

**PENGARUH PENGGUNAAN *GAME ONLINE* TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMA NEGERI 2 LUWU**

Skripsi

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo*



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
2022**

**PENGARUH PENGGUNAAN *GAME ONLINE* TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMA NEGERI 2 LUWU**

Skripsi

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo*



Diajukan Oleh

MUH. JAY CALVIN

17 0201 0021

Pembimbing

- 1. Dr. Munir Yusuf, S.Ag., M.Pd.**
- 2. Muhammad Ihsan, S.Pd., M.Pd.**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO**

2022

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Muh. Jay Calvin
NIM : 17 0201 0021
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau fikiran saya sendiri.
2. Seluruh dari bagian skripsi ini adalah karya saya sendiri, kecuali kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan dan kesalahan yang ada di dalamnya adalah tanggungjawab saya.

Bilamana dikemudian hari ternyata pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 24 Februari 2022

Yang membuat pernyataan



Muh. Jay Calvin

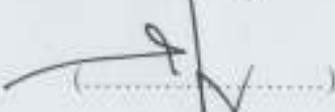
NIM. 17 0201 0021

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul Pengaruh Penggunaan *Game Online* terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 2 Luwu, yang ditulis oleh Muh. Jay Calvin Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 17 0201 0021, mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang dimunaqasyahkan pada hari Selasa, 10 Mei 2022 bertepatan dengan 9 Syawal 1443 H telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Palopo, 23 Mei 2022

TIM PENGUJI

- | | | |
|----------------------------------|---------------|---|
| 1. Dr. Hj. St. Marwiyah, M.Ag. | Ketua Sidang | () |
| 2. Dr. Kaharuddin, M.Pd. | Penguji I | () |
| 3. Sumardin Raupu, S.Pd., M.Pd. | Penguji II | () |
| 4. Dr. Munir Yusuf, S.Ag., M.Pd. | Pembimbing I | () |
| 5. Muhammad Ihsan, S.Pd., M.Pd. | Pembimbing II | () |

Mengetahui:

a.n. Rektor IAIN Palopo

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Ketua Program Studi

Program Studi Pendidikan Agama Islam


Dr. Nurdin K., M.Pd.
NIP. 19681231 199903 1 014


Dr. Hj. St. Marwiyah, M.Ag.
NIP. 19610711 199303 2 002

PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ وَعَلَى آلِهِ
وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ (أَمَّا بَعْدُ)

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah swt., yang senantiasa menganugerahkan rahmat, hidayah dan kasih sayang-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul “Pengaruh *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 2 Luwu” setelah melalui proses yang cukup panjang.

Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepangkuan Nabi Muhammad saw., kepada para keluarga, sahabat dan umat muslim. Skripsi ini disusun sebagai syarat yang harus diselesaikan, guna memperoleh gelar sarjana pendidikan agama Islam pada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan atas bantuan, bimbingan serta motivasi dari berbagai pihak. Skripsi ini masih jauh dari kata sempurna.

Penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga dengan penuh ketulusan hati dan keikhlasan, kepada:

1. Prof. Dr. Abdul Pirol, M.Ag. selaku Rektor IAIN Palopo, Dr. H. Muammar Arafat, S.H.,M.H. selaku Wakil Rektor I, Dr. Ahmad Syarif Iskandar, S.E., M.M. selaku Wakil Rektor II, dan Dr. Muhaemin, MA. selaku Wakil Rektor III.

2. Dr. Nurdin Kaso, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo, Dr. Munir Yusuf, S.Ag., M.Pd selaku Wakil Dekan I, Dr. Hj. A. Riawarda M., M.Ag. selaku Wakil Dekan II, dan Dra. Hj. Nursyamsi. M.Pd.I. selaku Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah IAIN Palopo.
3. Dr. Hj. St. Marwiyah, M.Ag. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam, Pembimbing Akademik. Muhammad Ihsan S. Pd., M.Pd. selaku Sekretaris Prodi Pendidikan Agama Islam, beserta Fitri Angraeni, SP., selaku staf Prodi Pendidikan Agama Islam yang telah banyak membantu dan mengarahkan dalam menyelesaikan skripsi.
4. Dr. Munir Yusuf, S.Ag., M.Pd. dan Muhammad Ihsan S. Pd., M.Pd. selaku pembimbing I dan pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, masukan, dan mengarahkan dalam rangka menyelesaikan skripsi.
5. Seluruh Dosen beserta Staf pegawai IAIN Palopo yang telah mendidik penulis selama berada di IAIN Palopo dan memberikan bantuan dalam menyusun skripsi ini.
6. H. Madehang, S.Ag., M.Pd. selaku Kepala Unit Perpustakaan beserta Karyawan dan Karyawati dalam lingkup IAIN Palopo, yang telah banyak membantu mengumpulkan literatur yang berkaitan dengan pembahasan skripsi ini.
7. Drs. Syafaruddin Kadir, M.Pd. selaku Kepala Sekolah di SMA Negeri 2 Luwu. Fadillah, S.Ag selaku Guru mata pelajaran pendidikan agama Islam, Guru-guru

dan Staf yang telah banyak membantu dalam mengumpulkan data penelitian skripsi.

8. Terkhusus kepada kedua orang tuaku tercinta ayahanda H. Jumpono dan bunda Hj. Supiah, yang telah banyak berkorban, mendidik dan membesarkan penulis dengan penuh kasih sayang, serta semua saudara dan saudariku yang telah banyak memberikan dorongan dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Kepada semua teman seperjuangan, mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam IAIN Palopo angkatan 2017 (khususnya kelas PAI A) dan Sahabat-sahabatku yang selama ini banyak memberikan masukan atau saran dalam menyusun skripsi.

Semoga yang dilakukan bernilai ibadah disisi Allah swt., dan segala usaha yang dilakukan agar dipermudah oleh-Nya, Aamiin.

Palopo, 24 Februari 2022

Penulis

Muh. Jay Calvin

NIM. 17 0201 0021

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN

A. *Transliterasi Arab-Latin*

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin dapat dilihat pada tabel berikut:

1. *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 atas)
ج	Jim	J	Je
ح	ħa	ħ	ha (dengan titik bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Žal	Ž	zet (dengan titik atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	šad	š	es (dengan titik bawah)
ض	ḍad	ḍ	de (dengan titik bawah)
ط	ṭa	ṭ	te (dengan titik bawah)
ظ	ẓa	ẓ	zet (dengan titik bawah)
ع	‘ain	‘	apostrof terbaik
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	’	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak diawal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (').

2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monotong dan vokal rangkap atau diftong.

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

Tanda	Nama	Huruf latin	Nama
أ	<i>Fathah</i>	A	A
إ	<i>Kasrah</i>	I	I
أ	<i>Dammah</i>	U	U

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

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
أِي	<i>Fathah dan wau</i>	Ai	a dan i
أُو	<i>Fathah dan wau</i>	Au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ : *kaifa*

هَوْلٌ : *hauḷa*

3. Maddah

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

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
أَ	<i>fathah dan alif' atau ya'</i>	ā	a dan garis di atas
إَ	<i>kasrah dan ya'</i>	ī	i dan garis di atas
أُ	<i>dammah dan wau</i>	ū	u dan garis di atas

عَيْنٌ : *mata*

رَمَى : *rama*

قَيْلٌ : *qila*

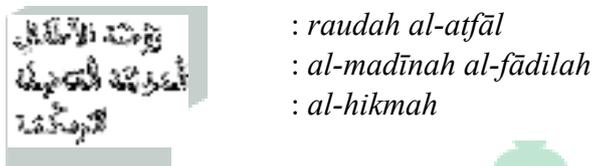
يَمُوتُ : *yamūtu*

4. *Tā marbūtah*

Transliterasi untuk *tā' marbūtah* ada dua, yaitu *tā' marbūtah* yang hidup atau mendapat harakat *fathah*, *kasrah*, dan *dammah*, transliterasinya adalah [t]. Sedangkan *tā' marbūtah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *tā' marbūtah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *tā' marbūtah* itu ditransliterasikan dengan ha (h).

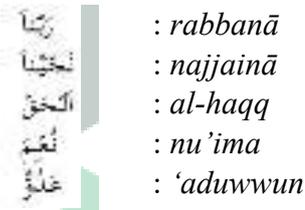
Contoh:



5. *Syaddah (Tasydīd)*

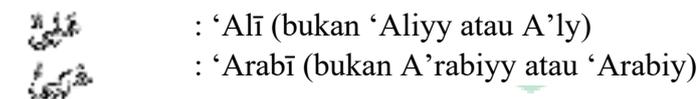
Syaddah atau *tasydīd* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydīd* (ّ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syaddah*.

Contoh:



Jika huruf ى ber-*tasydid* di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf *kasrah* (ِ), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* menjadi ī.

Contoh:



6. *Kata Sandang*

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf ۱ (*alif lam ma'rifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, *al-*, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsiyah* maupun huruf *qamariyah*.

Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

	: <i>al-syamsu</i> (bukan <i>asy-syamsu</i>)
	: <i>al-zalزالah</i> (bukan <i>az-zalزالah</i>)
	: <i>al-falsafah</i>
	: <i>al-bilādu</i>

7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (') hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh:

	: <i>ta'murūna</i>
	: <i>al-nau'</i>
	: <i>syai'un</i>
	: <i>umirtu</i>

8. Penulisan Kata Arab yang Lazim Digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya, kata *al-Qur'an* (dari *al-Qur'ān*), *alhamdulillah*, dan *munaqasyah*. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasi secara utuh.

Contoh:

Syarh al-Arba'īn al-Nawāwī

Risālah fī Ri'āyah al-Maslahah

9. Lafaz al-Jalālah

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf jar dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mudāfilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

دَعْوَةُ اللَّهِ
amulīlāh

بِاللَّهِ
biilāh

Adapun *tā' marbūtah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafadz al-jalālah*, di transliterasi dengan huruf [t]. Contoh:

حَمْدٌ فِي رَحْمَةِ اللَّهِ

hum fī rahmatillāh

10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*All Caps*), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (al-). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR).

Contoh:

Wa mā Muhammadun illā rasūl

Inna awwala baitin wudi'a linnāsi lallazī bi Bakkata mubārakan

Syahru Ramadān al-lazī unzila fīhi al-Qurān

Nasīr al-Dīn al-Tūsī

Nasr Hāmid Abū Zayd

Al-Tūft

Al-Maslahah fī al-Tasyrī' al-Islāmī

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata Ibnu (anak dari) dan Abū (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi.

Contoh:

Abū al-Walīd Muhammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abū al-Walīd Muhammad (bukan: Rusyd, Abū al-Walīd Muhammad Ibnu)

Nasr Hāmid Abū Zaīd, ditulis menjadi: Abū Zaīd, Nasr Hāmid (bukan, Zaīd Nasr Hāmid Abū)

B. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

swt.	= <i>subhānahū wa ta'ālā</i>
saw.	= <i>shallallāhu 'alaihi wasallam</i>
AS	= <i>'Alaihi al-Salām</i>
H	= Hijrah
M	= Masehi
SM	= Sebelum Masehi
l	= Lahir Tahun (untuk orang yang masih hidup saja)
w	= Wafat Tahun
QS .../...: 4	= QS. Al-Isra (17): 26-27
HR	= Hadis Riwayat

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
PRAKATA	v
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB DAN SINGKATAN	viii
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR AYAT	xvi
DAFTAR HADIS	xvii
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR TABEL	xix
DAFTAR LAMPIRAN	xxi
ABSTRAK	xxii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II KAJIAN TEORI	10
A. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan	10
B. Landasan Teori	12
1. <i>Game Online</i>	12
2. Motivasi Belajar	19
3. Pendidikan Agama Islam	25
C. Kerangka Pikir	27
D. Hipotesis Penelitian.....	28
BAB III METODE PENELITIAN	29
A. Jenis Penelitian	29

B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	29
C. Definisi Operasional Variabel	30
D. Populasi dan Sampel.....	31
E. Teknik Pengumpulan Data	33
F. Instrumen Penelitian.....	34
G. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen	36
H. Teknik Analisis Data	41
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	45
A. Hasil Penelitian.....	45
1. Deskripsi Data Penelitian	45
2. Analisis Data	48
a. Analisis Statistik Deskriptif.....	48
b. Analisis Statistik Inferensial.....	55
B. Pembahasan	58
1. Gambaran penggunaan <i>game online</i> pada siswa kelas XI IPA di SMA Negeri 2 Luwu.....	58
2. Gambaran Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI IPA di SMA Negeri 2 Luwu.....	63
3. Pengaruh <i>game online</i> terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI IPA di SMA Negeri 2 Luwu	68
BAB V PENUTUP	71
A. Simpulan.....	71
B. Saran	72
DAFTAR PUSTAKA	73
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR AYAT

Kutipan Ayat 1 QS Muhammad/47: 36	4
Kutipan Ayat 2 QS. Al-Isra/17: 26-27	16



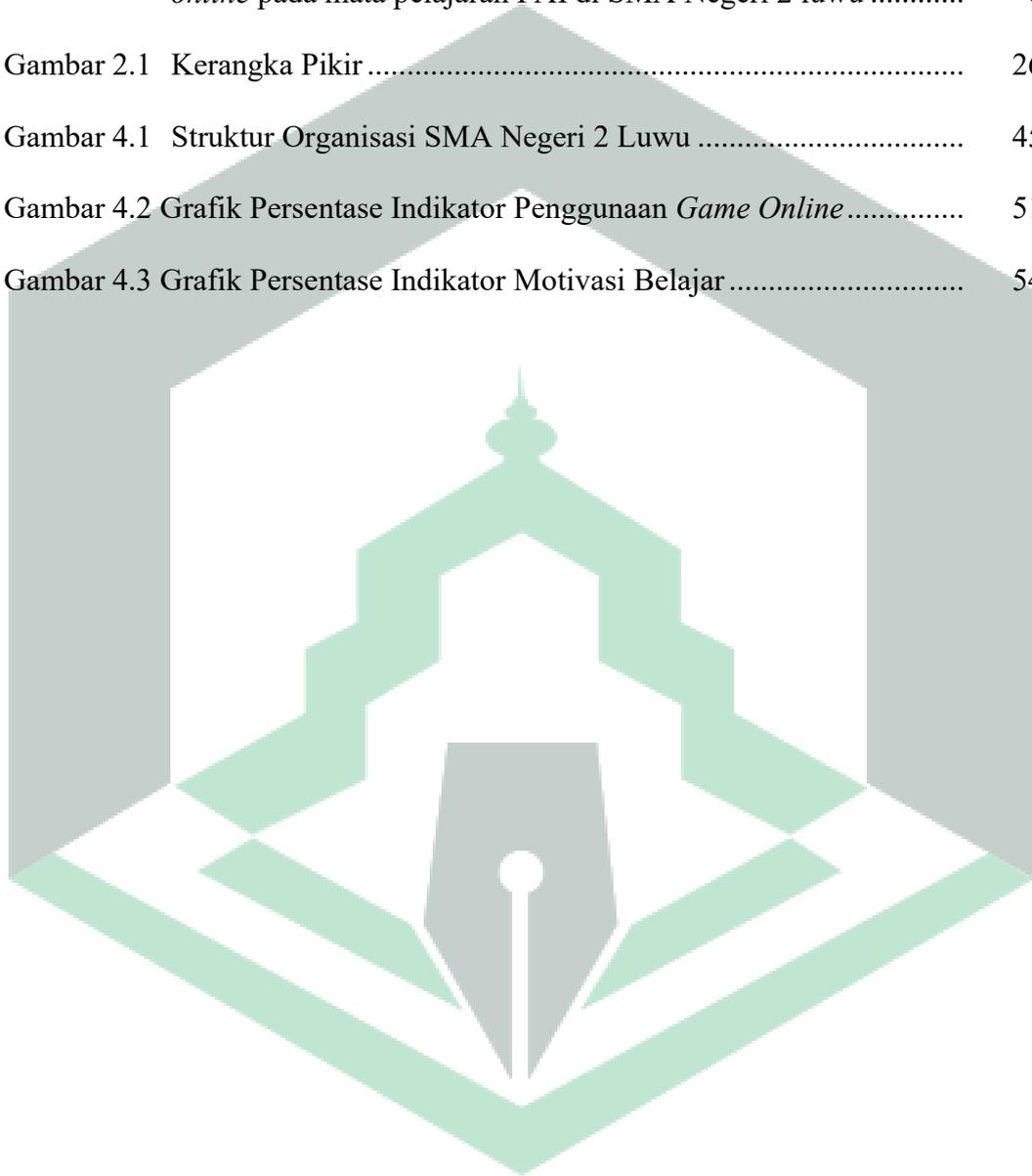
DAFTAR HADIS

Hadis 1 Hadis tentang Memanfaatkan waktu.....	15
---	----



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Hasil penelitian awal terhadap kegemaran siswa bermain <i>game online</i> pada mata pelajaran PAI di SMA Negeri 2 luwu	6
Gambar 2.1 Kerangka Pikir	26
Gambar 4.1 Struktur Organisasi SMA Negeri 2 Luwu	45
Gambar 4.2 Grafik Persentase Indikator Penggunaan <i>Game Online</i>	51
Gambar 4.3 Grafik Persentase Indikator Motivasi Belajar	54



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Sampel.....	32
Tabel 3.2 Skala <i>Likert</i>	35
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Penggunaan <i>Game Online</i>	35
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Motivasi Belajar	36
Tabel 3.5 Validator Instrumen Penelitian	37
Tabel 3.6 Interpretasi Validitas Isi	38
Tabel 3.7 Validasi Data Angket untuk angket variabel (X) Penggunaan <i>Game Online</i> dan variabel (Y) Motivasi Belajar.....	38
Tabel 3.8 Interpretasi Reliabilitas.....	40
Tabel 3.9 Uji Reliabilitas Angket Penggunaan <i>Game Online</i>	40
Tabel 3.10 Uji Reliabilitas Angket Motivasi Belajar.....	40
Tabel 3.11 Kategori Acuan Normal	42
Tabel 3.12 Kategori Presentase Penggunaan <i>Game Online</i>	42
Tabel 3.13 Kategori Presentase Motivasi Belajar	42
Tabel 4.1 Keadaan Pendidik mata Pelajaran PAI di SMA Negeri 2 Luwu	48
Tabel 4.2 Hasil Uji Statistik Deskriptif Penggunaan <i>Game Online</i>	49
Tabel 4.3 Distribusi Kategorisasi Variabel Penggunaan <i>Game Online</i>	50
Tabel 4.4 Hasil Analisis Penggunaan <i>Game Online</i> Berdasarkan Indikator ...	50
Tabel 4.5 Hasil Uji Statistik Deskriptif Motivasi Belajar	52
Tabel 4.6 Distribusi Kategorisasi Variabel Motivasi Belajar	52
Tabel 4.7 Hasil Analisis Motivasi Belajar Berdasarkan Indikator.....	53
Tabel 4.8 Uji Regresi Sederhana.....	56



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Lembar Validasi Instrumen Penelitian
- Lampiran 2 : Lembar Kuesioner Penelitian
- Lampiran 3 : Uji Validitas Instrumen Penelitian
- Lampiran 4 : Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian
- Lampiran 5 : Analisis Data Penelitian
- Lampiran 6 : Kategorisasi Variabel
- Lampiran 7 : Distribusi nilai T_{tabel}
- Lampiran 8 : Hasil Penelusuran Awal
- Lampiran 9 : Langkah-langkah uji reliabilitas *SPSS*
- Lampiran 10 : Langkah-langkah uji regresi linear sederhana *SPSS*
- Lampiran 11 : Surat Izin Penelitian
- Lampiran 12 : Surat Keterangan Selesai Meneliti
- Lampiran 13 : Dokumentasi

ABSTRAK

Muh. Jay Calvin, 2022. “Pengaruh Penggunaan *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 2 Luwu”. Skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo. Dibimbing oleh Munir Yusuf dan Muhammad Ihsan.

Skripsi ini membahas tentang Pengaruh Penggunaan *Game Online* terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 2 Luwu. Penelitian ini bertujuan; Untuk mengetahui gambaran penggunaan *game online* pada siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 2 Luwu; Untuk mengetahui gambaran motivasi belajar siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 2 Luwu; Untuk mengetahui pengaruh antara penggunaan *game online* terhadap motivasi belajar siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 2 Luwu.

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 2 Luwu dengan mengambil populasi siswa kelas XI IPA yang gemar bermain *game online*. Sampel yang akan digunakan pada penelitian ini berjumlah 40 responden. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan memberikan kuesioner pada responden yang masuk dalam kriteria yang sesuai dengan menggunakan skala *likert*. Adapun analisis data yang digunakan yaitu analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial.

Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa variabel penggunaan *game online* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 2 Luwu. Hal ini dapat dilihat variabel *game online* memiliki nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ dimana $2,794 > 2,024$ atau nilai sig. $0,008 < 0,05$ maka H_a diterima. Variabel penggunaan *game online* memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar sebesar 17% dan untuk sisanya dipengaruhi oleh variabel lain di luar dari penelitian ini.

Kata Kunci : Penggunaan *Game Online*, Motivasi Belajar, PAI

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Maha besar Allah Swt. yang telah menciptakan manusia dengan segala keistimewaannya. Manusia diberikan keistimewaan berupa akal pikiran. Manusia dengan keistimewaan tersebut, mampu mengembangkan pemikirannya, sehingga berhasil menemukan berbagai perkembangan di setiap zamannya. Alhasil, manusia saat ini berada pada suatu zaman pembaharuan yang disebut era digital, dengan ciri kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi tersebut telah memunculkan berbagai terobosan baru di segala bidang. Salah satu terobosan baru yang hadir karena adanya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yaitu adanya *internet*.¹ *Internet* adalah salah satu perkembangan teknologi yang diciptakan dari kreativitas manusia.²

Selayaknya kreativitas manusia lainnya, *internet* tentu memiliki berbagai pengaruh dan dampak dalam kehidupan manusia. Pengaruh tersebut dapat bernilai positif dan negatif, bergantung pada pengguna *internet* dalam memanfaatkannya. *Internet* hadir di Indonesia terbilang terlambat, akan tetapi perkembangannya begitu cepat dan berhasil menembus segala kalangan mulai kalangan remaja, kalangan dewasa, orang tua, bahkan kalangan anak kecil sekalipun. *Internet* merupakan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang telah banyak

¹ Prof Schawab. K, *The Fourth Industrial Revolution*, (USA: Crown Business, 2016), 22.

² Ayu Setianingsih, “*Game Online* dan Efek Problematika terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 7 Bandar Lampung”, *Skripsi*, (Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan, 2018), 4.

digunakan manusia di seluruh dunia. Indonesia sendiri adalah salah satu negara dengan pengguna *internet* terbanyak. Berdasarkan data yang dirilis oleh *Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII)* pada tahun 2017 menyebutkan bahwasanya jumlah pengguna *internet* di Indonesia mencapai sekitar 143, 26 juta orang atau sama dengan 54.7% dari jumlah populasi di Indonesia. Menurut *The 2018 Global Digital Report* dalam penelitiannya menyatakan bahwa warga negara Indonesia banyak menghabiskan waktunya selama 3 jam 23 menit hanya dalam mengakses *internet*.³ Dengan demikian, *internet* sudah merupakan bagian dari kehidupan manusia saat ini.

Internet merupakan pokok komunikasi berbasis pada media komputer. Media tersebut saling sambung menyambung (terhubung) satu sama lainnya. *Internet* memberikan berbagai informasi yang begitu banyak bagi penggunanya.⁴ *Internet* dapat pula diartikan sebagai kumpulan berbagai komputer dan jaringannya yang saling terhubung sehingga menyediakan banyak informasi dan data. Jaringan tersebut terus mengalami kemajuan dan membentuk jaringan yang lebih besar.⁵

Internet dalam kehidupan manusia khususnya pada kalangan pelajar saat ini dimanfaatkan untuk berbagai hal dan pada berbagai bidang. *Internet* dapat menjadi bahan bagi siswa untuk mencari dan menggali informasi maupun pengetahuan.

³ Zainal Fatah dan Megasari Noer Fatanti, "Posisi Warga-Net dalam Praktik Demokrasi Digital di Indonesia", *Manajemen Publik dan Kebijakan Sosial* 3, No. 1 (2019): 312. <https://ejournal.unitomo.ac.id/index.php/negara/article/view/1459>.

⁴ Sari Mellina Tobing, "Pemanfaatan Internet Sebagai Media Informasi dalam Kegiatan Belajar Mengajar pada Mata Kuliah Pendidikan Pancasila", *Jurnal Pekan* 4, No. 1 (April, 2019): 70. <http://jurnal.stkippersada.ac.id/jurnal/index.php/PEKAN/article/view/376>.

⁵ Ayu Permata Sari, Asmidir Ilyas, dan Ifdil, "Tingkat Kecanduan Internet pada Remaja Awal", *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia* 3, No. 2 (2017): 111. <http://dx.doi.org/10.29210/02018190>.

Internet dapat pula menjadi wadah bagi penggunaanya untuk sekedar melepas penat ataupun mencari hiburan di internet. Terdapat berbagai hiburan yang dapat diperoleh oleh pengguna *internet*, salah satu diantaranya yaitu *game online*.⁶

Game online merupakan suatu permainan yang dimainkan oleh banyak pemain, namun hanya dapat dimainkan ketika suatu perangkat yang digunakan terkoneksi dengan jaringan *internet*. Saat ini banyak orang termasuk kaum pelajar yang lebih memilih bermain *game online* daripada bermain permainan tradisional. Hal ini dikarenakan *game online* telah hadir dengan segala bentuk variasi dan fitur-fitur menarik yang memberikan daya tarik. Tidak mengherankan jika saat ini, dapat dijumpai berbagai macam jenis *game online* yang sering dimainkan oleh kaum pelajar.⁷

Daya tarik dari *game online* mengakibatkan beberapa siswa lebih menyukai bermain daripada belajar. Bermain *game online* sudah menjadi kebiasaan setiap hari bagi beberapa kaum pelajar, bahkan telah menjadi candu yang mengisyaratkan bahwa pelajar saat ini tiada hari tanpa bermain *game online*. Akibatnya, pelajar yang telah kecanduan bermain *game online*, akan memperoleh dampak negatif. Namun dalam bermain *game online* jika dilakukan dengan tidak berlebih-lebihan ataupun dapat mengatur antara waktu bermain dengan belajar, maka hal tersebut tentu dapat memberikan dampak positif bagi penggunaanya.⁸

⁶ Nisrinafatin, "Pengaruh *Game Online* terhadap Motivasi Belajar Siswa", *Jurnal Edukasi Informasi* 1, No. 2 (2019): 116. <https://ummaspul.e-journal.id/JENFOL/article/view/427>.

