

**ANALISIS PENGGUNAAN *GAME ONLINE* TERHADAP MINAT BELAJAR
SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI
SMPN 05 LEBONG**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S.1)
dalam Ilmu Pendidikan Agama Islam



OLEH :

ABEL LARDO AGUSTION

NIM . 19531001

**PROGAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
TAHUN 2023**

Hal: Pengajuan Skripsi

Kepada

Yth, Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Curup

Di

Curup

Assalamu'alaikum Wr. Wb

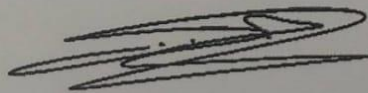
Setelah mengadakan pemeriksaan dan perbaikan seperlunya maka kami berpendapat bahwa skripsi saudara Abel Lardo Agustion mahasiswa IAIN yang berjudul : Analisis Dampak Pengguna *Game Online* terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 05 Lebong sudah dapat diajukan dalam sidang munaqasyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

Demikian permohonan ini kami ajukan. Terima Kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

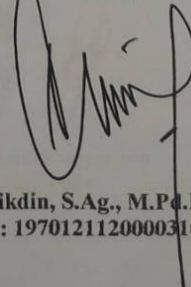
Curup, Juli 2023

Pembimbing 1



Dr. Fakhruddin, S. Ag., M.Pd.I
NIP : 197501122006041009

Pembimbing 2



Cikdin, S.Ag., M.Pd.I
NIP : 197012112000031003

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Abel Lardo Agustion

NIM : 19531001

Jurusan : Fakultas Tarbiyah

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diajukan atau dirujuk dalam naskah ini dan disebutkan dalam referensi. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima hukuman sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Curup, Juli 2023

Penulis,



Abel Lardo Agustion
NIM. 19531001



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
FAKULTAS TARBİYAH**

Jalan Dr. AK Gani NO. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax 21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA

Nomor: 214 /In.34/FU/PP.00.9/03/2023

Nama : Abel Lardo Agustion
NIM : 19531001
Fakultas : Tarbiyah
Prodi : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Judul : Analisis Penggunaan Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 05 Lebong

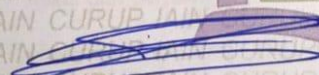
Telah dimunaqasyahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, pada:

Hari/Tanggal : Senin, 07 Agustus 2023
Pukul : 11.00 s/d 12.30 WIB
Tempat : Ruang Kuliah PGMI Ruang 07 IAIN Curup

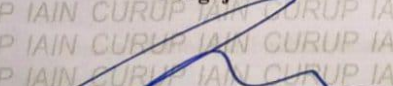
Dan telah diterima untuk melengkapi sebagai syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Ilmu Tarbiyah.

TIM PENGUJI


Ketua


Dr. Fakhruddin, S.Ag., M.Pd.I
NIP. 197501122006041009

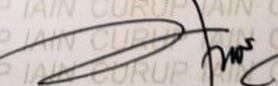
Penguji I


Prof. Dr. H. Hamengkubuwono, M.Pd
NIP. 196508261999031001

Sekretaris



Cikdin, S.Ag., M.Pd.I
NIP. 197012112000031003

Penguji II


Sagiman, M.Kom
NIP. 197905012009011007

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah


Prof. Dr. H. Hamengkubuwono, M.Pd
NIP. 196508261999031001



KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Alhamdulillah dengan pertolongan Allah S.W.T segala puji dan syukur tak terhingga penulis ucapkan sehingga penulis bisa menyelesaikan semua tantangan dan rintangan agar bisa menyelesaikan tugas akhir dengan judul “**Analisis Penggunaan Game Online terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 05 Lebong**”. Tidak lupa pula sholawat berserta salam semoga selalu tercurahkan kepada junjungan besar umat Islam Nabi Muhammad S.A.W berserta para sahabat dan pengikut yang setia hingga akhir zaman.

Skripsi ini penulis susun sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar Sarjana S.1 dalam bidang Pendidikan Agama Islam, ini adalah sebagai bentuk nyata dari perjuangan penulis untuk meraih gelar S.Pd pada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup. Dari diterimanya judul sampai dengan penyusunan tugas akhir tidak akan terlaksanakan tanpa adanya bantuan, kerjasama, dan bimbingan serta pengarahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis ingin menyampaikan banyak terima kasih sebsar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Idi Warsah, M.Pd.I selaku sebagai Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup
2. Bapak Prof. Dr. Hamengkubuwono, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup

3. Bapak Dr. Muhammad Idris, S.Pd.I., MA selaku Ketua Prodi Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup
4. Bapak Dr. Fakhruddin, S.Ag., M.Pd.I dan Cikdin, S.Ag., M.Pd.I selaku Pembimbing I dan II yang telah meluangkan waktu untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Prof. Dr. H. Lukman Asha, M.Pd.I selaku Pembimbing Akademik.
6. Bapak-bapak dan ibu-ibu dosen yang mengajar di Prodi Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup yang telah memberi dukungan serta semangat untuk bimbingan.

Kepada semua pihak yang telah banyak memotivasi dan memberi inspirasi kepada penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini dan telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung. Hanya ucapan terima kasih sebesar-besarnya yang bisa penulis ucapkan, semoga dari ini pengorbanan dan kebaikan yang diberikan mendapatkan nilai kebaikan disisi Allah S.W.T dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Curup, Juli 2023
Penulis

Abel Lardo Agustion
NIM. 19531001

MOTTO

Apapun Kegiatan Jangan Lupakan Kewajiban

(Abel AFS)

**Andaikan Kebeneran itu Mengikuti Hawa Nafsu Mereka, Pasti Binasalah
Langit dan Bumi ini**

(Q.S Al-Mu'minun: 71)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah segala puji syukur bagi Allah S.W.T, kita memujinya, dan menerima pertolongan, pengampunan, petunjuk hanya kepadanya. Terimakasih yang tak terhingga saya ucapkan kepada seluruh pihak yang membantu saya dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga Allah dapat membalas semua kebaikan kepada pihak yang sudah membantu dan skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Teristimewa untuk kedua orang tua tercinta, Bundahara dan My Father. Terima kasih atas segala kasih sayang, cinta, pengerbonan yang kalian berikan dari semenjak aku lahir ke bumi ini hingga sekarang ini.
2. Kepada Adek ku yang gemoy Faiz & Salwa, Kepada kakek & nenek ku yang terus menghiburku. Kepada keluarga besar Cipudy Family yang selama ini menyemangati dan membantu dalam segala hal.
3. Sahabat-sahabat yang kusayangi, Athfal, Azwar, Ari, Akmal, Dimas, Dio, Egun, Grensi, Grense, Novan, Andre, Algi, Ilham, Fajar Aryaman dll telah kebersamai dalam penulisan skripsi.
4. Teman-teman Prodi Pendidikan Agama Islam, kelas PAI A, Grup Pria Garis Keras Prodi PAI dan basecamp A-Moy terimakasih atas semua cerita yang selama ini kalian berikan.
5. Teman-teman seperjuangan almamater angkatan 2019.

**ANALISIS PENGGUNAAN GAME ONLINE TERHADAP MINAT
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN
AGAMA ISLAM DI SMP NEGERI 05 LEBONG**

Oleh: Abel Lardo Agustion (19531001)

ABSTRAK

Seiring dengan perkembangan zaman dan pesatnya perkembangan teknologi, informasi dan komunikasi antar manusia dapat dilakukan dengan berbagai alat atau sarana, salah satunya sarana untuk penyegaran, seperti *game Online*, *game online* sangat berkembang pesat akhir-akhir ini, semakin lama, permainannya semakin seru dan menyenangkan. Mulai dari tampilan, gaya bermain, grafis permainan, resolusi gambar dan sebagainya. Tak juga kalah bervariasi tipe permainan seperti petualangan, perang, perkelahian dan *game online* jenis lain yang membuat menariknya permainan. Semakin menarik suatu *game* maka semakin banyak orang yang memainkan *game online* tersebut.

Penelitian ini menggunakan Metode Deskriptif, Adapun sumber data yang digunakan adalah data primer dan sekunder, data primer yang dimaksud meliputi, Kepala Sekolah, guru PAI kelas VIII, dan Peserta didik kelas VIII. data sekunder adalah data yang diperoleh secara tidak langsung dari sumbernya, akan di dapatkan melalui dokumen, jurnal, dan buku. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yakni observasi, wawancara, dan dokumentasi

Berdasarkan pengamatan serta analisa yang dilakukan, maka diperoleh kesimpulan bahwa analisis penggunaan *game online* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 05 Lebong, yang mana penggunaan *game online* di SMPN 05 Lebong terbilang sudah sangat tinggi, sesuai dengan data yang diperoleh langsung di lapangan. apalagi semua siswa sekarang sudah mengenal *game online*, khususnya laki-laki, bahkan tidak sedikit siswa laki-laki di SMPN 05 Lebong ini sudah memainkannya, bahkan ada yang sudah kecanduan, tapi sayangnya *game online* yang dimainkan siswa tidak efektif, mereka tidak tau waktu yang tepat untuk memainkannya, serta minat belajar belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMPN 05 Lebong setelah mengenal *game online* terbilang menurun drastis karena guru PAI disana lebih banyak memberikan hafalan-hafalan dibandingkan materi. Jadi siswa di SMPN 05 Lebong sering mengeluh dan juga karena sudah kecanduan bermain *game* jadi *game* mendominasi pikiran, perasaan dan tingkah laku mereka. Jadi otak mereka tidak bisa merespon lagi, sesuai dengan pengamatan langsung di lapangan dan data-data yang terkumpul bahwasannya kalau minat belajar PAI menurun drastis setelah mengenal *game online*

Kata Kunci: *Game online*, minat belajar, pendidikan agama islam

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGAJUAN SKRIPSI.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Penelitian.....	7
C. Pertanyaan Penelitian.....	7
D. Tujuan Penelitian	8
E. Manfaat Penelitian	8
BAB II LANDASAN TEORI	10
A. <i>Game Online</i>	10
B. Minat Belajar Siswa	24
C. Pendidikan Agama Islam (PAI)	33
D. Penelitian Terdahulu	43
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	46
A. Jenis Penelitian.....	46
B. Tempat Penelitian.....	46
C. Sumber Data.....	47

D. Teknik Pengumpulan Data.....	47
E. Teknik Analisis Data.....	50
F. Keabsahan Data.....	50
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	52
A. Gambaran Umum Lokasi penelitian	52
B. Temuan Penelitian.....	60
C. Pembahasan.....	68
BAB V PENUTUP.....	73
A. Kesimpulan	73
B. Saran.....	74
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi di era digital sekarang ini sangat pesat berbagai kemajuan teknologi dapat kita peroleh dengan mudahnya. Seiring dengan perkembangan zaman dan pesatnya perkembangan teknologi, informasi dan komunikasi antar manusia dapat dilakukan dengan berbagai alat atau sarana, salah satunya sarana untuk penyegaran, seperti *game online*. *Game online* sangat berkembang pesat akhir-akhir ini, semakin lama, permainannya semakin seru dan menyenangkan. Mulai dari tampilan, gaya bermain, grafis permainan, resolusi gambar dan lain sebagainya. Tak kalah juga bervariasi tipe permainan seperti permainan petualangan, perang, perkelahian dan game online jenis lainnya yang membuat menariknya permainan. Semakin menarik suatu permainan maka semakin banyak orang yang memainkan *game online* tersebut. Perkembangan teknologi yang semakin pesat, dikarenakan perkembangan era globalisasi dan perkembangan teknologi yang semakin canggih dan bisa berdampak pada siswa membuat orang tua semakin resah atas perkembangan teknologi terutama pada permainan *game online*.¹

¹ Rahyuni, *Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Dan Prestasi Belajar Siswa Sd Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo*, Bje 1(2), Juni 2021, hlm.65.

