

**ANALISIS PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP HASIL BELAJAR  
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMPN 1 BANDA ACEH**

**SKRIPSI**

Diajukan Oleh :

**YUSRIL**

NIM. 180201025

Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY  
DARUSSALAM, BANDA ACEH  
1444 H/ 2023 M**

**ANALISIS PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP HASIL BELAJAR  
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMPN 1 BANDA ACEH**

**SKRIPSI**

**Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri (UIN) Ar-Raniry Banda Aceh  
Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S1)  
Dalam Pendidikan Agama Islam**

Oleh :

**YUSRIL**

**NIM. 180201025**


**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Program Studi Pendidikan Agama Islam**


Disetujui Untuk Dimunaqasyahkan Oleh :

Pembimbing I

**A R - R A N I R Y**

Pembimbing II

  
**Dr. Jailani, S.Ag., M.Ag.**  
**NIP. 197204102003121003**

  
**Muhammad Rizki, S.Pd.I., M.Pd.**

**ANALISIS PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP HASIL BELAJAR  
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMPN 1 BANDA ACEH**

**SKRIPSI**

Telah Diuji Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus  
Serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S1)  
Dalam Ilmu Pendidikan Agama Islam

Pada Hari/Tanggal :

Rabu, 17 Mei 2023 M  
26 Syawal 1444 H

**Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi**

Ketua

Dr. Jailani, S.Ag., M.Ag.  
NIP. 197204102003121003

Sekretaris

Muhammad Rizki, S.Pd.I., M.Pd.

Penguji I

Syafruddin, S.Ag., M.Ag.  
NIP. 197306162014111003

Penguji II

Dr. Muhammad Ichsan, S.Pd.I., M.Ag.  
NIP. 198401022009121003

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Ar-Raniry Banda Aceh



Prof. Safrul Muluk, S.Ag., M. A., M.Ed., Ph.D.  
NIP. 197301021997031003

## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Yusril  
NIM : 180201025  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan  
Prodi : Pendidikan Agama Islam  
Judul Skripsi : Analisis Pengaruh *Game Online* Terhadap Hasil Belajar PAI di SMP Negeri 1 Banda Aceh

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya :

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkannya.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau izin pemiliknya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini

Bila di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan terlebih melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun

A R - R A N I R Y

Banda Aceh, 17 Maret 2023  
Yang Menyatakan  
  
Yusril



## ABSTRAK

Nama : Yusril  
NIM : 180201025  
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Agama Islam  
Judul : Analisis Pengaruh *Game Online* Terhadap Hasil Belajar PAI di SMP Negeri 1 Banda Aceh  
Tebal Skripsi : 80 Halaman  
Pembimbing I : Dr. Jailani, S.Ag., M.Ag  
Pembimbing II : Muhammad Rizki, S.Pd.I., M.Pd  
Kata Kunci : *Game Online*, Hasil Belajar

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi memberikan dampak yang signifikan terhadap manusia, terutama memasuki abad ke-21 atau yang biasa disebut era globalisasi manusia. *Smartphone* merupakan salah satu fenomena dari perkembangan teknologi dan informasi, dengan *smartphone* kita bisa melakukan segala hal, mulai dari melakukan komunikasi, membuka internet, hingga bermain *game*. *Game online* sangat mempengaruhi terhadap hasil belajar PAI siswa, terutama dikalangan siswa sekolah menengah pertama. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana hasil belajar PAI di SMP Negeri 1 Banda Aceh akibat *game online*, dan bagaimana upaya yang dilakukan pihak sekolah dalam mengatasi pengaruh *game online* terhadap hasil belajar PAI di SMP Negeri 1 Banda Aceh. Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian deskriptif analisis dan data di peroleh dengan cara penelitian langsung ke lapangan (*field research*). Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, kuesioner, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *game online* tidak mempengaruhi hasil belajar PAI pada aspek kognitif, hal ini dikarenakan dari 30 siswa yang diteliti memiliki nilai rata-rata diatas KKM, ditinjau pada aspek afektif *game online* dapat mempengaruhi hasil belajar, hal ini dikarenakan 20% dari 30 siswa yang diteliti menyatakan bahwa mereka sering terlambat masuk dan sering bolos sekolah akibat *game online*, 36,7% lainnya menyatakan bahwa mereka sering mengeluarkan kata-kata kotor dan kasar akibat bermain *game online*, dan 3,3% diantaranya menyatakan bahwa mereka sering meninggalkan dan menunda kewajiban mereka sebagai pelajar, baik itu kewajiban beribadah maupun kewajiban belajar. Ditinjau dari ranah psikomotorik *game online* juga dapat mempengaruhi hasil belajar PAI, hal ini dikarenakan akibat bermain *game online* 15 dari 30 siswa yang diteliti masih sering meninggalkan shalat 5 waktu, 9 dari 30 siswa sering tidak berpuasa, serta 8 dari 30 sering tidak mengaji Al-Quran. Adapun upaya yang dilakukan pihak sekolah untuk mengatasi pengaruh *game online* terhadap hasil belajar PAI di SMP Negeri 1 Banda Aceh yaitu sekolah menerapkan beberapa ketentuan terhadap penggunaan *smartphone* dan *game online* dalam lingkungan sekolah, serta memberikan sanksi dan pembinaan terhadap siswa yang melakukan pelanggaran dan siswa yang mengalami penurunan nilai terhadap beberapa mata pelajaran tanpa terkecuali.



## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah segala puji dan rasa syukur saya ucapkan kepada Allah Swt, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat dan salam tidak lupa penulis sanjungkan kepada Nabi Muhammad Saw, beserta keluarga dan para sahabat beliau yang telah membawa ummatnya dari alam kebodohan kepada alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan.

Dengan segala kelemahan dan kekurangan, akhirnya penulis dapat menyelesaikan sebuah karya ilmiah yang berjudul "**Analisis Pengaruh Game Online Terhadap Hasil Belajar PAI di SMP Negeri 1 Banda Aceh**". Skripsi ini ditulis untuk menyelesaikan tugas akhir yang merupakan salah satu syarat dalam rangka menyelesaikan studi sekaligus untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry, Darussalam Banda Aceh.

Dalam penulisan karya ilmiah ini, telah banyak pihak yang membantu penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Pada kesempatan ini, dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Kepada Rektor Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh yaitu bapak Prof. Dr. Mujiburrahman, M.Ag.
2. Kepada dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yaitu Bapak Prof. Safrul Muluk., S.Ag., M. A., M.Ed., Ph.D.

3. Kepada ketua Prodi Pendidikan Agama Islam yaitu Bapak Marzuki, S.Pd.I., M.S.I
4. Kepada Bapak Dr. Jailani, S.Ag., M.Ag selaku pembimbing I, yang senantiasa selalu membimbing serta memberi arahan dalam proses penulisan karya ilmiah ini.
5. Kepada Bapak Muhammad Rizki, S.Pd.I., M.Pd selaku pembimbing II, yang juga senantiasa memberikan nasehat serta arahan dan bimbingan selama proses penulisan karya ilmiah ini.
6. Kepada pihak SMP Negeri 1 Banda Aceh yang telah memberikan izin serta menerima penulis dengan baik pada saat melakukan penelitian, sehingga karya ilmiah ini dapat diselesaikan dengan baik.
7. Ucapan sayang, cinta, dan terima kasih yang sebesar-besarnya dari Penulis kepada Ayahanda Abd. Wahab dan Ibunda Baryah yang senantiasa memberikan kasih sayang, dukungan, serta doa kebaikan dunia dan akhirat kepada penulis. Serta kepada saudara kandung penulis yang juga selalu memberikan dukungan penuh serta doa untuk penulis selama ini.
8. Kepada teman-teman seperjuangan program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, terima kasih atas kerjasamanya selama ini dan kepada semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu.

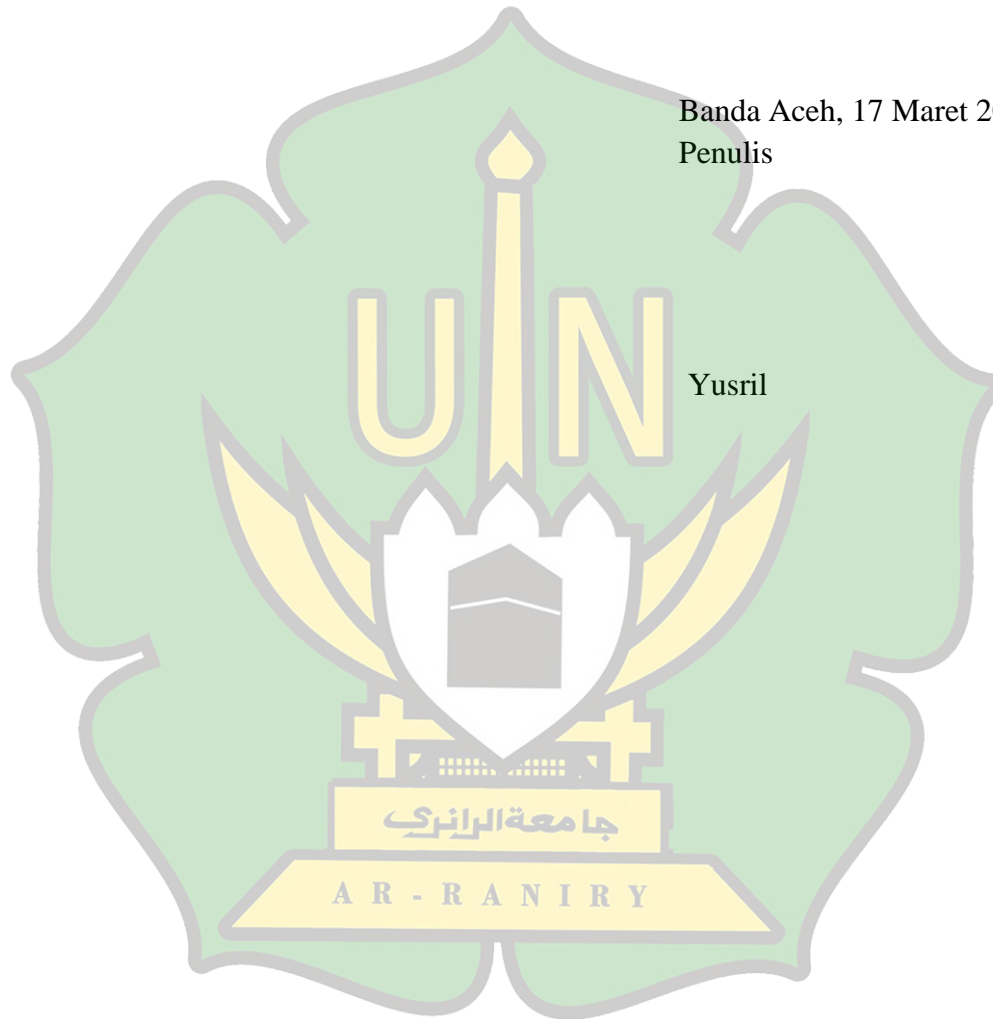
Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini jauh dari sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat

membangun agar dapat memperbaiki kekurangan yang ada di waktu mendatang, semoga Allah SWT memberikan balasan yang berlipat ganda kepada semua pihak yang telah turut membantu penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Banda Aceh, 17 Maret 2023

Penulis

Yusril





## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN SIDANG .....</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>BAB I : PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan Penelitian .....	5
D. Manfaat Penelitian .....	6
E. Definisi Operasional.....	7
F. Kajian Terdahulu.....	12
<b>BAB II : LANDASAN TEORI</b>	
A. <i>Game Online</i> .....	15
B. Kecanduan <i>Game Online</i> .....	17
1. Pengertian <i>Game Online</i> .....	17
2. Aspek Kecanduan <i>Game Online</i> .....	19
3. Macam-macam <i>Game Online</i> .....	21
4. Dampak dari <i>Game Online</i> .....	22
C. Hasil Belajar PAI .....	25
1. Pengertian Hasil Belajar PAI .....	26
2. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar PAI.....	30
3. Manfaat Hasil Belajar PAI .....	32
<b>BAB III : METODE PENELITIAN</b>	
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	34
B. Lokasi Penelitian.....	34
C. Subjek Penelitian.....	35
D. Teknik Pengumpulan Data.....	36
1. Observasi Lapangan .....	36
2. Dokumentasi .....	37
3. Angket.....	37
4. Wawancara.....	38
E. Instrumen Penelitian.....	38
F. Teknik Analisis Data.....	39
<b>BAB IV : Hasil Penelitian dan Pembahasan</b>	
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian .....	41
B. Hasil Belajar PAI di SMP Negeri 1 Banda Aceh Akibat <i>Game Online</i> .....	45

C. Upaya dalam Mengatasi Pengaruh <i>Game Online</i> di SMP Negeri 1 Banda Aceh.....	66
D. Pembahasan .....	69
<b>BAB V : PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	76
B. Saran.....	77
<b>DAFTAR KEPUSTAKAAN .....</b>	<b>78</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>81</b>
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>95</b>



# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi memberikan dampak yang signifikan terhadap manusia terutama memasuki abad ke-21 atau yang biasa disebut era globalisasi manusia. Kemajuan ataupun inovasi teknologi dapat diartikan sebagai pengembangan dan metode untuk menyelesaikan permasalahan yang kerap dihadapi oleh individu maupun sekelompok manusia dalam kehidupan sehari-hari. Teknologi adalah produk pemikiran manusia, yang dikembangkan untuk menciptakan proses atau sistem tertentu yang membuatnya lebih mudah bagi orang untuk menangani masalah yang mereka hadapi.<sup>1</sup> Sejak penciptaan atau penemuan internet pada tahun 1969, teknologi ini telah maju lebih cepat dari sebelumnya, sehingga era baru peradaban global memasuki era modern atau era perkembangan teknologi.<sup>2</sup>

Memasuki era digital sebagai hasil dari kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, dimana kemajuan ini memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kehidupan sehari-hari, khususnya di bidang informatika dan permainan daring, atau yang lebih sering dikenal (*game online*). Salah satu contoh dari perkembangan teknologi yaitu *smartphone*, sehingga menjadi sebuah alat yang canggih. Adapun kecanggihan *smartphone* berupa sebagai alat komunikasi jarak jauh dan juga bisa

---

<sup>1</sup> Maryono, B Patmi Istiana, *Teknologi informasi & komunikasi SMP kelas 1*, ( Bogor: Yudhistira Quadra, 2008), hal. 3.

<sup>2</sup> Ade Nuriadin, Yefi Dyan Nofia Harumike, “ Sejarah Perkembangan dan Implikasi Internet pada Media Massa dan Kehidupan Masyarakat”, *Jurnal SELASAR KPI*, Vol. 1, No. 1, Oktober 2021, hal. 2-3.

untuk mengambil gambar, merekam dan menonton video, mendengarkan musik, mengakses internet, bermain *game*, dan lain sebagainya.

Dalam *smartphone* terdapat berbagai macam jenis *game* yang muncul di pasaran, baik itu *game online* maupun *offline*. Fenomena ini telah menunjukkan bahwa industri game sudah berkembang dengan sangat cepat dan mendalam ke banyak aspek kehidupan sehari-hari. Memanfaatkan aplikasi *smartphone* dan sumber daya online (internet), sangat mudah untuk mendapatkan *game* seperti yang diinginkan oleh pengguna. Permainan terus tumbuh dan berkembang pesat melalui perkembangan zaman dan berbagai gadget ataupun *smartphone* baru dengan berbagai *game* yang pintar pun akan terus bermunculan.<sup>3</sup>

Permainan daring merupakan sebuah permainan yang menggunakan media visual elektronik dan didasarkan pada elektronik visual, serta yang membutuhkan server tertentu agar dapat berfungsi dan bisa dimainkan dengan baik. Bobby Bodenheimer dalam kutipan Mega Sriulina, dkk mendefinisikan *game online* sebagai program permainan yang terhubung ke jaringan yang dapat dimainkan kapan saja, di mana saja, dan dalam kelompok di seluruh dunia. Permainan itu sendiri menyertakan gambar-gambar menarik sesuai keinginan, serta yang didukung oleh perangkat komputer dengan spesifikasi yang memadai.<sup>4</sup>

Sementara Andrew Rollings dan Ernest Adams mendefinisikan permainan daring (*game online*) sebagai teknologi yang dibandingkan dengan genre atau jenis

---

<sup>3</sup> Samuel Henry, *Cerdas dengan Game Panduan Praktis Bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*, ( Jakarta : Gramedia Pustaka Utama , 2010), hal. 5-6.

<sup>4</sup> Mega Sriulina, dkk, “Kajian Game Online terhadap Anak di Bawah Umur di Kelurahan Bahu Kecamatan Malalayang Kota Manado”, *Jurnal Holistik*, Vol. 13, No. 1, Januari-Maret 2020, hal. 5-6.

game, cara untuk menyatukan pemain dibandingkan dengan mekanisme game tertentu.<sup>5</sup> Permainan (*Game*) dan pengetahuan tentang cara bermain *game online* adalah dua item penting yang harus dimiliki, khususnya satu set komputer dengan spesifikasi yang menunjukkan koneksi internet.<sup>6</sup> Permainan daring yang sangat diminati sekarang, diantaranya *game Pubg Mobile, Mobile Legend, Coc, Call off Duty, efootball, Free fire* dan lain sebagainya. *Game online* ini tentu akan berpengaruh terhadap proses pembelajaran PAI serta akhlak dan moralitas siswa.

Berbagai macam jenis permainan lainnya pun akan berpengaruh terhadap perubahan akhlak siswa, akibat pengaruh dari permainan tersebut akan membentuk perilaku-perilaku siswa maupun remaja yang menyimpang, artinya mereka memiliki akhlak dan moralitas yang tidak baik. Namun, *Game online* tidak akan memiliki dampak serius atau masih bisa diantisipasi apabila permainan-permainan tersebut dipergunakan atau dimainkan secara semestinya serta tidak di luar batas kewajaran, namun hanya sebagian kecil yang memainkan permainan atau *game online* tersebut secara semestinya dan tidak di luar batas kewajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal di SMP Negeri 1 Banda Aceh, observasi dilakukan dengan cara mengunjungi langsung lokasi penelitian sehingga dengan demikian data yang ditemukan sesuai dengan kejadian di lapangan, hasil observasi menunjukkan bahwasanya beberapa siswa sering memainkan *game online* pada saat jam istirahat, kebanyakan siswa memainkannya di kantin dan didalam ruang kelas, bahkan beberapa siswa juga memainkan permainan daring (*game online*) tersebut

---

<sup>5</sup>Manutmasa Pricilia Sara, dkk, "Pengaruh Terpaan Game Online terhadap Perilaku Belajar Siswa SDN 006 Kelurahan Selili' *Jurnal Ilmu Komunikasi*, Vol.7, No. 3, 2019, hal. 199.

<sup>6</sup> Andri Arif Kustiawan, dan Andi Widhiya Bayu Utomo, *Jangan Suka Game online dan Tindakan Pencegahan*, (Jawa Timur: AE Media Grafika, 2019), hal. 5- 6.



pada saat pembelajaran berlangsung, tidak peduli pelajaran apapun termasuk pelajaran PAI.<sup>7</sup>

Berdasarkan peristiwa tersebut dapat disimpulkan bahwasanya proses pembelajaran PAI menjadi kurang baik serta tidak mencapai target karena disebabkan oleh pengaruh Permainan daring (*game online*), selain itu akhlak serta moralitas siswa dan remaja juga sudah menurun yang disebabkan oleh pengaruh *Game online*, banyak pengaruh buruk yang ditimbulkan dengan sebab sering bermain *Game online*, antara lain para siswa/i lebih sering menggunakan mereka waktu untuk bermain *game* daripada mengulang pelajaran atau sekedar membaca buku, menjadi lebih malas, tidak disiplin, sering menunda waktu, baik itu waktu belajar, waktu buat tugas, ataupun waktu shalat, bahkan kebanyakan dari mereka pemain permainan daring (*game online*) sering mengeluarkan kata-kata yang tidak pantas ataupun kasar serta kotor. Padahal mengeluarkan kata-kata kotor dan kasar merupakan perilaku tercela, hal ini merupakan pembelajaran yang sering disampaikan oleh setiap guru PAI di sekolah.

Proses pembelajaran khususnya PAI seharusnya dapat dilaksanakan secara maksimal ketika berada di lingkungan sekolah. Namun, ada beberapa pihak sekolah yang mengizinkan siswanya untuk membawa *smartphone* ke sekolah, hal ini tentunya harus berdasarkan aturan yang telah disepakati bersama serta dengan tujuan dan niat yang baik, akan tetapi hal ini sangat sulit untuk diawasi, sehingga dengan diizinkan membawa *smartphone* ke sekolah dapat mengakibatkan terganggunya proses pembelajaran, dikarenakan para siswa bermain permainan

---

<sup>7</sup> Hasil Observasi di SMPN 1 Banda Aceh pada tanggal 20 Maret 2022.

daring (*game online*) tanpa memperhatikan tempat dan waktu, tidak hanya dalam perkarangan sekolah, pengaruh yang ditimbulkan oleh *Game online* juga berdampak besar ketika siswa berada di luar sekolah, hal ini tentunya juga ikut berpengaruh terhadap proses pembelajaran siswa pada saat mereka berada di luar perkarangan sekolah.

Mempertimbangkan masalah yang diangkat dalam latar belakang sebelumnya, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang “**Analisis Pengaruh *Game online* terhadap Hasil belajar PAI di SMP Negeri 1 Banda Aceh**”.

#### **B. Rumusan Masalah**

Maka berdasrakan latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas, sehingga dapat diperoleh rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana hasil belajar PAI di SMP Negeri 1 Banda Aceh akibat *Game online*?
2. Bagaimana upaya yang dilakukan pihak sekolah dalam mengatasi pengaruh *game online* terhadap Hasil belajar PAI di SMP Negeri 1 Banda Aceh?