⁷ Aji, C.Z., *Berburu Rupiah Lewat Game Online*, (Yogyakarta: PT. Bounabooks, 2012), 121.

Dampak negatif dari kecanduan *game online* yaitu dapat menyebabkan penggunanya merasakan sesuatu yang menyenangkan, sehingga lupa waktu dan menghiraukan berbagai aktivitas lainnya. Sebaliknya dampak positif dari *game online* yakni dapat meningkatkan daya berpikir, dapat meningkatkan konsentrasi dan dapat menjadi hiburan bagi penggunanya. Akibat dari kedua dampak tersebut tentu akan memberi pengaruh terhadap motivasi belajar siswa.⁹ Motivasi belajar sangatlah penting bagi kaum pelajar karena merupakan spirit yang mendorong pelajar untuk belajar, mencari pengetahuan, menambah wawasan serta menggali kemampuan.

Bermain merupakan aktivitas yang sering dilakukan manusia termasuk bermain *game online*. Manusia melaksanakan aktivitas bermain dengan berbagai tujuan, salah satu untuk menghilangkan rasa penat dan rasa jenuh terhadap segala kegiatan yang telah dikerjakan. Bahkan, dunia yang menjadi tempat tinggal manusia saat ini, telah diatur oleh Allah Swt sebagai tempat bermain dan senda gurau. Hal tersebut dapat dilihat dalam Firman Allah Swt pada Al-Quran surah Muhammad/47: 36, yaitu sebagai berikut:

إِنَّمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا لَعِبٌ وَلَهُوَ إِن تُؤْمِنُوا وَتَتَّقُوا يُؤْتِكُمْ أَجْرَكُمْ وَلَا يَسْأَلُكُمْ

أَمْوَالِكُمْ ﴿٣٦﴾

Terjemahnya:

⁸ Krista Surbakti, "Pengaruh *Game Online* Terhadap Remaja", *Jurnal Curere* 1, No. 1 (2017), 29. <http://www.portaluniversitasquality.ac.id:5388/ojsystem/index.php/CURERE/article/view/20>

⁹ Ayu Setianingsih, "*Game Online* dan Efek Problematika terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 7 Bandar Lampung", *Skripsi*, (Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan, 2018), 6.

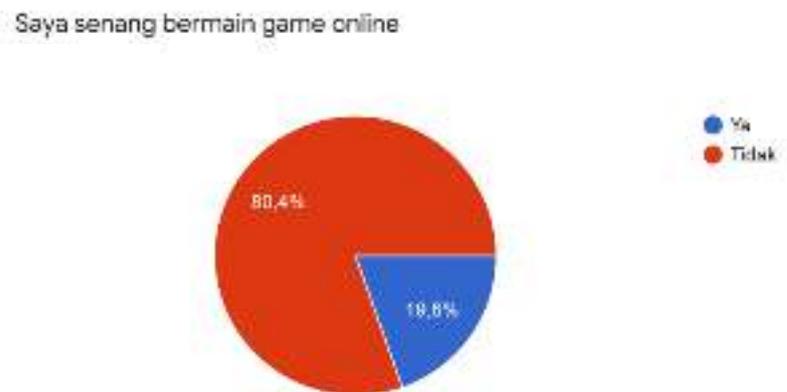
“Sesungguhnya kehidupan dunia hanyalah permainan dan senda gurau. Dan jika kamu beriman serta bertakwa, Allah akan memberikan pahala kepadamu, dan dia tidak akan meminta hartamu.”¹⁰

Dampak positif dan negatif dari penggunaan *game online* tentu akan berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa terhadap semua mata pelajaran termasuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Sehingga berdasarkan pada hasil penelusuran awal yang telah peneliti lakukan sebelumnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas XI IPA. Dengan tujuan untuk mengetahui siswa yang mempunyai kegemaran bermain *game online*.

Berdasarkan informasi dari Ibu Dewi Indriani selaku bagian kesiswaan SMA Negeri 2 Luwu yang mengatakan bahwa beberapa dari siswa kelas XI IPA sering bermain *game online* ketika berada di dalam lokasi sekolah maupun di luar lokasi sekolah dan beberapa dari siswa kelas XI IPA yang tidak fokus saat mengikuti proses pembelajaran bahkan tidak semangat dalam belajar. Hal tersebut yang kemudian menjadi alasan bagi peneliti menjadikan kelas XI IPA di SMA Negeri 2 Luwu sebagai obyek penelitian. Sehingga dalam penelitian ini nantinya dapat memberikan hasil penelitian terkait pengaruh penggunaan *game online* terhadap motivasi belajar siswa.

Adapun dari hasil penelusuran awal yang telah dilakukan terhadap kegemaran siswa bermain *game online* di kelas XI IPA pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 2 Luwu dapat dilihat pada tabel berikut:

¹⁰ Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an, Al-Karim dan Terjemahan*, (Bandung: Cordoba, 2018), 510.



Gambar 1.1 Hasil penelusuran awal terhadap kegemaran siswa bermain *game online* pada mata pelajaran PAI di SMA Negeri 2 Luwu.

Gambar 1.1 menyajikan hasil penelusuran awal yang telah dilakukan oleh peneliti bahwa dari semua responden yang telah menjawab kuesioner, ada 19,6% siswa yang gemar bermain *game online* dan 80,4% siswa yang tidak gemar bermain *game online*.

Berdasarkan dari hasil penelitian awal terhadap siswa yang gemar bermain *game online*, sehingga menarik bagi peneliti untuk melakukan sebuah penelitian dengan alasan bahwa banyak siswa kelas XI IPA yang gemar bermain *game online* dan terdapat beberapa dari siswa kelas XI IPA yang kurang fokus dalam mengikuti proses pembelajaran terkhusus pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Apalagi mata pelajaran Pendidikan Agama Islam sangatlah penting bagi siswa dikarenakan dapat membimbing siswa untuk mengamalkan ajaran agama Islam dalam kehidupan sehari-harinya. Sehingga dalam ini peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian tentang “Pengaruh Penggunaan *Game Online* terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 2 Luwu”.

B. Rumusan Masalah

Latar belakang masalah yang telah diuraikan tersebut mengidentifikasi rumusan masalah pokok pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimanakah gambaran penggunaan *game online* pada siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 2 Luwu?
2. Bagaimanakah gambaran motivasi belajar siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 2 Luwu?
3. Apakah ada pengaruh antara penggunaan *game online* terhadap motivasi belajar siswa Kelas XI IPA SMAN 2 Luwu?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui gambaran penggunaan *game online* pada siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 2 Luwu.
2. Untuk mengetahui gambaran motivasi belajar siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 2 Luwu.
3. Untuk mengetahui pengaruh antara penggunaan *game online* terhadap motivasi belajar siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 2 Luwu.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Konsepsi dan teori penelitian dapat dijadikan masukan berharga bagi dunia pendidikan khususnya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

- b. Hasil yang diperoleh dalam penelitian dapat memberi kontribusi bagi para peneliti lainnya dalam melaksanakan penelitian atau menindaklanjuti penelitian serupa secara mendalam, intensif dan konklusif.
2. Manfaat Praktis
- a. Bagi Peneliti
- 1) Implementasi terhadap ilmu pengetahuan yang dimiliki setelah mengikuti perkuliahan sebagai bekal di masa akan datang saat telah menjadi tenaga pendidik.
 - 2) Memberikan pengalaman bagi peneliti pada bidang pembelajaran khususnya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI.
- b. Bagi Guru
- 1) Memberikan khazanah ilmu pengetahuan, teori dan konsepsi dalam memberikan motivasi belajar pada siswa.
 - 2) Penelitian ini dapat dijadikan guru sebagai acuan dalam memberikan motivasi belajar pada siswa yang mengalami kecanduan *game online*.
 - 3) Masukan bagi guru Pendidikan Agama Islam agar mampu memberikan motivasi terhadap siswa yang terpengaruh dengan *game online*.
- c. Bagi Pihak Sekolah
- 1) Penelitian ini dapat menjadikan bahan pemikiran bagi pihak sekolah untuk dapat mengatasi dan memberikan motivasi terhadap siswa yang kecanduan *game online* sehingga siswa tersebut dapat fokus belajar dan dapat menciptakan generasi yang berprestasi serta berkemajuan.

- 2) Penelitian ini dapat menjadi motivasi bagi pihak sekolah untuk mengevaluasi serta memberikan bimbingan dan masukan untuk mengembangkan keterampilan guru dalam upaya meningkatkan motivasi siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang bermasalah seperti halnya memberikan motivasi pada siswa yang kecanduan *game online*.



BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan

Penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti dilandasi oleh beberapa penelitian yang relevan, diantaranya:

1. Penelitian yang dilakukan Caca Andika dengan judul “*Pengaruh game online terhadap konsentrasi belajar siswa pada Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMK Negeri 2 Kota Bengkulu*”. Hasil penelitian tersebut menjelaskan bahwa *game online* berpengaruh terhadap konsentrasi belajar siswa. Penelitian tersebut memiliki persamaan dengan korelasi dengan judul penelitian yang akan dilakukan yaitu pada variabel X dimana sama-sama membahas tentang pengaruh *game online*, metode yang digunakan oleh peneliti juga memiliki kesamaan yaitu menggunakan metode penelitian kuantitatif dan sama-sama memakai uji validitas dan reliabilitas dalam menguji kelayakan instrumen. Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian tersebut yaitu pada variable Y akan membahas mengenai motivasi belajar siswa, sedangkan dalam penelitian tersebut variable Y membahas mengenai Konsentrasi belajar siswa.¹¹

2. Penelitian Tri Rizqi Ariantoro yang berjudul *Dampak Game Online terhadap Prestasi Belajar Pelajar*. Penelitian tersebut mendeskripsikan hasil mengenai faktor-faktor penyebab remaja menyukai *game online* dan pengaruh *game online*

¹¹ Caca Andika, “Pengaruh *Game Online* terhadap Konsentrasi Belajar Siswa pada Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMK Negeri 2 Kota Bengkulu”, *Skripsi*, (Bengkulu, Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu, 2019), 5.

terhadap prestasi belajar, serta cara mengatasi kecanduan *game online* yang dihadapi pelajar. Perbedaannya yaitu pada penelitian tersebut menjabarkan dampak *game online* terhadap prestasi belajar pelajar, namun pada penelitian yang akan dilakukan peneliti akan membahas mengenai pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar. Perbedaan lainnya yaitu pada penggunaan metode penelitian, dimana pada penelitian tersebut metode yang digunakan yaitu metode kualitatif, sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan menggunakan metode kuantitatif.¹²

3. Penelitian yang dilakukan oleh Abdi Sabil Adela dalam skripsinya berjudul “*Religiusitas dan Identitas Diri (Studi Fenomenologi pada Remaja Pecandu Game Online di Desa Kedung Waringin)*”. Hasil penelitian menjelaskan bahwa *game online* menimbulkan kecanduan yang berpengaruh terhadap gambaran religiusitas objek yang diteliti. Pengaruh tersebut terlihat dari fase sebelum bermain *game online* ke fase saat *game online* telah memberikan candu. Identitas diri yang lahir setelah mengalami kecanduan terhadap *game online* yaitu sebagai seorang *gamer*. Penelitian tersebut juga menjelaskan bahwa *game online* menyebabkan krisis identitas diri, dimana krisis tersebut berlangsung lama setelah kecanduan bermain *game online*. Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu penelitian terdahulu membahas mengenai religiusitas dan identitas diri (studi fenomenologi pada remaja pecandu *game online*), namun pada penelitian yang akan dilakukan akan membahas mengenai pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar. Perbedaan lainnya yaitu pada penggunaan metode penelitian,

¹² Tri Rizqi Arianto, “Dampak *Game Online* terhadap Prestasi Belajar Pelajar,” *JUTIM* 1, No. 1 (2016), 45. <http://jurnal.univbinainsan.ac.id/index.php/jutim/article/view/22>.

dimana pada penelitian tersebut metode yang digunakan yaitu metode kualitatif, sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan menggunakan metode kuantitatif.¹³

Penelitian-penelitian yang telah dipaparkan memperlihatkan adanya relevansi terhadap penelitian yang akan dilakukan, sehingga dapat menjadi bahan atau sumber rujukan pada penelitian yang akan dilakukan. Beberapa penelitian tersebut juga memperlihatkan adanya perbedaan terhadap penelitian yang akan dilakukan baik berupa objek, lokasi maupun metode penelitian yang digunakan.

B. Landasan Teori

1. *Game Online*

a. Pengertian *Game Online*

Permainan (*game*) merupakan suatu fenomena yang tumbuh dan berkembang di kalangan masyarakat. Permainan tidak mengenal lingkungan dan jenjang sosial seseorang, dapat dimainkan oleh masyarakat golongan bawah pedesaan maupun masyarakat golongan atas perkotaan, digemari mulai dari orang dewasa maupun anak-anak dan disukai oleh para pekerja maupun kaum pelajar. Permainan biasanya dimainkan secara sukarela oleh pemain tanpa adanya paksaan dengan tujuan tertentu.¹⁴ Tujuan tersebut dapat berupa mencari sebuah hiburan atau hanya sebatas mengatasi rasa jenuh karena berbagai aktivitas yang telah dikerjakan.

Kaum pelajar biasanya melakukan suatu permainan untuk mencari kesenangan dan juga hiburan di tengah-tengah kesibukan mengerjakan tugas

¹³ Abdi Sabil Adela, "Religiusitas dan Identitas Diri (Studi Fenomenologi pada Remaja Pecandu *Game Online* di Desa Kedung Waringin)", *Skripsi*, (Jakarta, Fakultas Ilmu Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2020), 17.

¹⁴ Andang Ismail, *Education Games*, (Yogyakarta: Pro-u Media, 2012), 17.

sekolah atau pun untuk mengatasi rasa jenuh dari segala aktivitas. Permainan yang dilakukan di kalangan pelajar biasanya dikerjakan secara bersama-sama dengan mengajak teman lainnya untuk ikut bermain maupun secara individu dengan menggunakan media yang dapat digunakan untuk bermain.

Game online adalah suatu permainan yang dapat dimainkan dengan memakai saluran yang terhubung dengan sinyal atau jaringan internet. Maksud dari sinyal di sini adalah suatu saluran yang menyambungkan antara pemain yang satu dengan pemain yang lain.¹⁵ Sehingga, secara sederhana *game online* dapat dipahami sebagai bentuk permainan yang mengharuskan penggunaanya terhubung dengan jaringan internet saat dimainkan agar perangkat yang digunakan dapat dijalankan. Dengan demikian, dapat dipahami pula bahwa *game online* merupakan suatu permainan yang memiliki ciri adanya koneksi atau jejaring maupun hubungan pemain satu dengan pemain lainnya tanpa perlu bertatap muka secara langsung.

b. Dampak *Game Online*

Game online dimainkan oleh pelajar untuk mencari hiburan ataupun menghilangkan rasa jenuh terhadap segala aktivitas yang telah dikerjakan. Namun, terkadang justru mendatangkan dampak negatif. Ayu setianingsih dalam skripsinya menjelaskan bahwa *game online* dapat berdampak negatif terhadap berbagai aspek dalam kehidupan manusia, diantaranya yaitu:

¹⁵ Ayu Setianingsih, “*Game Online* dan Efek Problematika terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 7 Bandar Lampung”, *Skripsi*, (Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan, 2018), 13.

1) Dari segi Kesehatan

Penelitian yang dilakukan oleh Giri dan Dharmadi pada tahun 2013, memperlihatkan hasil yang mengejutkan bahwa sebanyak 83,5% responden dengan kebiasaan bermain *game online* mengalami penurunan ketajaman fungsi indra penglihatan.¹⁶ Gangguan lainnya yaitu kelelahan, pusing atau pun sakit kepala.¹⁷ Bahkan lebih parah dari hal tersebut, pemain yang kecanduan dalam bermain *game online* dapat mendatangkan serangan jantung, mata minus, stroke, obesitas, dislokasi jari tangan, penyakit saraf, paru-paru, penyakit tulang serta ambeien.

2) Dari segi psikologis

Adegan-adegan yang kadang ditayangkan pada *game online* seringkali menampilkan perilaku yang menunjukkan tindak kekerasan, semisal pertengkaran, peperangan, pelecehan, pembunuhan, pengrusakan dan lain sebagainya. Perilaku-perilaku yang ditayangkan pada video *game online* tersebut secara psikologis dapat mempengaruhi perilaku bagi para pemain *game online* untuk berperilaku seperti halnya demikian dalam kehidupan yang nyata.

Kasus kekerasan yang ditemui pada beberapa berita yang dimuat dalam berbagai *platform* media, seringkali memperlihatkan adanya tindak kekerasan yang dilatar belakangi karena permainan *game online*, sehingga hal tersebut dapat

¹⁶ Kadek Gede Bakta Giri dan Made Dharmadi, "Gambaran Ketajaman Penglihatan Berdasarkan Intensitas Bermain *Game* Siswa Laki-Laki Sekolah Menengah Pertama di Wilayah Kerja Puskesmas Gianyar I Bulan Maret-April 2013, *E-Jurnal Medika Udayana*, (2013): 5. <https://ojs.unud.ac.id/index.php/eum/article/view/12642/8664>.

¹⁷ Mimi Ulfa, "Pengaruh Kecanduan *Game Online* terhadap Perilaku Remaja di Mabes *Game* Jalan Hr. Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru", *JOM. Fisip* 4, No. 1 (Februari, 2017): 9. <https://jom.unri.ac.id/index.php/JOMFSIP/article/view/13841>

merusak perkembangan mental bagi pelakunya. Adapun tanda seseorang yang mengalami gangguan mental sebab dari *game online* yakni sering berkata-kata kotor, emosional, mudah marah, mencuri dan lain sebagainya.¹⁸

3) Dari Segi Waktu

Seorang pelajar yang baik dapat memanfaatkan waktunya dengan kebaikan seperti mempelajari materi yang telah diajarkan. Namun, masih banyak pelajar lebih mementingkan bermain *game online* daripada meluangkan waktunya untuk belajar. Padahal, aktivitas tersebut sangatlah mempengaruhi tingkat konsentrasi dalam menerima pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Begitu pula bagi orang dewasa yang kecanduan dalam bermain *game online*, tentu hal tersebut akan berdampak buruk pada kinerja mereka saat melakukan aktivitas di tempat kerjanya,¹⁹ sehingga apabila tidak segera dihentikan, akan berakhir pada pemberhentian kerja.

Pernyataan di atas selaras dengan sabda nabi Muhammad saw., yang menjelaskan agar manusia senantiasa memanfaatkan waktunya:

حَدَّثَنَا صَالِحُ بْنُ عَبْدِ اللَّهِ وَسُوَيْدُ بْنُ نَصْرٍ • قَالَ صَالِحٌ حَدَّثَنَا • وَقَالَ سُؤَيْدٌ
أَخْبَرَنَا عَبْدُ اللَّهِ بْنُ الْمُبَارَكِ عَنْ عَبْدِ اللَّهِ بْنِ سَعِيدِ بْنِ أَبِي هِنْدٍ عَنْ أَبِيهِ

¹⁸ Ayu Setianingsih, “*Game Online* dan Efek Problematikanya terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 7 Bandar Lampung”, *Skripsi* (Lampung: UIN Raden Intan, 2018), 17-18.

¹⁹ Ayu Setianingsih, “*Game Online* dan Efek Problematikanya terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 7 Bandar Lampung”, *Skripsi* (Lampung: UIN Raden Intan, 2018), 18-19.

عَنْ ابْنِ عَبَّاسٍ قَالَ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ نِعْمَتَانِ مَغْبُونٌ فِيهِمَا كَثِيرٌ مِنَ النَّاسِ الصِّحَّةُ وَالْفَرَاغُ. (رواه الترمذی).

Artinya:

“Telah menceritakan kepada kami Shalih Ibn ‘Abdillah dan Suwaid Ibn Nashr, Telah menceritakan kepada kami Shalih, dan berkata Suwaid; telah mengkabarkan kepada kami 'Abdullah bin Al Mubarak dari 'Abdullah bin Sa'id bin Abu Hind dari ayahnya dari Ibnu 'Abbas berkata: Rasulullah Shallallahu 'alaihi wa salam bersabda: "Dua nikmat yang banyak dilalaikan manusia; kesehatan dan waktu luang." (HR. Tirmidzi).²⁰

4) Dari segi Keuangan

Bermain *game online* mengajarkan seseorang untuk hidup boros, pemakaian listrik tentu akan mengalami peningkatan, karena *smartphone* yang digunakan secara terus-menerus tentu daya baterainya akan berkurang sehingga perlu melakukan pengisian daya baterai. Begitu juga dengan mereka yang tidak memiliki paket *internet* tentu mereka harus mengeluarkan uang untuk membeli paket *internet* terlebih dahulu agar permainan yang akan dimainkan dapat diakses. Oleh sebab itu, pengaruh negatif dari *game online* ini yakni mengajarkan bagi seorang anak khususnya bagi pelajar (yang belum memiliki penghasilan) untuk berbohong, bahkan sampai mencuri agar tetap bisa bermain *game online*.²¹

²⁰ Abu Isa Muhammad bin Isa bin Saurah, *Sunan At-Tirmidzi*, Kitab. Az-Zuhd, Juz 4, No. 2311, (Darul Fikri: Beirut-Libanon, 1994 M), 136.

²¹ Ayu Setianingsih, “*Game Online* dan Efek Problematikanya terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 7 Bandar Lampung”, *Skripsi* (Lampung: UIN Raden Intan, 2018), 19-20.

Penjelasan mengenai sifat boros sebagaimana yang tersirat dalam firman Allah swt QS. Al-Isra/17: 26-27, yang menjelaskan tentang larangan bagi hambanya yang memiliki sifat boros:

وَأْتِ ذَا الْقُرْبَىٰ حَقَّهُ وَالْمِسْكِينَ وَابْنَ السَّبِيلِ وَلَا تُبَذِّرْ تَبْذِيرًا ﴿٢٦﴾ إِنَّ

الْمُبْذِرِينَ كُنُوزُهُمْ كَأَنَّوَ إِخْوَانَ الشَّيَاطِينِ ۗ وَكَانَ الشَّيْطَانُ لِرَبِّهِ كَفُورًا ﴿٢٧﴾

Terjemahnya:

“Dan berikanlah haknya kepada kerabat dekat, juga kepada orang miskin dan orang yang dalam perjalanan; dan janganlah kamu menghambur-hamburkan (hartamu) secara boros. Sesungguhnya orang-orang yang pemboros itu adalah saudara setan dan setan itu sangat ingkar kepada Tuhannya.”²²

5) Dari segi sosial

Orang-orang yang membiasakan diri dan menggunakan sebagian besar waktunya untuk bermain *game online*, dapat memberikan dampak negatif terhadap proses interaksi sosial yang akan dilakukan di masyarakat. Pemain *game online* yang kecanduan akan lebih merasa nyaman untuk bermain di dunia *game online* daripada bermain di lingkungan sosial masyarakat. Akibatnya, pemain *game online* yang selalu menghabiskan banyak waktu untuk bermain *game online* akan kesulitan dalam menyesuaikan diri (beradaptasi) di lingkungan sosial masyarakat. Sehingga, lingkungan masyarakat pun sulit untuk menerima kehadirannya.²³

²² Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an, Al-Karim dan Terjemahan*, (Bandung: Cordoba, 2018), 284.

²³ Ayu Setianingsih, “*Game Online dan Efek Problematikanya terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 7 Bandar Lampung*”, *Skripsi* (Lampung: UIN Raden Intan, 2018), 20.

c. Indikator Penggunaan *Game Online*

Adapun indikator dari penggunaan *game online* yakni sebagai berikut:²⁴

1) Frekuensi

Frekuensi dapat diartikan dalam mengetahui seberapa seringnya seseorang dalam memainkan *game online*. Apabila frekuensi dalam bermain *game online* mencapai 4-5 kali dalam sepekan, maka hal tersebut dapat menimbulkan dampak yang tidak baik bagi pengguna *game online*. Akibatnya pula banyak waktu yang digunakan hanya untuk bermain *game* ketimbang mengerjakan aktifitas yang bermanfaat.

2) Lamanya waktu

Indikator ini memiliki arti untuk mengetahui seberapa lama subjek menggunakan waktunya dalam bermain *game online*. Menurut Marlina, Ni Putu, Ni Made Aries Minarti, dan Kadek Cahya Utami dalam jurnalnya menjelaskan bahwa apabila anak bermain *game online* lebih dari 3 jam setiap harinya, maka hal itu dapat mengakibatkan seorang anak berpendapat bahwa bermain *game online* lebih utama ketimbang belajar.

²⁴ Ayu Setianingsih, “*Game Online* dan Efek Problematika terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 7 Bandar Lampung”, *Skripsi*, (Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan, 2018), 38-39.

2. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

1) Pengertian motivasi

Kata motivasi berasal dari kata *moverss* yang mengandung arti menggerakkan.²⁵ Motivasi diartikan penggerak yang berasal dari luar dan di dalam diri objek agar melaksanakan berbagai kegiatan sehingga tercapai tujuan yang diinginkan.²⁶ Motivasi dapat aktif disaat seseorang sangat membutuhkan sesuatu yang ingin dicapai, terlebih sesuatu tersebut telah mendesak.²⁷ Sehingga, adanya motivasi pada diri seseorang merupakan salah satu aspek yang sangat penting dan sangat dibutuhkan dalam melaksanakan berbagai aktivitas, tanpa terkecuali pada aktivitas belajar siswa.

2) Pengertian belajar

Belajar merupakan suatu proses yang dilakukan sebagai upaya untuk menuju perubahan perilaku pada individu. Perubahan perilaku tersebut lahir setelah individu melakukan proses interaksi pada lingkungan sekitarnya.²⁸ Dengan demikian, individu yang telah belajar, semestinya telah mengalami perbedaan perilaku dari perilaku sebelum dan setelah belajar.²⁹

²⁵ Ghullam Hamdu dan Lisa Agustina, "Pengaruh Motivasi Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar IPA di Sekolah Dasar", *Jurnal Penelitian Pendidikan* 12, No. 1 (2011): 83. https://scholar.google.co.id/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=iKCBfDwAAAAJ&citation_for_view=iKCBfDwAAAAJ:2osOgNQ5qMEC

²⁶ Zainuddin al-Haj Zaini, *Psikologi Pendidikan*, (Jember: Pustaka Radja, 2012), 83.

²⁷ Indri Dayana dan Juliaster Marbun, *Motivasi Kehidupan*, (Depok: Guepedia, 2018), 8.

²⁸ Aprida Pane, "Belajar dan Pembelajaran", *FITRAH Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman* 03, No. 2 (Desember 2017): 334. <http://jurnal.iain-padangsidempuan.ac.id/index.php/f/article/view/945>.