Peminat *game online* beragam mulai dari anak-anak, pelajar, mahasiswa, bahkan orang tua. Banyak anak-anak yang memainkan *game online* yang sudah menjadi bagian kegiatan sehari-hari mereka. Pada usia perkembangannya, anak-anak yang sering melakukan aktivitas game akan mengurangi kegiatan positif seperti belajar dan berinteraksi dengan teman sebaya. Anak yang mempunyai ketergantungan pada game akan mengurangi waktu bersosialisasi dengan teman sebaya, karena game sangat berpotensi mengucilkan anak-anak dari lingkungan sosial.² Sedangkan anak-anak perlu memiliki kemampuan bersosialisasi untuk membina hubungan pertemanan, menyelesaikan konflik, serta untuk bekerja sama dengan baik dalam kelompok.³

Menurut data KOMINFO (2016) menyatakan bahwa kegiatan yang sering dilakukan saat membuka internet adalah bermain *game online* masuk dalam 5 besar dari 18 aktivitas saat membuka internet dengan presentase 49%. Sedangkan pelajar masuk dalam 3 besar pekerjaan yang membuka *game online* dengan presentase 51%. Sedangkan berdasarkan data KPAI (2017)

² Munif Chatib, *Orangtuanya manusia: Melejitkan Potensi dan Kecerdasan dengan Menghargai Fitrah Setiap Anak*, (Bandung: Kaifa, 2012), hlm. 191

³ Carolyn Meggit, "terj.", *Universal Child Development: Memahami Perkembangan Anak*, (London: Hodder Education, 2013), hlm. 169-170.

menyatakan jika terdapat 15 *game online* yang mengandung kekerasan sehingga berbahaya bagi anak dan dapat mempengaruhi sifat anak.⁴

Banyak orang yang menggunakan fasilitas internet bahkan disekolah pun sudah diajarkan cara menggunakan internet. Pengajaran tentang dunia internet disekolah bertujuan memberikan pengetahuan awal tentang internet, karena banyak sekali hal yang berguna dan penting dalam berinternet.⁵

Game online dapat diartikan sebagai program permainan yang tersambung melalui jaringan internet yang dapat dimainkan kapan saja, dimana saja dan dapat dimainkan juga secara berkelompok dibelahan dunia dan permainan ini sendiri menampilkan gambar-gambar menarik seperti yang diinginkan, yang didukung oleh perangkat untuk game ini sendiri.⁶

Bermain dapat menghilangkan kejenuhan dan rasa penat atas rutinitas yang dirasakan oleh tiap individu. Setiap manusia memiliki keinginan yang sama untuk bermain. Seperti yang telah disebutkan di dalam al-Qur`an bahwa isi dunia ini hanyalah permainan dan senda gurau, sebagaimana firman Allah SWT yang berbunyi :

إِنَّمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا لَعِبٌ وَلَهُمْ فِيهَا مُمْتَلِكَةٌ وَلَهُمْ فِيهَا مَمَرٌ وَلَهُمْ فِيهَا مَمَرٌ وَلَا

⁴ Admin Aptika, *Evolusi dan Klasifikasi Permainan Elektronik di Indonesia*.
<https://aptika.kominfo.go.id/2017>, (diakses pada 16 Maret 2017).

⁵ Jenab, Adeng Hudaya, *Pengaruh Adiktif Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X Sman 1 Cileungsi*, Research And Development Journal Of Education Vol. 2 No. 1 Oktober 2015, hlm.42.

⁶Kautsar, *Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Akademik Peserta Didik Di Man 3 Aceh Besar*, (Skripsi: Banda Aceh, 2019), hlm.2.

يَسْئَلُكُمْ أَمْوَالَكُمْ ۗ

Artinya:

”Sesungguhnya kehidupan dunia hanyalah permainan dan senda gurau. Dan jika kamu beriman serta bertakwa, Allah akan memberikan pahala kepadamu dan Dia tidak akan meminta harta-hartamu”. (Q.S. Muhammad:36).⁷

Ayat tersebut, jelaslah bahwa manusia pada dasarnya senang akan permainan. Tidak terkecuali dengan bermain *game online* yang dinikmati sebagian masyarakat. Banyak orang-orang yang tertarik pada permainan secara online ini mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Masa anak-anak adalah masa yang begitu unik sehingga sulit untuk kita bayangkan. Namun kini banyak anak-anak yang waktu untuk beraktivitas lainnya berkurang dan terbuang sia-sia karena bermain *game online*. Internet memiliki banyak potensi untuk meningkatkan pengetahuan, akan tetapi internet juga memiliki batasan dan bahaya. Termasuk pada penggunaan *game online* ini tidak ada perubahan yang lebih besar daripada revolusi teknologi yang dialami anak-anak kini dengan meningkatnya penggunaan internet.

Berdasarkan uraian diatas maka *game online* akan mengurangi aktivitas positif yang seharusnya dijalani oleh anak pada usia perkembangan mereka.

⁷*Al-Qur'an Dan Terjemahan* (Bandung: CV Diponorogo, 2010)

Anak yang mengalami ketergantungan pada aktivitas gamers, akan mempengaruhi minat belajar sehingga mereka akan malas untuk belajar.

Problematika terhadap minat belajar pada anak sekarang ini semakin canggih termasuk pemain *game online* yang berkembang pada dinamika masyarakat kita khususnya Indonesia. Asumsi yang ada minat belajar dapat dilihat rasa keinginan anak untuk belajar pendidikan agama islam. Paradigma dalam sebuah perkembangan teknologi adalah untuk membantu dan mendorong minat belajar anak di era modernisasi sekarang. Tetapi faktanya perkembangan teknologi dan adanya *game online* membuat arus balik sehingga mayoritas para pecandu game online berkurang minat belajar mereka. Banyaknya anak-anak yang sering bermain bermain, maka semakin banyak kegiatan anak-anak yang tidak dapat diakses oleh kebanyakan orang tua mereka. Karena mungkin saja mereka memainkan *game online* di luar rumahnya.

Minat merupakan landasan penting bagi seseorang untuk melakukan kegiatan dengan baik. Sebagai suatu aspek kejiwaan minat bukan saja dapat mempengaruhi tingkah laku seseorang, tapi juga dapat mendorong orang untuk tetap melakukan dan memperoleh sesuatu. Hal itu sejalan dengan yang

dikatakan oleh S. Nasution bahwa “Pelajaran akan berjalan lancar apabila ada minat anak-anak yang malas, tidak belajar, gagal karena tidak ada minat.”⁸

Siswa yang memiliki minat dengan siswa yang kurang memiliki minat dalam belajar akan terdapat perbedaan. Perbedaan tersebut tampak jelas dengan ketekunan yang terus menerus. Siswa yang memiliki minat maka ia akan terus tekun ketika belajar, sedangkan siswa yang kurang memiliki minat walaupun ia mau untuk belajar akan tetapi ia tidak terus untuk tekun dalam belajar.

Berdasarkan observasi awal pada tanggal 9 September 2022 di SMPN 05 Lebong. Peneliti langsung bertemu dengan pak Arif selaku waka kurikulum di SMPN 05 Lebong, beliau mengatakan anak-anak di sekolah ini sudah sangat terpengaruh oleh *game online*, mereka kalau ditanya mengenai pelajaran tidak tau giliran ditanya karakter-karakter yang ada di game pasti langsung tau, anak-anak disini juga sering berkata kasar, kotor dan tidak sopan kepada guru. Dan yang paling utama nya yaitu ada di minat dan motivasi belajar mereka sangat berkurang. Peneliti juga melihat langsung pada saat KBM mata pelajaran PAI di kelas VIII, peneliti menemukan kalau siswa disana terlihat sangat tidak bersemangat, lemas, dan tidak fokus dalam mengikuti pelajaran yang dilaksanakan.⁹

⁸ Nasution, *Didaktik Azas-azas mengajar*, (Bandung; Jemmars, 1998), hlm. 58

⁹ Observasi di SMPN 05 Lebong, Tanggal 7 September 2022.

Mengingat pentingnya pembelajaran Pendidikan Agama Islam ini sebagai pedoman dalam kehidupan dunia maupun kehidupan akhirat maka minat belajar peserta didik juga harus tinggi, oleh karena itu peserta didik dituntut untuk dapat belajar dengan giat serta sungguh-sungguh karena materi pendidikan agama islam itu sangat banyak dan saling berkaitan satu sama lain, Untuk dapat menguasai serta mendapatkan hasil yang baik. Peserta didik juga harus tetap semangat meskipun terkadang terdapat kesulitan dalam menguasai materi Pendidikan Agama Islam. Dengan mempunyai minat belajar yang baik maka peserta didik akan mengalami peningkatan dalam belajar nya dan mencapai tujuan dari pendidikan islam.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Analisis Penggunaan *Game Online* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 05 Lebong”**.