#### **C. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui hasil belajar PAI di SMP Negeri Banda Aceh akibat *Game online*.
2. Untuk mengetahui upaya yang dilakukan pihak sekolah dalam mengatasi pengaruh *Game online* terhadap Hasil belajar PAI di SMP Negeri 1 Banda Aceh.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Hasil dari penelitian ini nantinya diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun secara praktis, serta dapat memperluas pengetahuan dan keilmuan yang berkaitan dengan pengaruh *game online* terhadap proses pembelajaran PAI. Semoga penelitian ini dapat berguna bagi lembaga, pengelola, mahasiswa PAI, dan juga bagi peneliti. Maka keuntungan yang dapat dicapai secara khusus dari penelitian ini adalah:

1. Bagi lembaga: diharapkan dari temuan penelitian ini bisa memperoleh data secara konkrit tentang kondisi objektif lembaga mengenai pengaruh *game online* terhadap Hasil belajar PAI di lembaga tersebut.
2. Bagi pengelola: temuan penelitian ini dapat digunakan untuk menginformasikan upaya perbaikan pengetahuan tentang dampak ataupun pengaruh *Game online* terhadap Hasil belajar PAI, serta dapat menerapkan bagaimana mengatasi bahayanya *Game online* terhadap Hasil belajar PAI.
3. Bagi mahasiswa PAI: dalam temuan penelitian ini dapat memberikan perspektif baru kepada mahasiswa tentang bagaimana prosedur Pendidikan Agama Islam dalam mengatasi pengaruh *Game online* terhadap Hasil belajar PAI.
4. Bagi peneliti: untuk menambah wawasan terkait pengaruh *Game online* terhadap proses pembelajaran PAI, serta dapat mengetahui pengaruh ataupun dampak yang ditimbulkan oleh *game online* terhadap Hasil belajar PAI.

## E. Definisi Operasional

Tujuan definisi operasional adalah untuk mencegah kesalahpahaman ketika menafsirkan istilah-istilah dalam Proposal Skripsi yaitu “Analisis Pengaruh *Game online* terhadap Hasil belajar PAI di SMP Negeri 1 Banda Aceh”. Maka definisi operasional kemudian akan dijelaskan dengan cara berikut.:

### 1. Analisis

Menurut Komaruddin kegiatan berpikir serta proses memecah keseluruhan menjadi bagian-bagian penyusunnya memungkinkan seseorang untuk mengidentifikasi karakteristik setiap bagian, bagaimana mereka terkait satu sama lain, dan bagaimana mereka masing-masing berkontribusi pada fungsi keseluruhan.<sup>8</sup> Seperti yang dikemukakan oleh Harahap dalam ide analisis adalah membedah atau menguraikan suatu unit menjadi komponen terkecilnya. Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat diambil kesimpulan bahwasanya analisis adalah suatu kegiatan berfikir untuk menguraikan ataupun memecahkan suatu permasalahan dari unit menjadi unit terkecil.<sup>9</sup>

Dalam penelitian ini, Analisis yang dimaksud adalah, analisis terhadap pengaruh ataupun dampak terhadap Hasil belajar PAI di SMPN 1 Banda Aceh yang disebabkan oleh *Game online*, baik itu pengaruh positif maupun pengaruh negatif.

<sup>8</sup> Komaruddin, *Perbandingan Agama*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2001), hal. 53.

<sup>9</sup> Septiani Yuni, dkk. “Analisis Kualitas Layanan Sistem Informasi Akademik Universitas Abdurrah terhadap Kepuasan Pengguna menggunakan Metode Sevrqual”, Vol. 3, No. 1, 2020, hal. 133.

## 2. Pengaruh

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, pengaruh didefinisikan sebagai kekuatan yang ada atau berasal dari apa pun baik orang maupun benda yang membantu membentuk temperamen, keyakinan, atau tindakan seseorang digambarkan.<sup>10</sup> Pengaruh adalah kekuatan yang dihasilkan dari sesuatu yang membantu membentuk perilaku, keyakinan, atau pendapat seseorang, dan timbal balik antara apa yang mempengaruhi dan apa yang dipengaruhi dikenal sebagai keadaan pengaruh.<sup>11</sup>

Dampak atau pengaruh *game online* terhadap siswa SMPN 1 Banda Aceh dalam proses belajar mengajar, dan bagaimana pengaruhnya terhadap hasil belajar PAI, adalah pengaruh yang dimaksud atau sedang dibahas dalam penelitian ini.

## 3. Permainan Daring (*Game Online*)

Istilah "*game online*" adalah perpaduan dari dua kata bahasa Inggris. Istilah *game* bermakna permainan dan istilah *online* bermakna dalam jaringan. Ketika kedua kata ini digabungkan, makna baru tercipta yang tidak terlalu berbeda dari makna asli kedua istilah tersebut. *Game* merupakan sebuah bentuk permainan yang

---

<sup>10</sup> Tim Penyusun Pusat Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka 2001), hal. 849.

<sup>11</sup> Suharso dan Retno Ningsih, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Semarang: Widya Karya, 2005), hal. 243.



disambungkan dengan jaringan atau baru dapat dimainkan apabila terhubung dengan jaringan *internet*.<sup>12</sup>

*Game* atau permainan biasanya dimainkan sebagai hiburan, terkadang juga digunakan sebagai alat bantu mengajar. Secara alami, pengembang *game* harus terlebih dahulu membuat deskripsi *game* yang ingin mereka buat. Untuk mempermudah pembuatan *game*, juga diperlukan konsep *game* yang lugas. Semua komponen yang diperlukan untuk desain yang dibuat dapat diidentifikasi dalam proses pembuatan *game*, seperti pada karakter pemain, karakter musuh, animasi serangan, dan lain-lain. Gambar dari setiap komponen, gambar latar belakang, dan *soundtrack* diperlukan untuk pembuatan *game*. Semua hal yang disebutkan di atas adalah contoh persediaan *game*. Berikut ini adalah beberapa sudut pandang tentang *game online*.

- a. Suatu *game* merupakan kerangka kerja di mana para *player* (pemain) terlibat dalam suatu konflik buatan yang diatur oleh beberapa aturan dan menghasilkan sesuatu yang dapat diukur.<sup>13</sup>
- b. Permainan yaitu sesuatu yang bisa dimainkan sesuai dengan peraturan tertentu, sehingga beberapa orang menang dan beberapa orang kalah,

---

<sup>12</sup> Candra Zebeh Aji, *Berburu Rupiah Lewat Game online*, (Yogyakarta: Bouna Books, 2012), hal. 1.

<sup>13</sup> Zimmerman, E; Salen, K..*Rules of Play: Game Design Fundamentals*, (MIT Press, 2004), hal. 64.

biasanya dalam suasana yang sederhana serta dan bertujuan untuk menghiburkan.<sup>14</sup>

Berdasarkan penjelasan tentang permainan di atas jelas bahwa berbagai karakter digunakan dalam desain (pembuatan) video game, dengan menyediakan berbagai elemen yang menarik pemain dengan menggunakan teknik atau prosedur animasi dengan mematuhi peraturan tertentu. Beberapa penikmat *game* hanya untuk memberikan kenikmatan, hiburan yang berarti, sesuatu yang membangkitkan semangat, sementara yang lain memiliki tujuan yang lebih serius. (tujuan yang dimaksud yaitu misi atau pencapaian dalam sebuah permainan, ada juga beberapa yang bermain *game* dengan tujuan untuk mencari nafkah).

#### 4. Hasil Belajar

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia hasil merupakan sesuatu yang diciptakan, dibentuk, dibuat, dijadikan, dan sebagainya dengan sebab adanya usaha. Belajar, di sisi lain, yaitu upaya untuk memperoleh kecerdasan atau pengetahuan untuk mengubah perilaku atau tanggapan yang dibawa oleh pengalaman.<sup>15</sup>

Hasil belajar, yang biasanya berbentuk kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik yang disebabkan oleh pengalaman siswa, adalah perubahan aktual yang dilakukan oleh peserta didik dalam upaya, percakapan, pikiran, dan perilaku mereka.

Adapun pengertian hasil belajar menurut para ahli yaitu sebagai berikut :

---

<sup>14</sup> Dawang M, *Desain Game*, (Jakarta: e-book, 2005), hal. 51.

<sup>15</sup> Tim Penyusun Pusat Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2007), hal. 121.

- a. Suprijono mengemukakan bahwa hasil belajar tidak hanya melibatkan satu aspek potensi manusia tetapi juga perubahan perilaku secara umum.<sup>16</sup>
- b. Jihad dan Haris menjelaskan bahwa hasil belajar adalah pencapaian perubahan perilaku yang biasanya dihasilkan dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik dari proses pembelajaran dan diselesaikan dalam jangka waktu tertentu.<sup>17</sup>
- c. Winkel dalam kutipan Purwanto mengatakan bahwa bukti keberhasilan seseorang setelah melakukan proses belajar dalam jangka waktu tertentu, disebut sebagai hasil belajar.<sup>18</sup>

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwasanya hasil belajar yaitu modifikasi atau perubahan tingkah laku peserta didik yang dihasilkan dengan usaha yang dilakukan baik dalam percakapan maupun pemikiran, selain itu hasil belajar juga mencakupi kemampuan afektif, kognitif, dan psikomotor berdasarkan pengalaman peserta didik.

#### 5. Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah upaya untuk mengajar, membimbing, dan membesarkan anak-anak dengan cara yang akan memungkinkan mereka untuk kemudian memahami dan mempraktikkan Islam dan menjadikannya cara hidup bagi kehidupan individu dan kehidupan sosial kemasyarakatan mereka.<sup>19</sup> Salah satu

<sup>16</sup> Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*, (Yogyakarta: Pusaka Belajar, 2013), hal. 7.

<sup>17</sup> Asep Jihad dan Abdul Haris, *Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Multi Press, 2012), hal. 14.

<sup>18</sup> Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009), hal. 45.

<sup>19</sup> H. TB. Aat Syafaat, et. Al., *Peranan Pendidikan Agama Islam dalam Mencegah Kenakalan Remaja (Juvenile Delinquency)*, (Jakarta: Rajawali Pres, 2008), hal. 16.

disiplin ilmu yang diajarkan kepada murid dari tingkat dasar hingga perguruan tinggi yang diamanatkan dengan muatan nilai adalah Pendidikan Agama Islam (PAI).<sup>20</sup>

## F. Kajian Terdahulu

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti seperti yang dijelaskan dalam proposal ini bukan suatu hal baru, itu sudah pernah dilakukan sebelumnya. Penelitian sebelumnya yang terkait dengan penelitian ini yaitu :

Normala Hidayati melakukan penelitian yang diberi judul, “Pengaruh Kesenangan *Game online* Terhadap Akhlak *Madzmumah* Siswa di Mts Sunan Kalijogo Kota Malang”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengukur pengaruh dari tingkat kesenangan dalam *game online* terhadap dampak moral ataupun akhlak mazmumah siswa Mts Sunan Kalijogo Kota Malang. Fokus pada penelitian ini yaitu untuk memperoleh informasi secara konkrit terkait keadaan objektif institusi atau lembaga terkait pengaruh *game online* terhadap akhlak *madzmumah* siswa. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif, Metode ini lebih menekankan pada unsur-unsur prosedur atau kegiatan yang dapat diamati dari perspektif statistik, serta pengumpulan data, penampilan, interpretasi, dan hasilnya pun banyak menggunakan kata-kata. Adapun hasil penelitiannya bahwa tingkat kesenangan siswa MTs Sunan Kalijogo Kota Malang dalam bermain *game online* masih tergolong tinggi. Yaitu siswa MTs Sunan Kalijogo Kota Malang dari 15 item dengan skor 1-4, Menurut temuan penelitian, game online memiliki skor tertinggi,

---

<sup>20</sup> Abdul Majid, *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012), hal. 2.

yaitu 60, dengan rata-rata empiris 40,2 dan rata-rata hipotetis 37,5. Ketika dibandingkan antara rata-rata hipotetis dan rata-rata empiris, maka rata-rata empiris lebih besar dari pada rata-rata hipotetis.<sup>21</sup>

Indikator aspek penelitian mempelajari dua aspek moral, dimana penelitian di atas dan penelitian peneliti berbeda. Penelitian di atas lebih fokus pada aspek akhlak yaitu *madzmumah* dan *mahmudah*, Sedangkan peneliti memfokuskan pada dampak *Game online* terhadap proses pembelajaran PAI di SMPN 1 Banda Aceh.

Selanjutnya Penelitian yang dilakukan oleh Kautsar dengan judul “Pengaruh *Game online* Terhadap Prestasi Akademik di MAN 3 Aceh Besar”. Subjek atau fokus atau fokus pada penelitian ini yaitu terkait dampak buruk atau negatif dari *game online* akan prestasi akademik siswa MAN 3 Aceh Besar. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui terkait bagaimana rata-rata nilai akademik siswa dipengaruhi oleh tingkat kecanduan mereka terhadap *game online* dan bagaimana hal itu mempengaruhi kinerja akademik mereka, dan untuk menentukan dampak bermain *game online* terhadap prestasi akademik siswa. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Temuan dari penelitian ini “pengaruh *Game online* terhadap prestasi akademik peserta didik di MAN 3 Aceh Besar”, berdasarkan tabel yang disajikan, tingkat kecanduan yang tinggi terhadap *Game online* menyebabkan beberapa rata-rata nilai akademik peserta didik menurun.<sup>22</sup>

---

<sup>21</sup> Nurmala Hidayati, “Pengaruh Kesenangan *Game online* terhadap akhlak Madzmumah Siswa di MTs Sunan Kalijogo Kota Malang”, Skripsi *online*, (Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim, 2020), hal. ii.

<sup>22</sup> Kautsar, “Pengaruh *Game online* Terhadap Prestasi Akademik di MAN 3 Aceh Besar”, Skripsi *online*, (Banda Aceh: UIN Ar-Raniry, 2019), hal. ii.



Penelitian yang dijelaskan di atas dan penelitian peneliti berbeda dalam jenis dan metode penelitian, di mana penelitian di atas menggunakan jenis penelitian kuantitatif sedangkan peneliti menggunakan jenis penelitian kualitatif.



## BAB II LANDASAN TEORI

### A. *Game online*

Menurut *Macmillan's Dictionary* (2009–2011), permainan adalah hiburan atau hobi yang berisi aturan sehingga beberapa orang menang dan beberapa orang kalah. Eddy Liem selaku direktur Indonesia Gamer menegaskan bahwa game internet adalah game atau permainan apa saja yang dimainkan secara online melalui internet, baik menggunakan PC (Personal Komputer) atau konsol game standar (PS-2, X-Box, dan sejenisnya). Menurut Adams & Rollings, *game online* (permainan daring) adalah *game* apa pun yang dapat dimainkan oleh beberapa pemain dan dapat diakses melalui jaringan komputer yang terhubung ke internet.<sup>23</sup>

Istilah "*game online*" adalah perpaduan dari dua istilah dengan akar bahasa Inggris, yaitu "*Game*" dan "*Online*". *Online* hanya menunjukkan bahwa apa pun itu dalam bentuk jaringan internet dan sebaliknya. Ketika kedua kata ini digabungkan, makna baru tercipta yang tidak terlalu berbeda dari makna asli kedua istilah tersebut. *Game online* adalah jenis *game* yang dihubungkan dengan jaringan internet.<sup>24</sup>

*Game online* adalah suatu permainan yang terasambung dengan jaringan komputer atau smartphone serta dapat dimainkan di mana dan kapan saja. Mereka dapat dimainkan dalam tim atau secara bersamaan oleh pemain di seluruh dunia,

---

<sup>23</sup> Nisrinafatina, "Pengaruh *Game online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa", *Jurnal Edukasi Non Formal*, Vol. 1, No. 1, Maret 2020, hal. 117.

<sup>24</sup> Candra Zebeh Aji, *Berburu Rupiah Lewat Game online*, (Yogyakarta: Bouna Books, 2012), hal. 1.

dan mereka menyertakan berbagai item atau grafik yang menarik serta didukung oleh perangkat *smartphone* dan komputer.

Istilah "*game online*" berasal dari istilah "*Massively Multiplayer Online Role-Playing Online Game*," yang merupakan perpanjangan dari kelas tertentu dari *game role-playing* dengan kemampuan multipemain. Seorang pemain dapat menghubungkan komputer ke server dan bermain secara bersamaan dengan ribuan pemain lain di seluruh dunia melalui server tersebut. Pemain dalam *game* ini sama dengan *role-player* dalam *role-playing game* akan ada banyak peluang dan tantangan bagi pemain *MMORPG* (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Online Game*) untuk meningkatkan skill karakter yang mereka mainkan.<sup>25</sup>

Definisi *game online* yang diberikan di atas memberikan kesimpulan bahwasanya *game* itu mengacu pada kategori *game* tertentu yang dapat dimainkan melalui koneksi internet. *Game online* yang disebutkan yaitu satu set permainan dalam bentuk objek atau gambar serta item menarik lainnya yang dapat dimanipulasi dan digerakkan sesuai dengan keinginan pemain.

*Game online* memungkinkan pengguna untuk berinteraksi secara bersamaan dengan pemain lain dan mengamati grafik yang bergerak atau item *game* lainnya, jadi bukan hanya *game* yang bisa ditonton saja. Bahkan dalam versi *online*, pemain dapat bersaing untuk mendapatkan poin yang menentukan apakah mereka adalah pemain yang akan kalah atau menang. *Game online* dapat dilihat sebagai *game* yang

---

<sup>25</sup> Hermawan Agus, *Hiburan Dunia Maya*, (Bandung: Pustaka setia, 2009), hal. 20.

mengembangkan kelincahan mental pemain dalam mengambil suatu keputusan selama permainan berlangsung dengan mencapai beberapa tujuan tertentu.<sup>26</sup>

Bermain game online membutuhkan komputer atau smartphome yang terhubung ke internet sehingga dapat mempertemukan antar pemain satu dengan lainnya dalam jangka jarak jauh, di mana semua orang terkoneksi antar sesama pemain, selain itu juga dapat berkomunikasi satu sama lain, adapun beberapa contoh temuan penelitian antara lain permainan, *Mobile Legend*, *PUBG Mobile Free Fire*, dan *E-football* yang sangat populer, tentunya saat ini menjadi game yang populer di kalangan remaja.

## **B. Kecanduan *Game online***

Siapa pun, dari anak-anak, remaja hingga dewasa, mungkin saja menjadi korban kecanduan bermain *game online*. Pada dasarnya, bermain *game* menjadi alternatif untuk refreshing serta menyenangkan untuk mengatasi stres. Namun, jika hal ini dilakukan secara terus menerus, berlebihan, serta tidak mengenal waktu, kebiasaan ini bisa jadi berdampak negatif bagi pelakunya.

### **1. Pengertian Kecanduan *Game online***

Istilah "kecanduan" paling sering digunakan dalam situasi medis serta ditandai dengan perilaku ekstrem. Istilah "kecanduan" dapat digunakan untuk menggambarkan berbagai perilaku, termasuk ketergantungan pada teknologi informasi dan komunikasi (TIK).

---

<sup>26</sup> Alam Fahrul, *Pengertian Game online dan Sejarahnya*, (Bandung: Pustaka Setia, 2010), hal. 25.

Kecanduan sebagian besar telah ditandai dalam kaitannya dengan zat adiktif (seperti alkohol, produk tembakau, dan narkoba) yang masuk melalui sebagian otak dan mengirimkan sel-sel darah ke sana untuk mempengaruhi struktur kimia dalam isi kepala (otak). Istilah "kecanduan" berkembang sejalan dengan bagaimana kehidupan orang-orang, sehingga tidak selalu dikaitkan dengan zat-zat yang secara fisik atau psikologis membuat ketagihan. Sebaliknya, itu mungkin terkait dengan kegiatan atau hal-hal yang dapat menyebabkan ketergantungan..

Seperti yang telah dijelaskan di atas, *game online* adalah sebuah *game* yang bisa dimainkan dengan beberapa pemain dalam waktu bersamaan melalui jaringan internet.<sup>27</sup> Dan di antara beberapa *Game online* yang disediakan oleh beberapa *platform* dapat menyebabkan kecanduan terhadap para pemain atau penikmat *game* tersebut.

Penyalahgunaan alkohol dan narkoba sebelumnya termasuk dalam definisi kecanduan. Perilaku yang dilakukan berulang kali dan disalahgunakan disebut sebagai kecanduan. Menurut Weinstein, kecanduan *game online* ditandai dengan seberapa sering seseorang bermain *game* serta menghabiskan waktu untuk bermain *game* secara berlebihan, sehingga dapat berdampak buruk pada pemain *game* tersebut. Penjelasan terkait kecanduan *game online* menurut Arthur dalam Yohanes dan Jusuf adalah “*an activity or substance we repeatedly crave to experience, and for which we are willing if necessary to pay a price (or negative consequences)*”. Artinya, kecanduan berarti suatu perilaku, aktivitas atau substansi

---

<sup>27</sup> Krista Surbakti, “Pengaruh Game Game Online terhadap Remaja” *Jurnal Curere*, Vol. 1, No. 1, April 2017, hal. 30.



yang dilakukan secara terus menerus dan berulang-ulang serta dapat menimbulkan dampak negatif.<sup>28</sup>

Menurut uraian yang diberikan di atas, kecanduan adalah keadaan ataupun perilaku ketergantungan yang berakar kuat baik secara fisik maupun secara psikologis dalam melakukan sesuatu, jika tidak tercapai seperti yang diharapkan, ada perasaan yang tidak memuaskan. Kecanduan *game online* yaitu suatu keadaan atau kondisi di mana seseorang tidak dapat menghentikan kebiasaan bermain video game online yang sangat kuat. Perilaku ini kadang-kadang menjadi lebih sering, lebih lama, atau lebih intens, terlepas dari efek negatif yang mungkin terjadi pada individu.

## **2. Tanda-tanda kecanduan *Game online***

Meskipun kecanduan *game online* termasuk dalam kategori kecanduan psikologis dan bukan kecanduan fisik, ia berbagi banyak karakteristik dengan jenis kecanduan lainnya. Ada empat aspek kecanduan *game online*, menurut Chen dan Chang dalam *Asian Journal of Health and Information Sciences*, antara lain :

### **a. Kompulsif (*Compulsion*) - R A N I R Y**

Dorongan obsesif/konstan untuk melakukan Ini adalah dorongan atau tekanan yang kuat untuk terus menerus melakukan sesuatu yang berasal dari dalam diri sendiri; Dalam hal ini, dorongan internal adalah untuk terus bermain *game online*.