²⁹ Sarwan, *Belajar dan Pembelajaran (aktualisasi Konsep Fundamental dalam Proses Pendidikan)*, (Jember: STAIN Jember Press, 2013), 5.

Pakar-pakar psikologi pendidikan menganalogikan belajar sebagai pencarian ilmu dengan menghafalkan berbagai konsep menjadi informasi/bahan pembelajaran. Belajar memperlihatkan adanya proses dengan sengaja atau disadari. Proses tersebut kemudian mengarahkan pada aktifnya individu mengerjakan aspek-aspek mental sehingga dapat menimbulkan perubahan pada dirinya. Lebih dari itu, keberhasilan belajar tidak hanya menyebabkan aktifnya mental individu tetapi juga belajar dapat meningkatkan aktifnya aspek-aspek jasmani bagi individu.³⁰

Berdasarkan berbagai pendapat yang telah dikemukakan, dapat dipahami bahwasanya belajar merupakan aktivitas yang dikerjakan individu secara sengaja atau disadari demi terwujudnya perubahan, baik menyangkut aspek jasmani dan mental individu, maupun perubahan secara keseluruhan, baik sikap, pengetahuan, emosional, dan lain sebagainya setelah melakukan interaksi dengan lingkungannya.

3) Pengertian motivasi belajar

Motivasi belajar merupakan seluruh daya penggerak dari dan di dalam diri untuk melaksanakan proses belajar.³¹ Hamzah B. Uno menjelaskan motivasi belajar merupakan suatu dorongan, baik dari dalam maupun dari luar diri siswa yang sementara belajar, didukung berbagai unsur atau indikator pendukung,³² agar arah proses belajar dapat ditentukan sehingga terjadi perubahan perilaku dan tujuan.³³

³⁰ Ainurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Alfabet, 2013), 36.

³¹ Denis Wengku Tri Atmojo, "Kontribusi Perilaku *Game Online* terhadap Motivasi Belajar Siswa SMA", *Cognica* 7, No. 4 (2019): 528. <https://ejournal.umm.ac.id/index.php/cognicia/article/view/9263>

³² Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya (Analisis di Bidang Pendidikan)*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2017), 24.

³³ Andi Akbar dan M. Ridwan Said Ahmad, "Pengaruh *Game Online* terhadap Motivasi Belajar Siswa di Kelas X SMA Negeri 16 Makassar", *SOSIALISASI: Jurnal Hasil Pemikiran*,

Motivasi belajar adalah suatu aspek yang sangat penting dalam mencapai prestasi dan optimalisasi kinerja belajar. Keberhasilan proses belajar yang memperlihatkan peningkatan pada aspek kognitif dan prestasi belajar siswa merupakan salah satu bukti adanya unsur motivasi belajar yang tinggi pada siswa.³⁴

Berdasarkan teori-teori yang telah dikemukakan dapat diketahui bahwa motivasi belajar sangatlah penting bagi siswa. Karena dengan motivasi belajar, siswa dapat mencapai prestasi belajar yang baik ataupun menampilkan kinerja belajar yang totalitas. Motivasi belajar mampu menjadi dorongan yang besar bagi siswa dalam proses belajar, sehingga kegiatan belajar dapat terasa lebih mudah dan menyenangkan. Pada akhirnya, motivasi belajar akan mengarahkan siswa pada perubahan perilaku secara efektif selama siswa tersebut berada dalam kegiatan belajar atau berinteraksi di lingkungannya.

b. Tipe-tipe Motivasi Belajar

Motivasi belajar sebagaimana yang telah dijelaskan merupakan suatu aspek yang sangatlah penting bagi siswa. Meskipun demikian, motivasi belajar tidak terlepas dari berbagai faktor pendukung dalam pencapaian tujuan. Faktor-Faktor itulah yang kemudian menjadikan motivasi belajar, terdiri dari beberapa tipe/ macam. Menurut Sarwan motivasi belajar terdiri atas dua macam yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik.³⁵ Adapun penjelasannya sebagai berikut:

Penelitian, dan Pengembangan Sosiologi Pendidikan 5, No. 1 (2018): 9-10. <https://ojs.unm.ac.id/sosialisasi/article/view/12127>.

³⁴ Nisrinafatin, "Pengaruh *Game Online* terhadap Motivasi Belajar Siswa", *Jurnal Edukasi Nonformal* 1, No. 2 (2020): 116. <https://ummaspul.e-journal.id/JENFOL/article/view/427>.

³⁵ Sarwan, *Belajar dan Pembelajaran (aktualisasi fundamental dalam Proses Pendidikan)*, (Jember: STAIN Jember Press, 2013), 131.

1) Motivasi Intrinsik (Berasal dari Dalam Diri)

Motivasi Intrinsik merupakan motivasi yang muncul dari dalam diri individu. Motivasi ini biasa juga disebut dengan istilah motivasi internal,³⁶ ataupun motivasi murni, karena rangsangan dari luar tidak mempengaruhinya.

Indikator Motivasi Instrinsik yakni:

- (a) Kebutuhan
- (b) Minat
- (c) Cita-cita³⁷

2) Motivasi Ekstrinsik (berasal dari Luar Diri)

Motivasi Ekstrinsik merupakan motivasi yang muncul dari luar diri Individu.³⁸ Motivasi ini biasa juga disebut dengan istilah motivasi eksternal, karena didorong oleh adanya rangsangan dari luar sehingga dapat mempengaruhi.

Indikator Motivasi Ekstrinsik yaitu:

- (a) Kompetisi
- (b) Pujian
- (c) Hadiah
- (d) Hukuman³⁹

³⁶ Hendra Dani Saputra, dkk., "Pengaruh Motivasi terhadap Hasil Belajar Siswa SMK", *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi* 18, No.1 (2018): 27. <http://invotek.ppj.unp.ac.id/index.php/invotek/article/view/168/47>.

³⁷ Sarwan, *Belajar dan Pembelajaran (aktualisasi fundamental dalam Proses Pendidikan)*, (Jember: STAIN Jember Press, 2013), 131.

³⁸ Ahmad Muraqib Athoillah, "Pengaruh *Game Online* terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMA Negeri Ambulu Tahun Pelajaran 2015/2016", *Skripsi* (Jember: IAIN Jember, 2016), 44.

³⁹ Sarwan, *Belajar dan Pembelajaran (aktualisasi fundamental dalam Proses Pendidikan)*, (Jember: STAIN Jember Press, 2013), 132.

Motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik merupakan kedua tipe motivasi belajar yang seharusnya senantiasa ada pada diri siswa yang akan dan sedang belajar. Adanya kedua tipe motivasi belajar tersebut pada diri setiap siswa dapat mendorong secara maksimal dan totalitas untuk bersungguh-sungguh dan semangat dalam belajar. Sehingga, kedua tipe motivasi belajar tersebut seharusnya harus saling melengkapi satu dengan yang lainnya, dengan pengertian lain bahwa kedua tipe tersebut haruslah saling berhubungan satu dengan yang lainnya.

Siswa yang telah dibekali dengan motivasi belajar dari dalam dirinya dapat dipengaruhi oleh lingkungan sekitarnya yang berasal dari luar dirinya. Sebaliknya siswa yang sama sekali tidak memiliki motivasi belajar dari dalam dirinya dapat diberi dorongan dari luar dirinya untuk membangkitkan motivasi belajar. Karena itu, motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik pada siswa, sangatlah dibutuhkan demi terwujudnya pencapaian dan kinerja belajar secara efektif dan optimal.

c. Pengaruh *Game Online* terhadap Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan pendorong dalam melaksanakan aktivitas belajar.⁴⁰ Motivasi belajar sangat mempengaruhi efektivitas proses belajar para siswa.⁴¹ Tanpa adanya motivasi belajar, maka akan sulit untuk melaksanakan aktivitas belajar, karena itu motivasi belajar sangatlah penting. Motivasi belajar harus senantiasa diupayakan untuk dimiliki oleh para siswa. Walaupun, sering

⁴⁰ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2012), 161.

⁴¹ Witri Lestari, "Efektifitas Strategi Pembelajaran dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika", *Jurnal Formatif* 2, No. 3 (2012): 175. <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Formatif/article/view/98>

ditemui bahwa beberapa hal dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa. Salah satu di antaranya yaitu karena pengaruh *game online*.

Penelitian yang dilakukan oleh Yendrizal Jufri, dkk. pada tahun 2018 memperlihatkan hasil yang sangat mencengangkan, di mana dari sebanyak 24 subjek penelitian yang kecanduan bermain *game online*, tidak ada seorang anak pun (0%) yang memiliki motivasi belajar yang baik. Sebagian besar anak (70,8%) mempunyai motivasi belajar yang sedang, (29,2%) kurang baik.⁴²

Penelitian yang dilakukan oleh Sofia Masfiah bersama Resti Vidia Putri pada tahun 2019 menyimpulkan bahwa sebagian besar waktu yang dimiliki oleh siswa yang menjadi responden penelitian digunakan untuk bermain *game online*. Siswa lebih memilih untuk bermain *game online* daripada belajar. Sehingga, motivasi belajar siswa menurun serta penyelesaian pekerjaan rumah yang diberikan menjadi tidak terurus.⁴³

Penelitian yang dilakukan oleh Kasim Hijrat pada tahun 2019 menunjukkan bahwa sebagian besar siswa yang menjadi responden mengalami kecanduan *game online*, dimana 88% responden berada pada kategori kecanduan yang sangat tinggi, 49% berada pada kategori kecanduan yang tinggi, sisanya (42%) berada pada kategori cukup tinggi dan hanya (1%) berada pada kategori kecanduan *game online* yang rendah. Akibat dari kecanduan *game online* tersebut, responden pada

⁴² Yendrizal Jufri, dkk., "Bermain *Game Online* dengan Motivasi Belajar pada Anak Sekolah Dasar", *Prosiding Seminar Kesehatan Perintis* 1, No.1 (2018): 16. <https://jurnal.stikesperintis.ac.id/index.php/PSKP/article/view/62>.

⁴³ Sofi Masfiah dan Resti Vidia Putri, "Gambaran Motivasi Belajar Siswa yang Kecanduan *Game Online*", *FOKUS* 2, No. 1 (2019): 7. <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/fokus/article/view/2970>.

umumnya memperoleh berbagai dampak negatif. Penelitian tersebut juga menjelaskan bahwa *game online* memberikan sumbangsih terhadap motivasi belajar meskipun bernilai kecil.⁴⁴

Berdasarkan beberapa penelitian di atas, dapat diketahui bahwa *game online* memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar siswa. *Game online* dapat menyebabkan dampak negatif berupa kecanduan, sehingga menimbulkan berbagai pengaruh terhadap aktivitas siswa, khususnya dalam belajar dan menyelesaikan tugas yang diberikan. Karena kecanduan bermain *game online*, siswa seringkali lalai dalam belajar dan tugas yang diberikan seringkali terbengkalai untuk diselesaikan.

3. Pendidikan Agama Islam

Agama Islam merupakan kesatuan sistem akidah, syariah dan muamalah serta akhlak yang menata kehidupan umat Islam.⁴⁵ Pendidikan agama Islam adalah ajaran yang senantiasa mengajarkan ilmu pengetahuan dan menanamkan nilai-nilai kepada siswa dengan kegiatan menumbuhkembangkan fitrah dan potensi manusia demi terwujudnya keharmonisan dan kesempurnaan,⁴⁶ serta kedamaian dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

⁴⁴ Kasim Hijrat, "Pengaruh Kecanduan *Game Online* terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VII MTs Negeri Kota Kupang", *Al-Manar: Jurnal Pendidikan Islam* 1, No. 2 (2019): 43-45. <http://ejournal.stitkupang.ac.id/index.php/almanar/article/view/42>.

⁴⁵ Achmad Fuadi Husin, "Islam dan Kesehatan", *Islamuna* 1, No. 2, (Desember, 2014): 194. <http://tempojs2.iainmadura.ac.id/index.php/islamuna/article/view/567/549>.

⁴⁶ Samsuddin, *Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Padangsidimpuan: IAIN Padangsidimpuan Press, 2016), 1.

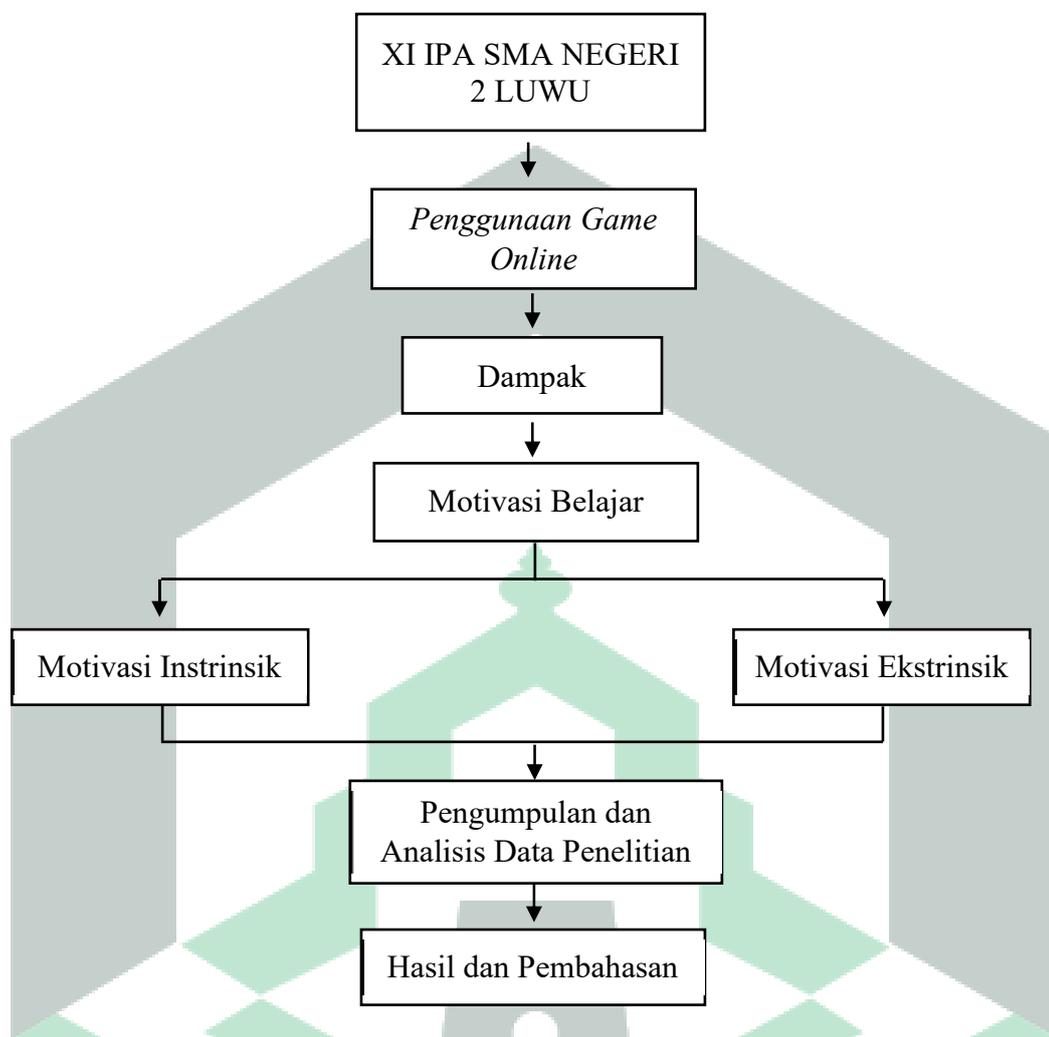
Pendidikan agama yaitu pendidikan yang sangat penting yang mengajarkan tentang aspek-aspek sikap dan nilai seperti akhlak mulia dan keagamaan. Oleh sebab itu, pengajaran agama bukan hanya menjadi tanggung jawab seorang pendidik di sekolah namun juga bagi keluarga, masyarakat dan pemerintah. Di samping itu, Zuhairini menjelaskan bahwa pendidikan agama Islam merupakan usaha sadar dan terencana untuk membimbing peserta didik mengenal, memahami, menghayati, mengimani dan mengamalkan ajaran agama Islam dalam kehidupan sehari-harinya.⁴⁷

Mata pelajaran pendidikan agama Islam merupakan salah satu mata pelajaran wajib pada kurikulum yang berlaku saat ini (k13). Tanda yang memperlihatkan wajibnya pendidikan agama Islam pada kurikulum 2013 dapat dilihat pada aspek penilaian Kompetensi Inti (KI-1) mengenai sikap spiritual.⁴⁸ Mata pelajaran agama Islam yang peneliti maksud pada penelitian ini yaitu mata pelajaran pendidikan agama Islam yang ada di SMA Negeri 2 Luwu.

⁴⁷ Asfiati, *Manajemen Pembelajaran PAI*, (Bandung: Cita Pustaka Media, 2014), 31-32.

⁴⁸ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, *Salinan Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 69 tahun 2013 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah*, 6. <https://www.slideshare.net/semriwing/03-permendikbud-nomor-69-tahun-2013-tentang-kerangka-dasar-dan-struktur-kurikulum-sma-ma-biro-hukor>

C. Kerangka Pikir



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

Gambar 2.1 Kerangka pikir memperlihatkan adanya hubungan antara variabel-variabel atau konsep-konsep yang akan diteliti. Penelitian ini berfokus pada pengaruh penggunaan *game online* terhadap motivasi belajar siswa di Kelas XI IPA SMA Negeri 2 Luwu. Berawal dari kajian literatur dan observasi awal, bahwa penggunaan *game online* dapat memberikan dampak terhadap motivasi belajar siswa. Motivasi tersebut baik berupa motivasi yang berasal dari dalam diri (Intrinsik) maupun motivasi yang berasal dari luar diri (ekstrinsik). Untuk

mengetahui pengaruh di antara kedua variabel tersebut maka dilakukan pengumpulan dan analisis data. Sehingga melalui penelitian ini akan menghasilkan sebuah hasil penelitian terkait pengaruh penggunaan *game online* terhadap motivasi belajar siswa Kelas XI IPA di SMA Negeri 2 Luwu.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Berdasarkan rumusan masalah maka dapat dirumuskan hipotesis statistik sebagai berikut:

1. Hipotesis Deskriptif

Terdapat pengaruh penggunaan *game online* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam Kelas XI IPA di SMA Negeri 2 Luwu.

2. Hipotesis Statistik

H_0 = Tidak terdapat pengaruh penggunaan *game online* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam Kelas XI di SMA Negeri 2 Luwu.

H_a = Terdapat pengaruh penggunaan *game online* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam Kelas XI IPA di SMA Negeri 2 Luwu.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang akan digunakan pada penelitian ini yaitu jenis penelitian kuantitatif. Penelitian yang menerapkan penelitian kuantitatif berarti penelitian tersebut senantiasa menekankan pada proses analisis terhadap beberapa data numerik (angka-angka) dengan menggunakan metode matematik (statistika).⁴⁹ Dalam hal ini penelitian kuantitatif digunakan untuk menganalisis data yang berhubungan mengenai pengaruh penggunaan *game online* terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas XI IPA SMA Negeri 2 Luwu.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian ini bertempat di SMA Negeri 2 Luwu, yang terletak di Jl. Opu Dg. Risadju, Desa Batusitanduk, Kecamatan Walenrang, Kabupaten Luwu, Provinsi Sulawesi Selatan. Adapun waktu berlangsungnya penelitian yang akan dilakukan yaitu pada Semester Ganap Tahun Ajaran 2021/2022. Alasan peneliti melakukan penelitian di SMA Negeri 2 Luwu karena peneliti telah melakukan penelusuran awal sebelumnya di lokasi tersebut.

⁴⁹ Dwi Umi Novitasari, "Hubungan Antara Kontrol Diri dengan Agresivitas pada Anggota Pencak Silat (Study pada PSHT dan IKS PI Kera Bojonegoro)", *Skripsi* (Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2015), 58.

C. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional dimaksudkan untuk memberi penjelasan sebenarnya pokok bahasan penelitian yang akan dilakukan, sehingga meminimalisir terjadinya kesalahpahaman. Adanya definisi operasional akan memberikan kejelasan. Berikut beberapa istilah yang perlu definisi operasional, yaitu:

1. Penggunaan *Game Online*

Game Online merupakan suatu permainan yang hanya dapat diakses dengan memakai saluran yang terhubung dengan jaringan internet, sehingga dapat menyambungkan antar pemain satu dengan pemain lainnya. Pembahasan pada penelitian yang akan dilakukan mengenai penggunaan *game online* yaitu frekuensi dan lamanya waktu. Frekuensi mengarah pada intensitas atau tingkat keseringan siswa bermain *game online*, sedangkan lamanya waktu membahas mengenai seberapa lama siswa menggunakan waktunya dalam bermain *game online*.

2. Motivasi Belajar

Motivasi belajar pada hakikatnya merupakan suatu dorongan untuk belajar, baik dari dalam diri (intrinsik) maupun dari luar diri (ekstrinsik), didukung oleh berbagai unsur atau indikator pendukung, agar keberlangsungan dan arah proses belajar dapat ditentukan, sehingga terjadi perubahan perilaku dan tujuan yang diinginkan dapat diwujudkan. Adapun indikator motivasi intrinsik yakni kebutuhan, minat dan cita-cita. Sedangkan indikator motivasi ekstrinsik yaitu kompetisi, pujian, hadiah dan hukuman.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi merupakan wilayah generalisasi dari subjek atau objek dengan kriteria tertentu yang sudah ditetapkan oleh peneliti lalu dipelajari dan kemudian menarik kesimpulan.⁵⁰ Adapun yang menjadi populasi pada penelitian ini yaitu semua siswa yang gemar bermain *game online* pada kelas XI IPA berdasarkan hasil penelusuran awal yang telah peneliti lakukan di SMA Negeri 2 Luwu yang beragama Islam yaitu sebanyak 40 siswa.

2. Sampel

Sampel merupakan sebagian dari banyaknya populasi dengan karakteristik yang mewakili populasi tersebut. Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh sesuatu populasi yang akan diteliti.⁵¹

Sampel diambil dengan penggunaan teknik *nonprobability sampling*, dimana peluangnya tidak sama disetiap anggota populasi.⁵² Adapun jenis *nonprobability sampling* yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sampel jenuh, karena jumlah populasi yang relatif kecil maka teknik pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan metode sampel jenuh. Metode sampel jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan menjadi sampel sehingga hasil penelitian pada sampel secara pasti merupakan kesimpulan

⁵⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Bisnis Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2017), 136.

⁵¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2017), 81.

⁵² Sugiyono, *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2017), 84.

pada populasi.⁵³ Jadi yang menjadi sampel pada penelitian ini yaitu 40 siswa yang terdiri dari beberapa siswa dari setiap kelas XI IPA 1 sampai kelas XI IPA 7.

Tabel 3.1 Sampel

No	Kelas	Frekuensi	Persentase (%)
1	XI IPA 1	4	10%
2	XI IPA 2	10	25%
3	XI IPA 3	7	18%
4	XI IPA 4	5	13%
5	XI IPA 5	5	13%
6	XI IPA 6	4	10%
7	XI IPA 7	5	13%
Jumlah		40	100%

Sumber: Hasil olah data primer, 2022.

Tabel 3.1 menyajikan persentase sampel berdasarkan kelas. Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa dari 40 sampel yang paling banyak adalah kelas XI IPA 2. Pada tabel di atas dapat dilihat bahwa sebesar 10% berasal dari kelas XI IPA 1 atau sebanyak 4 orang, 25% berasal dari kelas XI IPA 2 atau sebanyak 10 orang, 18% berasal dari kelas XI IPA 3 atau sebanyak 7 orang, 13% berasal dari XI IPA 4 atau sebanyak 5 orang, 13% berasal dari XI IPA 5 atau sebanyak 5 orang, 10% berasal dari kelas XI IPA 6 atau sebanyak 4 orang dan 13% berasal dari XI IPA 7 atau sebanyak 5 orang.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa jumlah responden didominasi oleh siswa yang berasal dari Kelas XI IPA 2. Dengan demikian berarti bahwa kelas XI IPA 2 merupakan kelas dimana siswa gemar bermain *game online*.

⁵³ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2017), 85.

Hal ini berdasarkan pada penelusuran awal mengenai kegemaran siswa dalam bermain *game* online. Hasil penelusuran awal yang dilakukan memperlihatkan bahwa siswa yang berasal dari kelas XI IPA 2 adalah siswa yang paling banyak memilih pilihan jawaban “Ya” yang berarti bahwa siswa yang gemar bermain *game* online. Adapun hasil penelusuran awal dapat dilihat pada lampiran 8.

E. Teknik Pengumpulan Data

Data kuantitatif merupakan data yang digunakan oleh peneliti dalam melakukan penelitian ini. Maksud dari data kuantitatif yaitu data yang berupa angka. Adapun sumber data dalam penelitian ini diantaranya yaitu: a) Sumber primer, dalam penelitian ini yaitu siswa kelas XI IPA di SMA Negeri 2 Luwu yang menjadi responden penelitian. b) Sumber sekunder, yaitu sumber data yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misal seperti lewat orang lain atau dokumen.⁵⁴ Data sekunder dikutip dari dokumentasi atau catatan yang ada di SMA Negeri 2 Luwu, terkhusus pada siswa kelas XI IPA.

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Kuisisioner (Angket)

Memberikan lembar soal mengenai penggunaan *game online* dan motivasi belajar pada siswa kelas XI IPA di SMA Negeri 2 Luwu yang menjadi responden. Adapun soal yang diberikan pada responden yaitu dalam bentuk pertanyaan positif dan negatif yang diberi 5 pilihan jawaban (Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Ragu-ragu (RR), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS)). Masing-masing

⁵⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Bisnis Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2017), 219.

pilihan jawaban pernyataan positif diberi skor: Sangat setuju (5), Setuju (4), Ragu-ragu (3), Tidak setuju (2) dan Sangat tidak setuju (1). Sebaliknya, jawaban pernyataan negatif diberi skor: Sangat setuju (1), Setuju (2), Ragu-ragu (3), Tidak setuju (4) dan Sangat tidak setuju (5).

2. Dokumentasi

Dokumentasi yakni mengumpulkan data-data yang dapat mendukung penelitian ini, terutama dokumentasi yang menyangkut aktivitas siswa kelas XI IPA di SMA Negeri 2 Luwu.

F. Instrumen Penelitian

Nilai variabel dapat diketahui dengan penggunaan instrumen penelitian. Banyaknya instrumen penelitian yang digunakan bergantung pada jumlah variabel penelitian. Pada umumnya, variabel dan instrumen penelitian memiliki perbandingan yang sama,⁵⁵ dimana ketika terdapat dua variabel maka akan terdapat dua instrumen penelitian. Penelitian yang akan dilakukan menggunakan 2 variabel yakni penggunaan *game online* sebagai variabel independen (X) dan motivasi belajar siswa sebagai variabel dependen (Y).