B. Fokus Penelitian

Setelah melakukan penjajakan awal, maka fokus penelitian ini pada analisis penggunaan *game online* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 05 Lebong.

C. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas, masalah dan pertanyaan pokok yang hendak ditelusuri melalui penelitian ini adalah:

1. Bagaimana penggunaan *game online* di SMPN 05 Lebong?
2. Bagaimana minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMPN 05 Lebong setelah mengenal *game online*?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah :

- a. Mengetahui bagaimana penggunaan *game online* di SMPN 05 Lebong.
- b. Mengetahui bagaimana minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMPN 05 Lebong setelah mengenal *game online*.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkan, baik secara teoritis maupun praktis, diantaranya :

1) Manfaat Teoritis

Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan wawasan untuk memahami dan mengetahui analisis dampak penggunaan *game online* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 05 Lebong.

2) Manfaat Praktis

a. Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sarana yang bermanfaat dalam mengimplementasikan pengetahuan penulis tentang analisis dampak penggunaan *game online* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 05 Lebong.

b. Bagi perguruan tinggi

Sebagai sumber data dan sumbangan pemikiran dalam bidang penelitian dan ilmu pengetahuan.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. *Game Online*

a. *Pengertian Game Online*

Menurut Wahono R.S game tersusun dari bentuk kegiatan terkonsep seringkali sebagai sarana rekreasi dan bisa juga sebagai media pembelajaran. Karakteristik game yang menghibur, memberikan rasa penasaran sehingga membuat kecanduan dan kolaboratif mengakibatkan game banyak digemari oleh berbagai kalangan.¹⁰

Game online adalah game komputer yang dapat dimainkan oleh multipemain yang memanfaatkan jaringan internet sebagai medianya. Umumnya permainan yang dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan oleh penyedia jasa online dan disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa online atau yang lebih dikenal dengan warnet (warung internet), warnet tidak hanya kita jumpai di perkotaan saja tetapi saat ini sudah banyak di jumpai di pedesaan juga yang dulunya tidak mengenal internet namun sekarang sudah banyak yang menggunakan warnet untuk bermain game. Saat ini bermain game online tidak hanya di warnet

¹⁰Alghani Imansyah Utomo, *Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Di Smk Katolik St. Louis Surabaya*, Jurnal It-Edu. Volume 04 Nomor 01 Tahun 2019, hlm.138.

melainkan di rumah juga sudah bisa bermain terutama jika mempunyai komputer dan internet yang mendukung user untuk bermain *game online*.¹¹

Game online adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer. Jaringan yang biasanya digunakan adalah jaringan internet dan sejenisnya seperti modem dan koneksi kabel. Biasanya games online disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa online atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut. Sebuah games online bisa dimainkan secara bersamaan dengan menggunakan komputer yang terhubung ke dalam sebuah jaringan tertentu. *Game online* biasanya diikat dengan semacam peraturan yang disebut End User License Agreement (EULA). Konsekuensi yang didapat apabila melanggar perjanjian tersebut bervariasi, sesuai dengan kontrak, mulai dari peringatan hingga penghentian.¹²

Menurut Affandi, permainan berbasis online merupakan permainan yang bisa dimainkan banyak orang menggunakan media teknologi ataupun mesin dimana media tersebut terhubung dalam satu jaringan. Menurut Surbakti, menyatakan bahwasanya *game online* merupakan cara gaya hidup baru bagi beberapa orang disetiap kalangan anak muda ataupun pelajar. *Game online*, istilah yang sering digunakan untuk merepresentasikan game digital yang

¹¹Rahyuni, Muhammad Yunus, *Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Dan Prestasi Belajar Siswa Sd Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo*, Bje 1(2) Juni 202, hlm. 66

¹²Krista Surbakti, *Pengaruh Game Online Terhadap Remaja*, Jurnal Curere, Vol. 01, No. 01 April 2017.

sedang berkembang di era modern ini. Jenis game online ini sangat banyak dan umum ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. Meskipun sebagian orang beranggapan bahwa game online identik dengan komputer, namun game tidak hanya berjalan di komputer. Game bisa berupa konsol, handle, bahkan game bisa digunakan di handphone. *Game online* dapat digunakan untuk menyegarkan atau menghilangkan kebosanan pemain dari aktivitas sehari-hari (pekerjaan, belajar dan faktor lainnya) atau hanya untuk mengisi waktu luang.¹³

Menurut Pratiwi *game Online* merupakan permainan (games) yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan. *Game Online* merupakan permainan yang dapat dimainkan oleh multi pemain melalui internet. *Game Online* tidak hanya memberikan hiburan tetapi juga memberikan tantangan yang menarik untuk diselesaikan sehingga individu bermain game online tanpa memperhitungkan waktu demi mencapai kepuasan. Hal ini menjadikan gamer tidak hanya menjadi pengguna game online tetapi juga dapat menjadi pecandu game online.¹⁴

¹³Affandi, *Pengaruh Game Online Terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal Pada Kalangan Pelajar Kelas 5 SDN 9 Samarinda*, Jurnal.eJournal Ilmu Komunikasi 1 (4) 2013, hlm.177-178

¹⁴Pratiwi, P.C., Andayani, *Perilaku Adiksi Game Online Ditinjau dari Efikasi Diri Akademik dan Keterampilan Sosial pada Remaja di Surakarta*, Jurnal Ilmiah Psikologi Candrajawa, Tahun 2012(2), hlm. 1-5.

Game online adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet, game ini bisa dimainkan di perangkat komputer (PC), laptop, hand phone serta perangkat lainnya. *Game online* dapat dimainkan oleh banyak pemain melalui internet dan mempunyai berbagai macam jenis game mulai dari berbasis teks hingga yang berbasis grafik kompleks yang membentuk dunia virtual dan dimainkan oleh banyak pemain secara bersama-sama. Dengan bermain *game online* para gamer bisa beraktivitas sosial dan berinteraksi secara virtual bahkan bisa juga menciptakan suatu komunitas dalam game tersebut. Permainan Daring (*Game Online*) ini merupakan jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer yang menggunakan sistem LAN, kuota data atau Internet. Pada sebuah *game online*, internet adalah sebuah fasilitas yang memungkinkan kita bermain pada jalur protokol yang digunakan internet, walau *game online* tidak selalu berarti game yang dapat dimainkan secara multi player, tetapi umumnya *game online* dengan skala yang cukup besar mendukung permainan multiplayer, yang menjadi salah satu faktor kepopuleran *game online*.¹⁵

Dengan demikian *game online* merupakan game yang dimainkan oleh seseorang menggunakan gadget atau computer yang dihubungkan melalui

¹⁵Firdaus, Yulia & Titi, *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna Game Online*, Jurnal Riset Terapan Akuntansi Politeknik Negeri Sriwijaya, Vol 2, No 2 Juli 2018.

jaringan internet dan sejenisnya serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini, seperti modem dan koneksi kabel.

b. Jenis-jenis *game online*

Game Online memiliki jenis yang banyak, mulai dari permainan yang sederhana sampai yang menggunakan grafik kompleks dan membentuk dunia virtual yang ditempati oleh banyak pemain sekaligus. Untuk lebih jelasnya berikut adalah jenis-jenis *game online* berdasarkan jenis permainan :

a. Massively Multiplayer Online First-person shooter games (MMOFPS)

Game online jenis ini mengambil sudut pandang orang pertama sehingga seolah-olah pemain berada dalam permainan tersebut dalam sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan, di mana setiap tokoh memiliki kemampuan yang berbeda dalam tingkat akurasi, refleks, dan lainnya. Permainan ini dapat melibatkan banyak orang dan biasanya permainan ini mengambil setting peperangan dengan senjata-senjata militer. Contoh : permainan jenis ini antara lain Counter Strike, Call of Duty, Point Blank, Quake, Blood, Unreal.¹⁶

b. Massively Multiplayer Online Real-time strategy games (MMORTS)

Game jenis ini menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya. Permainan ini memiliki ciri khas di mana pemain harus mengatur strategi

¹⁶ Diah Purnamasari & Amaliah Sabrina, *Tinjauan Kriminologis Terhadap Anak Pecandu Game Online Khususnya di Kota Balikpapan*, Jurnal Lex Suprema, Vol II No. 2 September 2020.

permainan. Dalam RTS, tema permainan bisa berupa sejarah (misalnya seri Age of Empires), fantasi (misalnya Warcraft), dan fiksi ilmiah (misalnya Star Wars)

c. Massively Multiplayer Online Role-playing games (MMORPG)

Game jenis ini biasanya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. RPG biasanya lebih mengarah ke kolaborasi sosial daripada kompetisi. Pada umumnya dalam RPG, para pemain tergabung dalam satu kelompok. Contoh dari genre permainan ini Ragnarok Online, The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar, Final Fantasy, DotA.

d. Cross-platform online play

Jenis game ini dapat dimainkan secara online dengan perangkat yang berbeda. Saat ini mesin permainan konsol (console games) mulai berkembang menjadi seperti computer yang dilengkapi dengan jaringan sumber terbuka (open source networks), seperti Dreamcast, PlayStation 2, dan Xbox yang memiliki fungsi online. misalnya Need for Speed Underground, yang dapat dimainkan secara online dari PC maupun Xbox 360.¹⁷

¹⁷ Ibid.,,,,,, Diah Purnamasari, hlm. 155

e. Massively Multiplayer Online Browser Game

Game jenis ini dimainkan pada browser seperti Mozilla Firefox, Opera, atau Internet Explorer. Game sederhana dengan pemain tunggal dapat dimainkan dengan browser melalui HTML dan teknologi scripting HTML (JavaScript, ASP, PHP, MySQL). Perkembangan teknologi grafik berbasis web seperti Flash dan Java menghasilkan permainan yang dikenal dengan “Flash games” atau “Java games” yang menjadi sangat populer. Permainan sederhana seperti Pac-Man bahkan dibuat ulang menggunakan pengaya (plugin) pada sebuah halaman web. Browser games yang baru menggunakan teknologi web seperti Ajax yang memungkinkan adanya interaksi multiplayer.¹⁸

f. Simulation games

Game jenis ini bertujuan untuk memberi pengalaman melalui simulasi. Ada beberapa jenis permainan simulasi, di antaranya life-simulation games, construction and management simulation games, dan vehicle simulation. Pada life-simulation games, pemain bertanggung jawab atas sebuah tokoh atau karakter dan memenuhi kebutuhan tokoh selayaknya kehidupan nyata, namun dalam ranah virtual. Karakter memiliki kebutuhan dan kehidupan layaknya manusia, seperti kegiatan bekerja, bersosialisasi, makan, belanja, dan