---

<sup>28</sup> Yohanes Ricky Dwi Santoso dan Jusuf Thahjo Purnomo, “ Hubungan Kecanduan *Game Online* terhadap Penyesuaian Sosial pada Remaja”, *Jurnal Humaniora*, Vol. 4, No. 1, Januari-Juni 2017, hal. 33.

b. Penarikan diri (*Withdrawal*)

Ini adalah suatu upaya yang dilakukan untuk menjauhkan atau penarikan diri dari sesuatu. Mirip dengan bagaimana seorang perokok merasa dia tidak bisa melepaskan diri dari rokok, seseorang yang telah kecanduan *game online* merasa seperti dia tidak bisa menarik diri dari atau menjauhkan diri dari hal-hal yang berhubungan dengannya.

c. Toleransi (*Tolerance*)

Saat bermain *game online*, sebagian besar pemain akan terus bermain sampai mereka puas, sehingga toleransi dalam konteks ini didefinisikan sebagai sikap menerima keadaan sendiri saat melakukan sesuatu. Biasanya, toleransi ini terkait dengan jumlah waktu yang dihabiskan untuk melakukan sesuatu. masalah interpersonal dan masalah dengan kesehatan seseorang.

Karena kecanduan, mereka hanya fokus terhadap *game online*, pecandu *game online* sering mengabaikan bagaimana hubungan interpersonal mereka dengan orang lain. Pecandu *game online* biasanya kurang memperhatikan tentang masalah kesehatan pribadi mereka, seperti pola makan yang kurang teratur, kurangnya kebersihan yang baik, dan kebiasaan tidur yang buruk, tentunya hal ini juga terjadi dengan dengan cara yang serupa seperti yang mereka lakukan pada masalah kesehatan lainnya.

Remaja dengan kecanduan *game online* termasuk ke dalam tiga kategori atau kriteria WHO (*World Health Organization*), yaitu termasuk permintaan korban

untuk bermain *game* dengan gejala mengisolasi diri dari lingkungan sekitar, kehilangan kendali terhadap diri sendiri, serta tidak tertarik pada kegiatan lain.<sup>29</sup>

Menurut deskripsi yang disebutkan di atas, seseorang yang kecanduan bermain *game online* akan merasa kompulsif atau terdorong untuk tampil terus-menerus, penarikan diri, toleransi, masalah kesehatan dan masalah interpersonal.

### 3. Macam-Macam *Game online*

Berdasarkan genre *game* masing-masing, *game online* hadir dalam berbagai bentuk dengan berbagai mekanisme permainan. Perlu diketahui bahwa *game* "menembak-menembak" telah berkembang melampaui titik itu dalam pengembangan *game online*. Misalnya, *game* menembak sebelumnya disebut sebagai FPS (*First Person Shooter*), tetapi sekarang ada *Third-Person Shooter*, MO-FPS.

Berikut daftar berbagai jenis *game online* yang diatur berdasarkan genre :

#### a. *Adventure Game*

*Game* yang paling menarik untuk dibuat dan dimainkan adalah *game* petualangan. Permainan dengan tema petualangan merupakan genre *game* klasik yang kemudian menjadi semakin populer. Permainan petualangan seperti *Assassin's Creed Series* dan *Far Cry Series* adalah *Game* yang paling diminati pada tahun 2000an.

<sup>29</sup> C. Y. Chenn, & S. L. Chang, *An Exploration Of Tendency To Online Game Addiction Due To Users Liking Of Design Features* (2008), hal. 45.

b. *Shooter Game* (Tembak-Menembak)

Permainan ini menggunakan konsep berjenis *shooting game*, seperti misalnya, *PUBG Mobile*, *Call of duty*, *Valorant*, *Counter Strike*, *Point Blank* dan *Free Fire*.

c. *Action Game* (Permainan Aksi)

Permainan yang mengandalkan teknik dan kecepatan tangan untuk diselesaikan adalah salah satu jenis dari game *action*. Pembuatan game aksi sering digabungkan dengan produksi game petualangan untuk membuat genre baru game petualangan aksi. Selain mengandalkan skill dan kecepatan tangan, game-game ini juga menampilkan plot atau alur cerita yang menarik untuk dimainkan. Permainan jenis yang demikian antara lain seperti, *Sekiro: Shadows Die Twice*, *Mortal Combat*, *Dark Souls*, dan lain sebagainya.<sup>30</sup>

#### 4. Pengaruh dari Bermain *Game online*

*Game online* dapat memiliki efek positif dan negatif. Kecanduan game online dapat diakibatkan oleh efek merugikan dari memainkannya. Pakar *game online* mengklaim bahwa mereka tidak yakin kapan mereka akan dapat menyelesaikan game, karena pembuat *game* menciptakan lingkungan yang adiktif dengan memaksa pemain untuk naik level atau memperoleh kemampuan baru secara acak.<sup>31</sup> Kondisi yang dikenal sebagai kecanduan terjadi ketika seseorang merasa bergantung pada sesuatu yang mereka nikmati karena mereka tidak memiliki

<sup>30</sup> Aji C.Z, *Berburu Rupiah Lewat Game online*, (Jakarta: Bounabooks, 2012), hal. 35.

<sup>31</sup> Margaretha, *Dampak Buruk Kecanduan Bermain Game online* (Jakarta: Bahana, 2008), hal. 80-81.

kemampuan untuk mengendalikan perilaku mereka, yang membuat mereka ingin mengulanginya berulang kali.

Bermain game online memiliki sejumlah efek yang merugikan, seperti :

- a. Seorang gamer mungkin menjadi ketagihan bermain *game online* karena dia harus bermain terus-menerus untuk tetap tidak tertinggal, yang dapat menyebabkan kecanduan ekstrem dan melupakan segalanya. *Game online* akan menghabiskan waktu pemain jika mereka menjadi kecanduan.
- b. Menurunkan kebugaran tubuh, bermain *game online* menyebabkan tubuh pemain bergerak lebih sedikit, menghasilkan lebih sedikit gerakan dan lebih sedikit olahraga.
- c. Ketika seorang gamer yang sudah terikat pada *game*, maka akan menyebabkan proses belajar terganggu, hal ini yang menyebabkan mereka berpikir lebih banyak tentang game, sulit untuk fokus pada pengajaran dan pembelajaran. Ini akan mengganggu perhatian mereka terhadap proses belajar.
- d. Seorang gamer akan kehilangan semangat dan motivasi untuk belajar serta menjadi lemah dalam belajar atau mengerjakan tugas sekolah.
- e. Bermain video game terlalu lama dapat merusak lensa mata dan membahayakan mata, saraf, dan bagian tubuh lainnya.
- f. Kurangnya bersosialisasi menyebabkan seorang yang memaikan *game online* menjadi terlalu tenggelam dalam permainan mereka dan melupakan lingkungan mereka, yang mengakibatkan kurangnya



interaksi sosial dengan lingkungan sekitar.

Adapun beberapa contoh manfaat bermain *game online* adalah sebagai berikut :

- a. Menjadi lebih fokus, bermain game online menuntut seorang pemain untuk sangat fokus. Jika sebuah game dimainkan, tingkat fokus yang dibutuhkan meningkat seiring dengan kesulitan game. Bermain video game akan meningkatkan konsentrasi, yang akan meningkatkan konsentrasi secara keseluruhan pada beberapa aspek kehidupan.
- b. Dengan bermain game online, seseorang dapat meningkatkan kapasitas mereka untuk berpikir atau bernalar serta kemampuan pemecahan masalah, analisis situasional, dan matematika mereka. dan pelatihan keterampilan pengambilan keputusan yang cepat.
- c. Menjadi lebih fasih berbahasa Inggris karena kebanyakan orang yang bermain *game online* melakukannya dalam bahasa tersebut. *Game online* secara tidak langsung akan mengajarkan pemain bahasa Inggris dengan membuat mereka terbiasa berbicara dalam bahasa Inggris.
- d. *Game online*, seperti semua jenis game lainnya, terutama dirancang untuk menghiburkan dan berfungsi sebagai pengalih perhatian sekaligus menurunkan stres serta media untuk refreshing.
- e. Berkenalan dengan orang baru, ada banyak pemain dari berbagai daerah atau negara saat bermain *game online*. Beberapa pemain dapat mengembangkan hubungan satu sama lain dan bersepakat untuk bermain

lagi di kemudian hari.<sup>32</sup>

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa *game online* juga memiliki efek positif serta baik bagi pemain *game*, bermain *game* para pemain dapat meningkatkan kemampuan mereka untuk fokus, melatih kesabaran, berbicara bahasa Inggris dengan orang lain, menghilangkan stres dan depresi setelah mengerjakan berbagai pekerjaan, menghasilkan uang secara online, dan bertemu orang baru.

### C. Hasil Belajar PAI

Setiap orang memiliki tanggung jawab untuk belajar atau melanjutkan pendidikannya, karna dengan adanya proses belajar kita dapat mengetahui berbagai macam ilmu yang sudah Allah SWT titipkan. Perintah untuk menuntut ilmu sesuai berdasarkan firman Allah SWT dalam Al-Quran surah At-Taubah :122.

وَمَا كَانَ الْمُؤْمِنُونَ لِيَنْفِرُوا كَآفَّةً ۚ فَلَوْلَا نَفَرَ مِن كُلِّ فِرْقَةٍ مِّنْهُمْ طَائِفَةٌ لِّيَتَفَقَّهُوا فِي الدِّينِ وَلِيُنذِرُوا قَوْمَهُمْ إِذَا رَجَعُوا إِلَيْهِمْ لَعَلَّهُمْ يَحْذَرُونَ

Artinya : *“Dan tidak sepatutnya orang-orang mukmin itu semuanya pergi (ke medan perang). Mengapa sebagian dari setiap golongan di antara mereka tidak pergi untuk memperdalam pengetahuan agama mereka dan untuk memberi peringatan kepada kaumnya apabila mereka telah kembali, agar mereka dapat menjaga dirinya.”*<sup>33</sup>

<sup>32</sup> Nisrinafatin, “Pengaruh *Game online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa”, *Jurnal Edukasi Non Formal*, Vol. 1, No. 1, Maret 2020, hal. 119.

<sup>33</sup> Q.S At-Taubah : 122

## 1. Pengertian Hasil Belajar PAI

Hasil belajar merupakan frasa dua kata yang terdiri dari kata "Hasil" dan "Belajar". Kata hasil mengacu pada sesuatu yang diperoleh atau dipegang sebagai hasil dari suatu upaya dan belajar adalah suatu metode untuk berusaha mempelajari suatu keterampilan atau pengetahuan.<sup>34</sup>

Kegiatan belajar dilaksanakan untuk menjadikan siswa belajar sehingga dapat memahami materi pembelajaran dan ketercapaian tujuan pembelajaran yang sering disebut dengan hasil belajar. Nurdin mengemukakan, "Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar". Pendapat lain dikemukakan Aly yang menyatakan, "Hasil belajar yaitu perubahan tingkah laku secara keseluruhan yang dimiliki siswa setelah kegiatan pembelajaran selesai". Perubahan tingkah laku dimaksudkan pada pengertian tersebut menyangkut perubahan tingkah laku kognitif, afektif dan psikomotorik.

Perubahan sebagai hasil belajar diupayakan dapat tercapai atau terwujud pada akhir setiap kegiatan pembelajaran seperti halnya pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Arifin menjelaskan, "Pendidikan Islam adalah suatu usaha untuk membimbing kepribadian siswa secara sistematis dan pragmatis supaya mereka hidup sesuai dengan ajaran Islam sehingga terjalin kebahagiaan dunia dan di akhirat." Pendidikan agama Islam bertujuan meningkatkan keimanan, pemahaman,

---

<sup>34</sup> Rendi Nugraha Frasandy, "Hubungan Kompetensi Guru PAI dengan Hasil Belajar Siswa", *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 1, No. 2, September 2018, hal. 198.

penghayatan dan pengamalan siswa terhadap ajaran agama Islam sehingga menjadi manusia muslim yang bertaqwa kepada Allah SWT serta berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.<sup>35</sup>

Berikut adalah beberapa definisi hasil belajar :

- a. Hasil belajar adalah hal-hal yang terlihat baik dari perspektif siswa maupun guru. Dilihat dari perspektif siswa, jika dibandingkan dengan ketika mereka sebelum belajar, hasil belajar siswa mencerminkan tingkat perkembangan mental yang lebih tinggi. Sedangkan jika dilihat dari perspektif guru, hasil belajar adalah apa yang dicapai oleh siswa setelah materi pelajaran selesai.<sup>36</sup>
- b. Ketika seseorang mempelajari sesuatu, perilaku mereka berubah, misalnya mereka berubah dari tidak mengetahui sesuatu menjadi mengetahuinya, atau dari tidak memahami sesuatu menjadi memahaminya.<sup>37</sup>

<sup>35</sup> Rodin Imam, Sunenti Dwi. *Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Melalui Penerapan Strategi Pembelajaran PQ4R di Kelas VIII SMP Muhammadiyah 07 Sukaraja*. Jurnal Pendidikan Islam Al I'tibar, Vol.4 No.1. (2017) : hal. 91.

<sup>36</sup> Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2006), hal. 23.

<sup>37</sup> Nurlila Kamsi, "Prilaku Belajar dalam Konsep Pendidikan Islam", *Jurnal Edification*, vol. 2, No. 2, Januari 2020, hal. 18-19.

- c. Djamarah mengatakan bahwa apabila tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya telah terpenuhi, maka proses pembelajaran dikatakan telah menghasilkan hasil pembelajaran yang diinginkan.
- d. Menurut Hamalik seperti yang dikutip oleh Novi Yanti, hasil belajar merupakan salah satu jenis indikator yang menjadi tolok ukur seberapa baik siswa menyerap pengetahuan yang telah diberikan guru.<sup>38</sup>

Hasil belajar dapat didefinisikan sebagai keterampilan yang dimiliki siswa setelah menjalani suatu proses atau pengalaman belajar, sesuai dengan temuan penjelasan yang diberikan di atas. Tidak dapat dipungkiri bahwa hasil belajar sangat penting untuk proses pembelajaran.

Dalam proses untuk mencapai tujuan pembelajaran melalui kegiatan belajar mengajar, tenaga pengajar ataupun guru dapat belajar tentang perkembangan dan kemampuan peserta didik melalui proses evaluasi hasil belajar. Selain itu, dengan data ini, guru dapat merancang dan mendukung kegiatan siswa tambahan, baik untuk kelas secara keseluruhan maupun untuk individu tertentu.

Hasil belajar sering dijadikan patokan untuk mengetahui seberapa baik siswa telah memahami keterampilan yang telah dipresentasikan serta diajarkan oleh guru pengajar. Hasil belajar merupakan gabungan dari frasa kata yaitu “hasil” dan “belajar”. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, hasil yaitu sesuatu yang dibuat

---

<sup>38</sup> Novi Yanti, “Pengaruh Pemanfaatan Perpustakaan Sekolah dan Kinerja Guru terhadap Hasil Belajar PAI Siswa di SMPN 17 Dumai”, *Jurnal WIBAWA*, Vol. 1, No.1, Maret 2021, hal. 8.



(diadakan, dijadikan, dan lain sebagainya) dalam bentuk suatu upaya. Sementara belajar adalah upaya untuk mendapatkan kecerdasan ataupun ilmu pengetahuan, hal itu juga dapat mengakibatkan perubahan perilaku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman.<sup>39</sup>

Perubahan perilaku yang disebabkan oleh proses pematangan tubuh atau fisik, kelelahan, keracunan, mabuk, dan kejenuhan tidak dianggap sebagai proses pembelajaran.

Ada beberapa definisi hasil belajar menurut para ahli, antara lain :

- a. Menurut Djamarah dalam kutipan Meli Sopiani dan Wirdati menjelaskan apabila tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya telah terpenuhi, maka proses pembelajaran dikatakan telah menghasilkan hasil pembelajaran yang diinginkan. Ia juga mengatakan bahwa tindakan atau sikap perubahan terhadap aspek perilaku siswa akan menunjukkan hasil belajar. Ini dapat diamati, antara lain, melalui pengetahuan, pemahaman, kebiasaan, emosi, kemampuan fisik, interaksi sosial, etika, sikap, dan faktor lainnya.<sup>40</sup>
- b. Arikunto mengatakan bahwasanya “Hasil belajar adalah apa yang terjadi setelah melalui proses pembelajaran. Perubahan ini terlihat dalam tindakan

---

<sup>39</sup> Tim Penyusun Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), hal. 121.

<sup>40</sup> Meli Sopiani dan Wirdati, “Pengaruh Motivasi terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa di Sekolah Menengah Atas”, *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 1, No. 4 November 2021, hal. 601.

yang dapat diamati dan diukur”.<sup>41</sup>

- c. Jihad dan Haris menjelaskan bahwa, “Hasil belajar adalah perubahan perilaku siswa yang sesungguhnya setelah proses belajar mengajar dilakukan sejalan dengan tujuan instruksional”.<sup>42</sup>

Menurut penjelasan para ahli di atas, hasil belajar yaitu hasil yang telah dicapai siswa setelah terlibat dalam proses belajar mengajar ataupun setelah berinteraksi dengan lingkungan guna untuk memperoleh informasi yang akan mengarah pada perilaku yang konsisten dengan tujuan pembelajaran. Hasil belajar Pendidikan Agama Islam merupakan tingkat pemahaman yang diperoleh siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam atau tingkat ketercapaian kompetensi yang diperoleh siswa setelah kegiatan pembelajaran berakhir. Dengan demikian, dapat dikatakan hasil belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah tingkat penguasaan siswa atas berbagai kompetensi inti maupun kompetensi dasar yang tercantum pada kurikulum Pendidikan Agama Islam itu sendiri.

## **2. Faktor yang Mempengaruhi Hasil belajar PAI**

Ada dua kategori faktor yang mempengaruhi hasil belajar, yaitu pengaruh internal dan pengaruh eksternal :

- a. Pengaruh internal

Ada dua jenis pengaruh yang datang dari pikiran ataupun jiwa siswa sendiri, yaitu pengaruh yang meliputi aspek fisiologis (jasmani) dan psikologis (rohani).

<sup>41</sup> Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), hal. 133.

<sup>42</sup> Asep Jihad dan Abdul Haris, *Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Multi Press, 2010), hal. 15.

### 1) Pengaruh fisiologis

Keadaan tubuh (jasmaniah) secara umum dan kondisi panca indera dianggap sebagai aspek fisiologis. Akan lebih mudah bagi peserta didik untuk belajar jika mereka sehat secara fisik dan memiliki panca indera mereka dalam urutan kerja yang baik, memungkinkan retensi terbaik dari hasil belajar mereka.

### 2) Pengaruh psikologis

Kualitas dan kuantitas pembelajaran peserta didik dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk faktor psikologis. Di antara beberapa faktor psikologis (rohaniah) peserta didik yang sering dilihat secara umum yaitu, sikap, tingkat pemahaman, kecerdasan peserta didik, bakat, minat, dan motivasi peserta didik.

#### b. Pengaruh eksternal

Pengaruh eksternal terdapat dua faktor, yaitu faktor lingkungan sosial dan lingkungan non-sosial.

### 3) Pengaruh sosial

Hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh lingkungan sosial sekolah, termasuk guru pengajar, tenaga pendukung, dan teman-teman sekolah.

Selain itu, tetangga dan lingkungan masyarakat setempat mungkin berdampak pada seberapa baik tingkat belajar siswa.

#### 4) Pengaruh non-sosial

Pengaruh yang dikategorikan lingkungan non-sosial seperti misalnya kondisi bangunan gedung sekolah dan tata letaknya, rumah atau tempat hunian keluarga peserta didik, alat dan perlengkapan yang digunakan dalam proses belajar. Serta tingkat keberhasilan siswa dalam proses belajarnya dapat dipengaruhi oleh waktu, cuaca, dan faktor lainnya.<sup>43</sup>

Ada dua faktor di antaranya yang mempengaruhi hasil belajar siswa, kesehatan fisik adalah faktor internal pertama, yaitu fisiologis siswa, serta psikologis, termasuk keadaan spiritual atau rohaniyah siswa. Kedua faktor eksternal tersebut adalah non sosial, seperti prasarana dan sarana di sekolah, dan sosial, seperti keadaan sekolah, tenaga pengajar, keluarga siswa, dan masyarakat sekitar.

### 3. Manfaat Hasil Belajar PAI

Hasil belajar pada dasarnya merupakan modifikasi perilaku siswa yang terjadi sebagai akibat dari proses belajar mengajar dan mencakup kemampuan kognitif, emosional, dan psikomotoriknya. Jika ada perubahan pada murid sebagai konsekuensi ataupun hasil dari proses belajar mengajar yang telah dilaksanakan di sekolah, suatu proses yang terjadi melalui kegiatan dan program yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru pengajar selama proses pengajaran, sehingga pendidikan dan pengajaran dapat dianggap berhasil dan efektif. Berdasarkan hasil

---

<sup>43</sup> Yasrida Yanti Sihombing, "Upaya Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Melalui Penggunaan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Daring pada Siswa", *Jurnal Riset Tindakan Indonesia*, Vol. 6, No. 2, 2021, hal. 190-191.

belajar siswa, pendidik dapat mengukur bakat dan pertumbuhan siswa serta tingkat keberhasilan mereka di dalam kelas.

Agar bermakna, hasil belajar tidak diragukan lagi tentu harus menunjukkan perbaikan perilaku atau keadaan siswa, sehingga bermanfaat untuk:

- a. Bertambahnya wawasan dan keterampilan siswa
- b. Peningkatan pemahaman konsep yang sebelumnya tidak dikenal atau tidak dipahami
- c. Peningkatan keterampilan dan potensi peserta didik
- d. Memiliki perspektif ataupun pandangan yang baru, serta
- e. Lebih menghormati dan menghargai sesuatu daripada sebelumnya.<sup>44</sup>

Berdasarkan penjelasan di atas dapat diartikan bahwa sanya istilah hasil belajar yaitu terjadi perkembangan ataupun perubahan diri pada siswa serta menciptakan karakteristik yang baru pada siswa tersebut, sehingga menghasilkan suatu perubahan baik dari segi pengetahuan ataupun karakter siswa, menambahkan ilmu pengetahuan dari ketidaktahuan menjadi pengetahuan, meningkatkan keterampilan hidup yang menarik, dan mengubah sikap menjadi lebih baik dalam kehidupan sehari-hari.

---

<sup>44</sup> Sudjana Nana dkk, *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2009), hal. 3.



## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Pendekatan dan Jenis Penelitian**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Mixed Method*, yaitu penggabungan antara metode kuantitatif dan kualitatif dalam satu penelitian. *Mixed method* (metode gabungan: kualitatif- kuantitatif) adalah metode dengan menggunakan gabungan pada prosedur penelitian, dimana salah satu metode lebih dominan terhadap metode yang lain. Metode yang kurang dominan hanya diposisikan sebagai metode pelengkap sebagai data tambahan. Adapun metode yang lebih dominan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dan sebagai metode pelengkapnya adalah metode kuantitatif. Menurut pendapat Sugiyono menyatakan bahwa metode penelitian kombinasi (*Mixed method*), merupakan suatu metode penelitian antara metode kualitatif dan kuantitatif untuk digunakan secara bersama-sama dalam suatu kegiatan penelitian, sehingga dapat memperoleh data yang lebih komprehensif dan valid.<sup>45</sup>

#### **B. Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 1 Banda Aceh yang terletak di Jl. Belibis, Meuraxa, Kota Banda Aceh. Penelitian ini dilakukan dengan cara datang langsung menuju lokasi yang telah ditentukan untuk mengumpulkan informasi tentang isu yang sedang diteliti oleh peneliti.

---

<sup>45</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed method)*. (Bandung: Alfabeta, 2012) hlm. 404.

### C. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini dengan menggunakan teori Burhan Bungin yaitu secara *purposive sampling*. Kriteria untuk memilih subjek penelitian disesuaikan agar lebih mencerminkan audiens yang dituju dalam penelitian, yaitu siswa dan guru yang terlibat dalam perilaku terkait permasalahan yang sedang diteliti. Selain itu, kriteria daripada subjek yang akan dipilih yaitu siswa dan guru SMPN 1 Banda Aceh. Observasi, wawancara, dan dokumentasi digunakan guna untuk mengumpulkan data. Dalam penelitian ini, analisis data meliputi reduksi data, verifikasi data, penyajian data, dan pengambilan kesimpulan. Menurut Moleong analisis data adalah proses pengelompokan data ke dalam pola, kategori, dan unit deskripsi dasar sehingga dapat ditemukan hipotesis kerja berdasarkan data tersebut.<sup>46</sup> Namun, untuk menyajikan data, teks yang bersifat naratif adalah yang paling sering digunakan dalam penelitian kualitatif.

Populasi peserta didik di SMPN 1 Banda Aceh berjumlah 900 orang, subjek penelitian yaitu 30 peserta didik, mewakili dari populasi keseluruhan. Selain itu peneliti juga akan melakukan wawancara dengan kepala sekolah, dan 2 (dua) guru Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Banda Aceh guna untuk memperoleh data yang dibutuhkan dalam penelitian ini. Untuk data yang lebih jelas dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

---

<sup>46</sup> Lexy J. Moeleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2008), hal. 280.

No	Nama	Singkatan	Jabatan
1.	Nurjani, S.Pd.	NJ	Kepala Sekolah
2.	Yusnidar	YND	Guru PAI
3.	Hayatunsakdiah	HYS	Guru PAI

#### **D. Metode Pengumpulan Data**

Peneliti tidak diragukan lagi harus memilih metode terbaik untuk mengumpulkan data ketika melakukan penelitian. Keberhasilan penyelesaian penelitian yang dilakukan dikatakan sangat bergantung pada pendekatan ini. Penggunaan metode pengumpulan data juga diperlukan untuk penelitian yang lebih fokus dan teregulasi.

Berikut adalah metode pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini :

##### **1. Observasi Lapangan**

Tindakan memusatkan perhatian pada objek sambil menggunakan seluruh indera untuk mengumpulkan informasi dikenal sebagai observasi. Tujuan dari pengamatan ini adalah untuk menarik kesimpulan, dan instrumen yang digunakan adalah observasi, wawancara, rekaman suara, dan dokumentasi.<sup>47</sup>

Dalam hal ini, observasi digunakan peneliti untuk mengamati bagaimana Pengaruh *Game online* terhadap Hasil belajar PAI di SMPN 1 Banda Aceh.

<sup>47</sup> Siyoto Sandu dan Sodik Ali, *Dasar Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015), hal. 81.

## 2. Dokumentasi

Jika informasi bersumber dari dokumen, dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data langsung dari lokasi penelitian. Dokumentasi dilakukan untuk mengumpulkan informasi tentang variabel dari catatan, foto, agenda, film dokumenter, surat kabar, dan sumber lain yang berkaitan dengan penelitian.<sup>48</sup>

Adapun dokumentasi yang dimaksud disini yaitu dokumentasi terhadap data-data yang diperlukan pada saat penelitian, seperti lokasi penelitian, peserta didik sebagai objek sampel, beserta dokumentasi proses wawancara dengan narasumber.

## 3. Angket

Kuesioner (angket) adalah metode pengumpulan data di mana responden diberikan daftar pertanyaan atau pernyataan tertulis yang harus dijawab.<sup>49</sup>

Peneliti akan menyebarkan isian angket kepada siswa yang telah peneliti jadikan sebagai objek sampel pada penelitian ini. Dalam penelitian ini menggunakan jenis angket tertutup untuk pengukuran pengaruh dan kecanduan *game online*, yang mana pertanyaan tersebut digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena *game online*. Dalam membuat pertanyaan peneliti harus memperhatikan jumlah pertanyaan supaya tidak terlalu banyak dan tidak terlalu sedikit, serta disesuaikan dengan indikator yang telah ditetapkan.

---

<sup>48</sup> Riduwan, *Metode & Teknik Penyusunan Tesis*, (Bandung: Alfabeta, 2006), hal. 105.

<sup>49</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2009), hal. 142-144.

Jumlah pertanyaan dalam angket yang akan dibagikan kepada siswa berjumlah 13 pertanyaan dengan jawaban berupa pernyataan terkait dengan waktu bermain *game online*, Intensitas, dan pengaruh *game online* terhadap hasil belajar PAI.

#### 4. Wawancara

Wawancara merupakan proses interaksi yang terjadi antara peneliti dengan narasumber melalui proses komunikasi secara langsung atau tatap muka. Wawancara adalah diskusi ataupun percakapan tatap muka tentang permasalahan yang sedang diteliti antara pewawancara dan sumber informasi secara langsung.<sup>50</sup>

Kepala sekolah, Waka kesiswaan, dan empat guru Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Banda Aceh semuanya akan menjadi objek untuk diwawancarai guna untuk memperoleh data dalam penelitian ini.

#### E. Instrumen Penelitian

Alat yang digunakan dalam proses penelitian untuk mengumpulkan data atau informasi yang dapat digunakan untuk menemukan jawaban atas suatu masalah dalam penelitian dikenal sebagai instrumen penelitian.

Berikut ini adalah instrumen yang digunakan oleh peneliti dalam melakukan penelitian ini:

1. Pedoman *interview* atau wawancara merupakan instrumen yang akan digunakan untuk metode *interview* ataupun wawancara dalam proses penelitian ini, dan
2. Instrumen yang akan digunakan untuk teknik dokumentasi.

---

<sup>50</sup> Muri Yusuf, *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*, (Jakarta: Kencana, 2014), hal. 372.



## F. Teknik Analisis Data

Analisis data yaitu suatu kegiatan untuk memberikan arti ataupun makna dan berbagai data dengan mengklasifikasikan, mengatur, mengelompokkan, serta memberi indikasi, kode ataupun tanda sehingga menjadi beberapa bagian yang sesuai dengan yang telah dikelompokkan dari rumusan masalah yang diajukan. Analisis data adalah metode yang digunakan untuk menyederhanakan pemahaman data dengan menggunakan temuan dari wawancara, catatan lapangan, dan sumber lainnya.

Dalam penelitian ini, analisis data meliputi penyajian data, reduksi data, verifikasi data, dan pengambilan kesimpulan. Berikut ini adalah tahapan dalam melakukan analisis data :

1. Membuat rumusan masalah serta mengidentifikasi bagaimana respon siswa SMPN 1 Banda Aceh terhadap *game online*, bagaimana sistem *game online*, serta apa dampak *game online* terhadap hasil belajar PAI.
2. Membuat list pertanyaan yang akan ditanyakan kepada informan penelitian yaitu siswa SMPN 1 Banda Aceh, Kepala Sekolah SMPN 1 Banda Aceh, Waka Kesiswaan, serta guru Pendidikan Agama Islam.
3. Melakukan pengumpulan data yang sebelumnya sudah dilakukan triangulasi dari hasil wawancara, studi dokumentasi dan observasi di lapangan.
4. Melakukan reduksi data, yaitu proses seleksi yang berkonsentrasi pada abstraksi, transformasi, dan penyederhanaan data mentah yang dihasilkan

dari catatan lapangan sehingga data dapat disuling, dipilih, dan difokuskan pada hal-hal penting.<sup>51</sup>

5. Penyajian data (*Display Data*) adalah pengumpulan data secara sistematis yang digunakan untuk menarik kesimpulan yang berfungsi sebagai temuan penelitian. Dalam penelitian ini, informasi disajikan sebagai data dalam bentuk narasi dengan deskripsi data yang sistematis.
6. Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi data yaitu usaha untuk menganalisis data yang didapatkan di lapangan ataupun di luar lapangan berdasarkan hasil wawancara, observasi dan dokumentasi.



---

<sup>51</sup> Ahmad Rijal, "Analisis Data Kualitatif", *Jurnal Alhadharah*, Vol. 17, No. 33, Januari-Juni 2018, hal. 91.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian**

##### **1. Profil Sekolah**

SMP Negeri 1 Banda Aceh merupakan lokasi dimana penulis melakukan penelitian yang beralamat di Jalan. Prof. A. Majid Ibrahim I, Kelurahan Punge Jurong, Kecamatan Meuraxa, Kota Banda Aceh, Provinsi Aceh. Sekolah menengah pertama ini merupakan yang tertua di kota Banda Aceh. Pada zaman penjajahan Belanda bangunan ini dulunya merupakan sebuah rumah sakit, sehingga pada tahun 1941 bangunan tersebut berubah fungsi menjadi sekolah.

SMP Negeri 1 Banda Aceh yang memiliki luas lahan hak pakai seluas 14.839 m<sup>2</sup> dengan letak geografis yang cukup strategis, lokasi yang berada ditengah-tengah perkotaan serta berdekatan dengan SDN 1 dan SMAN 1, selain itu sekolah ini juga diapit oleh lapangan Blang Padang dan Meseum Tsunami Banda Aceh, sehingga memudahkan akses para siswa untuk pulang pergi ke sekolah. Pada periode sebelumnya SMP Negeri 1 dipimpin oleh Bapak Drs. Bustami dan saat ini sudah digantikan kepemimpinannya oleh Nurjani, S.Pd.

Adapun visi dan misi SMP Negeri 1 Banda Aceh adalah sebagai berikut :

##### **a. Visi**

- 1) Menciptakan insan berprestasi, berbudaya dan berakhlakul karimah.

##### **b. Misi**

- 1) Mewujudkan pendidikan yang bermutu, efesiensi dan relevan serta serta berbudaya saing tinggi berbasis teknologi informasi dan komunikasi.

- 2) Mengembangkan bakat dan minat siswa dalam berpikir dan berbuat kreatif, inovatif dan rasional.
- 3) Meningkatkan kinerja sekolah untuk berprestasi akademis dan non akademis melalui input dan proses pembelajaran.
- 4) Menciptakan suasana Islami di lingkungan sekolah dengan menumbuhkan kepekaan serta cinta terhadap lingkungan dalam kehidupan sehari-hari.
- 5) Mengembangkan kinerja profesional guru dan karyawan untuk disiplin, memiliki komitmen, memiliki pemahaman dan kemampuan dalam melaksanakan tugas.
- 6) Berkomunikasi dan bekerjasama dengan komite sekolah, orang tua siswa, masyarakat unsur terkait agar terciptanya lingkungan sekolah yang kondusif untuk pelaksanaan kegiatan pembelajaran.<sup>52</sup>

Adapun sarana dan prasarana yang dimiliki oleh SMP Negeri 1 Banda Aceh terbillang cukup lengkap seperti ruang belajar, lab bahasa, lab komputer, lab matematika, ruang aula, ruang guru, ruang TU, ruang kepala sekolah, ruang penjaga sekolah, ruang BK, ruang ibadah, pos satpam, taman baca, dan Wc yang memadai. Untuk data yang lebih jelas bisa dilihat dalam tabel dibawah ini :

Tabel 4.1 luas lahan dan bangunan SMPN 1 Banda Aceh

Jenis Aset	Luas (m <sup>2</sup> )	Jumlah (m <sup>2</sup> )
Tanah	14.839 m <sup>2</sup>	14.839 m <sup>2</sup>
Bangunan	2.446 m <sup>2</sup>	2.446 m <sup>2</sup>

<sup>52</sup> Dokumentasi SMPN 1 Banda Aceh tahun 2023

Halaman	11.593 m <sup>2</sup>	11.593 m <sup>2</sup>
Lap. Olahraga	800 m <sup>2</sup>	800 m <sup>2</sup>

Sumber data : Laporan bulanan SMPN 1 Banda Aceh

Tabel 4.2 fasilitas sekolah SMPN 1 Banda Aceh

Jenis Aset	Jumlah unit	Luas (m <sup>2</sup> )
Ruang Belajar	35	1960 m <sup>2</sup>
Lab Bahasa	1	56 m <sup>2</sup>
Lab Komputer	3	56 m <sup>2</sup>
Lab Matematika	1	56 m <sup>2</sup>
Ruang Aula	1	336 m <sup>2</sup>
Ruang Kepala Sekolah	1	15 m <sup>2</sup>
Ruang TU	1	54 m <sup>2</sup>
Ruang Ibadah	3	225 m <sup>2</sup>
Ruang Penjaga Sekolah	4	144 m <sup>2</sup>
Ruang BK	1	15 m <sup>2</sup>
Ruang Guru	1	54 m <sup>2</sup>
Pos Satpam	2	12,5 m <sup>2</sup>
Taman Baca	8	50 m <sup>2</sup>
Kamar Mandi Guru	3	14 m <sup>2</sup>
Kamar Mandi Siswa	36	144 m <sup>2</sup>

Sumber data : Laporan bulanan SMPN 1 Banda Aceh



Berdasarkan isi tabel di atas dapat disimpulkan bahwa sarana dan prasarana yang dimiliki oleh SMP Negeri 1 Banda Aceh belum memadai dan belum lengkap, tentunya masih ada beberapa fasilitas yang kurang antara lain seperti ruang lab agama, lab IPA, lab IPS, ruang teater, gudang, dan ruang UKS.

## 2. Keadaan Guru

Adapun keadaan pengajar dan karyawan yang ada dalam lingkungan SMP Negeri 1 Banda Aceh berjumlah 39 orang dengan rincian sebagai berikut :

- a. Guru honora/GTT/Kontrak berjumlah 13 orang
- b. Guru sertifikasi berjumlah 28 orang
- c. Pegawai tetap berjumlah 3 orang, dan
- d. Pegawai tidak tetap berjumlah 7 orang

Untuk data yang lebih jelas dapat dilihat pada tabel dibawah ini :<sup>53</sup>

Tabel 4.3 Jumlah guru di SMP Negeri 1 Banda Aceh

No	Mata Pelajaran	Jumlah Guru
1	Matematika	5 Orang
2	Bahasa Indonesia	5 Orang
3	Bahasa Inggris	3 Orang
4	Pendidikan Agama Islam	4 Orang
5	Fisika	2 Orang
6	Biologi	4 Orang
7	PPKn	1 Orang
8	Pendidikan Ekonomi	2 Orang

<sup>53</sup> Laporan bulanan SMPN 1 Banda Aceh tahun 2022

9	Bahasa Arab	2 Orang
10	IPS	4 Orang
11	Bimbingan Konseling	4 Orang
12	Kesenian	1 Orang
13	Prakarya	4 Orang
14	TIK	1 Orang
15	Penjaskes	2 Orang

Sumber Data : Laporan bulanan SMPN 1 Banda Aceh

### 3. Keadaan Siswa

Adapun keadaan siswa pada tahun ajaran 2022/2023 di SMP Negeri 1 Banda Aceh berjumlah 873 siswa. Untuk data yang lebih jelas dapat dilihat pada tabel dibawah ini :<sup>54</sup>

Tabel 4.4 Keadaan jumlah siswa SMPN 1 Banda Aceh

Tingkat Kelas	Jurusan Program	Jumlah Kelas	Lk	Pr	Jumlah
VII	-	9	143	146	289
VIII	-	9	151	149	300
IX	-	9	135	149	284
Total		27	429	444	873

Sumber Data : Laporan bulanan SMPN 1 Banda Aceh

## B. Hasil Belajar PAI di SMP Negeri 1 Banda Aceh Akibat *Game Online*

Selama proses observasi dan penelitian, penulis melakukan tahapan pengumpulan data dengan beberapa cara yaitu, dengan cara membagikan angket

<sup>54</sup> Laporan bulanan SMPN 1 Banda Aceh tahun 2022

kepada 30 objek sampel, wawancara dengan guru PAI, dan dokumentasi terhadap data-data yang diperlukan. Dari hasil observasi dan penelitian penulis menemukan beberapa siswa sedang bermain *game online* di kantin sekolah pada saat jam istirahat, dari hasil wawancara dengan guru PAI juga menunjukkan bahwasanya siswa memang sering bermain *game online* di kantin sekolah pada saat jam istirahat. Beberapa siswa telat masuk jam pelajaran setelah istirahat, kebanyakan dari mereka lalai dalam menggunakan *smartphone* dan bermain *game online*.<sup>55</sup>

Sekolah mengeluarkan izin bagi siswa untuk membawa *smartphone* ke sekolah dikarenakan ada beberapa kebutuhan pada saat proses pembelajaran, tentunya dalam hal ini sekolah menetapkan beberapa ketentuan terkait penggunaan *smartphone* dalam lingkungan sekolah, siswa yang melanggar ketentuan tersebut akan diberlakukan sanksi tegas mulai dari peneguran sampai pemanggilan orang tua.

#### 1. Pembahasan

*Game online* merupakan suatu bentuk dari perkembangan zaman di era abad ke-20, tujuan utama dari *game online* pada dasarnya adalah sebagai media untuk hiburan semata bagi para penggunanya, namun kecanduan adalah salah satu dampak negatif dari *game online* yang saat ini banyak berdampak terhadap para penggunanya, mulai dari anak-anak, remaja, hingga orang dewasa, khususnya para pelajar sekolah menengah pertama, sehingga hal ini dapat mengakibatkan hasil belajar siswa ini menurun, oleh karena itu penulis melakukan penelitian terkait dengan permasalahan yang telah dijelaskan di atas.

---

<sup>55</sup> Hasil observasi di SMPN 1 Banda Aceh pada 10 Juli 2022.

Proses pengumpulan data dan penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 1 Banda Aceh selama dua hari yaitu pada tanggal 28 Februari-1 Maret 2023. Proses penelitian dan pengumpulan data dilakukan dengan cara menyebarkan angket tertutup atau kuesioner yang berisi 16 pertanyaan yang diajukan kepada objek sampel yaitu 30 siswa SMP Negeri 1 Banda Aceh seperti yang telah dijelaskan pada BAB III sebelumnya, objek dipilih secara acak dari beberapa kelas yang peneliti serahkan kepada wali kelas masing-masing, selain itu peneliti juga melakukan wawancara dengan kepala sekolah dan guru Pendidikan Agama Islam terkait permasalahan yang sedang diteliti.

Masalah yang diteliti yaitu terkait bagaimana pengaruh hasil belajar Pendidikan Agama Islam yang diakibatkan oleh *game online*, serta bagaimana upaya yang dilakukan oleh pihak sekolah dalam mengatasi hal tersebut. Hasil dari angket atau kuesioner yang peneliti bagikan serta hasil wawancara akan dideskripsikan dalam bentuk tabel dan narasi teks, dimana nantinya setelah ditelaah hasil dari angket dan hasil dari wawancara dengan Kepala Sekolah dan Guru Pendidikan Agama Islam, maka peneliti dapat menyimpulkan bagaimana pengaruh *game online* terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Banda Aceh.

## 2. Waktu Bermain *Game Online*

Perekembangan *game online* terjadi dengan sangat cepat, sejalan dengan perkembangan teknologi para pengembang *game online* pun tidak tinggal diam dalam menciptakan berbagai macam permainan yang menarik, berbagai macam *game online* telah tersedia di internet serta dapat diakses dengan mudah, dengan

begitu jika bosan dalam memainkan permainan yang sama maka bisa dengan mudah untuk memilih dan memainkan permainan yang lain, hal ini tentunya membuat para pemain *game online* betah memainkan hingga berjam-jam tanpa rasa bosan.