Instrumen penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu kuesioner (angket) dengan bentuk *skala likert* dalam mengukur instrumennya. Dimana skala likert merupakan skala yang bisa dimanfaatkan dalam mengukur tingkah laku, pendapat dan pandangan seseorang mengenai suatu objek penelitian.

⁵⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Bisnis Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2017), 173.

Pernyataan yang digunakan dalam angket ini terdiri dari dua yaitu pernyataan positif dan negatif. Dalam pernyataan positif skala tertinggi untuk jawaban “sangat setuju” sedangkan sebaliknya untuk pernyataan negatif skala tertinggi untuk jawaban “sangat tidak setuju”. Untuk memperoleh hasil analisis kuantitatif, diperlukan pemberian skor pada jawaban, sebagaimana berikut:⁵⁶

Tabel 3.2 Skala *Likert*

Item Pernyataan Setuju					
Jawaban	Sangat Setuju	Setuju	Kurang Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
Simbol	SS	S	KS	TS	STS
Skor Positif	5	4	3	2	1
Skor Negatif	1	2	3	5	5

Adapun kisi-kisi instrumen angket disusun sedemikian rupa agar kiranya pernyataan-pernyataan yang akan dicantumkan pada angket lebih menyeluruh dan sesuai dengan variabel. Berikut kisi-kisi pada masing-masing variabel penelitian dalam instrumen angket.

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Penggunaan *Game Online*

Variabel	Indikator	Item	
		Positif	Negatif
Penggunaan <i>Game Online</i> (X)	1. Frekuensi	1, 3	2
	2. Lamanya waktu	4, 6, 7	5
Banyaknya Item Pernyataan		5	2

⁵⁶ Syofian Siregar, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta: Kencana, 2014), 26.

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Motivasi Belajar

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Item		
			Positif	Negatif	
Motivasi Belajar (Y)	Motivasi Instrinsik	1. Kebutuhan	8		
		2. Minat	9, 11		
		3. Cita-cita		10	
	Motivasi Ekstrinsik	1. Kompetisi			12
		2. Pujian	13		
		3. Hadiah	14		
		4. Hukuman	15		
		Banyaknya Item Pernyataan			6

G. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

1. Uji Validitas

Valid atau sah adalah suatu alat yang digunakan untuk mengetahui validnya suatu instrumen dengan ketentuan alat ukur tersebut dapat mengukur apa yang seharusnya ingin diukur.⁵⁷ Uji validitas ini dilaksanakan agar tingkatan validitas instrumen yang dimanfaatkan untuk pengumpulan data dapat diketahui.

Metode yang sering digunakan untuk memberikan penilaian terhadap validitas instrumen adalah korelasi produk momen (*moment product correlation*) antara skor setiap butir pertanyaan dengan skor total. Dalam penelitian ini, uji validitas yang digunakan yaitu uji validitas isi oleh beberapa ahli dan uji validitas item.

Validitas isi dapat dibantu dengan menggunakan kisi-kisi instrumen, dalam kisi-kisi tersebut terdapat variabel yang diteliti, indikator sebagai tolak ukur dan

⁵⁷ S. Nasution, *Metode Research*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), 77.

butir soal (item) pernyataan yang telah dijabarkan dalam indikator. Rancangan angket diserahkan kepada dua orang ahli atau validator untuk divalidasi.

Tabel 3.5 Validator Instrumen Penelitian

No	Nama	Pekerjaan
1	Abdul Rahim Karim, S.Pd., M.Pd.	Dosen
2	Hisbullah, S.Pd., M.Pd.	Dosen

Validator diberikan lembar validasi setiap instrumen untuk diisi dengan tanda centang pada skala *likert* 4-1 seperti berikut ini:

Skor 4: sangat relevan

Skor 3: relevan

Skor 2: cukup relevan

Skor 1: kurang relevan

Berdasarkan lembar validitas yang telah diisi oleh validator tersebut dapat ditentukan validitasnya dengan rumus statistik *Aiken's* berikut:

$$V = \frac{\Sigma s}{[n(c - 1)]}$$

Keterangan :

S= r – lo = skor yang diberikan oleh validator

lo = angka penilaian validitas yang terendah

n = banyaknya validator

c = angka penilaian validitas tertinggi⁵⁸

⁵⁸ Ani Rusilowati, *Pengembangan Instrumen Karakter dalam Pembelajaran IPA*, (Magelang: Pustaka Rumah Cinta, 2021), 18.

Selanjutnya hasil perhitungan validitas ini setiap butirnya dibandingkan dengan menggunakan interpretasi sebagai berikut:

Tabel 3.6 Interpretasi Validitas Isi

Interval	Interpretasi
0,00-0,19	Sangat Tidak Valid
0,20-0,39	Tidak Valid
0,40-0,59	Kurang Valid
0,60-0,79	Valid
0,80-1,00	Sangat Valid

Hasil validitas dari validator untuk angket variabel (X) penggunaan *game online* dan variabel (Y) motivasi belajar dijelaskan pada tabel berikut:

Tabel 3.7 Validasi Data Angket untuk angket variabel (X) Penggunaan *Game Online* dan variabel (Y) Motivasi Belajar

Validator	Item																			
	1		2		3		4		5		6		7		8		9		10	
	Skor	S	Skor	S	Skor	S	Skor	S	Skor	S	Skor	S	Skor	S	Skor	S	Skor	S	Skor	S
1	4	3	4	3	3	2	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3
2	4	3	4	3	3	2	4	3	4	3	4	3	4	3	3	2	4	3	4	3
Σs	6		6		4		6		6		6		6		5		6		6	
$n(c-1)$	6		6		6		6		6		6		6		6		6		6	
V	1		1		0,67		1		1		1		1		0,83		1		1	
Rata-rata											0,95									

Sumber: Hasil olah data Aplikasi Microsoft Excel, 2022.

Berdasarkan tabel 3.7 di atas diperoleh nilai rata-rata V (*Aiken's*) sebesar 0,95. Kemudian akan dibandingkan menggunakan interpretasi seperti yang terdapat pada tabel 3.6. Jadi dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata V (*Aiken's*) yang didapatkan dari pengolahan angket variabel (X) Penggunaan *Game Online* dan variabel (Y) Motivasi Belajar sudah sangat sesuai (sangat valid).

2. Uji Reliabilitas

Melakukan uji validitas dan reliabilitas instrumen tentu perlu dilaksanakan sebelum mengolah instrument, karena persyaratan dalam mengetahui alat pengumpul data tersebut sudah memenuhi persyaratan atau tidak, apabila valid dan reliabel.⁵⁹ Pendekatan kuantitatif sangat menekankan pada kriteria data, instrumen dan hasil yang valid, reliabel dan objektif.

Uji reliabilitas untuk mengetahui apakah pernyataan-pernyataan pada kuisisioner penelitian reliabel. Reliabel berarti suatu yang dapat dipercaya. Alat ukur yang reliabel jika senantiasa memperlihatkan hasil yang sama.⁶⁰ Uji reliabilitas pada penelitian yang akan dilakukan memanfaatkan bantuan *SPSS*, dimana untuk menentukan pernyataan yang reliabel berdasarkan pada uji statistic *cronbach alpha* yaitu dengan melihat hasil pengujiannya.⁶¹

Tabel 3.8 Interpretasi Reliabilitas

Koefesien Korelasi	Kriteria Reliabilitas
$0,80 < r \leq 1,00$	Sangat Tinggi
$0,60 < r \leq 0,80$	Tinggi
$0,40 < r \leq 0,60$	Cukup
$0,20 < r \leq 0,40$	Rendah
$0,00 < r \leq 0,20$	Sangat Rendah

⁵⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Bisnis Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2017), 198-199.

⁶⁰ S. Nasution, *Metode Research*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), 77.

⁶¹ Andreas Aldo Gunawan, HP Sunardi, "Pengaruh Kompensasi dan Disiplin Kerja terhadap Kinerja Karyawan pada PT Gesit Nusa Tangguh", *Jurnal Ilmiah Manajemen Bisnis 16*, No.1 (Januari-Juni 2016): 3, <http://ejournal.ukrida.ac.id/ojs/index.php/IMB/article/view/1374>

Cronbach's alpha merupakan koefisien yang memperlihatkan efektivitas poin (*item*) pada berbagai kategori yang saling mempunyai korelasi.⁶² Uji reliabilitas dilakukan terhadap seluruh butir pernyataan. Kriteria pengambilan keputusan untuk menentukan reliabilitasnya yaitu berdasarkan pada tabel interpretasi reliabilitas di atas. Adapun hasil dari realibilitas dari angket penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut:

Tabel 3.9 Uji Reliabilitas Angket Penggunaan *Game Online*

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,61	7

Berdasarkan pada tabel 3.9 di atas menunjukkan bahwa nilai *Cronbach's Alpha* untuk angket penggunaan *game online* sebesar 0,61. Sehingga dapat disimpulkan bahwa menurut tabel interpretasi reliabilitas pada tabel 3.8 maka angket dapat dikatakan reliabel dengan kriteria reliabilitas tinggi.

Tabel 3.10 Uji Reliabilitas Angket Motivasi Belajar

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,64	8

Berdasarkan pada tabel 3.10 di atas menunjukkan bahwa nilai *Cronbach's Alpha* untuk angket penggunaan *game online* sebesar 0,64. Sehingga dapat disimpulkan bahwa menurut tabel interpretasi reliabilitas pada tabel 3.8 maka angket dapat dikatakan reliabel dengan kriteria reliabilitas tinggi.

⁶² Suryani dan Hendryadi, *Metode Riset Kuantitatif*, (Jakarta, Prenamedia Group: 2015), 141.

H. Teknik Analisis Data

Data yang telah dikumpulkan selanjutnya dilakukan analisis data. Teknik analisis data pada penelitian ini dilakukan secara kuantitatif, yakni dengan tujuan untuk menjawab rumusan masalah atau menguji hipotesis yang sudah dirumuskan dalam proposal ini.⁶³ Penelitian yang akan dilakukan menggunakan beberapa teknik analisis data, di antaranya:

1. Analisis Statistik Deskriptif

Dalam menggambarkan nilai data antara variabel penggunaan *game online* (X) dan variabel motivasi belajar (Y) yakni dengan menyusun distribusi frekuensi guna dapat memudahkan dalam penyajian data. Perhitungan analisis statistik tersebut dilakukan dengan program komputer *Microsoft Excel*. Selain itu, analisis data juga dilakukan dengan menggunakan program siap pakai yakni *SPSS Statistics 22*. Adapun langkah-langkah dalam mengkategorikan data variabel penelitian yakni sebagai berikut:⁶⁴

Tabel 3.11 Kategori Acuan Normal

Kategori	Skor
Tinggi	$X \geq M + 1SD$
Sedang	$M - 1SD \leq X < M + 1SD$
Rendah	$X < M - 1SD$
Total	

⁶³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan r&d*, (Bandung: Alfabeta, 2014), 243.

⁶⁴ Angel Muliana Tumanggor, "Hubungan Pemberdayaan Psikologis dengan *Organizational Citizenship Behavior* (OCB) pada Guru", *Skripsi*, (Sumatera Utara: USU, 2012), 44.

Keterangan:

M = Mean

SD = Standar Deviasi

Hasil pengkategorian untuk mengetahui tentang gambaran penggunaan *game online* berdasarkan rumus pada tabel 3.11 adalah sebagai berikut:

Tabel 3.12 Kategori Presentase Penggunaan *Game Online*

Kategori	Skor
Tinggi	$X \geq 58$
Sedang	$38 \leq X < 58$
Rendah	$X < 38$

Sumber: Hasil olah data Excel, 2022.

Tabel 3.13 Kategori Presentase Motivasi Belajar

Kategori	Skor
Tinggi	$X \geq 89$
Sedang	$74 \leq X < 89$
Rendah	$X < 74$

Sumber: Hasil olah data Excel, 2022.

2. Analisis Statistik Inferensial

Statistik inferensial adalah teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi. Adapun langkah-langkah analisis statistik inferensial sebagai berikut:

a. Uji Hipotesis

Uji Hipotesis dilaksanakan agar dapat diketahui apakah terdapat pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat pada penelitian yang diajukan. Dalam penelitian ini menerapkan analisis regresi linear sederhana dalam mengetahui hipotesis penelitian dengan menggunakan *SPSS Statistics 22*.

Regresi sederhana dimanfaatkan agar dapat diketahui apakah variabel bebas mempengaruhi variabel terikat.⁶⁵ Pengujian ini dilakukan dengan membandingkan taraf signifikan dengan 0,05:

- 1) Jika tingkat signifikansi lebih kecil < dari 0,05 maka H_a diterima dan H_0 ditolak.
- 2) Jika tingkat signifikansi lebih besar > dari 0,05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Atau dengan membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel} :

- 1) Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka ada pengaruh penggunaan *game online* (X) terhadap motivasi belajar (Y).
- 2) Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka tidak ada pengaruh penggunaan *game online* (X) terhadap motivasi belajar (Y).⁶⁶

Rumus uji regresi sederhana dalam mengetahui persamaan yaitu:

$$Y = a + bX$$

Keterangan :

Y = Motivasi Belajar

a = Konstanta

b = Koefisien regresi Variabel

X = Penggunaan *Game Online*.⁶⁷

⁶⁵ Suyono, *Analisis Regresi untuk Penelitian*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018), 5.

⁶⁶ Sahid Raharjo, "SPSS Indonesia", (Maret, 2017), <http://www.spssindonesia.com/2017/03/uji-analisis-regresi-linear-sederhana.html>

⁶⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2014), 227.

b. Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi merupakan ukuran untuk mengetahui seberapa besar kontribusi variabel independen (X) berpengaruh terhadap variabel dependen (Y). Besarnya koefisien determinasi dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$KD = r^2 \times 100\%$$

Keterangan:

KD = Koefisien determinasi

r^2 = Kuadrat dari koefisien korelasi.⁶⁸

⁶⁸ Dameria Anggraeni, "Koefisien Determinasi", *Jom Fisip* 2, No. 2 (25 Oktober 2015): 8, <https://jom.unri.ac.id/index.php/JOMFSIP/issue/view/328>

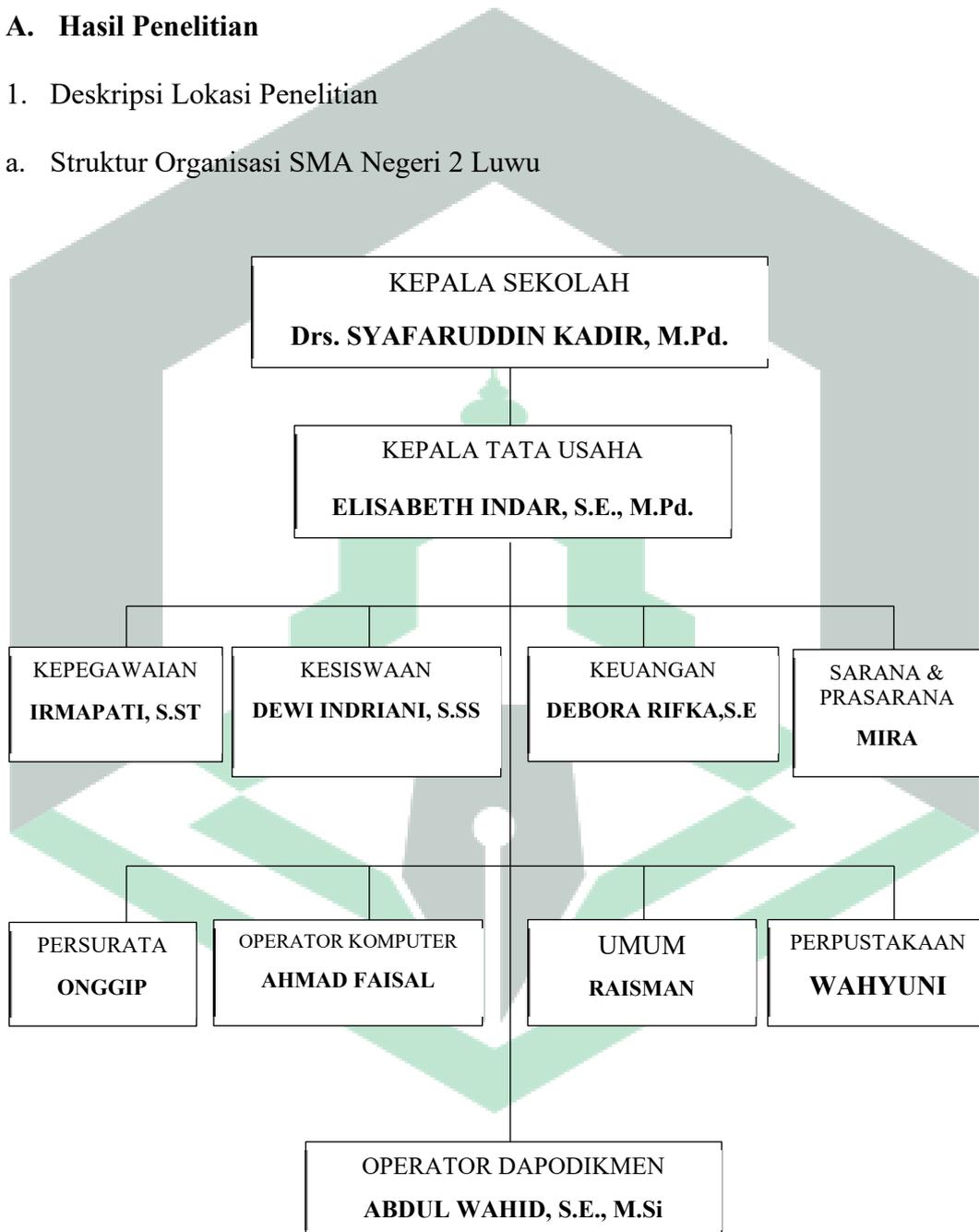
BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

a. Struktur Organisasi SMA Negeri 2 Luwu



Gambar 4.1 Struktur Organisasi SMA Negeri 2 Luwu.

b. Identitas Sekolah

Nama Sekolah	: SMA Negeri 2 Luwu
NPSN	: 40306082
Alamat	: Jl. Opu Dg. Risaju
Kelurahan/Desa	: Batusitanduk
Kecamatan	: Walenrang
Kabupaten	: Luwu
Provinsi	: Sulawesi Selatan
Status Sekolah	: Negeri
Jenjang Pendidikan	: SMA
Akreditasi	: A (Amat Baik) ⁶⁹

c. Sejarah Singkat SMA Negeri 2 Luwu

Awal mula sekolah ini bernama SMA Negeri 1 Walenrang. Namun pada tahun 2016, SMA Negeri 1 Walenrang berubah nama menjadi SMA Negeri 2 Luwu. Sekolah ini berstatus Negeri dengan kepemilikan pemerintah daerah. Sekolah ini beralamat di jalan Opu Daeng Risaju, Desa Batusitanduk, Kecamatan Walenrang, Kabupaten Luwu, Provinsi Sulawesi Selatan. Sejak berdirinya, SMA Negeri 2 Luwu telah beberapa kali mengalami pergantian kepala sekolah. Adapun kepala sekolah SMA Negeri 2 Luwu saat ini yaitu Drs. Syafaruddin Kadir, M.Pd.⁷⁰

⁶⁹ Ristayani Mnadarana, Staf TU SMA Negeri 2 Luwu, *Dokumentasi*, Batusitanduk 27 Desember 2021.

⁷⁰ Ristayani Mnadarana, Staf TU SMA Negeri 2 Luwu, *Dokumentasi*, Batusitanduk 27 Desember 2021.

d. Visi dan Misi SMA Negeri 2 Luwu

Visi SMA Negeri 2 Luwu adalah “Unggul dalam mutu handal dalam prestasi yang berpijak pada ajaran agama dan budaya bangsa”.

Adapun misi SMA Negeri 2 Luwu, yaitu:

- 1) Melaksanakan pembelajaran yang berorientasi pada peningkatan kecerdasan intelektual, emosional dan spiritual.
- 2) Menyelenggarakan sistem pembelajaran yang berorientasi pada kecakapan hidup (Life Skill).
- 3) Meningkatkan kegiatan MGMP dalam rangka penyusunan silabus dan sistem penilaian serta kualitas pembelajaran.
- 4) Melaksanakan bimbingan kegiatan Olimpiade MIPA, Komputer dan KIR.
- 5) Menumbuhkan rasa cinta terhadap olah raga dan kesenian.
- 6) Melaksanakan kegiatan keagamaan secara rutin dan teratur.
- 7) Mewujudkan lingkungan sekolah yang bersih, indah dan nyaman sesuai konsep Wiyatamandala.

e. Tenaga Pendidik dan Kependidikan

Jumlah keseluruhan tenaga pendidik dan kependidikan di SMA Negeri 2 Luwu adalah sebanyak 98 orang, terdiri dari 70 tenaga pendidik dan 28 kependidikan. Pendidik untuk mata pelajaran pendidikan agama Islam sebanyak 3 orang.⁷¹

⁷¹ Ristayani Mnadarana, Staf TU SMA Negeri 2 Luwu, *Dokumentasi*, Batusitanduk 27 Desember 2021.

Berikut profil pendidik mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMA Negeri 2 Luwu:

- 1) Sudarmiati Solon, S.Pd.I.
- 2) Nurfadillah, S.Ag.
- 3) Cica Hasyim, S.Pd.I.

Daftar keadaan pendidik mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMA Negeri 2 Luwu, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.1 Keadaan Pendidik mata Pelajaran PAI di SMA Negeri 2 Luwu.

No	Nama Pendidik	Pangkat/Golongan	Pendidikan Terakhir	Jenis Kelamin
1	Sudarmiati Solon, S.Pd.I.	Guru	Strata 1	P
2	Fadillah, S.Ag.	Guru	Strata 1	P
3	Cica Hasyim, S.Pd.I	Guru	Strata 1	P

Sumber: *Tata Usaha SMA Negeri 2 Luwu, 2021*

2. Analisis Data

a. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif digunakan untuk mengorganisir data, menyajikan data dan menganalisis data. Dalam menggambarkan nilai data antara variabel penggunaan *game online* (X) dan variabel motivasi belajar (Y) yakni dengan menyusun distribusi frekuensi guna dapat memudahkan dalam penyajian data. Analisis statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan karakteristik responden berupa perhitungan *mean*, *minimum*, *maximum*, *variance*, standar deviasi, tabel distribusi frekuensi dan lain-lain. Adapun hasil analisis deskriptif yang diperoleh dalam penelitian ini sebagai berikut:

1) Variabel Penggunaan *Game Online* (X)

Variabel penggunaan *game online* (X) terdiri atas 7 butir pernyataan instrumen yang digunakan dalam melakukan penelitian dengan bentuk skala *likert*. Untuk memperoleh hasil analisis kuantitatif, diperlukan pemberian skor yang terdiri atas 5 jawaban yaitu sangat setuju (SS) skor 5, setuju (S) skor 4, ragu-ragu (RR) skor 3, tidak setuju (TS) skor 2, dan sangat tidak setuju (STS) skor 1. Adapun hasil uji statistik deskriptif yakni sebagai berikut:

Tabel 4.2 Hasil Uji Statistik Deskriptif Penggunaan *Game Online*

Descriptive Statistics						
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Penggunaan <i>Game Online</i>	40	43	26	69	47,87	9,717
Valid N (listwise)	40					

Sumber: Hasil olah data SPSS, Tahun 2022.

Berdasarkan pada tabel 4.2 di atas diketahui hasil analisis statistik yang berkaitan dengan skor variabel penggunaan *game online* (X) diperoleh gambaran karakteristik distribusi dengan skor mean 47,87 dan standar deviasi sebesar 9,717 sedangkan rentang atau range yang dicapai dengan skor 43 dari skor minimum 26 dan skor maximum 69.

Menentukan tingkat kategorisasi variabel penggunaan *game online*, setelah diperoleh nilai mean dan nilai standar deviasi. Selanjutnya mengkategorisasikan dalam 3 kategorisasi berdasarkan pada tabel 3.11. Hasil perhitungan tersebut, selanjutnya didapatkan kategorisasi penggunaan *game online* pada tabel berikut:

Tabel 4.3 Distribusi Kategorisasi Variabel Penggunaan *Game Online*

Kategori	Skor	Frekuensi	%
Tinggi	$X \geq 58$	5	13%
Sedang	$38 \leq X < 58$	31	78%
Rendah	$X < 38$	4	10%
Total		40	100%

Sumber: Hasil olah data Excel, 2022.

Tabel 4.3 mengenai distribusi kategorisasi variabel penggunaan *game online* diketahui bahwa frekuensi atau banyaknya siswa yang berada pada kategori tinggi dengan nilai presentase sebesar 13% dengan frekuensi sebanyak 5 siswa. Penggunaan *game online* yang berada pada kategori sedang dengan nilai presentase sebesar 78% dengan frekuensi sebanyak 31 siswa. Sedangkan penggunaan *game online* yang berada pada kategori rendah dengan nilai presentase sebesar 10% dengan frekuensi sebanyak 4 siswa. Hal ini berarti bahwa penggunaan *game online* di dominasi pada kategori sedang pada siswa kelas XI IPA SMA Negeri 2 Luwu.

