

**PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP PRESTASI BELAJAR BIDANG
STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM SISWA MADRASAH ALIYAH
NEGERI (MAN) 4 BOJONEGORO**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah
Institut Agama Islam Sunan Giri Bojonegoro untuk memenuhi beban studi pada
Program Sarjana Strata Satu (S1) bidang Pendidikan Islam.

Oleh :

MUHAMMAD KHILMI ASRORI

NIM : 2016.5501.01.04068

NIRM : 2016.4.055.0101.1.0039988

Pembimbing

M. JAUHARUL MA'ARIF. M.Pd. I

NIDN. 2128097201

NIPY. 200409097

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM SUNAN GIRI BOJONEGORO
TAHUN 2020**

HALAMAN PERSETUJUAN

Kepada Yth :
Dekan Fakultas Tarbiyah
Institut Agama Islam (IAI) Sunan Giri Bojonegoro
Di-
BOJONEGORO

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

setelah diadakan pemeriksaan, pembimbingan, dan perbaikan seperlunya, saya berpendapat bahwa naskah skripsi saudara:

Nama : MUHAMMAD KHILMI ASRORI
NIM/NIRM : 2016.5501.01.04068/2016.4.055.0101.1.003988
Prodi : PAI
Fakultas : Tarbiyah
Pada : Institut Agama Islam (IAI) Sunan Giri Bojonegoro
Judul Skripsi : Pengaruh *Game Online* Terhadap Prestasi Belajar Bidang Studi Pendidikan Agama Islam Siswa Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 4 Bojonegoro..

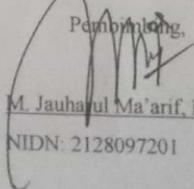
Dapat diajukan sebagai salah satu syarat untuk menempuh ujian munaqosah skripsi guna memperoleh gelar strata satu (S1) dalam ilmu Tarbiyah pada prodi PAI di Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam (IAI) Sunan Giri Bojonegoro .

Harapannya semoga naskah skripsi ini dapat disetujui dan mendapatkan pengesahan.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Bojonegoro, 10 Juli 2020

Pembimbing,


M. Jauharul Ma'arif, M.Pd.I

NIDN: 2128097201

PENGESAHAN

Diterima dan disetujui oleh majlis penguji skripsi untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana strata satu (S1) pada:

Nama : MUHAMMAD KHILMI ASRORI
NIM/NIRM : 2016.5501.01.04068/2016.4.055.0101.1.003988
Prodi / Fakultas : PAI / Tarbiyah
Pada : Institut Agama Islam (IAI) Sunan Giri Bojonegoro
Pada Hari : Selasa
Pada Tanggal : 28 Juli 2020
Judul Skripsi : Pengaruh *Game Online* Terhadap Prestasi Belajar Bidang Studi Pendidikan Agama Islam Siswa Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 4 Bojonegoro.

Tim penguji:

1. Ketua Sidang : M. Jauharul Ma'arif, M.Pd.I
2. Sekretaris Sidang : Su'udin Aziz, M.Ag
3. Penguji I : Dr. H. Mundzar Fahman, MM
4. Penguji II : Giati Anisah, M.Pd

Mengesahkan,

Fakultas tarbiyah IAI Sunan Giri
Bojonegoro



Dr. H. Sri Minarti, M.Pd.I
NIDN. 2110027101

MOTTO

وَلْتَكُنْ مِنْكُمْ أُمَّةٌ يَدْعُونَ إِلَى الْخَيْرِ وَيَأْمُرُونَ بِالْمَعْرُوفِ وَيَنْهَوْنَ عَنِ الْمُنْكَرِ وَأُولَٰئِكَ هُمُ
الْمُفْلِحُونَ ۖ

Artinya: Dan hendaklah di antara kamu ada segolongan orang yang menyeru kepada
kebaikan, menyuruh (berbuat) yang makruf, dan mencegah dari yang
mungkar. Dan mereka itulah orang-orang yang beruntung.

PERSEMBAHAN

Diiringi ucapan terimakasih dan rasa syukur kehadirat Allah SWT, kupersembahkan skripsi ini sebagai bukti dan cinta kepada orang-orang tersayang.