¹⁸ Ibid.,,,,,, Diah Purnamasari, hlm. 156

sebagainya. Biasanya, karakter ini hidup dalam sebuah dunia virtual yang dipenuhi oleh karakter-karakter yang dimainkan pemain lainnya. Contoh permainannya adalah Second Life.

g. Massively Multiplayer Online Games (MMOG)

Pemain bermain dalam dunia yang skalanya besar (lebih dari 100 pemain), di mana setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata. MMOG muncul seiring dengan perkembangan akses internet broadband di negara maju, sehingga memungkinkan ratusan, bahkan ribuan pemain untuk bermain bersama-sama.¹⁹

Dari uraian diatas jenis-jenis *game online* terdapat 10 jenis game online yang berbeda-beda. Tapi yang paling sering dimainkan yaitu ada 3 jenis game online yaitu pertama Massively Multiplayer Online First-person shooter games (MMOFPS), kedua Massively Multiplayer Online Real-time strategy games (MMORTS), dan yang ketiga Massively Multiplayer Online Role-playing games (MMORPG)

Menurut penulis masih ada lagi jenis-jenis *game online* yang belum disebut diatas dan jenis game ini merupakan game yang paling diminati pada saat sekarang ini yaitu game MOBA, dalam jenis game MOBA ini hampir sama dengan jenis-jenis game yang lain yaitu pemain hanya mengontrol

¹⁹Ibid.,,,,,, Diah Purnamasari, hlm. 157

seorang karakter atau jagoan yang memiliki atribut dan kemampuan yang unik dari karakter dengan tujuan untuk memenangkan permainan. Contoh dari jenis game ini adalah Mobile Legends, Arena of Valor (AOV), Bug Heroes, Marvel Super WAR dll

c. Dampak *game online*

Dapat dijelaskan bahwa ada kecenderungan para pemain gamer ini menjadi kecanduan dan sulit untuk meninggalkannya, kecenderungan tersebut dapat dilihat pada intensitas durasi bermain per hari dan dalam seminggu. Selain itu ternyata juga mempengaruhi psikis seorang gamer mulai dari sikap mental yang suka memaki dan mengejek lawan main karena emosi yang tidak stabil. Selanjutnya mengganggu kinerja organ tubuh karena sering begadang yang mengakibatkan terlambat bangun pagi, menjadi kurang fokus, tidak konsentrasi dan sering mengantuk saat kuliah atau pembelajaran berlangsung.²⁰

a. Dampak Positif *Game Online*

1) Menambah intelegensia

Penelitian di Manchester University dan Central Lancashire University membuktikan bahwa gamer yang bermain 18 jam per

²⁰ Gilbert Luis Ondang, Benedicta J. Moku, Shirley Y. V. I. Goni, *Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi Fispol Unsrat*, Jurnal Holistik, Vol. 13 No. 2 / April – Juni 2020.

minggu memiliki koordinasi yang baik antara tangan dan mata setar kemampuan atlet.

2) Menambah Konsentrasi

gamer sejati mempunyai daya konsentrasi tinggi yang memungkinkan mereka mampu menyelesaikan beberapa tugas.

3) Meningkatkan Ketajaman

Mata Penelitian di Rochester University mengungkapkan bahwa anak-anak yang memainkan game action secara teratur mempunyai ketajaman mata yang lebih cepat dari mereka yang tidak bermain game.

4) Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Inggris

Riset di Indonesia membuktikan bahwa pria yang mahir berbahasa Inggris di sekolah atau universitas tanpa kursus adalah mereka yang bermain game.

5) Membantu Bersosialisasi

Beberapa professor di Loyola University, Chicago telah mengadakan penelitian dan menurut mereka *game online* dapat menumbuhkan interaksi social yang menentang stereotif gamer yang terisolasi.

6) Meningkatkan Kinerja Otak

Bermain game yang tidak berlebihan dapat meningkatkan kinerja otak bahkan memiliki kapasitas jenuh yang lebih sedikit dibanding belajar dan membaca buku.²¹

7) Meningkatkan kecepatan Mengetik

Kebanyakan *game online* mengharuskan pemain mengetik ketika sedang berkomunikasi dengan lawan bicara, sehingga hal ini secara tidak langsung akan membiasakan pemain dalam mengetik.

8) Menghilangkan Stres

Para peneliti di Indiana University menjelaskan bahwa bermain game dapat mengendurkan ketegangan syaraf.

9) Memulihkan Kondisi Tubuh

Dr. Mark Griffiths psikolog dari Nottingham Trent University meneliti sejauh mana manfaat game dalam terapi fisik. Hasil penelitian Fakultas Kedokteran Universitas Hanover, Jerman mengatakan *game online* dapat mengakibatkan kepribadian ganda. Seorang wanita yang sering bermain *game online* tiap hari selama 3 bulan dengan

²¹Krista Surbakti, *Pengaruh Game Online Terhadap Remaja*, Jurnal Curere, Vol. 01, No. 01 April 2017.

memainkan beberapa tokoh yang berbeda, ternyata tokoh imajinasi itu mengambil alih kepribadiannya. Sehingga wanita tersebut kehilangan kendali atas kepribadian dan kehidupan sosialnya.

b. Dampak Negatif *Game Online*

1) Menimbulkan Adiksi (Kecanduan).

Sebagian besar game yang beredar saat ini memang didesain supaya menimbulkan kecanduan para pemainnya. Semakin seseorang kecanduan pada suatu game maka pembuat game semakin diuntungkan karena peningkatan pembelian gold / tool / karakter dan sejenisnya semakin meningkat. Tapi keuntungan produsen ini justru menghasilkan dampak yang buruk bagi kesehatan psikologis pemain game²²

2) Mendorong melakukan hal-hal negatif.

Walaupun jumlahnya tidak banyak tetapi cukup sering kita menemukan kasus pemain *game online* yang berusaha mencuri ID pemain lain dengan berbagai cara. Kemudian mengambil uang didalamnya atau melucuti perlengkapannya yang mahal mahal.

Kegiatan mencuri ID ini biasanya juga berlanjut pada pencurian akun

²²Amburika, Bania dkk, *Teknik Vector Space Model (VSM) Dalam Penentuan Penanganan Dampak Game Online Pada Anak, Jurnal Jurusan Informatika, Fakultas MIPA, Universitas Jendral Achmad Yani*. Vol.1 No.1 tahun 2016

lain seperti facebook, email dengan menggunakan keylogger, software cracking dll. Bentuk pencurian ini tidak hanya terbatas pada pencurian id dan password tetapi juga bisa menimbulkan pencurian uang – meskipun biasanya tidak banyak (dari uang SPP misalnya) dan pencurian waktu, misalnya membolos sekolah demi bermain game.

3) Berbicara kasar dan kotor.

Entah ini terjadi di seluruh dunia atau hanya Indonesia tetapi sejauh yang penulis temui di warnet-warnet diberbagai kota. Para pemain game online sering mengucapkan kata-kata kotor dan kasar saat bermain di warnet atau game center.

4) Terbengkalainya kegiatan di dunia nyata.

Keterikatan pada waktu penyelesaian tugas di game dan rasa asik memainkannya seringkali membuat berbagai kegiatan terbengkalai. Waktu beribadah, tugas sekolah, tugas kuliah ataupun pekerjaan menjadi terbengkalai karena bermain game atau memikirkannya. Apalagi banyak permainan yang terus berjalan meskipun kita sudah offline.²³

²³ Gunawan, Chandra Anthony dkk, *Perancangan Kampanye Iklan Layanan Masyarakat Berhenti berbicara Kasar Untuk Kalangan Anak Usia 7-12 Tahun*, Jurnal Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Kristen Petra Surabaya, **Vol 1, No 8** tahun 2016

5) Perubahan pola makan dan istirahat.

Perubahan pola istirahat dan pola makan sudah jamak terjadi pada gamers karena menurunnya kontrol diri. Waktu makan menjadi tidak teratur dan mereka sering tidur pagi demi mendapat happy hour (internet murah pada malam-pagi hari).

6) Pemborosan.

Uang untuk membayar sewa komputer di warnet dan membeli gold/poin/karakter kadangkala nilainya bisa mencapai jutaan rupiah. Belum lagi koneksi internet, dan upgrade spesifikasi komputer dirumah.

7) Mengganggu kesehatan.

Duduk terus menerus didepan komputer selama berjam-jam jelas menimbulkan dampak negatif bagi tubuh.²⁴

Berdasarkan ulasan tersebut bahwa dampak *game online* disini terdapat ada dua hal yaitu positif dan negative tapi lebih cenderung ke negativenya. Adapun hal positif dari dampak *game online* yaitu melatih kesabaran, berkomunikasi (dalam hal positif), dan kerja sama tim yang bagus, sementara

²⁴ Ibid., Krista Surbakti, hlm.36

hal negative nya, mudah emosi, egois, amarah, tidak focus dalam kehidupan sehari-hari, lupa waktu, tidak peduli di lingkungan sekitar dll.

B. Minat Belajar Siswa

1. Pengertian Minat Belajar

Menurut Slameto minat belajar adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat belajar pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minatnya.²⁵ Selain itu Muhibbin Syah mendefinisikan bahwa minat (interest) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu.²⁶ Sementara itu Zakiah Darajat minat belajar adalah suatu keadaan di mana seseorang mempunyai perhatian terhadap sesuatu yang disertai dengan keinginan untuk mengetahui dan mempelajari maupun membuktikan lebih lanjut.²⁷ Sedangkan menurut Abdul hadits dan Nurhayati, minat belajar diartikan sebagai rasa tertarik yang

²⁵ Slameto, *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2015), hlm. 180.

²⁶ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 2013), hlm. 136.

²⁷ Zakiyah Daradjat, dkk, *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*, (Jakarta: Bumi aksara, 2014), hlm. 305.

ditunjukkan oleh peserta didik dalam melakukan aktivitas belajar, baik di rumah, di sekolah, dan di masyarakat.²⁸

Berdasarkan pengertian di atas maka dipahami bahwa minat perlu ditumbuhkan pada siswa dalam belajar, karena dengan adanya minat siswa akan aktif untuk menerima pelajaran yang disampaikan guru. Minat juga merupakan suatu unsur penting dalam proses belajar mengajar, tanpa adanya minat maka proses belajar mengajar tidak akan berlangsung secara efektif dan efisien.