Dari hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan guru PAI terkait penggunaan *smartphone* di sekolah beberapa siswa lebih sering menggunakan *smartphone* dikantin sekolah pada saat jam istirahat, hal ini seperti yang disampaikan oleh Hayatunsakdiah, selaku guru PAI :

Ada beberapa siswa yang kedapatan menggunakan *smartphone* secara diam-diam di luar batas ketentuan yang berlaku, kebanyakan dari mereka bermain *game* dikantin, dan tindakannya kita ambil *smartphone* tersebut demi menjaga kedisiplinan.<sup>56</sup>

Berdasarkan hasil angket yang telah dibagikan kepada para 30 objek sampel, terkait waktu dalam bermain *game online* secara keseluruhan baik didalam maupun di luar sekolah, hanya 10% diantaranya yang bermain setiap hari. Adapun waktu yang dihabiskan antara 1-2 jam perhari dan 3-5 jam perhari. Untuk data yang lebih jelas dapat dilihat pada table dibawa ini :

Tabel 4.5 Waktu bermain *game online*

No	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	1-2 jam perhari	23	76,7%
2	3-5 jam perhari	7	23,3%
3	4-6 jam perhari	-	-
4	6-8 jam perhari	-	-
<b>Total</b>		30	100%

Sumber Data : Hasil angket penelitian

<sup>56</sup> Wawancara dengan HYS, Guru Pendidikan Agama Islam SMPN 1 Banda Aceh pada 28 Februari 2023



Berdasarkan hasil jawaban peserta didik terkait lama atau waktu yang dihabiskan dalam bermain *game online* dari angket atau kuesioner yang peneliti ajukan kepada siswa yang menjadi objek sampel penelitian dalam bentuk pertanyaan dan jawaban yang disediakan dalam bentuk pernyataan seperti yang tercantum pada tabel 4.5 di atas. Maka hasil angket tersebut menunjukkan bahwasanya 76,7% dari 30 siswa yang diteliti menghabiskan waktu untuk bermain *game online* selama 1-2 jam perharinya, dan 23,3% diantaranya menghabiskan waktu dalam bermain *game online* selama 3-5 jam perharinya. Maka dari hasil tersebut dapat dikatakan ada 23 siswa yang bermain *game online* selama 1-2 jam perharinya dan 7 orang siswa bermain *game online* selama 3-5 jam perharinya. Sehingga dapat disimpulkan bahwasanya ada 76,7% siswa yang bermain *game online* selama 1-2 jam dan 23,3% lainnya selama 3-5 jam perharinya.<sup>57</sup>

### 3. Dampak Bermain Game Online

Bermain *game online* tidak hanya mengakibatkan dampak negatif, beberapa orang bahkan merasakan dampak yang positif dari penggunaan *game online*, tentunya hal ini akan berdampak bagi orang-orang yang bisa mengontrol diri ketika bermain *game online*, sedangkan orang-orang yang terlepas dari kontrol diri yang baik akan mengakibatkan dampak negatif dari *game online*. Seperti seorang pemain game profesional, mereka bahkan bisa mengasah kemampuan bahasa Inggris hingga dapat menghasilkan uang dari bermain *game online*. Untuk data yang lebih jelas bisa dilihat pada tabel dibawah ini :

---

<sup>57</sup> Hasil angket dari peserta didik

## a. Dampak Positif

Tabel 4.6 Dampak bermain *game online*

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
Dengan bermain Game Online saya bisa menghasilkan uang	3	10%
Dengan bermain Game Online saya jadi lebih fasih berbahasa Inggris	3	10%
Dengan bermain Game Online saya menjadi lebih terhibur dan menghilangkan stres	15	50%
Saya tidak merasakan adanya efek positif dari bermain Game Online	9	30%
<b>Total</b>	30	100%

Sumber Data : Hasil angket penelitian

Berdasarkan hasil angket yang penulis bagikan kepada 30 siswa seperti yang tercantum pada tabel di atas, maka dapat disimpulkan bahwasanya ada 10% atau 3 orang siswa yang merasakan dampak positif dari *game online*, yaitu mereka dapat menghasilkan uang dengan bermain *game online*, dan 10% atau 3 orang lainnya juga ikut merasakan dampak positif dengan bermain *game online*, yaitu mereka dapat belajar dan fasih berbahasa Inggris akibat bermain *game online*, hal ini dikarenakan pemain *game online* berasal dari berbagai daerah dan negara, sehingga membuat mereka harus berinteraksi menggunakan bahasa asing, sementara 50% atau 15 orang siswa dari total 30 pelajar yang diteliti mereka menyatakan bahwa dengan bermain *game online* dapat membuat mereka menjadi terhibur dan menghilangkan rasa stres, hal ini dikarenakan tujuan awal dari *game online* adalah sebagai media hiburan, sedangkan 30% atau 9 siswa lainnya mereka

menyatakan bahwa tidak ada dampak positif yang mereka rasakan dari bermain *game online*.<sup>58</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru PAI juga menyebutkan bahwasanya beberapa siswa bermain *game online* hanya pada saat waktu luang saja, tujuan mereka hanya untuk menghilangkan stres akibat belajar, seperti yang dijelaskan oleh Yusnidar, selaku guru PAI :

Sekolah memang mengizinkan siswa untuk membawa *smartphone* ke sekolah, tentunya dengan diterapkan beberapa ketentuan, namun beberapa siswa memang sering menggunakan *smartphone* pada saat jam istirahat, kebanyakan dari mereka bermain *game online* di kantin sekolah, namun pada saat jam pelajaran dimulai mereka kembali belajar dalam kelas masing-masing. Mungkin anak-anak ini stres pada saat belajar makanya mereka mencari sedikit hiburan pada saat jam istirahat, dengan begitu pada jam pelajaran selanjutnya akan membuat otak mereka lebih ringan.<sup>59</sup>

Berdasarkan hasil dokumentasi juga menunjukkan hal yang sama, beberapa siswa memang sering menggunakan *smartphone* di kantin sekolah pada saat jam istirahat, sebagian dari mereka ada yang bermain *game online*, membuka sosial media, atau hanya sekedar membalas pesan. Namun pada saat jam pelajaran dimulai mereka kembali untuk belajar di kelas masing-masing, walaupun beberapa dari mereka ada yang terlambat mengikuti mata pelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas sehingga dapat disimpulkan bahwasanya dengan bermain *game online* tidak hanya berdampak negatif, namun juga bisa berdampak positif bagi sebagian orang, dampak positifnya tentu mengarah menjadi pribadi yang lebih baik, seperti bisa mengasah kemampuan berbahasa Inggris, sebagai media hiburan dan alat untuk menghilangkan stres, hingga bisa

---

<sup>58</sup> Hasil angket dari peserta didik.

<sup>59</sup> Wawancara dengan YND, Guru Pendidikan Agama Islam SMPN 1 Banda Aceh pada 28 Februari 2023.

menambah penghasilan dengan sebab bermain *game online*. Hal ini juga berdampak terhadap hasil belajar menjadi lebih baik, termasuk mata pelajaran PAI.

b. Dampak Negatif

Tabel 4.7 Dampak bermain *game online*

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
Saya merasa ketagihan dan harus bermain terus menerus	3	10%
<i>Game Online</i> menyebabkan waktu tidur saya tidak teratur dan sering begadang	4	13,3%
Saya sering meninggalkan kewajiban karna bermain <i>Game Online</i>	3	10%
Saya sering mengabaikan perintah orang tua karna bermain <i>Game Online</i>	1	3,3%
Karna sering bermain <i>Game Online</i> sehingga hubungan sosial saya terganggu	1	3,3%
Saya merasa kebugaran tubuh dan kesehatan saya menurun	4	13,3%
Karna bermain <i>Game Online</i> saya sering terlambat dan bolos kesekolah	3	10%
Saya sering mengeluarkan kata-kata kotor pada saat karena bermain <i>Game Online</i>	5	16,7%
Saya sering menunda waktu sholat dan belajar karna bermain <i>Game Online</i>	1	3,3%
Karena bermain <i>game online</i> nilai mata pelajaran saya menurun, termasuk pelajaran PAI	3	10%

Sumber Data : Hasil angket penelitian

Berdasarkan data yang tertera pada tabel di atas, sehingga dapat disimpulkan bahwasanya ada 10% atau 3 orang siswa yang merasa ketagihan *game online* dan

harus bermain terus menerus, dan 13,4% atau 4 siswa lainnya mereka menyatakan bahwa dengan bermain *game online* menyebabkan waktu tidur yang tidak teratur dan sering begadang, 3% atau 3 siswa lainnya mengaku bahwa mereka sering meninggalkan kewajiban mereka sebagai pelajar karena bermain *game online*, dan 3,3% atau 1 orang diantaranya sering mengabaikan perintah orang tua serta tidak memperhatikan hubungan sosial mereka akibat bermain *game online*, sementara 13,3% atau 4 siswa lainnya menyatakan bahwa mereka merasa kebugaran tubuh dan kesehatan mereka menurun karena bermain akibat bermain *game online*, 10% atau sekitar 3 dari 30 siswa yang diteliti menyatakan bahwa mereka sering terlambat dan bolos sekolah karena bermain akibat bermain *game online*, 16,7% atau 5 siswa mengaku sering mengeluarkan kata-kata kotor pada saat mereka bermain *game online*, sedangkan 3,3% atau sekitar 1 orang siswa mengaku sering menunda waktu shalat dan belajar akibat bermain *game online*, sedangkan 10% atau 3 siswa dari 30 objek sampel yang diteliti menyatakan bahwa mereka mengalami penurunan nilai mata pelajaran, khususnya pelajaran PAI.<sup>60</sup>

Bedasarkan hasil wawancara dengan guru PAI juga menyebutkan bahwa beberapa siswa sering terlambat masuk jam pelajaran setelah istirahat, hal ini berdasarkan hasil wawancara dengan Hayatunsakdiah, selaku guru PAI :

Ada beberapa siswa yang sering lalai akibat *game online* ini, seperti mereka sering telambat masuk setelah jam istirahat, kebanyakan dari mereka pasti asik bermain game, ada juga beberapa dari siswa yang berkata-kata kasar sesama temannya, walaupun itu hanya candaan buat mereka.<sup>61</sup>

---

<sup>60</sup> Hasil angket dari peserta didik.

<sup>61</sup> Wawancara dengan HYS, Guru Pendidikan Agama Islam SMPN 1 Banda Aceh pada 28 Februari 2023.



Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwasanya bermain *game online* juga banyak dampak negatifnya, tujuan awal dari permainan adalah untuk media hiburan, namun karena beberapa orang tidak bisa mengontrol diri dengan baik sehingga mengakibatkan mereka merasakan dampak-dampak negatif dari *game online*, dampak negatif tersebut tentunya membuat kita menjadi pribadi yang lebih buruk dari sebelumnya, seperti sering begadang, merasa kecanduan, harus bermain secara terus menerus, hal ini tentu mengakibatkan kebugaran tubuh dan kesehatan seseorang dapat terganggu, dimana nantinya hal ini akan berefek kepada proses dan hasil pembelajaran, khususnya pelajaran PAI, seperti sering terlambat dan bolos sekolah, tidak fokus pada saat jam pelajaran berlangsung, sering menunda waktu shalat dan belajar, sering mengelurkan kata-kata kotor, hingga mengabaikan perintah orang tua, dengan demikian tidak heran jika ada beberapa siswa yang mengaku bahwa mereka mengalami penurunan nilai pada beberapa mata pelajaran, khususnya pelajaran PAI.

#### 4. Jenis *Game Online*

Berbagai macam *game online* sekarang telah tersedia dengan akses yang begitu mudah, baik itu di *smartphone* maupun perangkat komputer. Adapun jenis-jenis *game online* yang sedang ramai dimainkan saat ini yaitu, permainan jenis *adventure*, *Shooter*, dan permainan *RPG*, dari jenis-jenis tersebut permainan yang sedang ramai dimainkan pada saat ini seperti *Mobile Legend*, *Efootball 2023*, *PUBG Mobile*, dan *Free Fire*, untuk data yang lebih jelas dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.8 Jenis *game online*

No	Nama Permainan	Frekuensi	Persentase
1	Memainkan beberapa permainan seperti <i>Mobile Legend, Efootball 2023, PUBG Mobile, dan Free Fire.</i>	10	33,3%
2	<i>Mobile Legend</i>	16	53,3%
3	<i>PUBG Mobile</i>	2	6,7%
4	<i>Free Fire</i>	2	6,7%
<b>Total</b>		30	100%

Sumber Data : Hasil angket penelitian

Berdasarkan data yang tertera pada tabel di atas, maka dapat disimpulkan bahwasanya dari 30 siswa yang diteliti 10% diantaranya menyatakan bahwa mereka bermain beberapa *game online*, seperti *Mobile Legend, Efootball 2023, PUBG Mobile, dan Free Fire*, dan 16% atau sekitar 16 orang siswa lainnya menyatakan bahwasanya mereka hanya bermain *Mobile Legend* saja, sementara yang hanya bermain permainan *PUBG Mobile* dan permainan *Free Fire* saja hanya 6,7% atau sekitar 2 orang dari 30 objek sampel yang diteliti.<sup>62</sup>

##### 5. Hasil Belajar PAI

Hasil belajar PAI dapat dilihat ketika siswa telah melalui berbagai macam proses pembelajaran yang diterapkan di sekolah, hasil belajar PAI bisa dinilai dari beberapa aspek yaitu dari segi kognitif, afektif, dan psikomotorik. Adapun point-point yang difokuskan pada setiap aspek yang diteliti yaitu, pada aspek kognitif terkait dengan nilai akademik siswa pada mata pelajaran PAI, pada aspek afektif lebih terfokus pada perkembangan akhlak dan moralitas siswa, sedangkan pada

<sup>62</sup> Hasil angket dari peserta didik

aspek psikomotorik lebih terfokus pada kegiatan ibadah siswa, seperti shalat, puasa, dan mengaji Al-Quran. Berbagai macam faktor bisa mempengaruhi hasil belajar, khususnya mata pelajaran PAI, baik itu faktor keluarga, ekonomi, lingkungan, termasuk juga faktor yang disebabkan oleh *game online*, hal ini berdampak pada kelalaian siswa dalam mengontrol waktu dan emosi pada saat bermain *game online*, sehingga mengakibatkan hasil belajar PAI terganggu.

Jika ditinjau dari ranah kognitif hasil belajar PAI tentu dinilai dari beberapa aspek, yaitu pengetahuan, pemahaman serta kemampuan berpikir siswa yang terintegrasi dengan penguasaan materi yang telah dipelajari. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terhadap 30 objek sampel, dapat dilihat prestasi nilai akademik siswa terhadap mata pelajaran PAI pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.9 Nilai rapor siswa SMPN 1 Banda Aceh

No	Nama Siswa	Singkatan	KKM	Nilai	Ket
1	Moula Sahki	MS	75	96	Diatas KKM
2	Arsyad Fatan	AF	75	95	Diatas KKM
3	Restu Indah Sari	RIS	75	96	Diatas KKM
4	Vonna Rahmatillah	VR	75	96	Diatas KKM
5	Kamelia Hasanah	KH	75	96	Diatas KKM
6	Alieftha Artha Swandi	AAS	75	93	Diatas KKM
7	Rahma Sahira	RS	75	95	Diatas KKM
8	Alifya Rahmaini Adha	ARA	75	93	Diatas KKM
9	Muhammad Nadril	MN	75	96	Diatas KKM
10	M. Nabiln Tsaqib	MNT	75	94	Diatas KKM
11	Febby Yunika Anatasya	FYA	75	95	Diatas KKM
12	M. Alfaqih Ivani	MAI	75	94	Diatas KKM
13	Aqila Rasya Syahrial	ARS	75	92	Diatas KKM
14	Nadila Khaira	NK	75	94	Diatas KKM

15	M. Dzaki Zhafirna	MDZ	75	90	Diatas KKM
16	M. Irvani Syamil	MIS	75	93	Diatas KKM
17	Zaskia As Asyifa	ZAA	75	95	Diatas KKM
18	M. Rais Ikhwan	MRI	75	93	Diatas KKM
19	Farhan Sadida	FS	75	90	Diatas KKM
20	Humayrah	H	75	94	Diatas KKM
21	Zakiatur Rahmi	ZR	75	90	Diatas KKM
22	Rayfa Radithya Tursani	RRT	75	90	Diatas KKM
23	Mulya Hafizh Alghufrani	MHA	75	90	Diatas KKM
24	Hanif Maulana	HM	75	90	Diatas KKM
24	David Angga Rizky	DAR	75	90	Diatas KKM
26	Qafka Nafisa	QN	75	96	Diatas KKM
27	Cut Syadza Atka Putri	CSAP	75	96	Diatas KKM
28	T. Yazid Alfata	TYA	75	96	Diatas KKM
29	Baginda Geubri Azka	BGA	75	96	Diatas KKM
30	Muhammad Aqsa S	MAS	75	94	Diatas KKM

Sumber Data : Catatan nilai rapor wali kelas

Berdasarkan hasil tabel diatas dapat disimpulkan bahwasanya dari 30 objek sampel yang diteliti semuanya mendapatkan hasil nilai prestasi akademik yang baik, artinya mereka mendapatkan nilai prestasi akademik diatas KKM yang telah ditentukan. Dari hasil yang dipaparkan pada tabel diatas dapat disimpulkan bahwa *game online* tidak terlalu berpengaruh terhadap hasil belajar PAI pada aspek kognitif, khususnya pada prestasi nilai akademik siswa.<sup>63</sup>

Hasil wawancara dengan guru PAI juga menyebutkan bahwa prestasi nilai akademik siswa dalam mata pelajaran PAI cukup baik, dikarenakan aspek

<sup>63</sup> Dokumentasi nilai rapor siswa SMPN 1 Banda Aceh tahun 2022/2023, Semester 1.

penilaian bukan hanya dari satu aspek saja, hal ini berdasarkan hasil wawancara dengan Yusnidar, selaku guru PAI :

Kalau berbicara masalah nilai, saya agak sedikit tegas, jadi anak-anak ini takut sama saya, jadi mereka fokus pada saat belajar. Aspek penilaian PAI ini bisa dari beberapa aspek, bisa dari mengaji, sopan santun, kedisiplinan, dan lain-lain, jadi tidak hanya dilihat dari aspek terhadap materi yang diajarkan saja, sehingga jika nilai siswa kurang pada aspek materi pelajaran, bisa kita perbaiki pada aspek yang lain.<sup>64</sup>

Berdasarkan hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa aspek penilaian terhadap siswa pada mata pelajaran PAI tidak hanya terfokus pada penguasaan materi yang diajarkan, tetapi bisa dari berbagai aspek, seperti kelancaran mengaji, sikap sopan santun terhadap sesama, kedisiplinan, dan lain sebagainya, sehingga jika siswa mendapatkan nilai yang rendah pada suatu aspek bisa diperbaiki dengan beberapa aspek yang lainnya.

Jika ditinjau dari ranah afektif, hasil belajar PAI tentu dilihat dari beberapa aspek, yaitu dari watak seperti karakter dan perilaku siswa, sikap dan moral, minat, perilaku, serta emosi peserta didik.

Berdasarkan hasil angket yang telah dibagikan kepada siswa, maka dapat dilihat data sebagai berikut :

---

<sup>64</sup> Wawancara dengan YND, Guru Pendidikan Agama Islam SMPN 1 Banda Aceh pada 28 Februari 2023.



Tabel 5.0 Respon siswa terhadap pengaruh *game online* terhadap hasil belajar PAI

1. Apakah bermain <i>Game Online</i> mempengaruhi hasil belajar anda menjadi lebih buruk, khususnya pelajaran PAI?			
No	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Iya, karna bermain <i>Game Online</i> saya sering terlambat ke sekolah	3	10%
2	Iya, saya sering bolos karna bermain <i>Game Online</i>	3	10%
3	Iya, saya sering tidak fokus pada saat jam pelajaran, bahkan pada saat jam pelajaran pun saya tetap memainkan <i>Game Online</i>	-	-
4	<i>Game Online</i> tidak terlalu mempengaruhi hasil belajar saya	24	80%
<b>Total</b>		30	100%
1. Apakah <i>Game Online</i> menyebabkan akhlak dan perilaku anda menjadi lebih buruk?			
No	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Iya, saya sering mengeluarkan kata-kata kotor pada saat kalah bermain <i>Game Online</i> .	5	16,7%
2	Iya, saya sering menunda waktu sholat dan belajar karna bermain <i>Game Online</i>	1	3,3%
3	Kadang-kadang saya marah dan mengeluarkan kata-kata kotor ketika diganggu saat bermain <i>Game Online</i>	6	20%
4	<i>Game Online</i> tidak begitu berpengaruh terhadap akhlak dan perilaku saya.	18	60%
<b>Total</b>		30	100%

Sumber Data : Hasil angket penelitian



Berdasarkan data pada tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwasanya dari 30 siswa yang diteliti 80% atau 24 siswa menyatakan bahwa *game online* tidak terlalu mempengaruhi hasil belajar mereka, termasuk mata pelajaran PAI, dan 10% atau 3 siswa menyatakan bahwa mereka sering bolos sekolah karna *game online*, sementara 10% atau 3 siswa lainnya menyatakan bahwa mereka sering terlambat ke sekolah karena *game online*.<sup>65</sup>

Dari pernyataan siswa di atas dapat disimpulkan bahwasanya dari 30 siswa yang diteliti 20% diantaranya menyatakan bahwa *game online* berpengaruh terhadap proses pembelajaran, dengan terganggunya proses pembelajaran maka tentunya hal ini akan berdampak pada hasil belajar PAI. Hal ini bisa dilihat terhadap perilaku dan akhlak dari 30 siswa yang diteliti, berdasarkan hasil angket seperti yang dicantumkan pada tabel 5.0 di atas dapat disimpulkan bahwasanya dari 30 siswa yang diteliti 60% diantaranya menyatakan bahwa *game online* tidak begitu berpengaruh terhadap akhlak dan perilaku mereka, sedangkan 20% lainnya menyatakan bahwa mereka kadang-kadang mengeluarkan kata-kata kotor apabila mereka diganggu saat bermain *game online*, sementara 16,7% lainnya menyatakan bahwa mereka mengeluarkan kata-kata kotor pada saat mereka kalah dalam bermain *game online*, dan 3,3% terakhir menyatakan bahwa mereka sering menunda waktu shalat dan belajar akibat *game online*.

Hasil observasi dan dokumentasi yang penulis lakukan di SMP Negeri 1 Banda Aceh juga menunjukkan bahwasanya beberapa siswa sering bermain *game online* dikantin sekolah pada saat jam istirahat, bahkan ada beberapa juga yang

---

<sup>65</sup> Hasil angket dari peserta didik

menggunakan *smartphone* di area taman baca sekolah. Beberapa siswa juga ada yang masih bermain *game online* pada saat jam istirahat telah selesai, sehingga menyebabkan mereka telat masuk untuk mengikuti mata pelajaran selanjutnya.<sup>66</sup>

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan guru PAI di SMP Negeri 1 Banda Aceh terkait pengaruh *game online* terhadap hasil belajar PAI juga menunjukkan ada beberapa siswa yang mengalami penurunan nilai dan perubahan sikap, perilaku, serta akhlak, namun tidak mencapai batas ke level yang lebih buruk, karena beberapa nilai dari siswa masih bisa diperbaiki. Beberapa sekolah telah mengeluarkan izin untuk siswanya membawa *smartphone* ke sekolah, tentunya hal ini didasari dengan beberapa alasan dan ketentuan yang berlaku, seperti yang dijelaskan oleh Yusnidar, selaku guru PAI :

Kalo berbicara masalah perilaku siswa kita sebagai guru selalu memantau aktivitas mereka, ada beberapa yang sering bolos, kadang telat masuk, pas dicek ternyata mereka asik duduk dikantin sambil main Hp. Alasan utama sekolah mengeluarkan izin siswa membawa *smartphone* ke sekolah adalah karena kebutuhan, apalagi sekarang zamannya serba *online*, sehingga siswa ini membutuhkan *smartphone* dalam proses belajar mengajar, kebutuhan yang paling mendasar yaitu untuk mencari bahan-bahan pembelajaran. Namun tetap diberlakukan aturan, seperti tidak boleh menggunakan ketika jam pelajaran berlangsung apabila tidak ada izin dari guru yang bersangkutan, serta tidak boleh menggunakan *smartphone* apabila tidak ada kepentingan untuk belajar, tetapi siswa ini susah kita kendalikan, jadi ada beberapa yang kedapatan menggunakan *smartphone* secara diam-diam, biasanya ketika *smartphone* berdering sehingga membuat mereka penasaran untuk mengecek *smartphone*. Ada beberapa sanksi yang diterapkan oleh sekolah mulai dari penyitaan, membuat perjanjian betanda tangan, hingga pemanggilan orang tua.<sup>67</sup>

---

<sup>66</sup> Hasil observasi di SMPN 1 Banda Aceh pada 10 Juli 2022.