1. Bapak **MUSTAHAL** dan ibu **ZUMROTIN** yang tercinta, terima kasih untuk perjuangan dan pengorbanan yang selama ini tidak mengenal lelah dan tanpa pamrih untuk mewujudkan cita-citaku dan yang memiliki harapan besar menjadikanku kelak menjadi orang yang berguna dan menjadi berkah bagi keluarga. Terimakasih atas iringan doa yang senantiasa mengalir untukku, semoga doa dan harapan dan jerih lelah kalian kelak akan terbalaskan dengan keberhasilan putramu.
2. Untuk dosen pembimbing M. Jauharul Ma'arif. M.Pd.I yang telah ikhlas meluangkan waktu disela-sela kesibukannya untuk membimbing serta memberikan ilmu-ilmu kepadaku.
3. Untuk seluruh Dosen dan Staf IAI Sunan Giri Bojonegoro yang mendidikku dengan ikhlas dan sabar.
4. Untuk “Ika Nur Kholifatur Rosyidah” you are the best partner.
5. Untuk seluruh teman-teman seperjuangan program studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah tahun 2016 yang selalu menginspirasi, mendukung dan menguatkan agar dapat menyelesaikan skripsi ini.

PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP PRESTASI BELAJAR BIDANG STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM SISWA MADRASAH ALIYAH NEGERI (MAN) 4 BOJONEGORO

Asrori, Khilmi, Muhammad. 2020.

Pembimbing: M. Jauharul Ma'arif, M.Pd.I.

ABSTRAK

Game online dapat diartikan sebagai program permainan yang tersambung melalui jaringan internet yang dapat dimainkan kapan saja, dimana saja, *Game online* mempunyai jenis-jenis yang bermacam-macam dengan metode yang berbeda-beda, terlalu sering bermain *game* akan mengganggu segala aktifitas termasuk belajar dan mempengaruhi prestasi belajar peserta didik karna peserta didik lebih asik bermain *game*, adapun faktor yang mempengaruhi prestasi belajar antara lain seperti faktor internal dan eksternal.

Berpijak dari uraian diatas permasalahan peneliti adalah (1) Bagaimana jenis *game online* berpengaruh terhadap prestasi belajar bidang studi pendidikan agama Islam siswa Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 4 Bojonegoro, (2) Apakah *game online* tersebut dapat mempengaruhi prestasi belajar bidang studi pendidikan agama Islam siswa Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 4 Bojonegoro. Sedangkan tujuan penelitian ini adalah: (1) Mengetahui *game online* yang dimainkan terhadap terhadap prestasi belajar bidang studi pendidikan agama Islam siswa Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 4 Bojonegoro, (2) Mengetahui pengaruh *game online* terhadap prestasi belajar bidang studi pendidikan agama Islam siswa Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 4 Bojonegoro.

Untuk mencapai tujuan diatas, digunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian korelasi. Seluruh data dikumpulkan dengan metode observasi, angket, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan rumus korelasi *product moment*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan *game online* siswa Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 4 Bojonegoro dikategorikan baik dengan nilai rata-rata 72,8 dan prestasi belajar bidang studi pendidikan agama Islam juga dikategorikan baik dengan nilai rata-rata 78.9. terbukti bahwa "*r*" observasi baik pada taraf signifikansi 5% maupun pada taraf signifikansi 1%. Taraf signifikansi 5% dan 1% lebih kecil dari pada harga kritik pada table "*r*" *product moment* yaitu: $0.325 < 0.729 > 0.418$. berdasarkan diskripsi diatas maka hipotetis kerja (H_a) di terima dan hipotetis nihil (H_0) di tolak. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat adanya pengaruh *game online* terhadap prestasi belajar bidang studi pendidikan agama Islam siswa Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 4 Bojonegoro.

Kata Kunci: *Game Online*, Prestasi Belajar .

KATA PENGANTAR

Dengan menyebut asma Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Syukur Alhamdulillah senantiasa penulis panjatkan kepada Allah SWT, berkat taufiq dan hidayahNya kita bisa mengemban tugas yang telah di berikanNya yaitu sebagai *khalifah fil ardl.*

Shalawat dan salam semoga tetap selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah dipercaya oleh Allah membawa tuntunan hidup manusia menuju suatu kehidupan yang bahagia dunia dan akhirat.