2. Pengertian Siswa

Siswa adalah salah satu komponen manusiawi yang menempati posisi sentral dalam proses belajar mengajar dimana di dalam proses belajar mengajar, siswa sebagai pihak yang ingin meraih cita-cita, memiliki tujuan dan kemudian ingin mencapainya secara optimal. Siswa akan menjadi faktor penentu, sehingga dapat mempengaruhi segala sesuatu yang diperlukan untuk mencapai tujuan belajarnya.²⁹

Menurut Sudirman pengertian siswa adalah orang yang datang ke sekolah untuk memperoleh atau mempelajari beberapa tipe pendidikan. Pada masa ini

²⁸ Abdul Haris dan Nurhayati, *Psikologi dalam Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2014), hlm. 44

²⁹ Republik Indonesia, *Undang-undang Republik Indonesia No 14 Tahun 2005 tentang guru dan dosen & Undang-undang Republik Indonesia No Tahun 2003 tentang sisdiknas*, (Bandung: Permana, 2006), hlm. 65

siswa mengalami berbagai perubahan, baik fisik maupun psikis. Selain itu juga berubah secara kognitif dan mulai mampu berpikir abstrak seperti orang dewasa. Pada periode ini pula remaja mulai melepaskan diri secara emosional dari orang tua dalam rangka menjalankan peran sosialnya yang baru sebagai orang dewasa.³⁰

Menurut Prof. Dr. Shafique Ali Khan dalam bukunya filsafat islam al-ghazali, pengertian siswa adalah orang yang datang ke suatu lembaga untuk memperoleh atau mempelajari beberapa tipe pendidikan. Seorang pelajar adalah orang yang mempelajari ilmu pengetahuan berapa pun usianya, dari mana pun, siapa pun, dalam bentuk apa pun, dengan biaya apa pun untuk meningkatkan intelek dan moralnya dalam rangka mengembangkan dan membersihkan jiwanya dan mengikuti jalan kebaikan.³¹

Murid atau anak adalah pribadi yang “unik” yang mempunyai potensi dan mengalami proses berkembang. Dalam proses berkembang itu anak atau murid membutuhkan bantuan yang sifat dan coraknya tidak ditentukan oleh guru tetapi oleh anak itu sendiri, dalam suatu kehidupan bersama dengan individu-individu yang lain.³²

³⁰Sudirman, *Integrasi Motivasi Belajar Mengajar*. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2003)

³¹Shafique Ali Khan, *Filsafat Pendidikan Al-Ghazali*, (Bandung: Pustaka Setia, 2005), hlm.

³²Zakiah Daradjat, *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1995), hlm. 268.

Peserta didik adalah individu yang memiliki kepribadian, tujuan, cita-cita hidup dan potensi diri, oleh karena itu tidak dapat diperlakukan semena-mena. Peserta didik adalah orang yang memiliki pilihan untuk menuntut ilmu sesuai dengan cita-cita dan harapan masa depannya. Peserta didik adalah sosok manusia sebagai individu/pribadi manusia seutuhnya atau orang yang tidak bergantung dari orang lain dalam arti benar-benar seorang pribadi yang menentukan diri sendiri dan tidak dipaksa dari luar, mempunyai sifat dan keinginan sendiri.³³

Berdasarkan pemaparan diatas penulis menyimpulkan bahwa siswa itu merupakan seseorang yang belajar dari rumah ke sekolah untuk mendapatkan ilmu dari gurunya atau seseorang yang datang ke tempat latihan untuk mempelajari sesuatu yang diajarkan gurunya, seperti di organisasi, olahraga dll.

3. Unsur-Unsur Minat Belajar Siswa

Seseorang yang dikatakan memiliki minat belajar apabila terdapat unsur-unsur dari minat belajar berikut, yaitu:

a. Perasaan

Perasaan merupakan suatu keadaan jiwa yang diakibatkan karena adanya hal-hal atau kejadian-kejadian yang biasanya datang dari

³³ Eka Prihatin, *Manajemen Peserta didik*, (Bandung: Alfabeta, 2011), hlm. 16

luar. Perasaan senang yang diperkuat dengan nilai positif akan menimbulkan minat tersendiri pada diri seseorang, sebaliknya perasaan tidak senang menjadikan terhambatnya pembelajaran karena tidak ada sikap positif yang dapat mendukung tumbuhnya minat dalam belajar. Selain perasaan senang, terdapat perasaan lain yang dapat memunculkan minat belajar pada diri seseorang, yaitu perasaan tertarik.³⁴

b. Perhatian

Perhatian merupakan pemusatan jiwa yang mengarah kepada suatu objek atau sekumpulannya. Perhatian mempunyai peran yang cukup penting dalam kegiatan pembelajaran. Dan menurut Slameto, menaruh minat merupakan tahap yang lebih tinggi dibanding menaruh perhatian. Minat dan perhatian adalah suatu keadaan jiwa yang saling berhubungan. Siswa yang mempunyai minat untuk belajar akan muncul juga perhatian dalam pembelajaran.³⁵

Di sini terdapat tiga prinsip penting yang berkaitan dengan perhatian, yaitu:

- 1) Perhatian hendaknya ditujukan atau diarahkan pada sesuatu yang baru yaitu sesuatu yang berbeda dengan pengalaman yang pernah didapat selama hidupnya.

³⁴ Baharudin, *Psikologi Pendidikan*, (Jogjakarta: Ar-ruzz Media Group, 2010), hlm. 135.

³⁵ Sumardi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Press, 1998), hlm. 14.

- 2) Perhatian hendaknya ditujukan atau diarahkan pada hal-hal yang rumit, yang tingkat kerumitannya tidak melampaui batas kemampuan seseorang.
- 3) Perhatian hendaknya ditujukan atau diarahkan pada hal-hal yang diinginkan oleh seseorang, hal-hal yang sejalan dengan minat, kebutuhan dan pengalaman.³⁶

c. Motivasi

Motivasi dari asal kata “motif” yang memiliki arti sebagai kekuatan penggerak yang berada pada diri seseorang yang mendorong individu untuk melakukan kegiatan-kegiatan tertentu guna terwujudnya suatu tujuan tertentu.³⁷“Motivation means all inner state of human soul which initiated him/her, or sets him/her in motivation” atau motivasi diartikan sebagai keadaan jiwa seseorang yang memrakarsai dia atau menemukannya didalam gerak.³⁸Seseorang melakukan aktivitas belajar karena adanya dorongan.Motivasi menjadi dasar penggerak yang menyebabkan seseorang untuk belajar. Motivasi sangat dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran, karena orang yang tidak mempunyai motivasi untuk belajar maka dia tidak akan melakukan kegiatan belajar. Atmaja

³⁶ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2019), hlm. 106.

³⁷ Ibid,.... Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor*,, hlm. 106-107.

³⁸ Martina Blaskova and Vladimiras Grazulis, *Motivasion of Human otential: Theory and Practice*, (Vinius: Monograh, 2009), hlm. 59.

mengemukakan “Someone who has the motivation means he/she has had the power to get success in life”.³⁹

3. Indikator Minat Belajar

Menurut Abdul Hadis dan Nurhayati, siswa yang berminat dalam belajar mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Siswa menunjukkan gairah yang tinggi dalam melakukan aktivitas belajar
- b. Tekun dalam melakukan aktivitas belajar sekalipun dalam waktu yang lama
- c. Senang dan asyik dalam belajar
- d. Tidak mengenal bosan dalam belajar
- e. Aktif dalam mengerjakan tugas-tugas belajar.⁴⁰

Selanjutnya menurut Slameto, siswa yang berminat dalam belajar mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Mempunyai kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu yang dipelajari secara terus menerus.
- b. Ada rasa suka dan senang pada suatu pelajaran yang diminati.
- c. Memperoleh suatu kebanggaan dan kepuasan pada sesuatu yang diminati dan ada rasa keterikatan pada sesuatu aktivitas-aktivitas yang diminati.
- d. Lebih menyukai suatu hal yang menjadi minatnya daripada yang lainnya.

³⁹Atmadja, Anantawikrama Tungga dan Komang Adi Kurniawan Saputra, *The Effect Of Emotional Spiritual Quotient (ESQ) To Ethical Behavior In Accounting Profession With Tri Hita Karana Culture's As A Moderating Variable*. Research Journal of Finance and Accounting. Vol. 5, No 7. Tahun 2014

⁴⁰ Abdul Hadis dan Nurhayati, *Op.Cit.*, hlm. 44

e. Dimanifestasikan melalui partisipasi pada aktivitas dan kegiatan.⁴¹

Ciri-ciri siswa yang memiliki minat dapat dilihat dengan cara menganalisa kegiatan-kegiatan yang dilakukan individu, atau objek yang disenanginya, karena minat merupakan motif yang dipelajari yang mendorong individu untuk aktif dalam kegiatan tertentu. Suhartini menganalisa ada beberapa hal yang yang menjadi indikator daripada minat:

- a. Keinginan untuk mengetahui/memiliki sesuatu.
- b. Objek-objek atau kegiatan yang disenangi.
- c. Jenis kegiatan untuk mencapai hal yang disenangi.
- d. Usaha untuk merealisasikan keinginan atau rasa senang terhadap sesuatu.⁴²

Syaiful Bahri Djamarah menyebutkan siswa yang memiliki minat tidak hanya dikespresikan melalui pernyataan yang menunjukkan bahwa anak didik lebih menyukai sesuatu daripada yang lainnya, tetapi dapat juga diimplementasikan melalui partisipasi aktif dalam suatu kegiatan.⁴³

Berdasarkan beberapa indikator di atas dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa dapat dilihat dari beberapa ciri-ciri yaitu siswa yang memperhatikan dan mengenang kegiatan pembelajaran yang telah dipelajari secara terus menerus, adanya rasa suka dan senang pada suatu pelajaran yang

⁴¹ Slameto, *Op. Cit.*, hlm. 180

⁴² Suhartini, *Pengaruh Minat Siswa terhadap Topik-topik Mata Pelajaran Sejarah dan Beberapa Faktor yang Membekalinya*, (Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia [tidak diterbitkan], 2001), hlm. 24

⁴³ Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), hlm. 166.

diminati, termasuk adanya keinginan lebih menyukai suatu hal yang menjadi minatnya daripada yang lainnya yang dimanifestasikan melalui partisipasi pada aktivitas dan kegiatan.

4. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa

Menurut Taufani, ada tiga faktor yang mendasari timbulnya minat yaitu:

- a. Faktor dorongan dalam, yaitu dorongan dari individu itu sendiri, sehingga timbul minat untuk melakukan aktivitas atau tindakan tertentu untuk memenuhinya. Misalnya, dorongan untuk belajar dan menimbulkan minat untuk belajar
- b. Faktor motivasi sosial, yaitu faktor untuk melakukan suatu aktivitas agar dapat diterima dan diakui oleh lingkungannya. Minat ini merupakan semacam kompromi pihak individu dengan lingkungan sosialnya. Misalnya, minat pada studi karena ingin mendapatkan penghargaan dari orangtuanya.
- c. Faktor emosional, yakni minat erat hubungannya dengan emosi karena faktor emosional selalu menyertai seseorang dalam berhubungan dengan objek minatnya. Kesuksesan seseorang pada suatu aktivitas disebabkan karena aktivitas tersebut menimbulkan perasaan suka atau puas,

sedangkan kegagalan akan menimbulkan perasaan tidak senang dan mengurangi minat seseorang terhadap kegiatan yang bersangkutan.⁴⁴

C. Pendidikan Agama Islam (PAI)

1. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Pendidikan agama Islam menurut Abdul Munir Mulkan, ialah suatu kegiatan inasaniyah, memberi atau menciptakan peluang untuk teraktualnya akal potensial menjadi akal aktual, atau diperolehnya pengetahuan yang baru. Sementara itu, Hasan Langgulung mengemukakan bahwasanya Pendidikan Islam adalah suatu proses penyiapan generasi muda untuk mengisi peranan, memindahkan pengetahuan dan nilai-nilai Islam yang diselaraskan dengan fungsi manusia untuk beramal baik di dunia dan agar mampu untuk memetik hasilnya di akhirat kelak.⁴⁵

Agama menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah sistem yang mengatur tata keimanan (kepercayaan) dan peribadatan kepada Tuhan Yang Mahakuasa serta tata kaidah yang berhubungan dengan pergaulan manusia dan manusia serta lingkungannya. Émile Durkheim mengatakan bahwa agama adalah suatu sistem yang terpadu yang terdiri atas kepercayaan dan praktik yang berhubungan dengan hal yang suci. Jadi, agama adalah jalan hidup yang

⁴⁴ Taufani. *Minat, Faktor faktor yang Mempengaruhi*.(Jakarta: Rineka cipta. 2008), hlm. 38

⁴⁵ Muhammad Haris, “*Pendidikan Islam Dalam Perspektif Prof. H.M Arifin*”, Jurnal Ummul Qura Vol Vi, No 2, September 2015, hlm. 5

harus ditempuh oleh manusia dalam kehidupannya di dunia ini supaya lebih teratur dan mendatangkan kesejahteraan dan keselamatan.⁴⁶

Islam menurut bahasa, kata Islam berasal dari kata *aslama* yang berakar dari kata *salama*. Kata „*salm*“ dalam ayat di atas memiliki arti damai atau perdamaian. Ini merupakan salah satu makna dan ciri dari Islam, yaitu bahwa Islam merupakan agama yang mengajarkan umatnya untuk cinta damai atau senantiasa memperjuangkan perdamaian, bukan peperangan atau konflik dan kekacauan. Islam Berasal dari kata „*aslama*“ yang berarti berserah diri atau pasrah hal ini menunjukkan bahwa seorang pemeluk Islam merupakan seseorang yang secara ikhlas menyerahkan jiwa dan raganya hanya kepada Allah SWT. Penyerahan diri seperti ini ditandai dengan pelaksanaan terhadap apa yang Allah perintahkan serta menjauhi segala larangan-Nya.⁴⁷

Pendidikan Agama Islam merupakan usaha dan proses penanaman (pendidikan) secara berkesinambungan antara siswa dan guru. Dan akhlakul karimah sebagai tujuannya. Penanaman nilai-nilai islam dalam rasa, jiwa, dan pikir, serta keseimbangan dan keserasian merupakan karakteristik utamanya.⁴⁸

Menurut Prof. Dr. Jalaluddin dalam buku *Kapita Selekta Pendidikan Islam*, Pendidikan Islam yaitu usaha untuk membimbing dan mengembangkan

⁴⁶ Joko Santosa, *Pendidikan Agama Islam*, Modul Ppk11015, 2019, hlm.11

⁴⁷ *Ibid*, ... hlm. 14

⁴⁸ Mokh. Iman Firmansyah, *Pendidikan Agama Islam : Pengertian, Tujuan, Dasar, Dan Fungsi*, Jurnal Pendidikan Agama Islam-Ta'lim, Vol 17 No 2, 2019, hlm.82-83.

potensi manusia secara optimal agar dapat menjadi pengabdian Allah yang setia, berdasarkan dan dengan pertimbangan latar belakang perbedaan individu, tingkat usaha, jenis kelamin, dan lingkungan masing-masing.

Di dalam GBPP PAI di sekolah umum, dijelaskan bahwa pendidikan agama Islam adalah usaha sadar untuk menyiapkan siswa dalam meyakini, memahami, menghayati, dan mengamalkan agama Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan latihan dengan memperhatikan tuntutan untuk menghormati agama lain.⁴⁹

Pendidikan agama Islam adalah usaha sadar untuk menyiapkan siswa dalam meyakini, memahami, menghayati dan mengamalkan agama Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran atau latihan dengan memperhatikan agama lain dalam hubungan kesatuan nasional (Departemen Agama RI, 1994:1)⁵⁰

Berdasarkan pengertian-pengertian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwasanya Pendidikan Agama Islam adalah usaha dan proses penanaman sesuatu (pendidikan) secara kontinyu antara guru dengan siswa, dengan akhlakul karimah sebagai tujuan akhir. Penanaman nilai-nilai Islam dalam jiwa, rasa dan pikir; serta keserasian dan keseimbangan adalah karakteristik utamanya.

⁴⁹Akmal Hawi, *Kapita Selekta Pendidikan Islam*, (Palembang, IAIN Raden Fatah Press, 2005), hlm.49-50.

⁵⁰Ibid.,,,,,,, hlm. 194.

2. Tujuan Pendidikan Agama Islam

Untuk mencapai tujuan pendidikan harus dilaksanakan semaksimal mungkin, walaupun pada kenyataannya manusia tidak mungkin menemukan kesempurnaan dalam berbagai hal.

Abdurrahman Saleh Abdullah mengatakan dalam bukunya “Educational Theory a Qur’anic Outlook”, menyatakan tujuan pendidikan Agama Islam dapat diklasifikasikan menjadi empat dimensi berikut:⁵¹

a. Tujuan pendidikan jasmani (ahdaf al-jismiyah)

Mempersiapkan diri manusia sebagai pengemban tugas khalifah dibumi melalui keterampilan-keterampilan fisik. Ia berpijak pada pendapat dari Imam Nawawi yang menafsirkan ”alqawy” sebagai kekuatan iman yang ditopang oleh kekuatan fisik.

b. Tujuan pendidikan rohani (ahdaf al-ruhaniyah)

Meningkatkan jiwa dan kesetiaan yang hanya kepada Allah SWT semata dan melaksanakan moralitas islami yang dicontohkan oleh Nabi SAW berdasarkan cita-cita ideal dalam al-Qur’an. Indikasi pendidikan ruhani adalah tidak bermuka dua, berupaya memurnikan dan menyucikan diri manusia secara individu dari sikap negatif.

c. Tujuan pendidikan akal (al-ahdaf al-aqliyah)

Pengarahan intelegensi untuk menemukan kebenaran dan sebab-sebabnya dengan telaah tanda-tanda kekuasaan Allah SWT dan menemukan pesan-

⁵¹ Bukhari Umar, *Ilmu Pendidikan Islam*, (AMZAH, Jakarta, 2010), hlm. 59-60.

pesan ayat-ayat-Nya yang berimplikasi pada peningkatan iman kepada Sang Pencipta.

d. Tujuan pendidikan sosial (al-ahdaf al-ijtima'iyah)

Tujuan pendidikan sosial adalah pembentukan kepribadian yang utuh, yang menjadi bagian dari komunitas sosial. Identitas individu disini tercermin sebagai “an-nas” yang hidup pada masyarakat yang plural (majemuk).

Sedangkan Al-Syaibani, mengemukakan bahwa tujuan tertinggi pendidikan agama Islam adalah mempersiapkan kehidupan dunia dan akhirat. Sementara tujuan akhir yang akan dicapai adalah mengembangkan fitrah peserta didik, baik ruh, fisik, kemauan, akal nya secara dinamis, sehingga akan terbentuk pribadi yang utuh dan mendukung bagi pelaksanaan fungsinya sebagai khalifah fi al-ardhi.⁵²

Dari kedua pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa tujuan pendidikan agama Islam adalah membimbing dan membina fitrah (jasmani, rohani, akal, sosial) peserta didik secara maksimal dan bermuara pada terciptanya peserta didik sebagai muslim yang memiliki akhlak yang baik sehingga menjadi muslim yang mulia (Insan kamil).

3. Fungsi Pendidikan Agama Islam

⁵² Samsul Nizar, *Filsafat Pendidikan Islam (Pendekatan Historis, Teoritis dan Praktis)*, (Ciputar Pres, Jakarta, 2002), hlm. 36.