<sup>67</sup> Wawancara dengan YND, Guru Pendidikan Agama Islam SMPN 1 Banda Aceh pada 28 Februari 2023.

Adapun manfaat yang dirasakan baik itu oleh siswa ataupun guru dalam proses pembelajaran yaitu memudahkan para siswa dan guru dalam memberikan materi ajar ataupun memecahkan beberapa masalah, dikarenakan ada beberapa materi yang terkadang susah dipelajari. Hal ini berdasarkan seperti hasil wawancara dengan Hayatunsakdiah, selaku guru PAI :

Karna sebagian anak-anak belajar memang menggunakan *smartphone*, memang karena dibutuhkan, ada beberapa pelajaran yang memang perlu menggunakan *smartphone* dan ada juga beberapa pelajaran yang tidak perlu menggunakan *smartphone*.<sup>68</sup>

Berdasarkan pemaparan hasil wawancara dengan guru PAI di atas, dapat disimpulkan bahwasanya, beberapa siswa sering kedatangan bolos sekolah serta telat masuk jam pelajaran, beberapa dari mereka sedang bermain *game online* baik itu dikantin ataupun dibelakang sekolah, sehingga mengakibatkan mereka tidak bisa mengikuti pelajaran dengan sempurna. Alasan sekolah memberikan izin kepada siswa untuk membawa *smartphone* kesekolah dikarenakan ada beberapa mata pelajaran yang memang membutuhkan *smartphone* dalam proses belajar mengajar, tentunya dengan beberapa ketentuan yang sudah ditetapkan oleh sekolah, seperti dilarang menggunakan *smartphone* jika tidak ada izin ataupun perintah dari guru, serta memberikan sanksi apabila kedatangan menggunakan *smartphone* secara diam-diam, sanksinya dimulai dari penyitaan *smartphone*, membuat jurnal perjanjian bertanda tangan, hingga pemanggilan orang tua.

Hasil belajar siswa dapat dilihat ketika proses belajar mengajar telah selesai, baik itu dari segi kognitif, afektif, dan psikomotorik. Aspek afektif juga menjadi

---

<sup>68</sup> Wawancara dengan HYS, Guru Pendidikan Agama Islam SMPN 1 Banda Aceh pada 28 Februari 2023.

penilaian penting dalam mata pelajaran PAI, sehingga hal ini perlu diperhatikan, banyak faktor yang menyebabkan penurunan atau perubahan sikap, perilaku, dan akhlak siswa, salah satunya yaitu *game online*, hal ini seperti yang disampaikan oleh Hayatunsakdiah, selaku guru PAI :

Perkembangan akhlak siswa selama satu semester terakhir ada yang meningkat ada juga yang menurun, menurut situasi pergaulan anak-anak, kadangkala anak-anak ini adem, berarti akhlaknya setelah kita nasehati semakin baik, ada juga anak-anak setelah dinasehati mereka berubah, ada juga bahkan yang tidak berubah sama sekali, baik itu karena media sosial, pergaulan, dan *game online*.<sup>69</sup>

Penilaian dari segi sikap dan akhlak, beberapa siswa ada yang meningkat ada juga yang menurun, hal ini tentunya juga disebabkan oleh banyak hal, khususnya *game online*, seperti yang disampaikan oleh Hayatunsakdiah, selaku guru PAI :

Terkait masalah penilaian dari segi afektif khususnya pelajaran PAI, ada yang meningkat ada yang menurun, karena kalau pelajaran Agama banyak yang harus kita nilai, dari segi akhlaknya, sikap dengan teman dan guru, kemudian juga kesehariannya. Ada juga salah satu dari beberapa siswa yang lalai, dan ada juga yang mengeluarkan kata-kata kotor ketika bermain *game online*, sehingga hal ini berdampak pada nilai mereka.<sup>70</sup>

Berdasarkan pemaparan hasil wawancara di atas, dapat disimpulkan bahwasanya *game online* juga berdampak atau berpengaruh terhadap hasil belajar PAI khususnya pada aspek afektif, dampak yang paling signifikan yaitu terhadap sikap, perilaku, dan akhlak siswa, karena dengan bermain *game online* mengakibatkan mereka lalai terhadap segala hal termasuk kewajiban mereka

<sup>69</sup> Wawancara dengan HYS, Guru Pendidikan Agama Islam SMPN 1 Banda Aceh pada 28 Februari 2023.

<sup>70</sup> Wawancara dengan HYS, Guru Pendidikan Agama Islam SMPN 1 Banda Aceh pada 28 Februari 2023.

sebagai pelajar, selain itu akibat bermain *game online* juga menyebabkan siswa sering bolos, terlambat masuk kelas, dan mengeluarkan kata-kata kotor.

Ditinjau dari ranah psikomotorik ada beberapa aspek yang harus dinilai, antara lain yaitu aktivitas fisik, keterampilan serta kemampuan siswa dalam mempraktikkan materi yang telah diajarkan dalam kehidupan sehari-hari. Pelajaran PAI tentunya mengajarkan materi yang berkaitan dengan Agama Islam, oleh karena itu penilaian hasil belajar PAI pada ranah psikomotorik juga terkait dengan penerapan praktik-praktik keagamaan, seperti shalat lima waktu, puasa, mengaji, dan lain sebagainya.

Berdasarkan hasil angket yang telah dibagikan kepada siswa, maka dapat dilihat data sebagai berikut :

Tabel 5.1 Hasil angket terkait hasil belajar PAI

No	Alternatif Jawaban	Frekuensi
1	Saya tidak pernah shalat 5 waktu	-
2	Iya, Saya masih sering bolong-bolong shalat 5 waktu	15
3	Iya, Saya hanya shalat ketika dirumah saja	10
4	Tidak, Saya jarang meninggalkan shalat 5 waktu	5
5	Tidak, Saya selalu berpuasa penuh saat bulan Ramadhan	6
6	Iya, Saya masih belum bisa puasa sebulan penuh pada saat bulan Ramadhan	14
7	Iya, Kadang-kadang saya sering berbuka diam-diam pada saat berpuasa	3
8	Tidak, Saya masih berusaha untuk berpuasa penuh	7
9	Tidak, Saya masih dalam proses belajar Al-Quran	20
10	Iya saya bisa, namun tajwid belum sempurna	2
11	Saya tidak pernah mengaji Al-Quran	-
12	Iya, Saya jarang mengaji Al-Quran	8



Berdasarkan hasil angket pada tabel diatas, maka dapat disimpulkan bahwasanya 15 dari 30 siswa yang diteliti masih sering bolong-bolong atau meninggalkan shalat 5 waktu akibat *game online*, sementara 10 siswa diantaranya menyatakan bahwa mereka hanya melaksanakan shalat ketika dirumah saja, dan 5 siswa diantaranya menyatakan bahwa mereka jarang meninggalkan shalat 5 waktu. Terkait praktik ibadah puasa, 6 dari 30 siswa yang diteliti menyatakan bahwa mereka selalu berpuasa penuh pada bulan Ramadhan, sementara 14 siswa lainnya menyatakan bahwa mereka masih belum bisa untuk berpuasa sebulan penuh pada saat bulan Ramadhan, dan 3 siswa diantaranya menyatakan bahwa mereka sering berbuka diam-diam pada saat berpuasa, dan 7 siswa lainnya menyatakan bahwa mereka masih berusaha untuk berpuasa sebulan penuh pada saat bulan Ramadhan. Dibidang praktik ibadah mengaji Al-Quran 20 dari 30 siswa yang diteliti menyatkan bahwa mereka masih dalam proses belajar, sementara 2 lainnya menyatakan bahwa mereka bisa mengaji Al-Quran, namun tajwid belum sempurna, dan 8 diantaranya meyatakan bahwa mereka masih jarang mengaji atau membaca Al-Quran akibat bermain *game online*.<sup>71</sup>

Hasil observasi yang penulis lakukan di SMP Negeri 1 Banda Aceh juga menunjukkan bahwasanya beberapa siswa masih asik bermain pada saat waktu shalat dhuhur dan ashar telah tiba, beberapa dari mereka ada yang dikantin, di dalam kelas, di lapangan olahraga, serta diluar lingkungan sekolah. Beberapa dari mereka sedang bermain *game online* di kantin dan dibelakang sekolah. Peraturan sekolah mewajibkan bagi siswa untuk melaksanakan shalat dhuhur dan ashar di

---

<sup>71</sup> Hasil angket dari peserta didik



sekolah, dikarenakan sekolah memiliki beberapa program khusus diluar jam pelajaran, siswa bergiliran antar kelas setiap harinya untuk mengikuti program sekolah hingga sore hari. Adapun program yang diterapkan oleh sekolah yaitu, tahsin Al-Quran, Kaligrafi, dan Pengajian.<sup>72</sup>

Hasil wawancara dengan guru PAI juga menunjukkan beberapa siswa masih ada yang sering meninggalkan shalat pada saat disekolah, hal ini seperti yang disampaikan oleh Yusnidar, selaku guru PAI :

Sekolah memang menerapkan kewajiban bagi seluruh siswa untuk melaksanakan shalat dhuhur disekolah, memang ada beberapa siswa yang nakal, mereka tidak melaksanakan shalat, tapi itu hanya beberapa saja, karna sekolah mempunyai mushalla yang luas, jadi tidak ada alasan untuk mereka tidak shalat.<sup>73</sup>

Berdasarkan hasil penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwasanya *game online* dapat mempengaruhi hasil belajar PAI khususnya pada aspek psikomotorik. Dampak yang paling signifikan yaitu pada penerapan ibadah shalat lima waktu dan puasa pada bulan Ramadhan. Akibat bermain *game online* sehingga mengakibatkan mereka lalai untuk melaksanakan kewajiban, baik itu kewajiban shalat ataupun kewajiban berpuasa.

### **C. Upaya dalam Mengatasi Pengaruh *Game Online* di SMP Negeri 1 Banda Aceh**

Pada zaman saat ini penggunaan *game online* dikalangan para remaja khususnya siswa yang masih sekolah menengah pertama sudah menjadi hal yang lumrah, artinya penggunaan *game online* sudah merupakan hal yang biasa bagi

<sup>72</sup> Hasil observasi di SMPN 1 Banda Aceh pada 10 Juli 2022.

<sup>73</sup> Wawancara dengan YND, Guru Pendidikan Agama Islam SMPN 1 Banda Aceh pada 28 Februari 2023.

mereka, apalagi didukung dengan akses yang mudah sehingga sangat memudahkan mereka untuk mendapat dan bermain *game online*. Dengan hadirnya berbagai macam jenis *game online* sehingga mengakibatkan para siswa ini tanpa bosan dalam bermain *game online*, hal ini tentu akan menjadi suatu masalah bagi sebagian orang, terutama masalah dalam proses dan hasil belajar, khususnya pelajaran PAI. Maka dari itu perlu peran serta arahan dari guru, dan orang tua dalam mengatasi permasalahan ini.

### 1. Peran Guru

Guru berperan penting dalam mengatasi berbagai macam masalah siswa di sekolah, peran guru bukan hanya sebagai tenaga pengajar saja, akan tetapi ada banyak hal yang harus diperhatikan oleh seorang guru terhadap perkembangan siswa, pendidikan karakter, moralitas dan budaya siswa di sekolah, begitu juga terkait *game online* tentunya hal ini diperlukan peran guru dalam mengontrol siswa terhadap penggunaan *game online* oleh siswa. Guru tentunya diwajibkan menjadi contoh teladan serta mentor yang baik dan benar bagi setiap siswa di sekolah, hal ini guna untuk mewujudkan pendidikan karakter, sikap, perilaku, serta akhlak siswa yang sesuai dengan tuntunan syariat Islam. Masyarakat tentunya masih berharap guru-guru dapat menjadi teladan dengan cara mencerminkan nilai-nilai moral, perilaku jujur, adil, serta mematuhi kode etik yang berlaku.

Dalam wawancara peneliti dengan Yusnidar, selaku guru PAI terakait peran guru serta upaya sekolah dalam mengatasi masalah penggunaan *smartphone* dan *game online*, beliau mengemukakan :

Sekolah mengeluarkan izin untuk siswa membawa *smartphone* kesekolah karena memang dibutuhkan, namun bukan berarti siswa ini boleh menggunakan *smartphone* kapanpun mereka mau, tentunya ada beberapa aturan yang berlaku dalam penggunaan *smartphone* oleh siswa dalam lingkungan sekolah, seperti tidak boleh menggunakan ketika jam pelajaran berlangsung, ketika ada agenda atau event-event penting di sekolah, intinya jika tidak ada kepentingan untuk belajar maka siswa dilarang menggunakan *smartphone* dalam lingkungan sekolah, kecuali atas izin dari guru yang bersangkutan. Jika kedatangan siswa menggunakan *smartphone* di luar ketentuan yang berlaku maka sanksi yang paling dasar yaitu ditegur dan *smartphone* disita untuk sementara waktu, jika kedatangan lagi maka siswa diwajibkan untuk membuat jurnal perjanjian dengan bertanda tangan, hal ini untuk membuat suatu komitmen terhadap siswa yang melanggar, jika dirasa belum mencukupi dengan saksi di atas maka siswa yang melanggar akan dipanggil orang tuanya untuk pembinaan lebih lanjut. Namun ada beberapa dari guru sudah mengajukan kepada Kepala Sekolah supaya siswa ini tidak diberikan izin membawa *smartphone* kesekolah, karena mengingat fungsi serta kebutuhan yang bisa diminialisir dengan adanya *smartphone* guru pengajar.<sup>74</sup>

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan guru PAI di atas maka dapat disimpulkan bahwa izin penggunaan *smartphone* dalam lingkungan sekolah atas dasar kebutuhan belajar dan harus atas instruksi serta arahan dari guru pengajar. Hal ini berlaku ketika siswa berada dalam lingkungan sekolah atau masih dalam waktunya jam sekolah, jika siswa kedatangan secara diam-diam menggunakan *smartphone* di luar ketentuan yang berlaku maka sekolah akan memberikan sanksi tegas terhadap siswa yang melanggar, mulai dari teguran dan penyitaan *smartphone*, membuat jurnal perjanjian, hingga pemanggilan orang tua untuk pembinaan lebih lanjut. Jika memang nantinya dirasakan bahwa *smartphone* tidak terlalu dibutuhkan oleh siswa di sekolah, maka sekolah akan mencabut kembali izin membawa *smartphone* terhadap siswa SMP Negeri 1 Banda Aceh.

---

<sup>74</sup> Wawancara dengan YND, Guru Pendidikan Agama Islam SMPN 1 Banda Aceh pada 28 Februari 2023.

## 2. Peran Orang Tua

Orang tua adalah guru pertama terhadap anak-anaknya dirumah, maka oleh sebab itu tentu sangat diperlukan peran orang tua dalam mengontrol anak-anaknya terhadap penggunaan *smartphone* dan *game online*. Peran orang tua sangat berpengaruh terhadap kondisi pribadi siswa dalam menghadapi perkembangan zaman pada saat ini.

Dalam wawancara penulis dengan Nurjani, S.Pd, selaku Kepala Sekolah SMP Negeru 1 Banda Aceh terkait peran orang tua dalam mengontrol siswa terhadap penggunaan *smartphone* dan *game online*.

Pihak sekolah selalu memberikan peringatan dan arahan kepada orang tua ataupun wali murid untuk menasehati dan mengontrol terkait penggunaan *smartphone* dan *game online* oleh siswa ketika berada di luar jam sekolah, karena pihak sekolah tidak bisa 24 jam mengontrol aktivitas siswa, dan setiap ada pertemuan dengan wali murid pihak sekolah selalu memberikan arahan kepada para orang tua agar membatasi waktu penggunaan *smartphone* dan *game online*, supaya bisa mengimbangi antara penggunaan *smartphone* dan waktu belajar.<sup>75</sup>

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan Kepala Sekolah di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pihak sekolah selalu memperingati para wali murid supaya mengontrol, memberikan bimbingan serta arahan terhadap waktu penggunaan *smartphone* dan bermain *game online* di luar jam sekolah, hal ini dikarenakan pihak sekolah tidak bisa 24 jam mengontrol aktivitas siswa, selain itu orang tua juga merupakan guru pertama terhadap anak-anaknya, tentu para orang tua memiliki peran yang sangat penting dalam proses pendidikan anaknya.

---

<sup>75</sup> Wawancara dengan NJ, Kepala Sekolah SMPN 1 Banda Aceh pada 1 Maret 2023

#### D. Pembahasan

Setelah melakukan penjabaran terhadap temuan penelitian diatas berdasarkan hasil wawancara dan angket yang dibagikan kepada 30 objek sampel, selanjutnya peneliti akan menganalisis hasil dari temuan tersebut guna untuk menjawab rumusan masalah yang telah penulis buat serta untuk mengetahui Pengaruh *Game Online* Terhadap Hasil Belajar PAI di SMP Negeri 1 Banda Aceh. Adapun pembahasan temuan penelitian adalah sebagai berikut :

##### 1. Waktu Bermain *Game Online*

Waktu merupakan hal yang sangat berharga dalam kehidupan seseorang khususnya para pelajar, para pelajar dituntut untuk menggunakan waktu dengan sebaik mungkin untuk kegiatan belajar, sehingga dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan, dengan adanya *game online* tentu waktu belajar para siswa ini menjadi berkurang karena digunakan untuk bermain *game*. Adapun berdasarkan temuan penelitian dari hasil wawancara dan angket yang telah penulis bagikan kepada objek sampel dapat dijelaskan sebagai berikut :

Hasil wawancara dengan guru PAI menyebutkan bahwasanya beberapa siswa sering menggunakan *smartphone* secara diam-diam di luar ketentuan yang telah ditetapkan oleh sekolah, kebanyakan dari mereka adalah bermain *game online*, adapun waktu yang dihabiskan secara keseluruhan untuk bermain *game online* berdasarkan hasil angket yang telah dibagikan antara 1-2 jam perhari hingga 3-5 perharinya, dari 30 objek sampel yang diteliti 76,7% diantaranya menghabiskan waktu 1-2 jam perhari untuk bermain *game online*, dan 23,3% sisanya menghabiskan waktu 3-5 jam perhari untuk bermain *game online*.



## 2. Dampak Bermain *Game Online*

Pada dasarnya *game online* diciptakan sebagai media hiburan bagi para penggunanya, akan tetapi tentu saja ada dampak yang ditimbulkan akibat *game online* tersebut, baik itu dampak positif maupun negatif. Berdasarkan hasil angket yang telah peneliti bagikan dapat dideskripsikan sebagai berikut :

### a. Dampak Positif

Dari 30 objek sampel yang diteliti 10% diantaranya menyatakan bahwa mereka dapat menghasilkan uang dengan bermain *game online*, 10% lainnya juga menyatakan bahwa mereka dapat melatih dan menjadi lebih fasih berbahasa Inggris karena bermain *game online*, sementara 50% diantaranya menyatakan bahwa mereka menjadi lebih terhibur dan menghilangkan stres dengan bermain *game online*, sedangkan 30% lainnya menyatakan bahwa mereka tidak merasakan adanya efek positif dari *game online*.

### b. Dampak Negatif

Dari 30 objek sampel yang diteliti 10% diantaranya menyatakan bahwa mereka merasa ketagihan dan harus bermain secara terus menerus, 13,3% lainnya menyatakan bahwa *game online* menyebabkan waktu tidur mereka berkurang dan sering begadang, dan 10% lainnya menyatakan bahwa mereka sering meninggalkan kewajiban karena bermain *game online*, sementara 16,7% lainnya menyatakan bahwa mereka sering mengeluarkan kata-kata kotor pada saat bermain *game online*, dan 13,3% lainnya menyatakan bahwa mereka merasa kebugaran tubuh dan kesehatan mereka menurun karena bermain *game online*,



sedangkan 3,3% lainnya menyatakan bahwa akibat bermain *game online* mereka sering mengabaikan perintah orang tua serta hubungan sosial mereka terganggu.

### 3. Jenis *Game Online*

Berbagai macam dan jenis *game online* sekarang telah tersedia di internet serta dapat diakses dengan sangat mudah, sehingga beberapa orang memainkan beberapa macam permainan, dengan begitu tidak akan membuat mereka bosan dalam bermain *game online*. Berdasarkan hasil angket yang telah dibagikan kepada 30 objek sampel dapat dideskripsikan sebagai berikut :

Dari 30 objek sampe yang diteliti 10% diantaranya menyatakan bahwa mereka bermain beberapa *game online* seperti *Mobile Legend*, *Efootball 2023*, *PUBG Mobile*, *Free Fire*, dan lain sebagainya, 53,3% lainnya menyatakan bahwa mereka hanya bermain permainan *Mobile Legend* saja, sementara 6,7% lainnya menyatakan bahwa mereka hanya bermain permainan *PUBG Mobile* saja, dan 6,7% sisanya menyatakan bahwa mereka hanya bermain permainan *Free Fire* saja.