Berkat rahmat Allah jualah *Alhamdulillah* penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul: “Pengaruh *Game Online* Terhadap Prestasi Belajar Bidang Studi Pendidikan Agama Islam Siswa Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 4 Bojonegoro”. Dan selanjutnya penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan penulisan proposal skripsi ini, terutama kepada yang terhormat:

1. Bapak M. jauharul Ma’arif, M.Pd.I selaku Rektor Institut Agama Islam (IAI) Sunan Giri Bojonegoro, yang telah memberi kesempatan kepada penulis untuk kuliah di sini, sehingga dapat menyelesaikan studi sampai tingkat sarjana dan juga selaku pembimbing skripsi, yang telah banyak mengorbankan waktu, pikiran, dan tenaga, guna penyelesaian skripsi ini.
2. Ibu Dr. Hj. Sri Minarti, M.Pd.I selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam (IAI) Sunan Giri Bojonegoro, yang telah mengarahkan guna penyelesaian skripsi ini.
3. Bapak Dr. H. Ahmad Manshur, MA., selaku Ketua Prodi PAI yang telah memeberikan persetujuan untuk judul skripsi yang penulis pilih.
4. Bapak dan Ibu Dosen di Fakultas Tarbiyah IAI Sunan Giri Bojonegoro, yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan yang memadai sampai dengan penyelesaian akhir studi.

5. Ibu Dra. Farikhah, selaku Kepala MAN 4 Bojonegoro, yang memberikan ijin melakukan penelitian dan membantu penulis dalam pelaksanaan penelitian di wilayah kerjanya.
6. Para siswa-siswi MAN 4 Bojonegoro, yang telah bersedia menjadi responden sehingga penulis dapat memperoleh semua data yang di perlukan.
7. Rekan-rekan mahasiswa yang telah memberikan bantuan kepada penulis baik moral maupun material, sehingga penulisan skripsi ini lebih lancar.

Kepada beliau yang tersebut diatas, penulis tidak mampu memberikan bantuan balasan yang layak, melainkan hanya bisa mendoakan semoga amal baik mereka di balas oleh Allah SWT dengan balasan yang berlipat ganda.

Dan akhirnya, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis maupun pembaca, dan semoga kita senantiasa dalam perlindungan Allah SWT, Aamiin.

Bojonegoro, 10 Juli 2020

Penulis,

(Muhammad Khilmi Asrori)

DAFTAR ISI

Halaman Judul Skripsi	i
Halaman Persetujuan	ii
Halaman Pengesahan.....	iii
Kata Pengantar	vii
Daftar Isi	ix
Daftar Tabel	xii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang masalah	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Manfaat Penelitian.....	5
E. Hipotesis Penelitian.....	6
F. Ruang Lingkup Penelitian	6
G. Keaslian Penelitian	6
H. Definisi Penelitian	8

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Pembahasan Tentang <i>Game Online</i>	10
1. Pengertian Tentang <i>Game Online</i>	10
2. Macam-macam <i>Game Online</i>	11
3. Faktor-faktor Penyebab Kebiasaan Bermain <i>Game Online</i>	13
4. Dampak positif dan Negatif <i>Game Online</i>	15

B. Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam	17
1. Pengertian Prestasi belajar	17
2. Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar	17
3. Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar	21
C. Pengaruh <i>Game Online</i> Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa	22

BAB III METODE PENELITIAN

A. Populasi dan Sampel	26
B. Jenis Data	28
C. Sumber Data	29
D. Teknik Pengumpulan Data	29
E. Teknik Analisis Data	30

BAB IV LAPORAN HASIL PENELITIAN

A. Penyajian Data	33
1. Gambaran Umum Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 4 Bojonegoro.....	33
2. Data Tentang <i>Game Online</i>	43
3. Data Tentang Prestasi Belajar Bidang Studi Pendidikan Agama Islam Siswa	47
4. Data Tentang Pengaruh <i>Game Online</i> Terhadap Prestasi Belajar Bidang Studi Pendidikan Agama Islam Siswa	49
B. Analisis Data	50

1. Pengolahan Data	50
2. Analisis Data	54
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	58
B. Saran-saran	59
DAFTAR PUSTAKA	61
BIODATA PENELITI	
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu	1
Tabel 3.1 Data Siswa MAN 4 Bojonegoro	27
Tabel 4.1 Pengurus, Guru, dan Karyawan MAN 4 Bojonegoro	40
Tabel 4.2 Keadaan Siswa MAN 4 Bojonegoro	42
Tabel 4.3 Nama Responden	44
Tabel 4.4 Rekapitulasi Hasil Angket <i>Game Online</i>	45
Tabel 4.5 Rekapitulasi Hasil Angket Presatasi Belajar Bidang Studi Pendidikan Agama Islam Siswa	48
Tabel 4.6 Pengaruh <i>Game Online</i> Terhadap Prestasi Belajar Bidang Studi Pendidikan Agama Islam Siswa	51
Tabel 4.7 Nilai-nilai “r” Product Moment	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Struktur Kepengurusan MAN 4 Bojonegoro	36
---	----