Pendidikan agama Islam, baik sebagai proses penanaman keimanan dan seterusnya maupun sebagai materi (bahan ajar) memiliki fungsi yang jelas. Fungsi Pendidikan Agama Islam (PAI) yakni sebagai berikut :⁵³

a. Pengembangan

Fungsi PAI sebagai pengembangan adalah meningkatkan keimanan dan ketakwaan peserta didik kepada Allah SWT yang telah ditanamkan dalam lingkungan keluarga.

b. Penanaman

Nilai Fungsi PAI sebagai penanaman nilai adalah memberikan pedoman hidup untuk mencapai kebahagiaan hidup di dunia dan akhirat.

c. Penyesuaian Mental

Fungsi PAI sebagai penyesuaian Mental adalah untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya, baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial dapat mengubah lingkungannya sesuai dengan ajaran agama Islam.

d. Perbaikan

Fungsi PAI sebagai perbaikan adalah untuk memperbaiki kesalahankesalahan, kekurangan-kekurangan dan kelemahan-kelemahan peserta didik dalam keyakinan, pemahaman dan pengalaman ajaran agama Islam dalam kehidupan sehari-hari.

e. Pencegahan

⁵³ Abdul Majid dan Dian Andayani, *PAI Berbasis Kompetensi (Konsep Dan Implementasi Kurikulum 2004)*, (Remaja Rosdakarya, Bandung, 2004), hlm. 134-135.

Fungsi PAI sebagai pencegahan adalah untuk menangkal hal-hal negatif dari lingkungan atau dari budaya lain yang dapat membahayakan dirinya dan menghambat perkembangannya menuju manusia Indonesia seutuhnya.

f. Pengajaran

Fungsi PAI sebagai pengajaran adalah untuk mengajarkan tentang ilmu pengetahuan keagamaan secara umum (alam nyata dan nirnyata), system dan fungsionalnya.

g. Penyaluran

Fungsi PAI sebagai penyaluran adalah untuk menyalurkan anak-anak memiliki bakat khusus di bidang Agama Islam agar bakat tersebut dapat berkembang secara optimal sehingga dapat dimanfaatkan untuk dirinya sendiri dan bagi orang lain.

4. Dasar Pendidikan Agama Islam

Sebagai aktivitas yang bergerak dalam proses pembinaan kepribaian muslim, maka pendidikan agama Islam memerlukan asas atau dasar yang dijadikan landasan kerja. Dengan dasar ini akan memberikan arah bagi pelaksanaan pendidikan yang telah diprogramkan. Dalam konteks ini, dasar yang menjadikan acuan pendidikan agama Islam hendaknya merupakan sumber nilai kebenaran dan kekuatan yang dapat menghantarkan peserta didik

kearah pencapaian pendidikan. Oleh karena itu, dasar yang terpenting dari pendidikan agama Islam adalah al-Qur'an dan Sunnah (hadits).⁵⁴

5. Guru Pendidikan Agama Islam

Wahab dkk mengemukakan bahwa guru pendidikan agama Islam (PAI) adalah guru yang mengajarkan mata pelajaran berkaitan dengan Islam seperti Al-Qur'an Hadits, Fiqih, Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), dan Akidah Akhlak di sekolah.⁵⁵

Guru pendidikan agama islam adalah manusia sebagai pemimpin bagi orang lain sebagai panutan atau tauladan serta contoh bagi masyarakat. Guru pendidikan agama islam sangat berpengaruh kuat terhadap orang lain dalam bermasyarakat atau sebagai agen pembaharuan dan pembangunan prilaku yang baik dan terarah bagi perkembangan masyarakat dengan menanamkan nilai positif.⁵⁶ Seorang guru adalah pendidik profesional, karenanya secara implisit telah merelakan dirinya menerima dan memikul sebagian tanggung jawab pendidikan.⁵⁷

Dengan demikian guru agama Islam adalah guru yang mengajarkan mata pelajaran mengenai agama Islam seperti Fiqih, SKI, Akidah Akhlak, dan Al-

⁵⁴ Samsul Nizar, *Op. Cit*, hlm. 34.

⁵⁵ Wahab dkk, *Kompetensi Guru yang Tersertifikasi*, (Semarang: Robar Bersama, 2011), hlm 63.

⁵⁶ Syamsul Yusuf Dan Suntika Nurikson, *Landasan Bimbingan Dan Konseling* (Bandung: Rosdakarya, 2005).37.

⁵⁷ Ngainun Naim, *Menjadi Guru Inspiratif* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013). 17

Qur'an Hadits di sekolah. Selain itu, guru pendidikan agama Islam juga membentuk peserta didik agar menjadi pribadi yang beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT serta menjadi suri tauladan yang baik bagi peserta didik di sekolah.

6. Tugas Guru Pendidikan Agama Islam

Tugas dan tanggung jawab guru Pendidikan Agama Islam dilaksanakan, maka nyatalah perannya dalam proses Pendidikan Agama Islam. Untuk menjadikan peserta didik yang bertakwa kepada Allah SWT berkepribadian yang utuh serta memahami, menghayati dan mengamalkan agama Islam, perlu adanya kerjasama yang baik antara orang tua di rumah dengan guru di sekolah, tanpa adanya kerjasama kedua belah pihak akan sulit membina pribadi peserta didik yang berakhlak mulia sesuai dengan ajaran Islam.

Tugas-tugas guru selain mengajar ialah berbagai macam tugas yang sesungguhnya bersangkutan dengan mengajar, yaitu tugas membuat persiapan mengajar, tugas mengevaluasi hasil belajar, dan lain-lain yang selalu bersangkutan dengan pencapaian tujuan pengajaran.

Ag. Soejono merinci tugas pendidik (termasuk guru) sebagai berikut :

- c. Wajib menemukan pembawaan yang ada pada anak-anak didik dengan berbagai cara seperti observasi, wawancara, melalui pergaulan, angket, dan sebagainya.

- b. Berusaha menolong anak didik mengembangkan pembawaan yang baik dan menekan perkembangan pembawaan yang buruk agar tidak berkembang.
- c. Memperlihatkan kepada anak didik tugas orang dewasa dengan cara memperkenalkan berbagai bidang keahlian, keterampilan, agar anak didik memilihnya dengan tepat.
- d. Mengadakan evaluasi setiap waktu untuk mengetahui apakah perkembangan anak didik berjalan dengan baik.
- e. Memberikan bimbingan dan penyuluhan tatkala anak didik menemui kesulitan dalam mengembangkan potensinya.⁵⁸

Sebagaimana tersebut di atas bahwa guru PAI merupakan manusia yang profesinya mengajar, mendidik anak dengan pendidikan agama, tentu tidak bias lepas dari tugas dan tanggung jawabnya sebagai guru agama.

Dari keterangan di atas jelaslah bahwa guru merupakan salah satu ujung tombak dari keberhasilan suatu pendidikan, Diana guru sebagai pengajar mempunyai tanggung jawab untuk mempengaruhi dan mengembangkan kemampuan siswa menjadi manusia yang terampil dan bermoral tinggi.

Adapun tugas dan tanggung jawab selaku guru PAI antara lain : 1) Mengajar ilmu pengetahuan agama. 2) Menanamkan keimanan ke dalam jiwa

⁵⁸ Ibid, Ngainun Naim. hlm 79.

anak. 3) Mendidik anak agar taat menjalankan ajaran agama. 4) Mendidik anak agar berbudi pekerti yang mulia.⁵⁹

Berdasarkan ulasan tersebut jelas bahwa tugas seorang guru PAI itu bukan hanya sekedar menyampaikan ilmu pengetahuan saja, akan tetapi memberikan bimbingan, pengarahan serta contoh teladan yang baik yang pada gilirannya membawa peserta didik kearah yang lebih positif dan berguna dalam kehidupannya.

D. Penelitian terdahulu

Peneliti tentang Analisis Dampak Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran PAI di SMPN 05 Lebong belum pernah diteliti sebelumnya. Untuk menghindari plagiasi penelitian, penulis memaparkan beberapa penelitian terdahulu kesamaannya antara lain:

1. Penelitian dengan judul Analisis dampak game online terhadap interaksi social anak di SDN Mintaragen 3 Kota Tegal oleh Ganang Ramadhani.⁶⁰ Penelitian ini membahas tentang dampak dari game online terhadap interaksi sosial siswa bahwa sejak bermain game online siswa di sdn kota tegal ini kurang berinteraksi dengan sesama teman, guru dan orang tua. Adapun

⁵⁹ Ngalim Purwanto, *Menjadi Guru Profesional* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006), Cet. Ke V, h 35.

⁶⁰ Ganang Ramadhani FS, *Analisis Dampak Game Online Pada Interaksi Sosial Anak Di SD Mintaragen 3 Kota Tegal*, Skripsi, Universitas Negeri Semarang , 2020.

persamaan dalam skripsi diatas dengan peneliti yakni sama-sama membahas tentang analisis dampak game online menggunakan metode penelitian yang sama yaitu metode penelitian kualitatif, adapun perbedaannya lebih fokus ke interaksi sosial dan di lingkup SD

2. Penelitian dengan judul Analisis Dampak Negatif Kecanduan Game Online Free Fire pada siswa kelas III SD Negeri 177 Pekanbaru.⁶¹ Skripsi ini secara garis besar membahas tentang bagaimana dampak negatif yang ditimbulkan oleh game online free fire pada siswa kelas III SD Negeri 177 Pekanbaru. Adapun persamaan skripsi diatas dengan peneliti yakni sama-sama membahas tentang analisis dampak game online dan menggunakan metode penelitian yang sama yaitu metode penelitian kualitatif, adapun perbedaannya lebih focus ke dampak negative nya dan masih diruang lingkup SD
3. Penelitian dengan judul Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Studi Lapangan pada Siswa SMAN 3 Kota Tangerang).⁶² Skripsi ini membahas tentang minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMAN 3 Tangerang.. Adapun persamaan skripsi diatas dengan peneliti yakni sama-sama membahas tentang minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan sama-sama menggunakan metode kualitatif. Adapun perbedaannya

⁶¹Wanda Nadya Amirah, *Analisis Dampak Negatif Kecanduan Game Online Free Fire Pada Siswa Kelas III SD Negeri 177 Pekanbaru*, Skripsi, Universitas Islam Riau, 2021.

⁶²Zaid Ivan Syaputra, *Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Studi Lapangan pada Siswa SMAN 3 Kota Tangerang)*, Skripsi, Universitas Muhammadiyah Jakarta 2022.

yaitu terdapat di game online, di skripsi ini tidak ada membahas tentang game online..

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Deskriptif kualitatif adalah memberikan gambaran sekaligus berusaha menuturkan pemecahan masalah yang ada berdasarkan hasil pengamatan penulis.