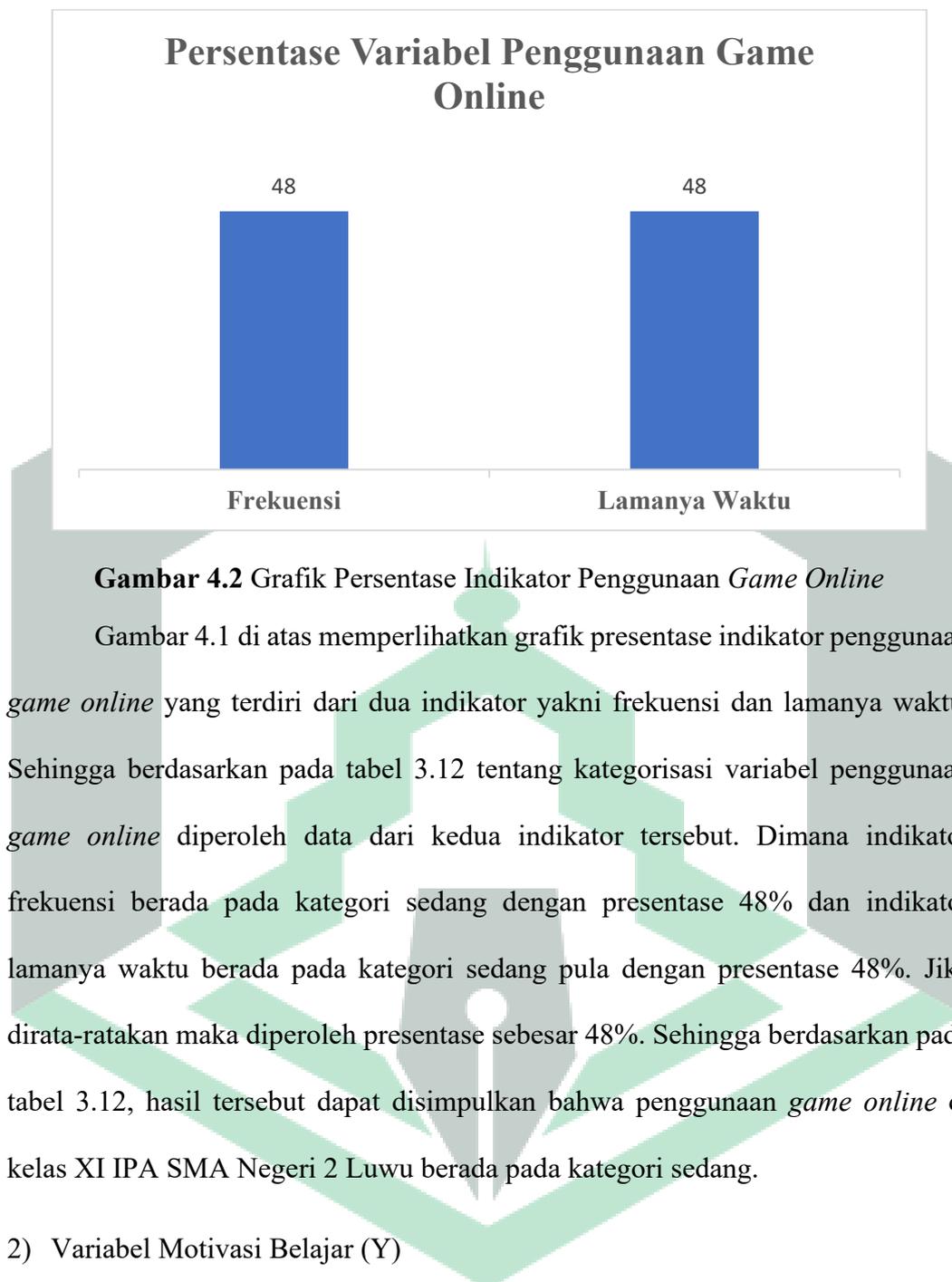
Adapun hasil analisis untuk masing-masing indikator variabel penggunaan *game online* (X) dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.4 Hasil Analisis Penggunaan *Game Online* Berdasarkan Indikator

Variabel	Indikator	Persentase
Penggunaan <i>Game Online</i> (X)	1. Frekuensi	48
	2. Lamanya waktu	48
Rata-rata		48

Sumber: Hasil olah data Excel, 2022.

Hasil analisis deskriptif pada Tabel 4.4 jika dibuat dalam diagram batang maka akan terlihat seperti gambar berikut:



Gambar 4.2 Grafik Persentase Indikator Penggunaan *Game Online*

Gambar 4.1 di atas memperlihatkan grafik presentase indikator penggunaan *game online* yang terdiri dari dua indikator yakni frekuensi dan lamanya waktu. Sehingga berdasarkan pada tabel 3.12 tentang kategorisasi variabel penggunaan *game online* diperoleh data dari kedua indikator tersebut. Dimana indikator frekuensi berada pada kategori sedang dengan presentase 48% dan indikator lamanya waktu berada pada kategori sedang pula dengan presentase 48%. Jika dirata-ratakan maka diperoleh presentase sebesar 48%. Sehingga berdasarkan pada tabel 3.12, hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan *game online* di kelas XI IPA SMA Negeri 2 Luwu berada pada kategori sedang.

2) Variabel Motivasi Belajar (Y)

Variabel motivasi belajar (Y) terdiri atas 8 butir pernyataan instrumen yang digunakan dalam melakukan penelitian dengan bentuk skala *likert*. Untuk memperoleh hasil analisis kuantitatif, diperlukan pemberian skor yang terdiri atas 5 jawaban yaitu sangat setuju (SS) skor 5, setuju (S) skor 4, ragu-ragu (RR) skor 3,

tidak setuju (TS) skor 2, dan sangat tidak setuju (STS) skor 1. Adapun hasil uji statistik deskriptif yakni sebagai berikut:

Tabel 4.5 Hasil Uji Statistik Deskriptif Motivasi Belajar

Descriptive Statistics						
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Motivasi Belajar	40	25	68	93	81,18	7,383
Valid N (listwise)	40					

Sumber: Hasil olah data SPSS, Tahun 2022

Berdasarkan pada tabel 4.5 di atas diketahui hasil analisis statistik yang berkaitan dengan skor variabel motivasi belajar (Y) diperoleh gambaran karakteristik distribusi dengan skor mean 81,18 dan standar deviasi sebesar 7,383 sedangkan rentang atau range yang dicapai dengan skor 25 dari skor minimum 68 dan skor maximum 93.

Menentukan tingkat kategorisasi variabel motivasi belajar, setelah diperoleh nilai mean dan nilai standar deviasi. Selanjutnya mengkategorisasikan dalam 3 kategorisasi berdasarkan pada tabel 3.11. Hasil perhitungan tersebut, selanjutnya didapatkan kategorisasi motivasi belajar pada tabel berikut:

Tabel 4.6 Distribusi Kategorisasi Variabel Motivasi Belajar

Kategori	Skor	Frekuensi	%
Tinggi	$X \geq 89$	5	13%
Sedang	$74 \leq X < 89$	26	65%
Rendah	$X < 74$	9	23%
Total		40	100%

Sumber: Hasil olah data primer, 2022.

Tabel 4.6 mengenai distribusi kategorisasi variabel motivasi belajar diketahui bahwa frekuensi atau banyaknya siswa yang berada pada kategori tinggi dengan nilai presentase sebesar 13% dengan frekuensi sebanyak 5 siswa. Variabel motivasi belajar yang berada pada kategori sedang dengan nilai presentase sebesar 65% dengan frekuensi sebanyak 26 siswa. Sedangkan variabel motivasi belajar yang berada pada kategori rendah dengan nilai presentase sebesar 23% dengan frekuensi sebanyak 9 siswa. Hal ini berarti bahwa motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas XI IPA SMA Negeri 2 Luwu didominasi pada kategori sedang.

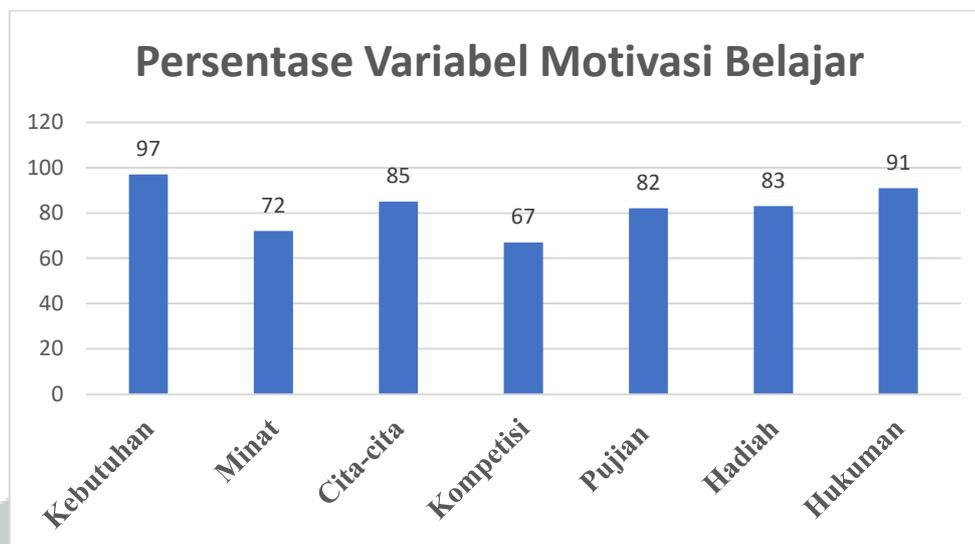
Adapun hasil analisis untuk masing-masing indikator variabel motivasi belajar (Y) dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.7 Hasil Analisis Motivasi Belajar Berdasarkan Indikator

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Persentase
Motivasi Belajar (X)	Motivasi Instrinsik	1. Kebutuhan	97
		2. Minat	72
		3. Cita-cita	85
	Motivasi Ekstrinsik	1. Kompetisi	67
		2. Pujian	82
		3. Hadiah	83
		4. Hukuman	91
Rata-rata			82,2

Sumber: Hasil olah data Excel, 2022.

Hasil analisis deskriptif pada Tabel 4.7 jika dibuat dalam diagram batang maka akan terlihat seperti gambar berikut:



Gambar 4.3 Grafik Persentase Indikator Motivasi Belajar

Gambar 4.2 di atas memperlihatkan grafik presentase indikator motivasi belajar yang terdiri dari 7 indikator dari 2 aspek motivasi belajar yakni pada aspek motivasi intrinsik terdapat 3 indikator diantaranya kebutuhan, minat dan cita-cita. Sedangkan motivasi ekstrinsik terdapat 4 indikator diantaranya kompetisi, pujian, hadiah dan hukuman. Sehingga berdasarkan pada tabel 3.13 tentang kategorisasi variabel motivasi belajar diperoleh data dari ketujuh indikator tersebut. Dimana indikator kebutuhan berada pada kategori tinggi dengan nilai presentase 97%, indikator minat berada pada kategori rendah dengan nilai presentase 72%, indikator cita-cita berada pada kategori sedang dengan nilai presentase 85%, indikator kompetisi berada pada kategori rendah dengan nilai presentase 67%, indikator pujian berada pada kategori sedang dengan nilai presentase 82%, indikator hadiah berada pada kategori sedang dengan nilai presentase 83% dan indikator hukuman berada pada kategori tinggi dengan nilai presentase 91%. Jika dirata-ratakan maka diperoleh presentase sebesar 82,2%. Sehingga berdasarkan pada tabel 3.13, hasil

tersebut dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas XI IPA SMA Negeri 2 Luwu berada pada kategori sedang.

b. Analisis Statistik Inferensial

1) Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan analisis regresi linear sederhana. Analisis regresi sederhana digunakan untuk mengetahui pengaruh antara variabel bebas (penggunaan *game online*) terhadap variabel terikat (motivasi belajar).

a) Menentukan tingkat signifikan (α)

Taraf signifikan yang digunakan yakni 0,05 atau 5%.

b) Menentukan nilai t_{hitung} dan t_{tabel}

Nilai t_{hitung} dan nilai $\alpha = 0,05$. Derajat bebas (db) = $n - 2$ atau $40 - 2 = 38$. Selanjutnya, dilihat pada distribusi nilai t_{tabel} yang tertera pada Lampiran 7. Kemudian diketahui nilai t_{tabel} dari 38 responden yakni 2,024.

c) Kriteria pengujian

- Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan tingkat signifikansi lebih kecil < dari 0,05 maka ada pengaruh penggunaan *game online* (X) terhadap motivasi belajar (Y).
- Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ dan tingkat signifikansi lebih besar > dari 0,05 maka tidak ada pengaruh penggunaan *game online* (X) terhadap motivasi belajar (Y).

Uji regresi sederhana pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.8 Uji Regresi Sederhana
Coefficients^a**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	66,160	5,482		12,070	,000
	Penggunaan <i>Game Online</i>	,314	,112	,413	2,794	,008

Sumber: Hasil olah data SPSS, 2022.

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa nilai t_{hitung} sebesar 2,794 dan nilai signifikan sebesar 0,008. Sehingga dari tabel 4.8 di atas menunjukkan bahwa nilai signifikan $0,008 < 0,05$ artinya bahwa H_a diterima, maka variabel independen penggunaan *game online* terdapat pengaruh yang signifikan terhadap variabel dependen motivasi belajar siswa.

Berdasarkan pada tabel 4.8 juga diketahui nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,794 > 2,024$) artinya bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak, maka dapat diartikan pula bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel penggunaan *game online* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI IPA di SMA Negeri 2 Luwu.

Berdasarkan hasil analisis tersebut diperoleh persamaan regresi berikut:

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

Y = Motivasi Belajar

X = *Game online*

a = Konstanta

b = Koefisien regresi Variabel

$$Y = 66,160 + 0,314X$$

Dari persamaan di atas bahwa konstanta sebesar 66,160 artinya apabila variabel penggunaan *game online* (X) nilainya 0 maka motivasi belajar (Y) tetap bernilai 66,160. Koefisien regresi variabel penggunaan *game online* (X) sebesar 0,314. Jika variabel penggunaan *game online* (X) mengalami kenaikan 1% maka motivasi belajar (Y) akan mengalami kenaikan sebesar 0,314.

2) Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi digunakan untuk mengukur besar pengaruh kemampuan variabel bebas *game online* (X) terhadap motivasi belajar (Y) siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI IPA di SMA Negeri 2 Luwu. Semakin dekat R^2 dengan nilai 1 maka semakin kuat korelasi variabel bebas dengan variabel terikat.

Tabel 4.9 Koefisien Determinasi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,413 ^a	,170	,149	6,812

a. Predictors: (Constant), Penggunaan Game Online

Sumber: Hasil olah data SPSS, 2022.

Berdasarkan dari tabel 4.9 di atas bahwa diketahui nilai koefisien determinasi atau R square sebesar 0,170 atau 17% seperti yang diperoleh dari perhitungan berikut:

$$\begin{aligned} \text{KD} &= r^2 \times 100\% \\ &= 0,170 \times 100\% \\ &= 17\% \end{aligned}$$

Hasil R square sebesar 17% menunjukkan bahwa pengaruh yang diberikan oleh variabel penggunaan *game online* terhadap variabel motivasi belajar sebesar 17%, sedangkan sisanya 83% dipengaruhi oleh variabel lain di luar penelitian ini.

B. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *game online* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam kelas XI IPA di SMA Negeri 2 Luwu. Karena itu, terdapat dua variabel pada penelitian ini, yaitu penggunaan *game online* sebagai variabel *independen* (X) dan motivasi belajar siswa sebagai variabel *dependen* (Y).

Penelitian ini menggunakan instrumen penelitian berupa pembagian kuisisioner (angket) dengan bentuk skala *likert*. Untuk memperoleh hasil analisis kuantitatif, diperlukan pemberian skor pada jawaban pernyataan positif yaitu sangat setuju (SS) skor 5, setuju (S) skor 4, ragu-ragu (RR) skor 3, tidak setuju (TS) skor 2, dan sangat tidak setuju (STS) skor 1. Sebaliknya pemberian skor pada jawaban pernyataan negatif yaitu sangat setuju (SS) skor 1, setuju (S) skor 2, ragu-ragu (RR) skor 3, tidak setuju (TS) skor 4, dan sangat tidak setuju (STS) skor 5.⁷² Hasil penelitian ini selanjutnya dijelaskan pada beberapa hal berikut, yaitu:

1. Gambaran penggunaan *game online* pada siswa kelas XI IPA di SMA Negeri 2 Luwu.

Game online adalah suatu permainan yang dapat dimainkan dengan memakai saluran yang terhubung dengan sinyal atau jaringan internet. *Game online*

⁷² Syofian Siregar, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta: Kencana, 2014), 26.

dimainkan dan digemari oleh berbagai kalangan, baik orang dewasa maupun anak-anak, pekerja maupun kaum pelajar.⁷³ Begitupula halnya dengan siswa XI IPA di SMA Negeri 2 Luwu. *Game online* adalah salah permainan yang juga dimainkan dan digemari oleh siswa kelas XI IPA di SMA Negeri 2 Luwu.

Berikut merupakan hasil dan pembahasan penelitian mengenai gambaran penggunaan *game online* pada siswa kelas XI IPA di SMA Negeri 2 Luwu, yaitu:

a. Frekuensi

Frekuensi dapat diartikan seberapa seringnya seseorang dalam memainkan *game online*.⁷⁴ Frekuensi bermain *game online* siswa kelas XI IPA di SMA Negeri 2 Luwu dapat dilihat pada grafik 4.1 mengenai indikator frekuensi. Hasil indikator frekuensi diperoleh nilai presentase sebesar 48% sehingga berada pada kategori sedang. Indikator frekuensi pada penelitian ini terdapat dua pernyataan positif dan satu pernyataan negatif. Pernyataan positif nomor item 1 yaitu tentang “*saya bisa lepas dari permainan game online setiap hari*”, pernyataan negatif nomor item 2 yaitu tentang “*dalam sehari saya bermain game online berulang kali (lebih dari 2 kali)*” dan pernyataan positif nomor item 3 yaitu tentang “*saya lebih sering belajar daripada bermain game online*”.

Pernyataan item pertama tentang “*saya bisa lepas dari permainan game online setiap hari*” memperlihatkan hasil penilaian skor sebesar 56%, sehingga berada pada kategori sedang. Pernyataan item kedua tentang “*dalam sehari saya*

⁷³ Ayu Setianingsih, “*Game Online dan Efek Problematika terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 7 Bandar Lampung*”, *Skripsi*, (Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan, 2018), 13.

⁷⁴ Ulfi Kholidiyah, “Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* dengan Kecerdasan Emosi,” *Jurnal E-Prints (online)*, (Desember, 2015): 4.

bermain game online berulang kali (lebih dari 2 kali)”, memperlihatkan hasil penilaian skor sebesar 42%, sehingga berada pada kategori sedang. Pernyataan item *ketiga* tentang “*saya lebih sering belajar daripada bermain game online*”, memperlihatkan hasil penilaian skor sebesar 47%, sehingga berada pada kategori sedang.

Berdasarkan hasil yang diperoleh, maka dapat diketahui bahwa nilai rata-rata pada indikator frekuensi penggunaan *game online* siswa kelas XI IPA di SMA Negeri 2 Luwu berada pada kategori yang sedang dengan persentase sebesar 48%. Marlina, dkk. mengatakan bahwa apabila frekuensi bermain *game online* mencapai 4-5 kali dalam sepekan, maka menimbulkan dampak tidak baik bagi pengguna *game online*. Selain itu, banyak waktu yang digunakan hanya untuk bermain *game online* ketimbang mengerjakan aktifitas yang bermanfaat. Namun apabila pengguna *game online* tersebut dapat bijak mengontrol dirinya ketika bermain, maka bisa saja memberikan manfaat bagi penggunanya.⁷⁵

b. Lamanya Waktu

Indikator ini memiliki arti untuk mengetahui seberapa lama responden atau siswa menggunakan waktunya dalam bermain *game online*.⁷⁶ Lamanya waktu bermain *game online* siswa kelas XI IPA di SMA Negeri 2 Luwu dapat dilihat pada grafik 4.1 mengenai indikator lamanya waktu. Hasil indikator lamanya waktu

⁷⁵ Marlina, Ni Putu, Ni Made Aries Minarti, Kadek Cahya Utami, “Hubungan bermain *game online* dengan prestasi belajar matematika sekolah kelas V di SD Saraswati Denpasar”, *Jurnal* (2014): 5. <http://ojs.unud.ac.id/index.php/coping/article/view/10787/8035>

⁷⁶ Ulfi Kholiduyah, “Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* dengan Kecerdasan Emosi”, *Jurnal* (2015): 4. http://eprints.ums.ac.id/27192/24/02._naskah_publicasi_-_ulfi_kholiduyah.pdf%20,28

diperoleh nilai presentase sebesar 48% sehingga berada pada kategori sedang. Indikator lamanya waktu pada penelitian ini terdapat tiga pernyataan positif dan 1 pernyataan negatif. Pernyataan *pertama* positif dengan nomor item 4 yaitu tentang “*saya tidak menghabiskan banyak waktu bermain game online*”, pernyataan *kedua* negatif dengan nomor item 5 yaitu tentang “*waktu bermain game online saya meningkat dari waktu ke waktu*”, pernyataan *ketiga* positif dengan nomor item 6 yaitu tentang “*saya tidak lupa waktu ketika bermain game online*”, dan pernyataan *keempat* positif dengan nomor item 7 yaitu tentang “*Waktu belajar saya lebih besar daripada waktu bermain game online*”.

Pernyataan nomor item 4 “*saya tidak menghabiskan banyak waktu bermain game online*” memperlihatkan hasil penilaian skor sebesar 43%, sehingga berada pada kategori sedang. Pernyataan nomor item 5 “*waktu bermain game online saya meningkat dari waktu ke waktu*” memperlihatkan hasil penilaian skor sebesar 43%, sehingga berada pada kategori sedang. Pernyataan nomor item 6 “*saya tidak lupa waktu ketika bermain game online*” memperlihatkan hasil penilaian skor sebesar 52%, sehingga berada pada kategori sedang. Pernyataan nomor item 7 “*Waktu belajar saya lebih besar daripada waktu bermain game online*” memperlihatkan hasil penilaian skor sebesar 54%, sehingga berada pada kategori sedang.

Berdasarkan hasil penelitian di atas diketahui bahwa nilai rata-rata presentase pada variabel penggunaan *game online* yakni sebesar 48%. Dimana berdasarkan pada tabel 3.12 kategori penggunaan *game online* berada pada kategori sedang pada kelas XI IPA di SMA Negeri 2 Luwu.

Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Agung Salim dalam skripsinya menjelaskan bahwa mahasiswa yang gemar bermain *game online* menjadi responden pada penelitiannya berada pada kategori sedang. Hal tersebut diketahui bahwa perilaku belajar dari mahasiswa yang gemar bermain *game online* dapat mengimbangi antara bermain *game online* dengan belajar, dalam artian bahwa mahasiswa tersebut mampu membagi waktu antara belajar dengan bermain *game online*. Sehingga jika penggunaan *game online* tersebut dimainkan tidak secara berlebihan tentu dampak yang ditimbulkan juga tidak memberikan pengaruh buruk bagi penggunanya. Namun sebaliknya jika penggunaan *game online* dimainkan secara berlebihan tentu hal tersebut akan berdampak buruk bagi penggunanya.⁷⁷

Menurut Doohan Ryan Fathony, dkk. dari hasil penelitiannya mengatakan bahwa adanya kenaikan pengguna *game online* disebabkan oleh proses pembelajaran daring. Dari data yang diperoleh dari 26 siswa siswi SMA di seluruh Indonesia yang menjadi sampel penelitian tersebut, terdapat 12 siswa siswi yang diketahui bermain *game online* pada saat proses pembelajaran daring berlangsung. Hal tersebut terjadi, karena pembelajaran daring tentu menggunakan smartphone dan laptop sebagai alat saat proses pembelajaran berlangsung. Sehingga hal tersebut dapat memudahkan bagi siswa dalam mengakses *game online*. Apalagi kurangnya

⁷⁷ Agung Salim, "Pengaruh *Game Online* terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar", *Skripsi*, (Makassar, UIN Alauddin Makassar: 2016), 112-114.

perhatian orang tua terhadap anak, yang menjadi salah satu sebab siswa lebih memilih *game online* ketimbang belajar.⁷⁸

2. Gambaran Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI IPA di SMA Negeri 2 Luwu.

Motivasi belajar merupakan seluruh daya penggerak dari dan di dalam diri untuk melaksanakan proses belajar.⁷⁹ Hamzah B. Uno menjelaskan motivasi belajar merupakan suatu dorongan, baik dari dalam maupun dari luar diri siswa yang sementara belajar, didukung berbagai unsur atau indikator pendukung.⁸⁰ Menurut Sarwan motivasi belajar terdiri atas dua macam yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik.⁸¹ Karena merupakan dorongan, motivasi belajar menjadi hal yang begitu penting dalam proses pembelajaran. Karena itu, penelitian ini juga akan memperlihatkan mengenai gambaran motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam kelas XI IPA di SMA Negeri 2 Luwu.

Untuk mengetahui gambaran motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam kelas XI IPA di SMA Negeri 2 Luwu, dapat dilihat dari dua macam motivasi yang terdiri dari masing-masing indikator tersebut. Berikut merupakan hasil dan pembahasan penelitian mengenai gambaran motivasi belajar

⁷⁸ Doohan Ryan Fathony, dkk., Analisis Pengaruh Sekolah Daring terhadap Meningkatnya Pemain *Online Game*”, *Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi* 6, No. 2 (Desember 14, 2022): 41, <https://ejurnal.poliban.ac.id/index.php/Positif/article/view/1055/768>

⁷⁹ Denis Wengku Tri Atmojo, “Kontribusi Perilaku *Game Online* terhadap Motivasi Belajar Siswa SMA”, *Cognica* 7, No. 4 (2019): 528. <https://ejournal.umm.ac.id/index.php/cognicia>.

⁸⁰ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya (Analisis di Bidang Pendidikan)*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2017), 24.

⁸¹ Sarwan, *Belajar dan Pembelajaran (aktualisasi fundamental dalam Proses Pendidikan)*, (Jember: STAIN Jember Press, 2013), 131.

siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI IPA di SMA Negeri 2 Luwu, yaitu:

a. Motivasi Instrinsik

Motivasi Intrinsik merupakan motivasi yang muncul dari dalam diri individu. Motivasi ini biasa juga disebut dengan istilah motivasi internal.⁸² Indikator motivasi instrinsik yaitu kebutuhan, minat dan cita-cita.⁸³ Berdasarkan pada grafik 4.2 diketahui bahwa hasil indikator kebutuhan diperoleh nilai presentase sebesar 97% sehingga berada pada kategori tinggi. Hasil indikator minat diperoleh nilai presentase sebesar 72% sehingga berada pada kategori sedang. Hasil indikator cita-cita diperoleh nilai presentase sebesar 85% sehingga berada pada kategori sedang. Maka diketahui bahwa nilai presentase rata-rata dari indikator pada aspek motivasi instrinsik sebesar 84,3% sehingga berada pada kategori sedang.

Motivasi instrinsik pada penelitian ini terdapat empat pernyataan sesuai dari masing-masing indikator yaitu pertama indikator kebutuhan pernyataan nomor item 8 “*sebagai umat Islam, saya membutuhkan pelajaran pendidikan agama Islam*”, indikator minat pernyataan nomor item 9 “*saya lebih sering belajar pendidikan agama Islam daripada mata pelajaran lainnya*” dan item 11 “*saya merasa tidak senang dan tidak bahagia saat belajar pendidikan agama Islam*”. Sedangkan

⁸² Hendra Dani Saputra, dkk., “Pengaruh Motivasi terhadap Hasil Belajar Siswa SMK”, *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi* 18, No.1 (2018): 27. <http://invotek.ppj.unp.ac.id/index.php/invotek/article/view/168/47>.