### 4. Hasil Belajar PAI Akibat *Game Online*

Tolak ukur hasil belajar PAI dapat di lihat ketika siswa telah menyelesaikan berbagai macam proses belajar mengajar selama berada dalam ruang lingkup sekolah, hasil belajar khususnya pelajaran PAI ditinjau dari beberapa aspek, yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar PAI dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain faktor keluarga, ekonomi, hingga lingkungan bermain, namun pada saat ini berbagai macam faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar PAI, salah satunya seperti masalah yang sedang kita bahas dalam

penelitian ini yaitu *game online*. Ini merupakan suatu tantangan khususnya bagi guru sebagai pengajar bagaimana terkait hasil belajar PAI siswa di sekolah ketika mereka dihadapi dengan *game online* dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil angket, observasi, dokumentasi dan wawancara dengan guru PAI dapat dideskripsikan sebagai berikut :

Ditinjau dari ranah kognitif, *game online* tidak berpengaruh terhadap hasil belajar PAI, hal ini dikarenakan dari 30 siswa yang diteliti memiliki nilai rata-rata diatas KKM yang telah ditentukan. Hasil belajar PAI tidak hanya dilihat pada aspek kognitif yang meliputi pengetahuan, pemahaman, serta penguasaan materi saja, namun ada beberapa aspek yang akan dinilai, yaitu aspek afektif dan psikomotorik, dimana kedua aspek tersebut lebih berfokus pada penerapan materi yang telah dikuasai dalam kehidupan sehari-hari.

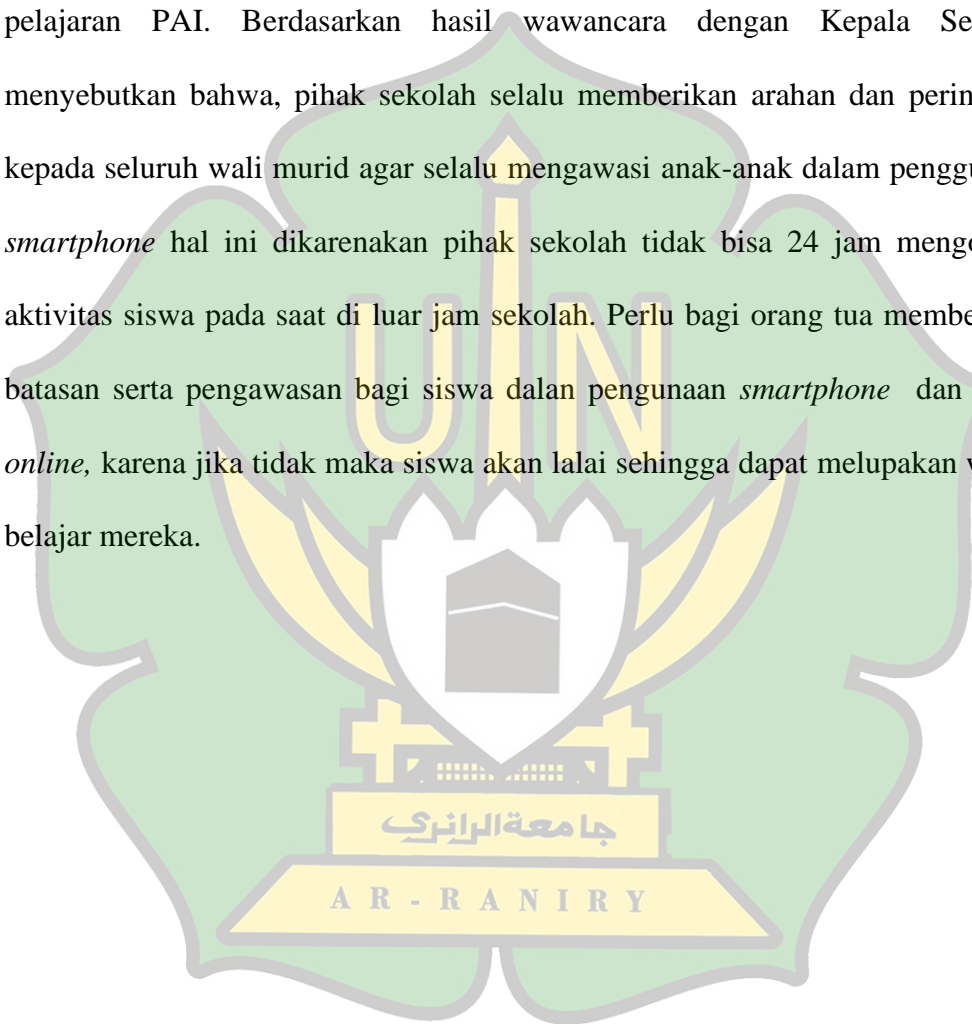
Ditinjau dari ranah afektif *game online* dapat mempengaruhi hasil belajar PAI, hal ini berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan, 20% dari 30 siswa yang diteliti menyatakan bahwa mereka sering terlambat masuk dan sering bolos akibat *game online*, 36,7% lainnya menyatakan bahwa mereka sering mengeluarkan kata-kata kotor dan kasar akibat bermain *game online*, dan 3,3% diantaranya menyatakan bahwa mereka sering meninggalkan dan menunda kewajiban mereka sebagai pelajar. Ditinjau dari ranah psikomotorik *game online* juga dapat mempengaruhi hasil belajar PAI, hal ini dikarenakan akibat bermain *game online* 15 dari 30 siswa yang diteliti masih sering meninggalkan shalat 5 waktu, 9 dari 30 siswa sering tidak berpuasa, serta 8 dari 30 sering tidak mengaji Al-Quran.

Hasil wawancara dengan beberapa guru PAI juga menyebutkan bahwasanya ada beberapa siswa yang mengalami penurunan nilai dalam mata pelajaran PAI, namun ada berbagai macam aspek yang dinilai dalam mata pelajaran PAI, seperti mengaji, moral, akhlak dalam kehidupan sehari-hari, sikap terhadap sesama siswa dan guru, hingga penilaian pada penguasaan materi yang telah diajarkan, sehingga jika siswa mengalami penurunan nilai pada suatu aspek dapat diperbaiki dengan beberapa aspek yang lainnya.

#### 5. Upaya Sekolah dalam Mengatasi Pengaruh *Game Online* Terhadap Hasil Belajar PAI

Sudah menjadi kewajiban guru ataupun sekolah dalam mengontrol atau mengatasi berbagai macam permasalahan yang terjadi di sekolah, khususnya permasalahan *game online* dalam lingkungan maupun di luar sekolah, akan tetapi guru tidak bisa 24 jam mengontrol aktivitas siswa pada saat di luar jam sekolah, tentunya hal ini dibutuhkan peran orang tua dalam mengontrol anak-anak mereka. Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa guru PAI menyebutkan bahwa, peran guru dalam lingkungan sekolah tentunya mengontrol serta mengawasi aktivitas siswa dalam penggunaan *smartphone*, apabila siswa melanggar di luar batas yang telah ditentukan, maka pihak sekolah akan memberikan sanksi terhadap siswa tersebut, sanksinya dimulai dari teguran sebagai peringatan, penyitaan *smartphone*, membuat jurnal perjanjian, hingga pemanggilan orang tua. Terlepas dari itu semua pihak sekolah juga memberikan pembinaan terhadap siswa-siswa yang melanggar.

Selain guru orang tua juga berperan penting dalam mengatasi masalah ini, keluarga merupakan faktor penting dalam meningkatkan proses belajar siswa, orang tua tentu harus ikut berpartisipasi dalam mengontrol aktivitas siswa dalam penggunaan *smartphone* guna untuk meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pelajaran PAI. Berdasarkan hasil wawancara dengan Kepala Sekolah menyebutkan bahwa, pihak sekolah selalu memberikan arahan dan peringatan kepada seluruh wali murid agar selalu mengawasi anak-anak dalam penggunaan *smartphone* hal ini dikarenakan pihak sekolah tidak bisa 24 jam mengontrol aktivitas siswa pada saat di luar jam sekolah. Perlu bagi orang tua memberikan batasan serta pengawasan bagi siswa dalam penggunaan *smartphone* dan *game online*, karena jika tidak maka siswa akan lalai sehingga dapat melupakan waktu belajar mereka.



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah penulis lakukan di SMP Negeri 1 Banda Aceh serta uraian bab-bab sebelumnya maka penulis dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Hasil belajar ditinjau dari beberapa aspek, yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Jika ditinjau dari aspek kognitif *game online* tidak berpengaruh terhadap hasil belajar PAI, hal ini dikarenakan dari 30 siswa yang diteliti memiliki nilai rata-rata diatas KKM yang telah ditentukan. Jika ditinjau dari aspek afektif *game online* dapat mempengaruhi hasil belajar PAI, hal ini dikarenakan 20% dari 30 siswa yang diteliti menyatakan bahwa mereka sering terlambat masuk dan sering bolos sekolah akibat *game online*, 36,7% lainnya menyatakan bahwa mereka sering mengeluarkan kata-kata kotor dan kasar akibat bermain *game online*, dan 3,3% diantaranya menyatakan bahwa mereka sering meninggalkan dan menunda kewajiban mereka sebagai pelajar, baik itu kewajiban beribadah maupun kewajiban belajar. Ditinjau dari ranah psikomotorik *game online* juga dapat mempengaruhi hasil belajar PAI, hal ini dikarenakan akibat bermain *game online* 15 dari 30 siswa yang diteliti masih sering meninggalkan shalat 5 waktu, 9 dari 30 siswa sering tidak berpuasa, serta 8 dari 30 sering tidak mengaji Al-Quran.
2. Upaya yang dilakukan pihak sekolah dalam mengatasi pengaruh *game online* terhadap hasil belajar PAI antara lain melakukan pembinaan terhadap

siswa yang melanggar serta mengalami penurunan nilai. Sekolah menerapkan beberapa ketentuan terkait penggunaan *smartphone* bagi siswa dalam lingkungan sekolah, jika siswa kedapatan melakukan pelanggaran maka akan dikenakan sanksi yang telah ditentukan.

## B. Saran

Tanpa mengurangi rasa hormat kepada pihak manapun terutama kepada guru, staf, dan kepala sekolah SMPN 1 Banda Aceh penulis memberikan saran sebagai berikut :

1. Bagi pihak sekolah SMPN 1 Banda Aceh diharapkan dapat memberi perhatian dan binaan yang lebih serius serta dapat memperketat peraturan terhadap ketentuan penggunaan *smartphone* dan *game online* di lingkungan sekolah.
2. Kepada para guru diharapkan agar lebih intens terhadap siswa terkait penggunaan *game online* dikalangan para siswa SMPN 1 Banda Aceh.
3. Kepada para siswa SMPN 1 Banda Aceh diharapkan agar lebih bertanggung jawab terhadap kewajiban yang telah dibebankan, serta dapat lebih bijak dan selektif dalam memilih waktu untuk bermain *game online* dan waktu belajar.



## DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Al-Quran dan terjemah. Cetakan-2. (Semarang: PT. Karya Toha Putra. 2011).
- Agus Hermawan. (2009). *Hiburan Dunia Maya*. Bandung: Pustaka Setia.
- Albi Anggito dan Setiwan Johan. (2018). *Metode Penelitian kualitatif*. Jawa Barat: Jejak.
- Arif Kustiawan Andri, dan Andi Widhiya Bayu Utomo. (2019). *Jangan Suka Game online dan Tindakan Pencegahan*. Jawa Timur: AE Media Grafika.
- Arikunto, Suharsimi. (2009). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- C.Z Aji. (2012). *Berburu Rupiah Lewat Game online*. Jakarta: Bounabooks.
- Chenn, C. Y. & S. L. Chang. (2008). *An Exploration Of Tendency To Online Game Addiction Due To Users Liking Of Design Features*.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Fahrul Alam. (2010). *Pengertian Game online dan Sejarahnya*. Bandung: Pustaka Setia.
- Henry Samuel. (2010). *Cerdas dengan Game Panduan Praktis Bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.
- Hidayati Nurmala. (2020). "Pengaruh Kesenangan Game online terhadap akhlak Madzumah Siswa di MTs Sunan Kalijogo Kota Malang". Skripsi online. Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim.
- J. Moeleong Lexy. (2008). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Jihad Asep dan Abdul Haris. (2012). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Press.
- Kaharuddin. (2021). "Kualitatif: Ciri dan Karakter Sebagai Metodologi". *Jurnal Pendidikan*. 9(1): 1. Janari-April 2021.
- Kamsi Nurlila. (2020). "Perilaku Belajar dalam Konsep Pendidikan Islam". *Jurnal Edification*. 2(2).
- Kautsar. (2019). "Pengaruh Game online Terhadap Prestasi Akademik di MAN 3 Aceh Besar. Skripsi online. Banda Aceh: UIN Ar-Raniry.

- Komaruddin. (2001). *Perbandingan Agama*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- M, Dawang. (2005). *Desain Game*. Jakarta: e-book.
- Majid Abdul. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Margaretha. (2008). *Dampak Buruk Kecanduan Bermain Game Online*. Jakarta: Bahana.
- Maryono, B Patmi Istiana. (2008). *Teknologi informasi & komunikasi SMP kelas I*. Bogor: Yudhistira Quadra.
- Nisrinafatin. (2020). "Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa". *Jurnal Edukasi Non Formal*.
- Nugraha Frasandy Rendy. (2018). "Hubungan Kompetensi Guru PAI dengan Hasil Belajar Siswa". *Jurnal Pendidikan Islam*. 1(2).
- Nuriadin Ade, Yefi Dyan Nofia Harumike. (2021). "Sejarah Perkembangan dan Implikasi Internet pada Media Massa dan Kehidupan Masyarakat". *Jurnal SELASAR KPI*. 1.
- Pricilia Sara Manutmasa, dkk. (2019). "Pengaruh Terpaan Game Online terhadap Perilaku Belajar Siswa SDN 006 Kelurahan Selili". *Jurnal Ilmu Komunikasi*. 7(3).
- Purwanto. (2009). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Riduwan. (2006). *Metode & Teknik Penyusunan Tesis*. Bandung: Alfabeta.
- Rijal Ahmad. (2018). "Analisis Data Kualitatif". *Jurnal Alhadharah*. 17(33): 91.
- Rikky Dwi Yohanes Santoso dan Jusuf Thahjo Purnomo. (2017). "Hubungan Kecanduan Game Online terhadap Penyesuaian Sosial pada Remaja". *Jurnal Humaniora*. 4(1): 33. A N I R Y
- Sandu Siyoto dan Sodik Ali. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Sopiani Meli dan Wirdati. (2021). "Pengaruh Motivasi terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa di Sekolah Menengah Atas". *Jurnal Pendidikan Islam*. 1(4): 601.
- Sriulina Mega, dkk. (2020). "Kajian Game Online terhadap Anak di Bawah Umur di Kelurahan Bahu Kecamatan Malalayang Kota Manado". *Jurnal Holisik*. 13(1).
- Sudjana Nana dkk. (2009). *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharso dan Retno Ningsih. (2005). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Semarang: Widya Karya.
- Suprijono Agus. (2013). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pusaka Belajar.
- Surbakti Krista. (2017). "Pengaruh Game Game Online terhadap Remaja". *Jurnal Curere*. 1(1).
- Syafaat Aat. (2008). *Peranan Pendidikan Agama Islam dalam Mencegah Kenakalan Remaja (Juvenile Delinquency)*. Jakarta: Rajawali Press.
- Tim Penyusun Pusat Bahasa. (2001). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Yanti Novi. (2021). "Pengaruh Pemanfaatan Perpustakaan Sekolah dan Kinerja Guru terhadap Hasil Belajar PAI Siswa di SMPN 17 Dumai". *Jurnal WIBAWA*. 1(1).
- Yanti Sihombing Yasrida. (2021). "Upaya Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Melalui Penggunaan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Daring pada Siswa". *Jurnal Riset Tindakan Indonesia*. 6(2): 190-191.
- Yuni Septiani, dkk. (2020). "Analisis Kualitas Layanan Sistem Informasi Akademik Universitas Abdurrabi terhadap Kepuasan Pengguna menggunakan Metode Severqual".
- Yusuf Muri. (2014). *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana.
- Zebeh Aji Candra. (2012). *Berburu Rupiah Lewat Game online*. Yogyakarta: Bouna Books.

Lampiran 1. SK Pembimbing Skripsi

**SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH**  
NOMOR: B- 6942 /Uu.08/FTK/KP.07.6/11/2022

TENTANG

**PENGGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH**

**DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY**

- Menimbang : a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasyah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh, maka dipandang perlu menunjukan pembimbing skripsi yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan.
- b. bahwa saudara yang tersebut namanya dalam surat keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi.
- Mengingat : 1. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen;
3. Undang-undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Pemerintah Nomor 74 Tahun 2012 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
6. Peraturan Presiden RI Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan UIN Ar-Raniry Banda Aceh menjadi UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014 tentang Organisasi dan Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
8. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003 tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Departemen Agama RI
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011 tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
11. 86
- Memperhatikan : Keputusan Sidang / Seminar Proposal Skripsi Prodi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Tanggal 12/04/2022 08.00
- MEMUTUSKAN
- Menetapkan :  
PERTAMA : Menunjukkan Saudara:  
**Dr. Jailani, S.Ag., M.Ag** sebagai Pembimbing Pertama  
**Muhammad Rizki, S.Pd.I., M.Pd** sebagai Pembimbing Kedua
- Untuk membimbing skripsi sebagai berikut:  
Nama : Yusril  
NIM : 180201025  
Prodi : Pendidikan Agama Islam  
Judul : Analisis Pengaruh Game Online Terhadap Hasil Belajar PAI di SMPN 1 Banda Aceh
- KEDUA : Pembinaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2023, SP DIPA - 025.04-2.423925/2023 Tanggal 30 November 2022.
- KETIGA : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir Semester Ganjil Tahun Akademik 2023/2024.
- KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila di kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

Ditetapkan : Banda Aceh  
Pada Tanggal : 02 Februari 2023

An. Rektor,



Tembusan:

1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh.
2. Ketua Prodi PAI FTK UIN Ar-Raniry,
3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan.
4. Mahasiswa yang bersangkutan



## Lampiran2. Surat Permohonan Melakukan Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY  
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh  
Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-2840/Un.08/FTK.1/TL.00/02/2023  
Lamp : -  
Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,

1. Kepala Dinas Pendidikan Kota Banda Aceh
2. Kepala SMP Negeri 1 Banda Aceh

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : YUSRIL / 180201025  
Semester/Jurusan : / Pendidikan Agama Islam  
Alamat sekarang : Jl. Miruk Taman Gampoeng Tanjung Selamat, Kec. Darussalam, Kab. Aceh Besar.

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **Analisis Pengaruh Game Online terhadap Hasil Belajar PAI di SMP Negeri 1 Banda Aceh**

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 02 Februari 2023  
an. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,



Berlaku sampai : 02 Maret  
2023

Habiburrahim, M.Com., M.S., Ph.D.



## Lampiran 3. Surat Izin Penelitian Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Banda Aceh



**PEMERINTAH KOTA BANDA ACEH**  
**DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**

Jl P.Nyak Makam No. 23 GP, Kota Baru TELP/FAX. (0651) 7555136, 755513  
 E-mail: dikbud@bandaacchkota.go.id Website: dikbudk.bandaacchkota.go.id

Kode Pos: 23125

**SURAT IZIN**  
**NOMOR : 074/A4/0871**  
**TENTANG**  
**IZIN PENGUMPULAN DATA**

Dasar : Surat Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh Nomor : B-2840/Un.08/FTK.1/TL.00/02/2023 tanggal 2 Februari 2023, perihal Penelitian Ilmiah Mahasiswa.

**MEMBERI IZIN**

Kepada :  
 Nama : **Yusril.**  
 NIM : 180201025.  
 Jurusan Prodi : Pendidikan Agama Islam.  
 Untuk : Melaksanakan pengambilan data pada SMP Negeri 1 Kota Banda Aceh dalam rangka penulisan skripsi dengan judul :

**“ANALISIS PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP HASIL BELAJAR PAI DI SMP NEGERI 1 BANDA ACEH”.**

Dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Harus berkonsultasi langsung dengan Kepala Sekolah yang bersangkutan dan sepanjang tidak mengganggu proses belajar mengajar.
2. Harus mengikuti protokol kesehatan yang ketat.
3. Bagi yang bersangkutan supaya menyampaikan fotokopi hasil pengumpulan data sebanyak 1 (satu) eksemplar kepada pihak sekolah.
4. Surat ini berlaku sejak tanggal 23 Februari s.d 23 Maret 2023.
5. Diharapkan kepada yang bersangkutan agar dapat menyelesaikan pengumpulan data tepat pada waktu yang telah ditetapkan.
6. Kepala Sekolah dibenarkan mengeluarkan surat keterangan hanya untuk mahasiswa yang benar-benar telah melakukan pengumpulan data.

Demikian untuk dimaklumi dan terima kasih.

Banda Aceh, 23 Februari 2023 M  
 3 Rajab 1444 H

a.n. KEPALA DINAS PENDIDIKAN DAN  
 KEBUDAYAAN KOTA BANDA ACEH  
 KABID PENGELOMPOKAN SMP,

  
**SAVI SUSANTI, S.Pd, M.Si.**  
 NIP.19760113 200604 2 003

Tembusan :

1. Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh
2. Koordinator Pengawas Sekolah
3. Kepala SMP yang bersangkutan

Lampiran 4. Surat Balasan SMPN 1 Banda Aceh



PEMERINTAH KOTA BANDA ACEH  
 DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
**SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 1**  
 JALAN PROF. A. MAJID IBRAHIM 1 BANDA ACEH Telp. (0651) 22506  
 E-mail: smpn1bandaaceh@gmail.com Website: smpn1bandaaceh.sch.id

Kode Pos 23231

**SURAT KETERANGAN PENELITIAN**

No. 421/SMPN1/523/2023

Kepala Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 1 Kota Banda Aceh dengan ini menerangkan :

Nama : Yusril  
 NIM : 180201025  
 Prodi : Pendidikan Agama Islam

Yang tersebut namanya diatas telah melakukan penelitian sesuai dengan judul :  
 “ANALISIS PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP HASIL BELAJAR PAI DI SMP  
 NEGERI 1 BANDA ACEH” tanggal 1 Maret sesuai dengan surat izin dari Dinas Pendidikan dan  
 Kebudayaan Kota Banda Aceh No. 074/A4/0871 tanggal 23 Februari 2023.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan seperlunya.

