.....	29
2.7.	Hipotesis Penelitian.....	30
BAB III METODE PENELITIAN.....		31
3.1.	Desain Penelitian.....	31
3.2.	Lokasi, Partisipan, Populasi dan Sampel	31
3.2.1.	Lokasi Penelitian.....	31
3.2.2.	Partisipan.....	32
3.2.3.	Populasi.....	33
3.2.4.	Sampel.....	34
3.3.	Proses Pengumpulan Data.....	36
3.3.1.	Wawancara.....	36
3.3.2.	Angket atau Kuesioner.....	36
3.3.3.	Dokumentasi	38
3.4.	Teknik Analisis Data.....	39
3.4.1.	Uji Kualiatas Instrumental	39
3.4.2.	Analisis Deskriptif	47
3.4.3.	Analisi Inferensial	48
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN		55
4.1.	Gambaran Umum Penelitian.....	55
4.1.1.	Profil Sekolah.....	55
4.1.2.	Visi, Misi, dan Tujuan SMA Muslimin Cililin	55
4.1.3.	Identitas Sekolah SMA Muslimin Cililin.....	56
4.1.4.	Tenaga Pendidik dan Jumlah Peserta SMA Muslimin Cililin	56
4.2.	Temuan Penelitian.....	57
4.2.1.	Analisis Statistik Deskriptif	57
4.2.2.	Analisis Inferensial.....	69
4.2.3.	Uji Hipotesis.....	70
4.3.	Pembahasan.....	74
4.3.1.	Gambaran Tingkat Bermain <i>Game Online</i> dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata pelajaran PAI.....	74
4.3.2.	Pengaruh Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI	75
4.3.3.	Besaran Pengaruh Game Online terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI di SMA Muslimin Cililin.....	78

BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI	81
5.1. Simpulan	81
5.2. Rekomendasi.....	82

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1. Penelitian Relevan.....	27
Tabel 3. 1. Populasi Siswa SMA Muslimin	33
Tabel 3. 2. Skala Likert.....	37
Tabel 3. 3. Kisi Kisi Angket Game online	38
Tabel 3. 4. Hasil Uji Validitas 1 Variabel (X)	40
Tabel 3. 5. Uji Validitas 2 Game Online Variabel (X)	41
Tabel 3. 6. Nilai Rapot Variabel (Y).....	43
Tabel 3. 7. Hasil Uji Reliabilitas Game online	47
Tabel 3. 8 Interpretasi Korelasi Sederhana	52
Tabel 4. 1. Siswa dan Guru SMA Muslimin Cililin.....	56
Tabel 4. 2. Distribusi Frekuensi Game Online.....	57
Tabel 4. 3. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar	59
Tabel 4. 4. Statistik Deskriptif Variabel Game online (X)	60
Tabel 4. 5. Kategori Interval Variabel Game Online	61
Tabel 4. 6. Kategori Dimensi Variabel Game Online.....	62
Tabel 4. 7. Rekapitulasi Angket Game Onlline (X).....	63
Tabel 4. 8. Hasil Uji Normalitas	69
Tabel 4. 9. Hasil Uji Linearitas	70
Tabel 4. 10. Uji Regresi Linear Sederhana	71
Tabel 4. 11. Hasil Signifikasi Parsial Uji-t	72
Tabel 4. 12. Uji Korelasi Sederhana	73
Tabel 4. 13. Hasil Uji Koefisien Determinasi	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1. Kerangka Berpikir	30
Gambar 4. 1 Visualisasi Persentase Dimensi Game Online	62
Gambar 4. 2. Hasil Persentase Dimensi Salience	65
Gambar 4. 3. Hasil Persentase Dimensi Toleransi	66
Gambar 4. 4. Persentase Dimensi Mood Modification	66
Gambar 4. 5. Hasil Persentase Dimensi Withdrawal	67
Gambar 4. 6. Hasil Persentase Dimensi Relapse	67
Gambar 4. 7. Hasil Persentase Dimensi Conflict	68
Gambar 4. 8. Hasil Persentase Dimensi Problems	68
Lampiran 1. Surat Kuasa (SK) Bimbingan	92
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian	93
Lampiran 3. Surat Balasan Pelaksanaan Penelitian	94
Lampiran 4. Surat Pemeriksaan Plagiarisme	95
Lampiran 5. Buku Bimbingan	96
Lampiran 6. Catatan Penelitian	97
Lampiran 7. Dokumentasi	99
Lampiran 8. Kisi Kisi Instrument Penelitian variabel Game Online (X)	101
Lampiran 9. Format Angket Game Online	102
Lampiran 10. Data Sampel Validitas Variabel Game online (X)	104
Lampiran 11. Data Uji Validitas Variabel Game Online (X)	106
Lampiran 12. Data Sampel Variabel Game Oline (X)	107
Lampiran 13. Hasil Nilai UAS PAI Variabel (Y)	109
Lampiran 14. Data SPSS	112