⁸³ Sarwan, *Belajar dan Pembelajaran (aktualisasi fundamental dalam Proses Pendidikan)*, 131.

indikator cita-cita pernyataan nomor item 10 “*saya belajar pendidikan agama Islam karena ingin menjadi seseorang yang ahli di bidang agama Islam*”.

Pernyataan nomor item 8 “*sebagai umat Islam, saya membutuhkan pelajaran pendidikan agama Islam*” memperlihatkan hasil penilaian skor sebanyak 97%, sehingga berada pada kategori tinggi. Pernyataan nomor item 9 “*saya lebih sering belajar pendidikan agama Islam daripada mata pelajaran lainnya*”, memperlihatkan hasil penilaian skor sebanyak 85%, sehingga berada pada kategori sedang. Pernyataan nomor item 10 “*saya belajar pendidikan agama Islam karena ingin menjadi seorang yang ahli dibidang agama Islam*” memperlihatkan hasil penilaian skor sebanyak 60%, sehingga berada pada kategori sedang. Pernyataan nomor item 11 “*saya merasa tidak senang dan tidak bahagia saat belajar pendidikan agama Islam*”, memperlihatkan hasil penilaian skor sebanyak 67%, sehingga berada pada kategori rendah.

b. Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik merupakan motivasi yang muncul dari luar diri Individu.⁸⁴ Indikator motivasi ekstrinsik yaitu kompetisi, pujian, hadiah dan hukuman.⁸⁵ Berdasarkan pada grafik 4.2 diketahui bahwa hasil indikator kompetisi diperoleh nilai presentase sebesar 67% sehingga berada pada kategori rendah. Hasil indikator pujian diperoleh nilai presentase sebesar 82% sehingga berada pada kategori sedang. Hasil indikator hadiah diperoleh nilai presentase sebesar 91%

⁸⁴ Ahmad Muraqib Athoillah, “Pengaruh *Game Online* terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMA Negeri Ambulu Tahun Pelajaran 2015/2016”, *Skripsi* (Jember: IAIN Jember, 2016), 44.

⁸⁵ Sarwan, *Belajar dan Pembelajaran (aktualisasi fundamental dalam Proses Pendidikan)*, 132.

sehingga berada pada kategori sedang. Sedangkan hasil indikator hukuman diperoleh nilai presentase sebesar 83% sehingga berada pada kategori sedang. Maka diketahui bahwa nilai presentase rata-rata dari indikator pada aspek motivasi ekstrinsik sebesar 80,6% sehingga berada pada kategori sedang.

Motivasi ekstrinsik pada penelitian ini terdapat empat pernyataan sesuai dari masing-masing indikator yaitu pertama indikator kompetensi pernyataan nomor item 12 *“saya tidak ingin memperoleh nilai yang tinggi pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di antara teman kelas lainnya”*, indikator pujian pernyataan nomor item 13 *“Apabila dikatakan pintar oleh guru dan teman-teman, saya semakin giat belajar pendidikan agama Islam”*, indikator hadiah pernyataan nomor item 14 *“saya tekun belajar karena orang tua akan memberikat hadiah saat lulus ujian”* sedangkan indikator hukuman pernyataan nomor 15 *“karena takut mendapat sanksi dari guru, saya serius mengikuti pelajaran pendidikan agama Islam”*.

Pernyataan nomor item 12 *“saya tidak ingin memperoleh nilai yang tinggi pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di antara teman kelas lainnya”* memperlihatkan hasil penilaian skor sebanyak 67%, sehingga berada pada kategori rendah. Pernyataan nomor item 13 *“Apabila dikatakan pintar oleh guru dan teman-teman, saya semakin giat belajar pendidikan agama Islam”*, memperlihatkan hasil penilaian skor sebanyak 67%, sehingga berada pada kategori sedang. Pernyataan nomor item 14 *“karena takut mendapat sanksi dari guru, saya serius mengikuti pelajaran pendidikan agama Islam”* memperlihatkan hasil penilaian skor sebanyak 82%, sehingga berada pada kategori sedang. Pernyataan nomor item 15 *“karena*

takut mendapat sanksi dari guru, saya serius mengikuti pelajaran pendidikan agama Islam” memperlihatkan hasil penilaian skor sebanyak 83%, sehingga berada pada kategori sedang. Pernyataan nomor item 15 “ *saya tekun belajar karena orang tua akan memberikat hadiah saat lulus ujian*” memperlihatkan hasil penelitian skor sebanyak 91%, sehingga berada pada kategori tinggi.

Berdasarkan hasil penelitian di atas diketahui bahwa nilai rata-rata presentase pada variabel motivasi belajar yakni sebesar 82,2%. Sehingga berdasarkan pada tabel 3.13 kategori motivasi belajar berada pada kategori sedang pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI IPA di SMA Negeri 2 Luwu.

Adapun hasil penelitian di atas sesuai dengan hasil penelitian Sri Yekti Widadi dan Inge Ajeng Pramudita dalam jurnalnya, dimana terdapat 41,6% siswa yang menjadi responden penelitiannya mempunyai motivasi belajar pada kategori cukup atau sedang. Hal tersebut disebabkan oleh penggunaan *smartphone* itu sendiri. Sehingga siswa lebih mudah mengakses *game online*, bahkan masih banyak lagi dampak buruk yang bisa terjadi bila hal tersebut disepelekan oleh penggunanya. Namun jika penggunaan *smartphone* tersebut bisa mengendalikan atau memanfaatkan dengan baik, maka dampak positif dari *smartphone* tersebut dapat memberi manfaat bagi penggunanya.⁸⁶

Sama halnya dengan penelitian yang dilakukan oleh Weny Surya Ningsih pada skripsinya yang membahas tingkat motivasi belajar siswa *full day school*. Sehingga diketahui, terdapat 76 siswa (34%) dari 224 siswa yang menjadi sampel

⁸⁶ Sri Yekti Widadi dan Inge Ajeng Pramudita, “Gambaran Motivasi Belajar pada Siswa Pengguna Smartphone di SMP Negeri 4 Garut”, *Jurnal Keperawatan Silampari 2*, No. 1 (Desember 1, 2018): 203-206. <https://journal.ipm2kpe.or.id/index.php/JKS/article/download/304/191>

dalam penelitian tersebut didominasi oleh siswa yang berada pada kategori yang memiliki motivasi belajar sedang.⁸⁷

Begitu pula dengan penelitian yang dilakukan oleh Yayan Aspiyanti yang sama-sama memperoleh hasil penelitian bahwa motivasi belajar siswa berada pada kategori sedang atau cukup. Hal tersebut berdasar pada hasil penghitungan yang dilakukan dengan teknik korelasi yang diperoleh nilai sebesar 0,620 pada interval 0,40-0,70 sehingga hal tersebut berada pada kategori sedang atau cukup.⁸⁸

3. Pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI IPA di SMA Negeri 2 Luwu.

Uji hipotesis dilakukan dengan cara uji analisis linear sederhana dan uji R^2 . Hasil untuk uji analisis linear sederhana dapat dilihat pada tabel 4.8 diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ dimana $2,794 > 2,024$ dan nilai sig. $0.00 < 0.05$ maka H_a diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel X penggunaan *game online* terhadap variabel Y motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 2 Luwu. Hasil uji regresi sederhana dapat dilihat pada tabel 4.8 diperoleh persamaan regresi seperti:

$$Y = a + b X$$

$$= 66,160 + 0,314X$$

Dari persamaan di atas bahwa konstanta sebesar 66,160 artinya apabila variabel penggunaan *game online* (X) nilainya 0 maka motivasi belajar (Y) tetap

⁸⁷ Weny Surya Ningsih, Gambaran Motivasi Belajar pada Siswa *Full Day School* di Kecamatan Peranap Kabupaten Indragiri Hulu, *Skripsi*, (Pekanbaru: UI Riau, 2020), 36.

⁸⁸ Yayan Aspiyanti, Hubungan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas V di SDN Kedaung Kaliangke 12 Pagi, *Skripsi*, (Jakarta, UIN Syarif Hidayatullah: 2013), 42.

bernilai 66,160. Koefisiensi regresi variabel penggunaan *game online* (X) sebesar 0,314. Jika variabel penggunaan *game online* (X) mengalami kenaikan 1% maka motivasi belajar (Y) akan mengalami kenaikan sebesar 0,314.

Hasil untuk koefisien determinasi dapat dilihat pada tabel 4.9 berdasarkan hasil perhitungan diketahui bahwa hasil R square sebesar 17% menunjukkan bahwa pengaruh yang diberikan oleh variabel penggunaan *game online* terhadap variabel motivasi belajar sebesar 17%, sedangkan sisanya 83% dipengaruhi oleh variabel lain di luar penelitian ini

Hasil penelitian yang telah dilakukan di atas menunjukkan keselarasan dengan hasil penelitian Caca Andika dalam skripsinya yang menyatakan bahwa *game online* dapat mempengaruhi terhadap konsentrasi belajar siswa. Hal tersebut dapat terjadi dikarenakan berlebihannya peserta didik dalam bermain *game online*. Padahal aktivitas tersebut sangatlah mempengaruhi tingkat konsentrasi peserta didik, sehingga konsentrasi belajar dan hasil belajar peserta didik menjadi menurun.⁸⁹

Hasil penelitian tersebut diperkuat oleh hasil penelitian Ayu Setianingsih pada skripsinya, yang mengatakan bahwa *game online* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa jika hal demikian dilakukan secara berlebihan. Tidak menutup kemungkinan bahwa jika hal tersebut tidak diperhatikan, maka dapat berdampak buruk bagi kehidupan penggunanya seperti dari segi kesehatan dapat mengalami penurunan ketajaman penglihatan, dari segi psikologi dapat

⁸⁹ Caca Andika, "Pengaruh *Game Online* Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa pada Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMK Negeri 2 Kota Bengkulu", *Skripsi*, (Bengkulu, Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu, 2019), 71.

mempengaruhi perkembangan mental bagi pelakunya, dari segi waktu siswa lebih mementingkan bermain *game online* dari pada meluangkan waktunya untuk belajar bahkan sampai ibadahnya ditinggalkan, dari segi keuangan mengajarkan siswa bersifat boros dan dari segi sosial akan sulit beradaptasi di lingkungan sosial masyarakat. Sehingga hal-hal tersebut yang menjadi sebab menurunnya motivasi belajar siswa bahkan berdampak pula terhadap prestasi siswa salah satunya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Namun sebaliknya bahwa jika penggunaan *game online* tersebut dimainkan secara tidak berlebihan atau penggunaannya dapat memperhatikan waktu bermainnya, maka hal tersebut tidaklah memberikan dampak buruk bagi penggunaannya.⁹⁰

Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Rahmad Nico Suryanto dalam jurnalnya, mengatakan bahwa dampak positif dari *game online* yakni dapat menghilangkan stres akibat rutinitas sekolah, nilai mata pelajaran komputer tentu paling menonjol di sekolah, cepat menyelesaikan soal permasalahan (*problem solving*) dalam pelajaran dan mudah berkenalan dengan teman baru yang memiliki hobby yang sama. Pengguna *game online* yang memiliki kontrol diri yang tinggi mampu mengatur penggunaan *game online* sehingga tidak tenggelam dalam *game online*, mampu menggunakan *game online* sesuai dengan kebutuhan, mampu memadukan aktivitas online dengan aktivitas-aktivitas lain dalam kehidupannya.⁹¹

⁹⁰ Ayu Setianingsih, “*Game Online* dan Efek Problematika terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 7 Bandar Lampung”, *Skripsi*, (Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan, 2018), 90.

⁹¹ Rahmad Nico Suryanto, “Dampak Positif dan Negatif Permainan *Game Online* dikalangan Pelajar,” *Jom FISIP* 2, No. 2 (oktober 2015), 12-13. <https://jom.unri.ac.id/index.php/JOMFSIP/article/view/6826>

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan pada penelitian yang telah dilakukan tentang pengaruh penggunaan *game online* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 2 Luwu, maka peneliti menarik kesimpulan bahwa:

1. Gambaran terhadap penggunaan *game online* pada siswa kelas XI IPA di SMA Negeri 2 Luwu dapat diketahui dari hasil nilai rata-rata persentase yakni sebesar 48%. Sehingga berdasarkan kategorisasi variabel penggunaan *game online* bahwa siswa Kelas XI IPA di SMA Negeri 2 Luwu memiliki kegemaran bermain *game online* berada pada kategori sedang.
2. Gambaran mengenai motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI IPA di SMA Negeri 2 Luwu dapat diketahui dari hasil nilai rata-rata persentase yakni sebesar 82,2%. Sehingga berdasarkan kategorisasi variabel motivasi belajar bahwa siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI IPA di SMA Negeri 2 Luwu memiliki motivasi belajar berada pada kategori sedang.
3. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa variabel penggunaan *game online* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 2 Luwu. Hal tersebut terlihat pada nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ dimana $2,794 > 2,024$ atau nilai sig. 0,008

$< 0,05$ maka H_a diterima. *Game online* memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar sebesar 17%, selebihnya 83% dipengaruhi variabel lain di luar dari penelitian ini.

B. Saran

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *game online* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 2 Luwu. Maka berdasarkan hasil analisis yang diperoleh, saran yang dapat diberikan yakni:

3. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan bisa menggunakan penelitian ini sebagai bahan perbandingan dan sumber informasi dalam melaksanakan penelitian. Peneliti juga berharap agar mampu menghasilkan temuan-temuan baru yang membahas tentang pengaruh penggunaan *game online* dikemudian hari.
4. Bagi responden, tentunya diharapkan tidak berlebih-lebihan dalam bermain *game online*. Penggunaan *game online* dapat memberikan dampak negatif terhadap motivasi belajar jikalau dalam memainkannya sampai lupa waktu, mengabaikan tugas dan tanggung jawab sebagai pelajar serta lebih memprioritaskan sesuatu yang tidak berfaedah. Sehingga pengaruh negatif dari penggunaan *game online* itu muncul, ketika tidak bisa lagi mengontrol diri dalam bermain *game online*.

DAFTAR PUSTAKA

- Ainurrahman. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabet, 2013.
- Aji, C.Z., *Berburu Rupiah Lewat Game Online*. Yogyakarta: PT. Bounabooks, 2012.
- Akbar, Andi, dan M. Ridwan Said Ahmad. "Pengaruh Game Online terhadap Motivasi Belajar Siswa di Kelas X SMA Negeri 16 Makassar". *SOSIALISASI: Jurnal Hasil Pemikiran, Penelitian, dan Pengembangan Sosiologi Pendidikan* 5, No. 1 (2018). 9-10. <https://ojs.unm.ac.id/sosialisasi/article/view/12127>.
- Aldo Gunawan, Andreas, HP Sunardi, "Pengaruh Kompensasi dan Disiplin Kerja terhadap Kinerja Karyawan pada PT Gesit Nusa Tangguh", *Jurnal Ilmiah Manajemen Bisnis* 16, No.1 (Januari-Juni 2016): 3. <http://ejournal.ukrida.ac.id/ojs/index.php/IMB/article/view/1374>.
- Al-Haj Zaini, Zainuddin. *Psikologi Pendidikan*. Jember: Pustaka Radja, 2012.
- Andika, Caca. "Pengaruh Game Online Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa pada Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMK Negeri 2 Kota Bengkulu". *Skripsi*. Bengkulu: Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu, 2019.
- Arif Kustiawan, Andri, dan Andy Widhiya Bayu Utomo. *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*. Magetan: CV. AE Media Grafika, 2019.
- Asfiati. *Manajemen Pembelajaran PAI*. Bandung: Cita Pustaka Media, 2014.
- Aspiyanti, Yayan. Hubungan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas V di SDN Kedaung Kaliangke 12 Pagi. *Skripsi*. Jakarta, UIN Syarif Hidayatullah: 2013.
- Aulia, Rezky. "Dampak Penggunaan *Game Online* Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin". *Skripsi*. Banjarmasin: UIN Antasari, 2021.
- B. Uno, Hamzah. *Teori Motivasi dan Pengukurannya (Analisis di Bidang Pendidikan)*. Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2017.
- Bakta Giri, Kadek Gede, dan Made Dharmadi, "Gambaran Ketajaman Penglihatan Berdasarkan Intensitas Bermain Game Siswa Laki-Laki Sekolah Menengah Pertama di Wilayah Kerja Puskesmas Gianyar I Bulan Maret-April 2013, *E-Jurnal Medika Udayana* (2013). 5. <https://ojs.unud.ac.id/index.php/eum/article/view/12642/8664>.

- Dani Saputra, Hendra, dkk. "Pengaruh Motivasi terhadap Hasil Belajar Siswa SMK", *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi* 18, No.1 (2018). 27. <http://invotek.ppj.unp.ac.id/index.php/invotek/article/view/168/47>.
- Dayana, Indri, dan Juliaster Marbun. *Motivasi Kehidupan*. Depok: Guepedia, 2018.
- Fatah Zainal dan Megasari Noer Fatanti, "Posisi Warga-Net dalam Praktik Demokrasi Digital di Indonesia", *Manajemen Publik dan Kebijakan Sosial* 3, No. 1 (2019). 312. <https://ejournal.unitomo.ac.id/index.php/negara/article/view/1459>.
- Fuadi Husin, Achmad, "Islam dan Kesehatan", *Islamuna* 1, No. 2, (Desember, 2014). 194. <http://tempojs2.iainmadura.ac.id/index.php/islamuna/article/view/567/549>.
- Hamalik, Oemar. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2012.
- Hamdu, Ghullam dan Lisa Agustina, "Pengaruh Motivasi Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar IPA di Sekolah Dasar", *Jurnal Penelitian Pendidikan* 12, No. 1 (2011). 83. https://scholar.google.co.id/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=iKCBfDwAAAAJ&citation_for_view=iKCBfDwAAAAJ:2osOgNQ5qMEC
- Hijrat, Kasim, "Pengaruh Kecanduan *Game Online* terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VII MTs Negeri Kota Kupang", *Al-Manar: Jurnal Pendidikan Islam* 1, No. 2 (2019). 43-45. <http://ejournal.stitkupang.ac.id/index.php/almanar/article/view/42>.
- Isa, Abu Muhammad bin Isa bin Saurah. *Sunan At-Tirmidzi*, Kitab. Az-Zuhd, Juz 4, No. 2311. Darul Fikri: Beirut-Libanon, 1994 M.
- Ismail, Andang. *Education Games*. Yogyakarta: Pro-u Media, 2012.
- Kementerian Agama RI. *Al-Qur'an, Al-Karim dan Terjemahan*. Bandung: Cordoba, 2018.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, *Salinan Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 69 tahun 2013 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah*. <https://www.slideshare.net/semriwing/03-permendikbud-nomor-69-tahun-2013-tentang-kerangka-dasar-dan-struktur-kurikulum-sma-ma-biro-hukor>
- Lestari, Witri, "Efektifitas Strategi Pembelajaran dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika", *Jurnal Formatif* 2, No. 3 (2012). 175. <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Formatif/article/view/98/95>

- Masfiah, Sofi, dan Resti Vidia Putri, "Gambaran Motivasi Belajar Siswa yang Kecanduan Game Online", *FOKUS* 2, No. 1 (2019). 7. <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/fokus/article/view/2970>.
- Mellina Tobing, Sari, "Pemanfaatan Internet Sebagai Media Informasi dalam Kegiatan Belajar Mengajar pada Mata Kuliah Pendidikan Pancasila", *Jurnal Pekan* 4, No. 1 (April, 2019). 70. <http://jurnal.stkippersada.ac.id/jurnal/index.php/PEKAN/article/view/376>.
- Muliana, Angel Tumanggor. "Hubungan Pemberdayaan Psikologis dengan *Organizational Citizenship Behavior* (OCB) pada Guru". *Skripsi*. Sumatera Utara: USU, 2012.
- Muraqib, Ahmad Athoillah. "Pengaruh *Game Online* terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMA Negeri Ambulu Tahun Pelajaran 2015/2016". *Skripsi*. Jember: IAIN Jember, 2016.
- Nasution, S. *Metode Research*. Jakarta: Bumi Aksara, 2011.
- Nico, Rahmad Suryanto. "Dampak Positif dan Negatif Permainan *Game Online* dikalangan Pelajar". *Jom FISIP* 2. No. 2 (oktober 2015). 12-13. <https://jom.unri.ac.id/index.php/JOMFSIP/article/view/6826>
- Nisrinafatin, "Pengaruh Game Online terhadap Motivasi Belajar Siswa", *Jurnal Edukasi Informasi* 1, No. 2 (2019). 116. <https://ummaspul.ejournal.id/JENFOL/article/view/427>.
- Pane, Aprida, "Belajar dan Pembelajaran", *FITRAH Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman* 03, No. 2 (Desember 2017). 334. <http://jurnal.iain-padangsidiimpunan.ac.id/index.php/f/article/view/945>
- Permata Sari, Ayu, Asmidir Ilyas, dan Ifdil, "Tingkat Kecanduan Internet pada Remaja Awal", *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia* 3, No. 2 (2017). 111 <http://dx.doi.org/10.29210/02018190>.
- Rizqi Arianto, Tri, "Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar," *JUTIM* 1, No. 1 (2016). 45-49. <http://jurnal.univbinainsan.ac.id/index.php/jutim/article/download/22/26>.
- Rusilowati, Ani. *Pengembangan Instrumen Karakter dalam Pembelajaran IPA*. Magelang: Pustaka Rumah Cinta. 2021.
- Ryan, Doohan Fathony, dkk., Analisis Pengaruh Sekolah Daring terhadap Meningkatnya Pemain *Online Game*", *Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi* 6, No. 2 (Desember 14, 2022): 41, <https://ejurnal.poliban.ac.id/index.php/Positif/article/view/1055/768>

- Sabil Adela, Abdi. "Religiusitas dan Identitas Diri (Studi Fenomenologi pada Remaja Pecandu Game Online di Desa Kedung Waringin)". *Skripsi*. Jakarta, Fakultas Ilmu Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2020.
- Samsuddin. *Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Padangsidempuan: IAIN Padangsidempuan Press, 2016.
- Sarwan. *Belajar dan Pembelajaran (aktualisasi Konsep Fundamental dalam Proses Pendidikan)*. Jember: STAIN Jember Press, 2013.
- Schwab, K. *The Fourth Industrial Revolution*. USA: Crown Business, 2016.
- Setianingsih, Ayu. "Game Online dan Efek Problematika terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 7 Bandar Lampung". *Skripsi*. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan, 2018.
- Siregar, Syofian. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Kencana, 2014.
- Siregar, Syofian. *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Bumi Aksara, 2014.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Bisnis Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2017.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabet, 2014.
- Surbakti, Krista, "Pengaruh Game Online Terhadap Remaja", *Jurnal Curere* 1, No. 1 (2017). 29.
<http://www.portaluniversitasquality.ac.id:5388/ojsystem/index.php/CURERE/article/view/20>
- Surya, Weny Ningsih. Gambaran Motivasi Belajar pada Siswa *Full Day School* di Kecamatan Peranap Kabupaten Indragiri Hulu. *Skripsi*. Pekanbaru: UI Riau. 2020.
- Suryani dan Hendryadi. *Metode Riset Kuantitatif*. Jakarta: Prenamedia Group, 2015.
- Suyono. *Analisis Regresi untuk Penelitian*. Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018.
- Ulfa, Mimi, "Pengaruh Kecanduan Game Online terhadap Perilaku Remaja di Mabes Game Jalan Hr. Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru", *JOM. Fisip* 4, No. 1 (Februari, 2017). 9.
<https://jom.unri.ac.id/index.php/JOMFSIP/article/view/13841>

Umi, Dwi Novitasari. “Hubungan Antara Kontrol Diri dengan Agresivitas pada Anggota Pencak Silat (Study pada PSHT dan IKS PI Kera Bojonegoro)”. *Skripsi*. Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2015.

Wengku, Denis Tri Atmojo, “Kontribusi Perilaku *Game Online* terhadap Motivasi Belajar Siswa SMA”, *Cognica* 7, No. 4 (2019). 528. <https://ejournal.umm.ac.id/index.php/cognicia>.

Yekti, Sri Widadi dan Inge Ajeng Pramudita, “Gambaran Motivasi Belajar pada Siswa Pengguna Smartphone di SMP Negeri 4 Garut”, *Jurnal Keperawatan Silampari* 2, No. 1 (Desember 1, 2018): 203-206. <https://journal.ipm2kpe.or.id/index.php/JKS/article/download/304/191>

Yendrizal, Jafri, dkk., “Bermain *Game Online* dengan Motivasi Belajar pada Anak Sekolah Dasar”, *Prosiding Seminar Kesehatan Perintis* 1, No.1 (2018). 16. <https://jurnal.stikesperintis.ac.id/index.php/PSKP/article/view/62>.





LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 : Lembar Validasi Instrumen Penelitian

Validator 1

LEMBAR VALIDASI KUESIONER PENELITIAN

Nama : Muh. Jay Calvin
NIM : 17 0201 0021
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Petunjuk:

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul: "*Pengaruh Game Online terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 2 Luwu*" peneliti menggunakan instrumen Lembar Angket untuk mengetahui Pengaruh *Game Online* terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 2 Luwu. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak memberikan penilaian terhadap (Lembar Pengamatan Pengelolaan Pembelajaran) yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel tentang *Aspek yang dinilai*, dimohon Bapak memberikan tanda cek (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Bapak.
3. Untuk *Penilaian Umum*, dimohon Bapak melingkari angka yang sesuai dengan penilaian Bapak.
4. Untuk saran dan revisi, Bapak dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom *Saran* yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian:

- 1 : berarti "kurang relevan"
- 2 : berarti "cukup relevan"
- 3 : berarti "relevan"
- 4 : berarti "sangat relevan"

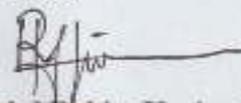
No	Aspek yang dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
1	Petunjuk lembar angket dinyatakan dengan jelas.				✓
2	Kejelasan judul lembar angket.				✓
3	Kejelasan butir pernyataan.			✓	
4	Kesesuaian pernyataan/pertanyaan dengan indikator.				✓
5	Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.				✓
6	Menggunakan pernyataan yang komunikatif.				✓
7	Jenis dan ukuran huruf yang digunakan mudah dibaca.				✓
8	Pernyataan berisi satu gagasan yang lengkap.				✓
9	Pernyataan berkaitan dengan tujuan penelitian.				✓
10	Pernyataan mengungkapkan informasi yang benar.				✓

Penilaian Umum:

1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan revisi besar
3. Dapat digunakan dengan revisi kecil
- ④ 4. Dapat digunakan tanpa revisi

Saran-saran:

Palopo, 18 Desember 2021
Validator,



Abdul Rahim Karim, M.Pd.