BANDA ACEH, 7 Maret 2023

PI. KEPALA SEKOLAH MENENGAH  
 PERTAMA NEGERI 1 KOTA BANDA ACEH

Yusril, S. Pd  
 Pembina TK. 1  
 NIP 19641231 198512 2 011

## Lampiran 5. Instrumen Penelitian

**INSTRUMEN ANGKET PENELITIAN**

Nama Sekolah : SMP Negeri 1 Banda Aceh

Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam

Jumlah Pertanyaan : 16 Soal

Tujuan : Untuk mengetahui intensitas Siswa terhadap *Game Online* dan

Hasil Belajar pada Mata Pelajaran PAI Siswa SMPN 1 Banda Aceh

No.	Aspek	Indikator	No. Item	Jml Soal
1	Respon siswa SMPN 1 Banda Aceh terhadap <i>Game Online</i>	Waktu bermain <i>Game Online</i>	1, 2, 11	3
		Intensitas bermain <i>Game Online</i>	3, 4, 5, 6, 7, 9, 10,	7
		Jenis <i>Game Online</i>	8	1
2	Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI	Pengaruh <i>Game Online</i> terhadap hasil belajar	12, 13, 14, 15, 16	5
<b>Jumlah</b>			<b>16</b>	

Lampiran. 6. Angket Penelitian

**ANGKET PENELITIAN**

Nama :

Kelas/Semester :

**Petunjuk Pengisian :**

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan memilih salah satu jawaban yang tersedia, berikan tanda silang (x) pada jawaban yang tepat.

1. Apakah anda memainkan *Game Online*?
  - a. Ya, saya memainkan *Game Online*
  - b. Ya, saya memainkan *Game Online* sekitar 2-3 kali dalam seminggu
  - c. Ya, saya memainkan *Game Online* setiap hari
  - d. Tidak, saya tidak memainkan *Game Online*
2. Berapa lama anda menghabiskan waktu untuk bermain *Game Online*?
  - a. 1-2 jam perhari
  - b. 3-5 jam perhari
  - c. 4-6 jam perhari
  - d. 6-8 jam perhari
3. Apakah anda kecanduan *Game Online*?
  - a. Tidak, saya hanya bermain *Game Online* diwaktu luang saja
  - b. Iya, saya tidak bisa terlepas dari *Game Online*
  - c. Tidak, saya hanya bermain *Game Online* untuk menghilangkan penat
  - d. Iya, saya merasa tidak puas jika target dalam *Game Online* belum tercapai
4. Apakah anda merasa terikat dengan *Game Online*?
  - a. Iya, *Game Online* menyebabkan waktu tidur saya tidak teratur dan sering begadang

- b. Iya, saya sering meninggalkan kewajiban karna bermain *Game Online*
  - c. Iya, saya sering mengabaikan perintah orang tua karna bermain *Game Online*
  - d. Tidak, saya tidak merasa terikat dengan *Game Online*
5. Apakah anda terdorong untuk bermain *Game Online* secara terus menerus?
  - a. Tidak, saya bermain *Game Online* ketika ada waktu luang saja
  - b. Iya, saya merasa tidak enak jika tidak bermain *Game Online* sehari saja
  - c. Saya merasa terdorong ketika kawan mengajak bermain
  - d. Tidak, saya tidak merasa terdorong untuk bermain *Game Online*
6. Apakah anda merasa sulit untuk menjauhkan atau melepaskan diri dari *Game Online*?
  - a. Tidak, saya tidak begitu kecanduan *Game Online*
  - b. Iya, saya merasa tidak nyaman jika tidak memainkan *Game Online*
  - c. Iya, saya merasa tidak enak, karna kawan saya juga memainkan *Game Online*
  - d. Tidak, saya tidak begitu terpengaruh dengan *Game Online*
7. Apakah anda memperhatikan hubungan sosial dan kesehatan anda?
  - a. Saya tidak fokus pada *Game Online*, saya selalu memperhatikan kesehatan dan hubungan sosial saya
  - b. Tidak, saya hanya fokus memainkan *Game Online*
  - c. Hubungan sosial tidak begitu penting, saya lebih suka bermain *Game Online*
  - d. Seimbang, saya tetap memperhatikan hubungan sosial dan kesehatan saya disela-sela saya bermain *Game Online*
8. *Game Online* apa saja yang anda mainkan?
  - a. Saya memainkan beberapa *Game Online*, seperti Mobile Legend, PUBGM, Free Fire, Efootball 2023, COC, dan lain sebagainya



- b. Saya hanya bermain Game Mobile Legend saja
  - c. Saya hanya bermain Game PUBGM saja
  - d. Saya hanya bermain Game Free Fire saja
9. Apakah bermain *Game Online* memberikan dampak negatif bagi anda?
- a. Tidak, karna saya hanya bermain sekitar 2-3 kali dalam seminggu
  - b. Iya, saya merasa ketagihan dan harus bermain terus menerus
  - c. Iya, saya merasa kebugaran tubuh dan kesehatan saya menurun
  - d. Iya, karna sering bermain *Game Online* sehingga hubungan sosial saya terganggu
10. Apakah bermain *Game Online* memberikan dampak positif bagi anda?
- a. Iya, dengan bermain *Game Online* saya bisa menghasilkan uang
  - b. Iya, dengan bermain *Game Online* saya jadi lebih fasih berbahasa Inggris
  - c. Iya, dengan bermain *Game Online* saya menjadi lebih terhibur dan menghilangkan stres
  - d. Tidak, saya tidak merasakan adanya efek positif dari bermain *Game Online*
11. Apakah anda bermain *Game Online* dalam lingkungan sekolah?
- a. Iya, biasanya saya bermain *Game Online* pada saat jam istirahat di kantin sekolah
  - b. Iya, saya biasanya bermain *Game Online* di dalam kelas pada saat jam istirahat
  - c. Iya, saya bermain *Game Online* tidak mengenal tempat dan waktu, bahkan pada saat jam pelajaran berlangsung
  - d. Tidak, saya hanya bermain *Game Online* pada saat diluar sekolah
12. Apakah anda sering meninggalkan kewajiban shalat akibat bermain *game online*?
- a. Saya tidak pernah shalat 5 waktu
  - b. Iya, Saya masih sering bolong-bolong shalat 5 waktu
  - c. Iya, Saya hanya shalat ketika dirumah saja
  - d. Tidak, Saya jarang meninggalkan shalat 5 waktu

13. Apakah anda sering meninggalkan kewajiban berpuasa akibat bermain *game online*?
- Tidak, Saya selalu berpuasa penuh saat bulan Ramadhan
  - Iya, Saya masih belum bisa puasa sebulan penuh pada saat bulan Ramadhan
  - Iya, Kadang-kadang saya sering berbuka diam-diam pada saat berpuasa
  - Tidak, Saya masih berusaha untuk berpuasa penuh
14. Apakah anda bisa membaca Al-Quran dengan baik dan benar atau tidak akibat *game online*?
- Tidak, Saya masih dalam proses belajar Al-Quran
  - Iya saya bisa, namun tajwid belum sempurna
  - Saya tidak pernah mengaji Al-Quran
  - Iya, Saya jarang mengaji Al-Quran
15. Apakah bermain *Game Online* mempengaruhi hasil belajar anda menjadi lebih buruk, khususnya pelajaran PAI?
- Iya, karna bermain *Game Online* saya sering terlambat ke sekolah
  - Iya, saya sering bolos karna bermain *Game Online*
  - Iya, saya sering tidak fokus pada saat jam pelajaran, bahkan pada saat jam pelajaran pun saya tetap memainkan *Game Online*
  - Game Online* tidak terlalu mempengaruhi hasil belajar saya
16. Apakah *Game Online* menyebabkan akhlak dan perilaku anda menjadi lebih buruk?
- Iya, saya sering mengeluarkan kata-kata kotor pada saat kalah bermain *Game Online*
  - Iya, saya sering menunda waktu sholat dan belajar karna bermain *Game Online*
  - Kadang-kadang saya marah dan mengeluarkan kata-kata kotor ketika diganggu saat bermain *Game Online*
  - Game Online* tidak begitu berpengaruh terhadap akhlak dan perilaku say

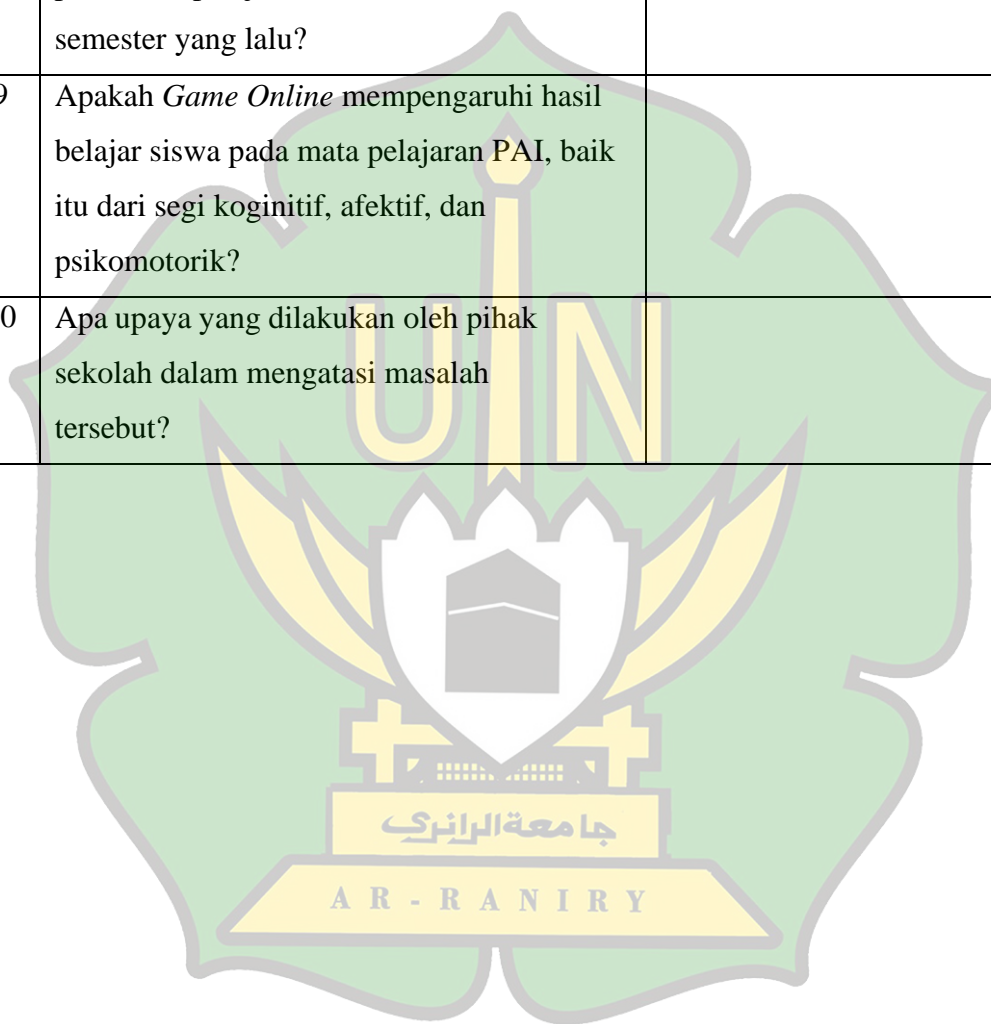
## Lampiran 7. Lembar Pedoman Wawancara

**LEMBAR PEDOMAN WAWANCARA GURU PAI**

Nama Sekolah : SMP Negeri 1 Banda Aceh  
 Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam  
 Jumlah Pertanyaan : 10 Pertanyaan  
 Tujuan : Untuk mengetahui upaya yang dilakukan pihak sekolah dalam mengatasi Pengaruh *Game Online* terhadap hasil belajar PAI di SMPN 1 Banda Aceh.

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah siswa diizinkan membawa smartphone ke sekolah?	
2	Apakah siswa memiliki waktu tertentu untuk menggunakan smartphone dalam lingkungan sekolah?	
3	Apakah siswa pernah menggunakan smartphone secara diam-diam diluar batas waktu yang telah ditentukan?	
4	Apa alasan sekolah mengizinkan siswa untuk membawa smartphone ke sekolah?	
5	Apakah siswa bermain <i>Game Online</i> dalam lingkungan sekolah?	
6	Apakah siswa bermain <i>Game Online</i> ketika jam pelajaran PAI sedang berlangsung?	

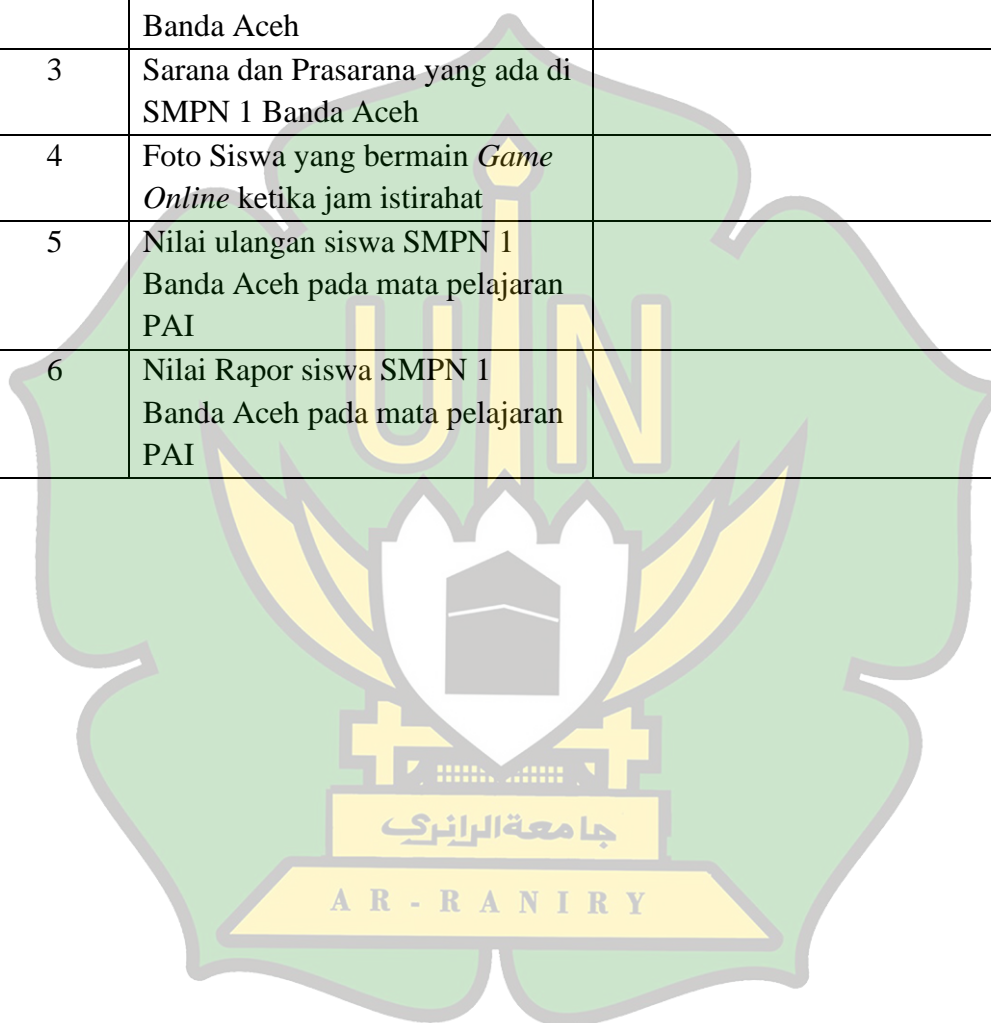
7	Bagaimana perkembangan akhlak dan moralitas siswa selama satu semester yang lalu?	
8	Bagaimana perkembangan nilai siswa pada mata pelajaran PAI selama satu semester yang lalu?	
9	Apakah <i>Game Online</i> mempengaruhi hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI, baik itu dari segi kognitif, afektif, dan psikomotorik?	
10	Apa upaya yang dilakukan oleh pihak sekolah dalam mengatasi masalah tersebut?	



## Lampiran 8. Lembar Pedoman Dokumentasi

**LEMBAR PEDOMAN DOKUMENTASI**

<b>No.</b>	<b>Dokumen yang Dibutuhkan</b>	<b>Keterangan</b>
1	Profil SMPN 1 Banda Aceh	
2	Data Dewan Guru di SMPN 1 Banda Aceh	
3	Sarana dan Prasarana yang ada di SMPN 1 Banda Aceh	
4	Foto Siswa yang bermain <i>Game Online</i> ketika jam istirahat	
5	Nilai ulangan siswa SMPN 1 Banda Aceh pada mata pelajaran PAI	
6	Nilai Rapor siswa SMPN 1 Banda Aceh pada mata pelajaran PAI	





*Lampiran 9. Dokumentasi Penelitian*



Gambar 1. Wawancara dengan informan



Gambar 2. Wawancara dengan Informan



Gambar 3. Siswa sedang bermain game online

SMP NEGERI 1 BANDA ACEH  
LEGER NILAI SISWA KELAS VIII-3  
TAHUN PELAJARAN : 2022 / 2023, SEMESTER : 1

NO	NIS	NAMA	NILAI RAPOR / MATA PELAJARAN										KETIDAKHADIRAN			RANGKING	
			IPA	MTK	Pelajaran	B. Indo	PKn	Senbud	IPS	PKn	IPA	Rata-Rata	S	A	A		
1	23459	Moula Shaki	96	93	55	96	98	97	96	94	93	94	94.30	0	0	0	1
2	23491	Gafka Nafisa	96	93	85	97	98	97	89	93	94	93	94.30	0	0	0	2
3	23283	ABSYAD FATAN	95	91	90	96	98	96	91	93	93	96	93.90	2	7	1	3
4	23542	EUT SYODIA ARIKA PUTRI	96	91	93	96	98	96	90	92	93	92	93.70	3	1	1	4
5	23332	Vannia Rahmawati	96	98	93	96	98	97	89	93	93	93	93.00	0	0	0	5
6	23905	Retto Indah Sari	96	90	95	96	98	93	85	93	90	92	92.60	0	0	0	6
7	23532	SYIRA SALSABILA	96	90	93	94	95	97	85	93	90	93	90.60	0	0	0	7
8	23940	T. NAZIQ ALFATA	96	91	88	95	98	96	86	89	89	90	92.50	2	0	0	8
9	23446	BAGINDA GELBRI AZKA	96	89	90	94	97	97	85	93	91	92	91.90	0	0	0	9
10	23447	Kamella Hasanah	96	87	95	95	92	95	83	93	88	88	93.40	1	0	0	10
11	23989	ALIEFTHA ARIKA SWANDI	93	87	89	93	95	94	84	94	94	85	90.70	0	1	0	11
12	23383	Rahma Sahira	95	88	93	94	94	94	85	93	87	84	90.70	1	0	0	12
13	23439	ZHA FIRAH RIHA MUBARAQ	96	85	88	94	93	92	85	85	85	86	90.30	1	0	2	13
14	23503	ALIFYA RAHMAINI ADHA	93	89	92	91	92	91	86	92	91	87	92.20	1	2	1	14
15	23483	MUHAMMAD NADIRIL	96	90	83	93	92	95	85	93	87	90	90.10	0	0	0	15
16	23599	NI ZAKY WIRASAKTI PRASETIO	93	88	92	92	92	88	85	93	89	87	89.90	0	0	1	16
17	23300	MUHAMMAD NABIL TSAGIB	94	88	89	93	90	90	85	92	92	85	89.80	1	1	0	17
18	23452	FEBBY YULNIKA ANATASYA	93	87	90	89	90	93	83	93	85	84	89.30	2	0	0	18
19	23989	Muhammad Alfariz Iwani	94	84	88	90	90	94	85	84	84	83	88.90	0	0	0	19
20	23281	AQILA RASVA SYAHRIL	92	80	88	93	93	91	84	93	87	84	84.50	1	0	0	20
21	23428	Nadial Kharis	94	80	84	93	93	93	84	93	88	82	88.40	0	1	0	21
22	23483	MUHAMMAD DQARV ZHAFIRNA	90	89	85	93	90	87	82	92	88	85	88.10	0	0	1	22
23	23356	MUHAMMAD AZMA'S	94	83	85	87	90	91	83	93	88	83	87.70	0	0	0	23
24	23520	Muhammad Ifanti Syarif	93	88	87	89	92	93	83	92	86	83	87.70	0	0	0	24
25	23502	Zaskia As Syifa	95	83	85	93	90	94	83	95	86	83	87.70	1	0	1	25
26	23426	MUHAMMAD RAIS IKHWAN	93	85	85	87	89	88	83	91	89	84	87.40	4	0	2	26
27	23318	Farhan Sadida	90	89	88	90	80	89	83	93	89	82	86.70	1	0	0	27
28	23292	Humayrah	94	79	88	93	85	88	79	93	85	83	86.70	0	0	1	28
29	23407	Zakatur Rahmi	90	82	82	93	89	86	79	92	86	82	86.10	0	0	0	29
30	23564	RAYYA RADITHA TURSANI	90	77	85	90	80	89	80	93	86	83	84.90	1	1	1	30
31	23363	MULYA HAFIDH ALGHUFRAN	90	81	78	86	93	84	70	93	86	83	84.40	2	1	1	31
32	23549	M.ASHRAF ALUMTIAZIN	90	85	80	86	90	83	75	90	86	80	84.30	1	0	0	32
33	23453	Hanif Maulana	90	78	78	90	90	87	75	93	89	82	83.70	2	4	1	33
34	23413	David Angga Rizky	90	78	78	88	80	83	70	90	83	80	82.00	0	0	5	34

Gambar 4. Nilai rapor siswa

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS

Nama Lengkap : Yusril  
 NIM : 180201025  
 Perguruan Tinggi : Univeritas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh  
 Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Agama Islam  
 Tempat/Tanggal Lahir : Gaseu/18 September 2000

Jenis Kelamin : Laki-laki  
 Alamat : Dusun Kuta Makmur, Desa Gaseu, Kec. Sungai  
 Mas, Kab. Aceh Barat  
 Email : imyusril52@gmail.com  
 Hp : 0823-1509-4574

### Riwayat Pendidikan

SD : SDN Gaseu (2006-2012)  
 SMP : SMPS Darul Aitami (2012-2015)  
 SMA : SMAS Darul Aitami (2015-2017)  
 SMAN 1 Arongan Lambalek (2017-2018)

### Data Orang Tua

Nama Ayah : Abd. Wahab  
 Nama Ibuk : Baryah  
 Pekerjaan Ayah : Pensiunan...  
 Pekerjaan Ibuk : Ibuk Rumah Tangga  
 Alamat Lengkap : Dusun Kuta Makmur, Desa Gaseu, Kec. Sungai  
 Mas, Kab. Aceh Barat