Validator 2



LEMBAR VALIDASI KUESIONER PENELITIAN

Nama : Muh. Jay Calvin
NIM : 17 0201 0021
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Petunjuk:

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul: "*Pengaruh Game Online terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 2 Luwu*" peneliti menggunakan instrumen Lembar Angket untuk mengetahui Pengaruh *Game Online* terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 2 Luwu. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak memberikan penilaian terhadap (Lembar Pengamatan Pengelolaan Pembelajaran) yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel tentang *Aspek yang dinilai*, dimohon Bapak memberikan tanda cek (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Bapak.
3. Untuk *Penilaian Umum*, dimohon Bapak melingkari angka yang sesuai dengan penilaian Bapak.
4. Untuk saran dan revisi, Bapak dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom *Saran* yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian:

- 1 : berarti "kurang relevan"
- 2 : berarti "cukup relevan"
- 3 : berarti "relevan"
- 4 : berarti "sangat relevan"

No	Aspek yang dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
1	Petunjuk lembar angket dinyatakan dengan jelas.				✓
2	Kejelasan judul lembar angket.				✓
3	Kejelasan butir pernyataan.			✓	
4	Kesesuaian pernyataan/pertanyaan dengan indikator.				✓
5	Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.				✓
6	Menggunakan pernyataan yang komunikatif.				✓
7	Jenis dan ukuran huruf yang digunakan mudah dibaca.				✓
8	Pernyataan berisi satu gagasan yang lengkap.			✓	
9	Pernyataan berkaitan dengan tujuan penelitian.				✓
10	Pernyataan mengungkapkan informasi yang benar.				✓

Penilaian Umum:

1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan revisi besar
3. Dapat digunakan dengan revisi kecil
- ④ 4. Dapat digunakan tanpa revisi

Saran-saran:

- Lakukan keisioner awal untuk memastikan responden pada angket yang dibagikan!

Palopo, 11 Januari 2022
Validator:

Hisbullah, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 2 : Lembar Kuesioner Penelitian

KUESIONER PENELITIAN

I. IDENTITAS RESPONDEN

Nama Inisial :

Jenis Kelamin :

Kelas :

NIS :

II. PETUNJUK PENGISIAN

1. Isilah identitas Anda dengan jelas.
2. Bacalah dengan teliti setiap pertanyaan sebelum Anda menjawab.
3. Pada setiap pernyataan disediakan 5 (lima) poin, yaitu: Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Ragu-ragu (RR), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS).
4. Berilah tanda *checklist* (✓) pada pilihan Anda.
5. Jawablah dengan jujur tanpa adanya tekanan dari siapapun sejumlah item yang berkaitan dengan *game online* dan motivasi belajar.
6. Jawaban yang diberikan tidak mempengaruhi nilai rapor Anda.

III. PERNYATAAN

Variabel (X) : *Game Online*

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	RR	TS	STS
Indikator Frekuensi						
1.	Saya bisa lepas dari permainan <i>game online</i> setiap hari.					
2.	Dalam sehari saya bermain <i>game online</i> berulang kali (lebih dari 2 kali).					

3.	Saya lebih sering belajar daripada bermain <i>game online</i> .					
Indikator Lamanya Waktu						
4.	Saya tidak menghabiskan banyak waktu bermain <i>game online</i> .					
5.	Waktu bermain <i>game online</i> saya meningkat dari waktu ke waktu.					
6.	Saya tidak lupa waktu ketika bermain <i>game online</i> .					
7.	Waktu belajar saya lebih besar daripada waktu bermain <i>game online</i> .					
Variabel (Y) : Motivasi Belajar Peserta Didik						
No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	R	TS	STS
Indikator Kebutuhan						
8.	Sebagai umat Islam, saya membutuhkan pelajaran pendidikan Agama Islam.					
Indikator Minat						
9.	Saya lebih sering belajar pendidikan agama Islam daripada mata pelajaran lainnya.					
11.	Saya merasa tidak senang dan tidak bahagia saat belajar pendidikan agama Islam.					
Indikator Cita-cita						

10.	Saya belajar pendidikan agama Islam karena ingin menjadi seseorang yang ahli di bidang agama Islam.					
Indikator Kompetisi						
12.	Saya tidak ingin memperoleh nilai yang tinggi pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di antara teman kelas lainnya.					
Indikator Pujian						
13.	Apabila dikatakan pintar oleh guru dan teman-teman, saya semakin giat belajar pendidikan agama Islam.					
Indikator Hadiah						
14.	Saya tekun belajar karena orang tua akan memberikan hadiah saat lulus ujian.					
Indikator Hukuman						
15.	Karena takut mendapat sanksi dari guru, saya serius mengikuti pelajaran pendidikan agama Islam.					

Lampiran 3: Uji Validitas Instrumen Penelitian

$$V = \frac{\sum s}{[n(c - 1)]}$$

Keterangan :

S= r – lo = skor yang diberikan oleh validator

lo = angka penilaian validitas yang terendah

n = banyaknya validator

c = angka penilaian validitas tertinggi

No	Aspek yang dinilai	Penilai	Frekuensi Penilaian				r – lo	S
			1	2	3	4		
1	Petunjuk lembar angket dinyatakan dengan jelas	1	4				4 - 1	3
		2	4				4 - 1	3
$\sum s$							6	
$n(c-1)$							6	
V							1	
Keterangan							Sangat Valid	
2	Kejelasan judul lembar angket.	1	4				4 - 1	3
		2	4				4 - 1	3
$\sum s$							6	
$n(c-1)$							6	
V							1	
Keterangan							Sangat Valid	
3	Kejelasan butir pernyataan.	1	3				3 - 1	2
		2	3				3 - 1	2
$\sum s$							4	
$n(c-1)$							6	
V							0,67	
Keterangan							Valid	
4	Kesesuaian pernyataan/pertanyaan dengan indikator.	1	4				4 - 1	3
		2	4				4 - 1	3
$\sum s$							6	
$n(c-1)$							6	

V					1
Keterangan					Sangat Valid
5	Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.	1	4	4 - 1	3
		2	4	4 - 1	3
Σs					6
$n(c-1)$					6
V					1
Keterangan					Sangat Valid
6	Menggunakan pernyataan yang komunikatif.	1	4	4 - 1	3
		2	4	4 - 1	3
Σs					6
$n(c-1)$					6
V					1
Keterangan					Sangat Valid
7	Jenis dan ukuran huruf yang digunakan mudah dibaca.	1	4	4 - 1	3
		2	4	4 - 1	3
Σs					6
$n(c-1)$					6
V					1
Keterangan					Sangat Valid
8	Pernyataan berisi satu gagasan yang lengkap.	1	4	4 - 1	3
		2	3	3 - 1	2
Σs					5
$n(c-1)$					6
V					0.83
Keterangan					Sangat Valid
9	Pernyataan berkaitan dengan tujuan penelitian.	1	4	4 - 1	3
		2	4	4 - 1	3
Σs					6
$n(c-1)$					6
V					1
Keterangan					Sangat Valid
10	Pernyataan mengungkapkan informasi yang benar.	1	4	4 - 1	3
		2	4	4 - 1	3
Σs					6
$n(c-1)$					6
V					1

Lampiran 4 : Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian

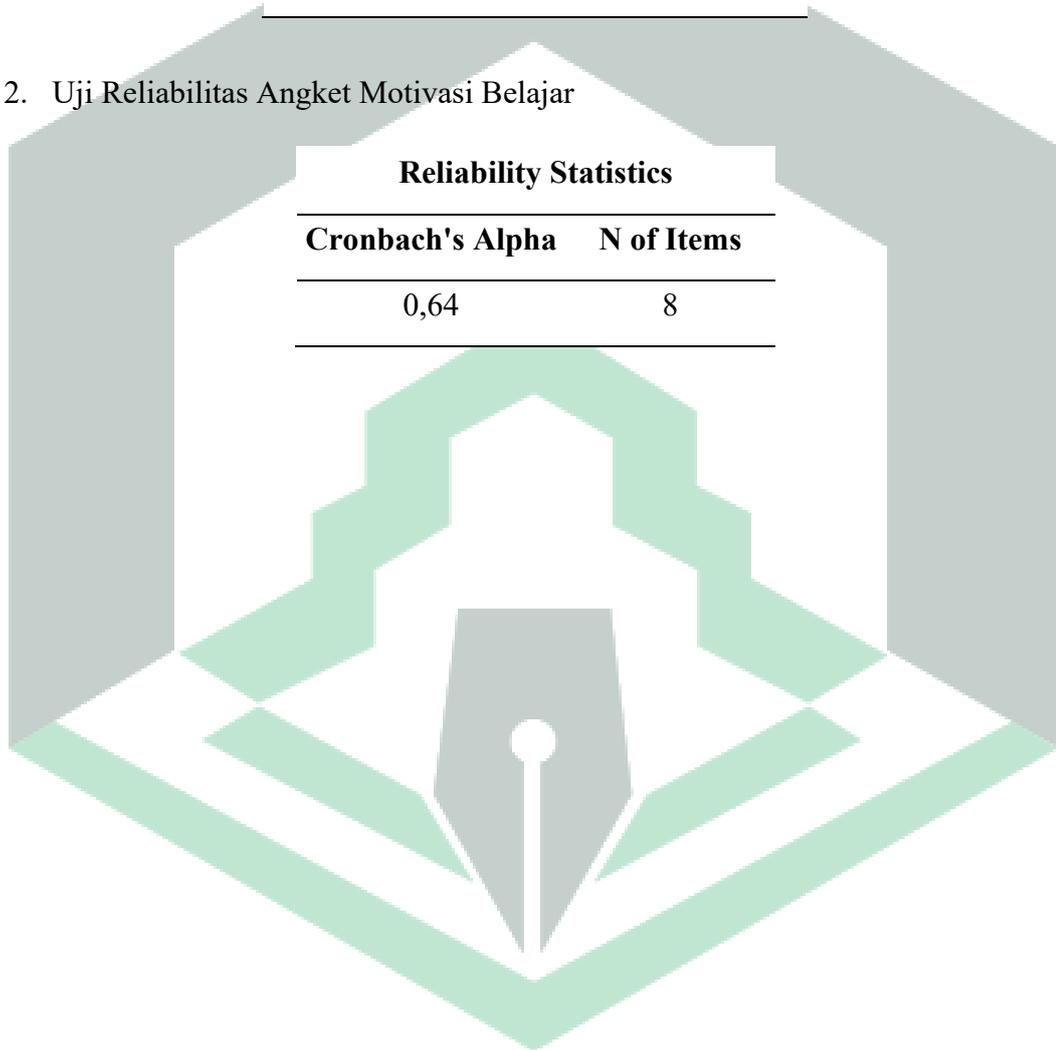
1. Uji Reliabilitas Angket Penggunaan *Game Online***Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
0,61	7

2. Uji Reliabilitas Angket Motivasi Belajar

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
0,64	8



Lampiran 5 : Analisis Data Penelitian

Variabel X

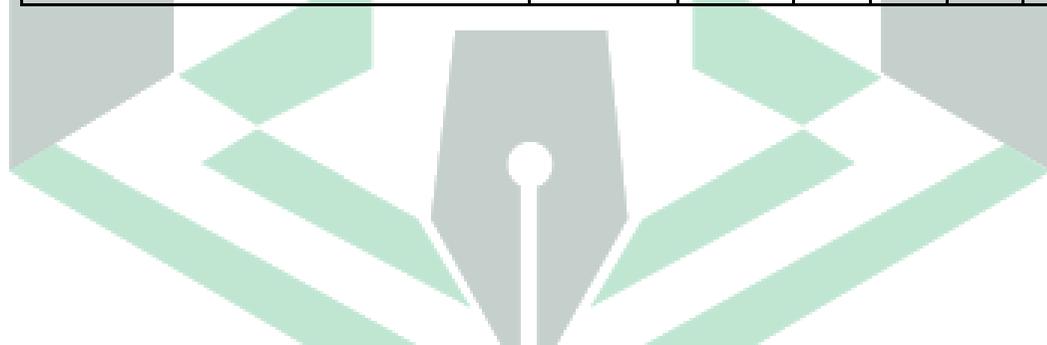
NO	Kelas	Nama	X							Jumlah X	Skala 100
			P.1	P.2	P.3	P.4	P.5	P.6	P.7		
1	XI IPA 2	AFS	3	2	4	4	2	4	4	23	66
2	XI IPA 3	H	4	2	3	4	2	4	4	23	66
3	XI IPA 7	W	3	2	3	2	1	3	4	18	51
4	XI IPA 2	MIA	4	2	2	4	2	4	2	20	57
5	XI IPA 1	NS	4	2	2	2	2	1	2	15	43
6	XI IPA 5	MF	4	2	4	4	2	4	3	23	66
7	XI IPA 4	FH	3	3	1	2	2	3	4	18	51
8	XI IPA 3	SR	3	2	2	3	3	3	2	18	51
9	XI IPA 6	N	3	3	2	1	2	3	3	17	49
10	XI IPA 3	AD	3	3	3	1	1	2	4	17	49
11	XI IPA 2	EHB	3	2	3	1	2	2	2	15	43
12	XI IPA 3	D	2	3	2	1	3	3	4	18	51
13	XI IPA 3	MI	3	4	3	2	1	3	3	19	54
14	XI IPA 6	G	2	1	1	1	2	1	1	9	26
15	XI IPA 2	N	4	2	1	2	4	4	2	19	54
16	XI IPA 7	R	3	2	4	1	2	3	4	19	54
17	XI IPA 5	SR	2	2	2	2	2	3	3	16	46
18	XI IPA 4	MA	3	3	1	2	2	2	1	14	40
19	XI IPA 2	A	4	2	3	4	3	4	4	24	69

20	XI IPA 6	G	2	2	2	2	1	3	2	14	40
21	XI IPA 5	RP	3	3	2	1	2	2	3	16	46
22	XI IPA 6	SH	4	3	3	1	1	2	3	17	49
23	XI IPA 2	NN	3	2	2	2	3	2	2	16	46
24	XI IPA 1	SST	3	3	2	3	2	3	2	18	51
25	XI IPA 2	MA	2	2	3	2	2	4	2	17	49
26	XI IPA 2	MAY	3	1	2	2	2	2	2	14	40
27	XI IPA 5	EAI	4	2	2	2	3	2	3	18	51
28	XI IPA 7	MI	2	2	2	3	1	2	1	13	37
29	XI IPA 7	FAGA	3	1	1	2	1	1	1	10	29
30	XI IPA 3	NI	2	1	3	1	2	2	3	14	40
31	XI IPA 1	A	2	3	4	1	3	1	3	17	49
32	XI IPA 4	IS	2	2	1	1	3	3	2	14	40
33	XI IPA 7	AF	2	1	2	2	1	1	2	11	31
34	XI IPA 2	A	2	3	2	4	4	4	2	21	60
35	XI IPA 4	MRQ	3	1	2	2	3	3	2	16	46
36	XI IPA 3	MKL	2	2	3	2	2	2	5	18	51
37	XI IPA 4	F	1	1	3	2	2	2	3	14	40
38	XI IPA 5	MA	2	2	2	3	3	3	4	19	54
39	XI IPA 2	NS	3	1	2	2	2	2	2	14	40
40	XI IPA 3	RM	2	2	2	2	2	2	2	14	40
Jumlah			112	84	93	85	85	104	107		
Persentase per butir pernyataan %			56	42	47	43	43	52	54		
Rata-rata persentase per indikator %			48			48					
Rata-rata persentase %			48								

Variabel Y

NO	Kelas	Nama	Y								Jumlah Y	Skala 100
			P.1	P.2	P.3	P.4	P.5	P.6	P.7	P.8		
1	XI IPA 2	AFS	5	5	4	4	4	4	5	5	36	90
2	XI IPA 3	H	5	5	4	5	4	4	5	5	37	93
3	XI IPA 7	W	5	4	3	4	4	4	5	5	34	85
4	XI IPA 2	MIA	5	4	3	5	3	4	5	5	34	85
5	XI IPA 1	NS	5	4	4	5	3	3	5	4	33	83
6	XI IPA 5	MF	5	3	3	3	3	4	2	4	27	68
7	XI IPA 4	FH	5	4	4	3	4	5	5	4	34	85
8	XI IPA 3	SR	5	4	3	5	4	4	4	5	34	85
9	XI IPA 6	N	5	5	3	4	3	4	5	5	34	85
10	XI IPA 3	AD	5	5	3	5	3	5	5	5	36	90
11	XI IPA 2	EHB	5	4	2	4	4	3	2	3	27	68
12	XI IPA 3	D	5	4	3	5	3	5	3	4	32	80
13	XI IPA 3	MI	5	5	3	5	3	5	5	5	36	90
14	XI IPA 6	G	5	4	3	4	3	4	2	4	29	73
15	XI IPA 2	N	5	3	3	4	2	4	2	5	28	70
16	XI IPA 7	R	5	5	3	4	3	4	5	5	34	85
17	XI IPA 5	SR	3	2	3	3	3	4	4	5	27	68
18	XI IPA 4	MA	5	5	5	4	3	4	5	4	35	88

19	XI IPA 2	A	5	4	4	5	5	4	5	5	37	93
20	XI IPA 6	G	5	2	2	4	3	4	4	5	29	73
21	XI IPA 5	RP	5	5	2	4	3	4	4	4	31	78
22	XI IPA 6	SH	5	5	2	4	4	4	3	5	32	80
23	XI IPA 2	NN	5	5	3	4	4	4	4	5	34	85
24	XI IPA 1	SST	5	4	3	5	4	4	4	4	33	83
25	XI IPA 2	MA	5	4	3	3	3	4	4	5	31	78
26	XI IPA 2	MAY	5	5	3	4	3	4	5	5	34	85
27	XI IPA 5	EAI	4	4	3	5	4	5	5	5	35	88
28	XI IPA 7	MI	5	4	3	4	4	4	4	4	32	80
29	XI IPA 7	FAGA	4	4	2	4	3	4	4	4	29	73
30	XI IPA 3	NI	5	5	3	5	2	4	5	5	34	85
31	XI IPA 1	A	5	5	3	4	3	5	5	5	35	88
32	XI IPA 4	IS	5	4	3	3	3	4	4	5	31	78
33	XI IPA 7	AF	5	4	1	4	3	4	2	4	27	68
34	XI IPA 2	A	5	4	3	5	4	4	5	4	34	85
35	XI IPA 4	MRQ	4	4	2	3	4	4	4	5	30	75
36	XI IPA 3	MKL	4	4	3	3	3	4	3	4	28	70
37	XI IPA 4	F	5	4	1	5	3	4	4	4	30	75
38	XI IPA 5	MA	4	5	3	5	3	4	5	5	34	85
39	XI IPA 2	NS	5	4	4	5	3	4	4	4	33	83
40	XI IPA 3	RM	5	5	4	5	3	4	5	4	35	88



Jumlah	193	169	119	169	133	164	166	182
Persentase per butir pernyataan %	97	85	60	85	67	82	83	91
Rata-rata persentase per indikator %	97	72		85	67	82	83	91
Rata-rata persentase %	82.2							



No	Penggunaan <i>Game Online</i> (X)	Motivasi Belajar (Y)
1	66	90
2	66	93
3	51	85
4	57	85
5	43	83
6	66	68
7	51	85
8	51	85
9	49	85
10	49	90
11	43	68
12	51	80
13	54	90
14	26	73
15	54	70
16	54	85
17	46	68
18	40	88
19	69	93
20	40	73
21	46	78
22	49	80
23	46	85
24	51	83
25	49	78
26	40	85
27	51	88
28	37	80
29	29	73
30	40	85
31	49	88
32	40	78
33	31	68
34	60	85
35	46	75
36	51	70
37	40	75
38	54	85
39	40	83
40	40	88



Lampiran 6 : Kategorisasi Variabel

1. Variabel penggunaan *game online* (X)

Kategori	Interval
Tinggi	$X \geq M + 1SD$
Sedang	$M - 1SD \leq X < M + 1SD$
Rendah	$X < M - 1SD$
M + 1SD	58
M - 1SD	38
Jadi,	

Kategori	Interval Kelas
Tinggi	$X \geq 58$
Sedang	$38 \leq X < 58$
Rendah	$X < 38$

2. Variabel penggunaan *game online* (X)

Kategori	Interval
Tinggi	$X \geq M + 1SD$
Sedang	$M - 1SD \leq X < M + 1SD$
Rendah	$X < M - 1SD$
M + 1SD	89
M - 1SD	74
Jadi,	

Kategori	Interval Kelas
Tinggi	$X \geq 89$
Sedang	$74 \leq X < 89$
Rendah	$X < 74$

Lampiran 7 : Distribusi nilai T_{tabel}

Pr df	0.25 0.50	0.10 0.20	0.05 0.10	0.025 0.050	0.01 0.02	0.005 0.010	0.001 0.002
1	1.00000	3.07768	6.31375	12.70620	31.82052	63.65674	318.30884
2	0.81650	1.88562	2.91999	4.30265	6.96456	9.92484	22.32712
3	0.76489	1.63774	2.35336	3.18245	4.54070	5.84091	10.21453
4	0.74070	1.53321	2.13185	2.77645	3.74695	4.60409	7.17318
5	0.72669	1.47588	2.01505	2.57058	3.36493	4.03214	5.89343
6	0.71756	1.43976	1.94318	2.44691	3.14267	3.70743	5.20763
7	0.71114	1.41492	1.89458	2.36462	2.99795	3.49948	4.78529
8	0.70639	1.39682	1.85955	2.30600	2.89646	3.35539	4.50079
9	0.70272	1.38303	1.83311	2.26216	2.82144	3.24984	4.29681
10	0.69981	1.37218	1.81246	2.22814	2.76377	3.16927	4.14370
11	0.69745	1.36343	1.79588	2.20099	2.71808	3.10581	4.02470
12	0.69548	1.35622	1.78229	2.17881	2.68100	3.05454	3.92963
13	0.69383	1.35017	1.77093	2.16037	2.65031	3.01228	3.85198
14	0.69242	1.34503	1.76131	2.14479	2.62449	2.97684	3.78739
15	0.69120	1.34061	1.75305	2.13145	2.60248	2.94671	3.73283
16	0.69013	1.33676	1.74588	2.11991	2.58349	2.92078	3.68615
17	0.68920	1.33338	1.73961	2.10982	2.56693	2.89823	3.64577
18	0.68836	1.33039	1.73406	2.10092	2.55238	2.87844	3.61048
19	0.68762	1.32773	1.72913	2.09302	2.53948	2.86093	3.57940
20	0.68695	1.32534	1.72472	2.08596	2.52798	2.84534	3.55181
21	0.68635	1.32319	1.72074	2.07961	2.51765	2.83136	3.52715
22	0.68581	1.32124	1.71714	2.07387	2.50832	2.81876	3.50499
23	0.68531	1.31946	1.71387	2.06866	2.49987	2.80734	3.48496
24	0.68485	1.31784	1.71088	2.06390	2.49216	2.79694	3.46678
25	0.68443	1.31635	1.70814	2.05954	2.48511	2.78744	3.45019
26	0.68404	1.31497	1.70562	2.05553	2.47863	2.77871	3.43500
27	0.68368	1.31370	1.70329	2.05183	2.47266	2.77068	3.42103
28	0.68335	1.31253	1.70113	2.04841	2.46714	2.76326	3.40816
29	0.68304	1.31143	1.69913	2.04523	2.46202	2.75639	3.39624
30	0.68276	1.31042	1.69726	2.04227	2.45726	2.75000	3.38518
31	0.68249	1.30946	1.69552	2.03951	2.45282	2.74404	3.37490
32	0.68223	1.30857	1.69389	2.03693	2.44868	2.73848	3.36531
33	0.68200	1.30774	1.69236	2.03452	2.44479	2.73328	3.35634
34	0.68177	1.30695	1.69092	2.03224	2.44115	2.72839	3.34793
35	0.68156	1.30621	1.68957	2.03011	2.43772	2.72381	3.34005
36	0.68137	1.30551	1.68830	2.02809	2.43449	2.71948	3.33262
37	0.68118	1.30485	1.68709	2.02619	2.43145	2.71541	3.32563
38	0.68100	1.30423	1.68595	2.02439	2.42857	2.71156	3.31903

Diproduksi oleh: Junaidi (<http://junaidichaniago.wordpress.com>), 2010.

Lampiran 8 : Hasil Penelusuran Awal

No	Nama	Kelas	Jenis Kelamin	Saya senang bermain game online
1	ANDIN	XI IPA 1	P	Ya
2	ANDINI PUTRI	XI IPA 1	P	Tidak
3	ANNISAIYA JUSMAR	XI IPA 1	P	Tidak
4	ATIQA MUSLIMIN	XI IPA 1	P	Tidak
5	AULIA RAHMA	XI IPA 1	P	Tidak
6	CANTIKA AL BUSTAMAR	XI IPA 1	P	Tidak
7	EKA WAHYU WINARTI	XI IPA 1	P	Tidak
8	FAKHRY ILMAN	XI IPA 1	L	Tidak
9	FATHIR RICHARD JAMALI	XI IPA 1	L	Tidak
10	FIQIH ANUGRAH	XI IPA 1	L	Tidak
11	FIRMANSYAH RAJA WAKARI	XI IPA 1	L	Tidak
12	FITRA RAMADHANI	XI IPA 1	P	Tidak
13	FITRAH RAHMADANI S.	XI IPA 1	P	Tidak
14	GITA SABBARAN	XI IPA 1	P	Tidak
15	INDAH YANABIA	XI IPA 1	P	Tidak
16	MUH. AMIN RISALGI	XI IPA 1	L	Tidak
17	MUH. ARIF	XI IPA 1	L	Tidak
18	MUH. IRFANDI	XI IPA 1	L	Ya
19	NICHO LIMPO	XI IPA 1	L	Tidak
20	NINDI WULANDARI	XI IPA 1	P	Tidak
21	NIRA SAFITRI	XI IPA 1	P	Ya
22	NURFIANI EKA PUTRI	XI IPA 1	P	Tidak
23	NURUL SYAHFIKA	XI IPA 1	P	Tidak
24	SITTI SARAH THALIB	XI IPA 1	P	Ya
25	YESSI TRIAMADANI	XI IPA 1	P	Tidak
26	WHIRA CAKHTY	XI IPA 1	P	Tidak
27	NURMUK MAINNA	XI IPA 1	P	Tidak
28	DENIL	XI IPA 1	L	Tidak
29	ALSA ALIMUDDIN	XI IPA 2	P	Tidak
30	ANDI FARADINA ADELIA S	XI IPA 2	P	Tidak
31	ANUGRAH FAUSAN. S	XI IPA 2	L	Ya
32	ARFIAH	XI IPA 2	P	Ya
33	ARWIN	XI IPA 2	L	Ya
34	ASRI APRILIANI	XI IPA 2	P	Tidak

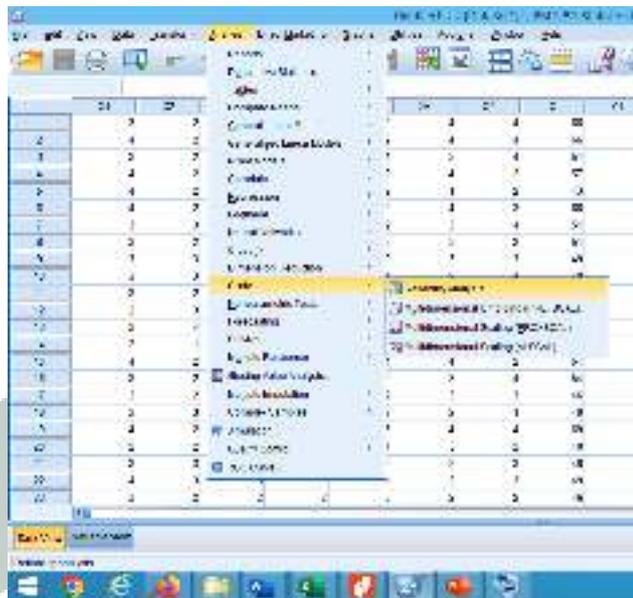
35	ATRISIA RUKMANA	XI IPA 2	P	Tidak
36	EMIL HIDAYAT B	XI IPA 2	L	Ya
37	FADHIYA RHENADITA UTAMI I.	XI IPA 2	P	Tidak
38	FIDRIA H	XI IPA 2	P	Tidak
39	FITRAH NUR RAHMADHANI	XI IPA 2	P	Tidak
40	HIDAYAT PASISANG	XI IPA 2	L	Tidak
41	INDAH PUSPITA	XI IPA 2	P	Tidak
42	IRAWATI SIGELE	XI IPA 2	P	Tidak
43	IRNAWATI .M	XI IPA 2	P	Tidak
44	LUTHFIYAH	XI IPA 2	P	Ya
45	MAGFIRAH	XI IPA 2	P	Tidak
46	MUH. AIDIL YASSER	XI IPA 2	L	Ya
47	MUH. ALIB LANDUNG	XI IPA 2	L	Ya
48	MUH. IQRA AKSA	XI IPA 2	L	Tidak
49	MUH. ISMUL IMAM REZKY MARS	XI IPA 2	L	Tidak
50	MUH. SATRIA ADITYA MAULANA YUNUS	XI IPA 2	L	Tidak
51	MUHAMMAD ANDI	XI IPA 2	L	Ya
52	NABILA	XI IPA 2	P	Ya
53	NABILA IQRIADISYAH	XI IPA 2	P	Tidak
54	NAHAR SABHAN	XI IPA 2	L	Ya
55	NUR AULIA MEGA RESKYNA	XI IPA 2	P	Tidak
56	NUR FAHMI BUDIMAN	XI IPA 2	P	Tidak
57	NUR NABILA	XI IPA 2	P	Ya
58	NURUL RAHMAYANTI	XI IPA 2	P	Tidak
59	TASYA DARAH TABI	XI IPA 2	P	Tidak
60	TIZZA ARIANI ABDI	XI IPA 2	P	Tidak
61	ZAHRAH INAYAH	XI IPA 2	P	Tidak
62	TIARA LESTARI	XI IPA 2	P	Tidak
63	SITI NUR SULAIHA	XI IPA 2	P	Tidak
64	AHMAD DANI	XI IPA 3	L	Ya
65	ALYA SYAHRUNI	XI IPA 3	P	Tidak
66	ANADIYAH IKHSAN	XI IPA 3	P	Tidak
67	ANATASYA MARCELA	XI IPA 3	P	Tidak
68	ANNISA DWI WAHYUNI	XI IPA 3	P	Tidak
69	AURA	XI IPA 3	P	Tidak
70	DHIVA ADHYZTY	XI IPA 3	P	Ya

71	HELNI	XI IPA 3	P	Ya
72	KASMIR KUNING	XI IPA 3	L	Tidak
73	MAHLIQA	XI IPA 3	P	Tidak
74	MUH. KHAIZUL LAGO	XI IPA 3	L	Ya
75	MUTIARA AZQIAH M.	XI IPA 3	P	Tidak
76	NABILA SYAMSU	XI IPA 3	P	Tidak
77	NADIA	XI IPA 3	P	Tidak
78	NUKLAH	XI IPA 3	P	Tidak
79	NUR ISNAINI	XI IPA 3	P	Ya
80	REVHAN MAULANA	XI IPA 3	L	Ya
81	SITTI USWATUN KHASANAH	XI IPA 3	P	Tidak
82	SULASTRI	XI IPA 3	P	Tidak
83	SYAHRUL RAMADHAN	XI IPA 3	L	Ya
84	ULFA AYU LESTARI GUNAWAN	XI IPA 3	P	Tidak
85	IAN FEBRI HERMAWAN	XI IPA 3	L	Tidak
86	ALMIN	XI IPA 4	L	Tidak
87	AYESA	XI IPA 4	L	Tidak
88	DEGHA AULIA PATTUJU	XI IPA 4	P	Tidak
89	DZUL FADLHI AMRULLAH	XI IPA 4	L	Tidak
90	EKY NUR JAYANTI TASLIM	XI IPA 4	P	Tidak
91	FARHAN	XI IPA 4	L	Ya
92	FEBRYAN HAMID	XI IPA 4	L	Ya
93	HAFSA KHAIRUNNISAH	XI IPA 4	P	Tidak
94	HIJRAH	XI IPA 4	P	Tidak
95	IRHAMDI SYAM	XI IPA 4	L	Ya
96	JINGGA PAWINDU	XI IPA 4	P	Tidak
97	M. RABIUL QHUSU	XI IPA 4	L	Ya
98	M. RIZKY FIRMANSYAH	XI IPA 4	L	Tidak
99	MILA SARI	XI IPA 4	P	Tidak
100	MOH. FACHRIEL FIRMAN	XI IPA 4	L	Tidak
101	MUH. ADHLY ALMUHAIMIN UMAR	XI IPA 4	L	Tidak
102	MUH. AFRIAZAH	XI IPA 4	L	Ya
103	MUH. IHSAN	XI IPA 4	L	Tidak
104	NUR QOLIDAH	XI IPA 4	P	Tidak
105	NURAMALYA MADINAH TAGAN	XI IPA 4	P	Tidak
106	NURHALISA	XI IPA 4	P	Tidak

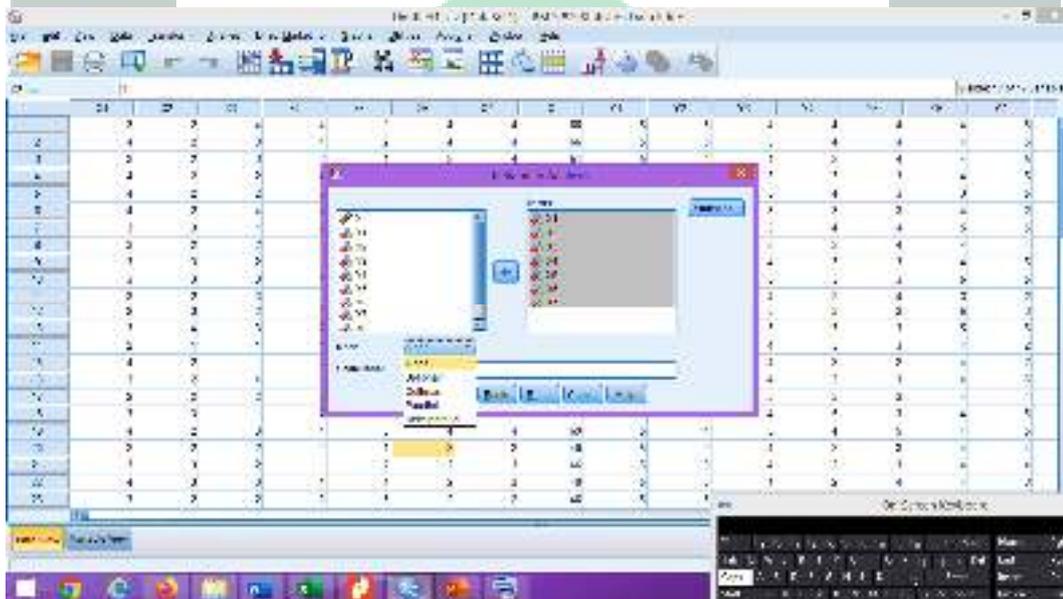
107	RAHMADANI	XI IPA 4	P	Tidak
108	RAHMI	XI IPA 4	P	Tidak
109	RAMDANIA	XI IPA 4	P	Tidak
110	RANGGA	XI IPA 4	L	Tidak
111	SALIMAR TA'GAN	XI IPA 4	L	Tidak
112	VINIA TA'GAN	XI IPA 4	P	Tidak
113	VIRA AMIR	XI IPA 4	P	Tidak
114	AIRIN SHOFIAN BUKKA	XI IPA 5	P	Tidak
115	ANABILA	XI IPA 5	P	Tidak
116	ASPINA RAHAYU	XI IPA 5	P	Tidak
117	CITRA ALFAJRI	XI IPA 5	P	Tidak
118	CITRA WIRA LESTARI	XI IPA 5	P	Tidak
119	DIVA ARINDA	XI IPA 5	P	Tidak
120	ECCE	XI IPA 5	P	Tidak
121	EDWARD APRIANDO IBRHIM	XI IPA 5	L	Ya
122	M. AKBAR	XI IPA 5	L	Ya
123	MA'RIFAH	XI IPA 5	P	Tidak
124	MEISYA AZZAHRA	XI IPA 5	P	Tidak
125	MUH. FADEL LOMO	XI IPA 5	L	Tidak
126	MUH. FADIL	XI IPA 5	L	Ya
127	MULIANA	XI IPA 5	P	Tidak
128	NADYA ILWIN	XI IPA 5	P	Tidak
129	NAILA	XI IPA 5	P	Tidak
130	NAYLA SYAFANI	XI IPA 5	P	Tidak
131	NUR AFHIVA	XI IPA 5	P	Tidak
132	NUR ALISA	XI IPA 5	P	Tidak
133	NUR AZIZAH	XI IPA 5	P	Tidak
134	NUR FADILA	XI IPA 5	P	Tidak
135	RAHUL PAWINDU	XI IPA 5	L	Ya
136	SINDI RAMADHANI	XI IPA 5	P	Ya
137	SUCI SUBBE	XI IPA 5	P	Tidak
138	YANI SRI LALUNDUN	XI IPA 5	P	Tidak
139	ALDI SAM	XI IPA 6	L	Tidak
140	ALFIANA	XI IPA 6	P	Tidak
141	ALNA	XI IPA 6	P	Tidak
142	ALYA RAMADANI	XI IPA 6	P	Tidak
143	ANNISA FATMA SARI DEWI	XI IPA 6	P	Tidak
144	ARIEL FHAREL	XI IPA 6	L	Tidak

145	AULIA BAHARUDDIN	XI IPA 6	P	Tidak
146	AULIA SYAHPUTRI	XI IPA 6	P	Tidak
147	DWI SAFITRI HARIANTO	XI IPA 6	P	Tidak
148	FATMA WATI	XI IPA 6	P	Tidak
149	FITRIANI	XI IPA 6	P	Tidak
150	HAURA AZILAH BAHRI	XI IPA 6	P	Tidak
151	KUSNUL QOTIMAH	XI IPA 6	P	Tidak
152	M. FAHMI RAMDHAN	XI IPA 6	L	Tidak
153	MUH. GHAFFAN SEPTIAWAN	XI IPA 6	L	Tidak
154	MUH. KAUTZAR	XI IPA 6	L	Tidak
155	MUH. SYAWAL	XI IPA 6	L	Tidak
156	MUH. ZAKY WAHAB	XI IPA 6	L	Tidak
157	MUHAMMAD FAREL KADAFFI	XI IPA 6	L	Tidak
158	MUTIARA CITRA	XI IPA 6	P	Tidak
159	NADILA ANAREYZA SANUSI	XI IPA 6	P	Tidak
160	NOVITA SYANI AULIA	XI IPA 6	P	Tidak
161	NUR AGNI AFRILLAH	XI IPA 6	P	Tidak
162	NUR AINY	XI IPA 6	P	Tidak
163	NURAFIKA	XI IPA 6	P	Ya
164	NURHIDAYAH	XI IPA 6	P	Tidak
165	NURHIDAYAH LUBA'	XI IPA 6	P	Tidak
166	OLIVIA	XI IPA 6	P	Tidak
167	PUTRI	XI IPA 6	P	Tidak
168	RAHMADHANI APRILIA CANTIKA	XI IPA 6	P	Tidak
169	RAMDHANI AMIRUDDIN K	XI IPA 6	P	Tidak
170	SAHKIA HAN	XI IPA 6	P	Ya
171	SARLI	XI IPA 6	P	Tidak
172	SRI MUTIARA BASMIN	XI IPA 6	P	Tidak
173	SUL FHIA	XI IPA 6	P	Tidak
174	TAWAKKAL	XI IPA 6	L	Tidak
175	WINDA LESTARI	XI IPA 6	P	Tidak
176	RAHMAD	XI IPA 6	L	Ya
177	GALANG	XI IPA 6	L	Ya
178	ABD LATIF NUR RAHMAN	XI IPA 7	L	Tidak
179	AFWAN SAHID	XI IPA 7	L	Tidak
180	AHMAD FADHI	XI IPA 7	L	Ya

181	AISYAH	XI IPA 7	P	Tidak
182	AMANDA	XI IPA 7	P	Tidak
183	ANGKI PRITA	XI IPA 7	P	Tidak
184	ARHAM AFDI MULYA	XI IPA 7	L	Tidak
185	CELSHI	XI IPA 7	P	Tidak
186	FADH ABI GARDA ALFIRAS	XI IPA 7	L	Ya
187	HAERIN	XI IPA 7	P	Tidak
188	INDRI	XI IPA 7	P	Tidak
189	MUH. FATRA ILHAM	XI IPA 7	L	Tidak
190	MUH. WAHYUDI TALLAMMA	XI IPA 7	L	Tidak
191	NABILA	XI IPA 7	P	Tidak
192	NURHALIFAH	XI IPA 7	P	Tidak
193	RASYA	XI IPA 7	L	Ya
194	RUSMIATI R	XI IPA 7	P	Tidak
195	SAHRIANTI. P	XI IPA 7	P	Tidak
196	SAHRIANTO. P	XI IPA 7	L	Tidak
197	SALWA INAYAH	XI IPA 7	P	Tidak
198	TAUFIK SANDI SETIAWAN	XI IPA 7	L	Tidak
199	WARDIANSYAH	XI IPA 7	L	Ya
200	WILDA PRATIWI	XI IPA 7	P	Tidak
201	YORI	XI IPA 7	L	Tidak
202	ZALFA ZAKIYA	XI IPA 7	P	Tidak
203	LUBIS M. FAUSI	XI IPA 7	L	Tidak
204	MUHAMMAD IRSYAD	XI IPA 7	L	Ya



3. Lalu, akan muncul tampilan Reliability Analysis. Pindahkan seluruh data variabel berupa skala ke kolom Items (ke sebelah kanan) dan pilih model Alpha.

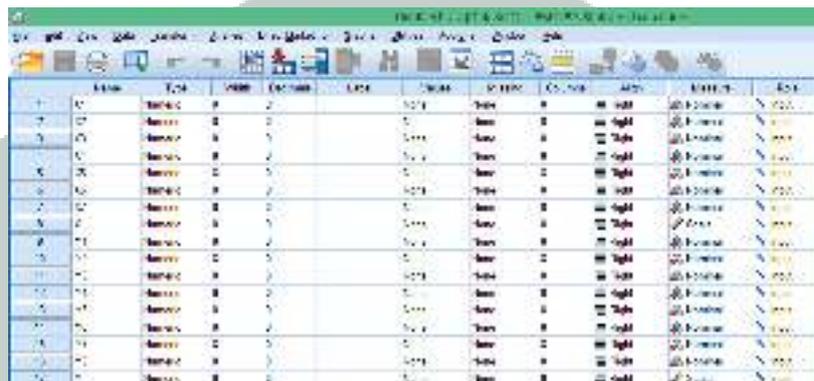


4. Setelah itu, klik Statistics..., akan muncul tampilan Reliability Analysis: Statistics, kemudian pada bagian Descriptive For centang Scale dan Scale if item deleted. Lalu klik Continue.

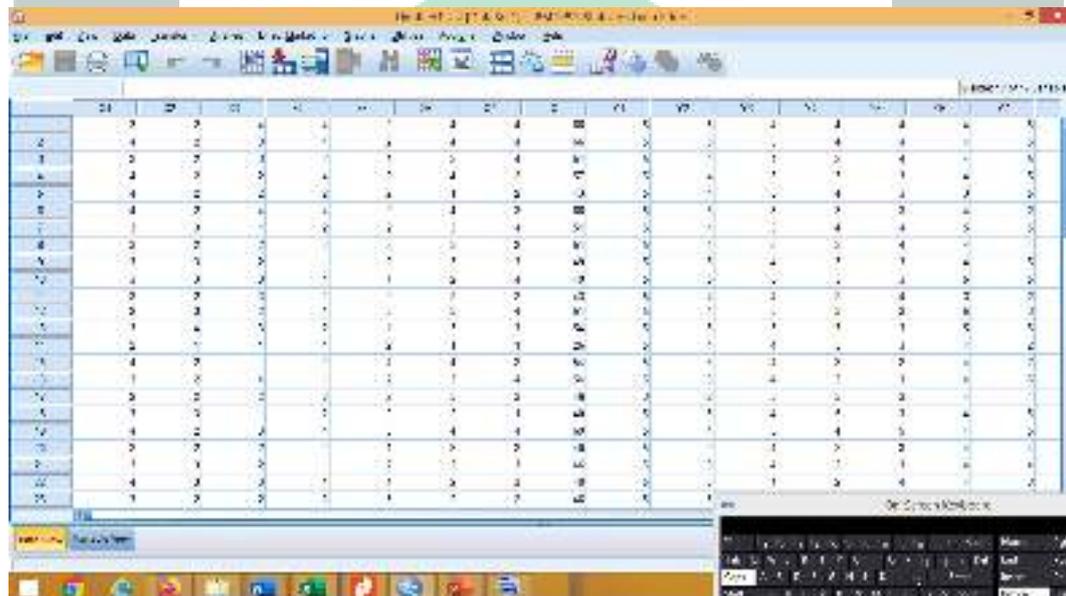
Lampiran 10 : Langkah-langkah uji regresi linear sederhana SPSS

1. Siapkan data-data yang diperlukan (contoh: data kuesioner), kemudian entry data kuesioner ke dalam variable view dan data view.

Berikut ini adalah contoh data kuesioner dan responded yang akan digunakan pada artikel ini:



Label	Type	Width	Decimal	Scale	Values	Display	Columns	Align	Format	Excluded
1	Nominal	8	2		1,2,3,4	Left	8	Left	100%	
2	Nominal	8	2		1,2,3,4	Left	8	Left	100%	
3	Nominal	8	2		1,2,3,4	Left	8	Left	100%	
4	Nominal	8	2		1,2,3,4	Left	8	Left	100%	
5	Nominal	8	2		1,2,3,4	Left	8	Left	100%	
6	Nominal	8	2		1,2,3,4	Left	8	Left	100%	
7	Nominal	8	2		1,2,3,4	Left	8	Left	100%	
8	Nominal	8	2		1,2,3,4	Left	8	Left	100%	
9	Nominal	8	2		1,2,3,4	Left	8	Left	100%	
10	Nominal	8	2		1,2,3,4	Left	8	Left	100%	
11	Nominal	8	2		1,2,3,4	Left	8	Left	100%	
12	Nominal	8	2		1,2,3,4	Left	8	Left	100%	
13	Nominal	8	2		1,2,3,4	Left	8	Left	100%	
14	Nominal	8	2		1,2,3,4	Left	8	Left	100%	
15	Nominal	8	2		1,2,3,4	Left	8	Left	100%	
16	Nominal	8	2		1,2,3,4	Left	8	Left	100%	
17	Nominal	8	2		1,2,3,4	Left	8	Left	100%	
18	Nominal	8	2		1,2,3,4	Left	8	Left	100%	
19	Nominal	8	2		1,2,3,4	Left	8	Left	100%	
20	Nominal	8	2		1,2,3,4	Left	8	Left	100%	



Case	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
2	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1
3	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2
4	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3
5	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
6	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1
7	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2
8	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3
9	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
10	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1
11	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2
12	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3
13	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
14	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1
15	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2
16	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3
17	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
18	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1
19	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2
20	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3

2. Kemudian, klik Analyze > Scale > Regression > Linear..

Lampiran 11 : Surat Izin Penelitian

**PEMERINTAH KABUPATEN LUWU**
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
Alamat : Jl. Ota Dongg Riang No. 1, Sekoa Talon, (5471)3214715

Nomor : 355/PENELITIAN/17.01/DPMP/TP/XII/2021
Lamp : -
Sifat : Biasa
Perihal : Izin Penelitian

Kepada
Yth. Ka. SMAN 2 Luwu
di
Tempat

Berdasarkan Surat Dekan Institut Agama Islam Negeri Palopo : 2772/In.15/FT9K/IM.01/12/2021 tanggal 13 Desember 2021 tentang permohonan Izin Penelitian,
Dengan ini disampaikan kepada saudara (i) bahwa yang tersebut di bawah ini :

Nama : Muh. Jay Cahri
Tempat/Tgl Lahir : Campurejo / 22 Juni 1998
Nim : 17.0201.0021
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Alamat : Dan, Campurejo
Desa Hampang
Kecamatan Waleleng

Bermaksud akan mengadakan penelitian di daerah/instansi Saudara (i) dalam rangka penyusunan "Skripsi" dengan judul :

PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMA NEGERI 2 LUWU

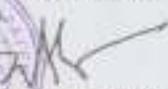
Yang akan dilaksanakan di **SMA NEGERI 2 LUWU** pada tanggal 15 Desember 2021 s/d 15 Februari 2022

Sehubungan hal tersebut di atas pada prinsipnya kami dapat menyetujui kegiatan dimaksud dengan ketentuan atas :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan, kepada yang bersangkutan harus melaporkan kepada Bupati Luwu Uj. Dinas Penanaman Modal dan PTSP Kab. Luwu.
2. Penelitian tidak menyimpang dari izin yang diberikan.
3. Mentaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku.
4. Menyerahkan 1 (satu) exemplar copy hasil penelitian kepada Bupati Luwu Uj. Dinas Penanaman Modal dan PTSP Kab. Luwu.
5. Surat izin akan dicabut dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata pemegang surat izin tidak menaati ketentuan-ketentuan tersebut di atas.


1 2 0 2 1 9 9 1 8 0 0 3 3 7



Ditandatangani di Kabupaten Luwu
pada tanggal 16 Desember 2021
Kepala Dinas,

Drs. H. RAHMAT ADITJIRANA
Pangkat - Pembina Tk. I/B/0
No. 1498/1991 199403 1 070

Terselamatkan
1. Bupati Luwu (salah satu salinan) di Bontol
2. Kepala Perwakilan dan Linhas Kab. Luwu di Bontol
3. Dekan Institut Agama Islam Negeri Palopo
4. Menekahi di Muh. Jay Cahri
5. Asip

Lampiran 12 : Surat Keterangan Selesai Meneliti

**PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN**
DINAS PENDIDIKAN
SMA NEGERI 2 LUWU
Jl. Opu Dg Riwaga Barattandak – Kec. Walenrang 91951

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
NOMOR:421.3/028/SMA.02/LW/DISDIK

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala SMA Negeri 2 Luwu Kecamatan Walenrang Kabupaten Luwu Provinsi Sulawesi Selatan menyatakan bahwa :

N a m a : MUIB JAY CALVIN
N I M : 1702010021
Tempat/Tgl Lahir : Campurejo, 22 Juni 1998
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Telah melaksanakan penelitian di SMA Negeri 2 Luwu dalam rangka penyusunan Skripsi dengan judul " Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 2 Luwu " dari tanggal 27 Desember 2021- 25 Januari 2022

Demikian Surat Keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Waluwang, 25 Januari 2022
Kepala Sekolah,
1927

Des. SYAFI MUDDIN KADIR, M.P.
Pembina Tk.1
NIP : 196609111992031009

Lampiran 13 : Dokumentasi



Foto 1. Pengisian Angket Penelitian



Foto 2. Pengambilan Data-data Sekolah

RIWAYAT HIDUP



Muh. Jay Calvin, lahir di Campurejo, pada tanggal 22 Juni 1998. Penulis merupakan anak ke-tiga dari tiga bersaudara dari pasangan seorang ayah bernama H. Jumpono dan ibu H. Supiah. Saat ini, penulis bertempat tinggal di Dusun Campurejo, Desa Harapan Kec. Walenrang, Kab. Luwu. Pendidikan dasar penulis diselesaikan pada tahun 2010 di SDN 96 Campurejo. Kemudian, di tahun yang sama menempuh pendidikan di MTs. Batusitanduk hingga tahun 2013. Saat menempuh pendidikan di SMA penulis aktif dalam kegiatan ekstrakurikuler Olahraga Sepak Bola. Setelah lulus SMA pada tahun 2016 di SMA Negeri 1 Walenrang, penulis berkeinginan melanjutkan pendidikan di PIP Makassar namun qodarullah penulis tidak lulus pada tes psikotes. Pada tahun yang sama penulis sempat mengikuti tes SBMPTN untuk bisa kuliah di Universitas Negeri Makassar dengan memilih program studi Penjaskes namun kembali lagi penulis tidak lulus dalam tes tersebut. Kemudian penulis berniat untuk melanjutkan pendidikan ditahun selanjutnya. Setelah pada tahun 2017 penulis ingin mendaftar kembali di PIP Makassar namun tidak mendapat restu dari orang tua, sebab pada saat itu sempat ada kasus seniorisme yakni senior yang memukul juniornya hingga tewas di PIP yang ada di luar sulawesi. Sehingga demi ingin melanjutkan pendidikan, kemudian penulis mencoba mendaftar di Intitut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo memilih prodi Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Pendidikan Bahasa Arab. Dengan rasa tidak berharap bisa lulus lagi, namun qodarullah penulis dinyatakan lulus pada prodi Pendidikan Agama Islam (PAI) dan akhirnya penulis dapat melanjutkan pendidikan di Intitut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Dalam proses menempuh pendidikan, penulis bergabung dalam HMPS PAI Iain Palopo pada tahun 2017.

contact person penulis: muh_jay_calvin@iainpalopo.ac.id