Pengambilan sampel pada penelitian ini adalah *purposive sampling*. Teknik Purposive sampling adalah suatu teknik penentuan dan pengambilan sampel yang ditentukan oleh peneliti dengan pertimbangan tertentu . Pertimbangan-pertimbangan yang dilakukan dalam teknik purposive sampling ini bisa beragam dan bergantung pada kebutuhan dari penelitian yang akan dilakukan.⁶³

Metode penelitian merupakan suatu cara atau proses yang digunakan didalam melakukan penelitian Sebagaimana metode penelitian dibutuhkan oleh peneliti untuk tahapan didalam melakukan penelitian. Menurut Dedy Mulyana metode adalah proses,prinsip,dan prosedur yang kita gunakan untuk

⁶³ Sri Maharani Dan Martin Bernard,: “*Analisis Hubungan Resiliensi Matematik Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Pada Materi Lingkaran*”. JPMI: Jurnal Pembelajaran Matematika Inovativ Vol.1 , No.5 , September (2018),Hlm. 821-822

mendekati problem dan mencari jawaban. Dengan kata lain, metodologi adalah suatu pendekatan umum untuk mengkaji topik penelitian.⁶⁴

B. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMPN 05 Lebong, Kec. Bingin Kuning. Penelitian lokasi ini berdasarkan pertimbangan kemudahan dalam memperoleh data, penulis memfokuskan pada masalah yang akan diteliti sesuai dengan kemampuan baik waktu, dana maupun keterbatasan data.

C. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ada dua yaitu data primer dan data sekunder.

1. Data primer, adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Didalam penulisan ini yang menjadi data primer adalah yaitu kepala sekolah, guru PAI, dan siswa
2. Data sekunder, merupakan sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalkan lewat orang lain atau dokumen. Data sekunder yang diperoleh oleh peneliti adalah data yang diperoleh langsung dari pihak-pihak yang berkaitan dengan data-data, bisa juga dari buku, jurnal dan lain-lainnya yang terkait dengan penelitian ini.

D. Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah data. Tanpa mengetahui

⁶⁴ Deddy Mulyana, *Metodologi Penelitian Kualitatif Paradigma baru Ilmu Komunikasi dan Sosial lainnya*, (Bandung: PT remaja Rosdakarya, 2008), hlm. 145

teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan. Pengumpulan data adalah cara yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data penelitian. Dalam penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data di SMPN 05 Lebong terdiri dari:

1. Observasi

Observasi secara harfiah diartikan sebagai pengamatan. Observasi adalah pengamatan yang dilakukan secara sengaja, sistematis mengenai fenomena sosial dengan gejala-gejala psikis untuk kemudian dilakukan pencatatan. Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan.

Ada beberapa alasan observasi (pengamatan) dijadikan sebagai cara utama pengumpulan data, yaitu:

- a. Didasarkan dengan pengamatan langsung
- b. Memungkinkan melihat dan mengamati sendiri, kemudian mencatat perilaku dan kejadian sebagaimana yang terjadi sebenarnya

Observasi atau pengamatan adalah kegiatan keseharian manusia dengan menggunakan pancaindra mata sebagai alat bantu utamanya selain pancaindra lainnya yaitu telinga, penciuman, mulut dan kulit. Karena itu, observasi adalah kemampuan seseorang untuk menggunakan pengamatannya melalui hasil kerja pancaindra mata serta dibantu dengan pancaindra lainnya. Pemahaman observasi atau pengamatan, sesungguhnya

yang dimaksud dengan metode observasi adalah metode pengumpulan data yang digunakan untuk menghimpun data penelitian melalui pengamatan dan penginderaan.⁶⁵

2. Wawancara (Interview)

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/kecil. Wawancara adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan dalam sebuah topik tertentu.⁶⁶ Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu oleh dua pihak, yaitu pewawancara (interview) sebagai pengaju/pemberi pertanyaan dan yang diwawancarai sebagai pemberi jawaban atas pertanyaan itu.⁶⁷

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data yang bersumber dari dokumen dan catatan-catatan yang tertulis baik berupa hasil dialog saat wawancara berlangsung ataupun menghimpun data tertulis berupa hasil penelitian,berkas-berkas,serta mempelajari secara seksama tentang hal-hal

⁶⁵ Burhan Bungin, *Penelitian Kualitatif Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik, dan Ilmu Sosial Lainnya*, (Jakarta:Kencana,2007), hlm. 115.

⁶⁶ Deddy Mulyana, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2003), hlm. 200.

⁶⁷ Basrowi dan Suwandi, *Memahami Penelitian Kualitatif* (Jakarta: PT Reineka Cipta, 2008), hlm. 127.

yang berkaitan dengan data yang dibutuhkan. Dokumen adalah cara pengumpulan data dengan mencatat data-data atau dokumen yang ada termasuk sejarah hidup dapat pula dilengkapi dengan analisis dokumen seperti otobiografi, memoar catatan harian, yang berkaitan dengan masalah yang diteliti.⁶⁸

E. Teknik analisis data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan mana yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah difahami oleh diri sendiri maupun orang lain.

1. Reduksi data yaitu proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data mentah atau data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan.
2. Penyajian data yaitu penyusunan informasi yang kompleks ke dalam suatu bentuk yang sistematis, sehingga menjadi lebih selektif dan sederhana serta memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan data dan pengambilan tindakan.

⁶⁸ Deddy Mulyana, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Rosdakarya, 2004), hlm. 195.

3. Kesimpulan yaitu merupakan tahap akhir dalam proses analisis data, pada bagian ini peneliti mengutarakan kesimpulan dari data-data yang telah diperoleh dari wawancara dan dokumentasi.

F. Keabsahan Data

Dalam penelitian ini teknik keabsahan data dengan pertimbangan agar hasil penelitian dapat obyektif. Peneliti menggunakan keabsahan data triangulasi. Triangulasi merupakan teknik pemeriksaan keabsahan data dengan memanfaatkan suatu yang lain. Diluar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu. Adapun langkah-langkah dalam menganalisa triangulasi melalui sumber dapat dicapai dengan jalan:

1. Membandingkan data hasil observasi dengan data hasil wawancara.
2. Membandingkan apa yang dikatakan orang didepan umum dengan apa yang dikatakannya secara pribadi.
3. Membandingkan apa yang dikatakan orang-orang tentang situasi penelitian dengan apa yang dikatakannya sepanjang waktu.
4. Membandingkan hasil wawancara dengan isi suatu dokumen yang berkaitan.⁶⁹

⁶⁹ J. Lexy Moleong, Metode Penelitian Kualitatif, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2007), hlm. 330-331.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Profil/Identitas SMPN 05 Lebong

- | | |
|-----------------------|--|
| a) Nama Sekolah | : SMPN 05 Lebong |
| b) NPSN | : 10701995 |
| c) Jenjang Pendidikan | : SMP |
| d) Status Sekolah | : Negeri |
| e) Kepala Sekolah | : Susanti, S.Pd. |
| f) Alamat Sekolah | : Desa Talang Leak II |
| Kode Pos | : 39162 |
| Kecamatan | : Kec. Bingin Kuning |
| Kabupaten/Kota | : Kab. Lebong |
| Provinsi | : Bengkulu |
| Negara | : Indonesia |
| g) Status Kepemilikan | : Pemerintah Daerah |
| h) Nomor Telepon | : 07382210426 |
| i) E-mail | : smpn.talangleak@yahoo.com ⁷⁰ |

⁷⁰ Dokumentasi: Tanggal 16 Mei 2023

2. Sejarah Singkat Berdirinya SMPN 05 Lebong

SMP Negeri 05 Lebong merupakan salah satu SMP Negeri tertua di Kabupaten Lebong. SMP ini berdiri tanggal 01 Mei 1973, sebagai pendirinya M. Syahri. SMP ini di statuskan sebagai SMP Negeri tahun 1979. Adapun guru-guru yang mengajar pertama sekolah ini antara lain A. Munir, Wibowo, Susilo, Azizul Hakim, Khaidir, Ishak, dan Nurhayati. H. Idrus Effendi sebagai kepala sekolah pengganti M. Syahri yang menjabat lebih kurang 11 tahun.⁷¹

3. Visi Misi dan Tujuan SMPN 05 Lebong

d. Visi

Religius, Disiplin, Berprestasi, Kreatif dan Berwawasan Global

e. Misi

d. Menanamkan karakter religius melalui pembiasaan.

e. Menanamkan perilaku jujur, disiplin dan anti korupsi.

f. Mengoptimalkan pembiasaan memelihara dan melestarikan lingkungan hidup.

g. Mengoptimalkan pembelajaran PAIKEM dan bimbingan konseling.

h. Meningkatkan profesionalisme guru melalui pendidikan formal, pembinaan dan sertifikasi guru.

⁷¹ *Ibid*

- i. Mewujudkan sumber daya manusia produktif, kreatif, inovatif dan efektif.
 - j. Mengembangkan kerjasama pendidikan dan kepramukaan secara global.
 - k. Mengoptimalkan peran komite sekolah dan pengurus kelas dalam pemberdayaan lingkungan hidup.
 - l. Mewujudkan manusia yang mampu berkontribusi, lingkungan masyarakat, berbangsa, bernegara dalam peradaban dunia.
- f. Tujuan
- d. Dapat mengamalkan ajaran agama hasil proses pembelajaran dan kegiatan pembiasaan.
 - e. Terbentuknya budaya karakter religius, disiplin, anti korupsi dan PHBS.
 - f. Meraih standar ketuntasan belajar 85% dan kriteria ketuntasan minimal 75%.
 - g. Meraih prestasi akademik maupun non akademik minimal tingkat kecamatan.
 - h. Mampu memberdayakan lingkungan hidupn dengan cara reuse (guna ulang) reduce (mengurangi).
 - i. Mampu menciptakan green school.
 - j. Menuju sekolah yang bertaraf internasional
 - k. Pemanfaatan IT dan multimedia

- l. Menumbuh kembangkan jiwa kewirausahaan dan ekonomi kreatif.
- m. Terbentuknya budaya mutu pada setiap unsur sekolah dalam mencapai visi dan misi.
- n. Terciptanya lingkungan hidup yang sesuai dengan 7 K (keamanan, ketertiban, kebersihan, keindahan, kekeluargaan, kenyamanan, dan kerindangan).⁷²

4. Data Guru dan Siswa SMPN 05 Lebong

a. Data guru

Guru merupakan sosok figure yang sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran di sekolah. Mengingat keberadaannya sangat urgen dalam menunjang kegiatan belajar dalam mencapai tujuan yang di inginkan, maka dedikasi dalam kompetensi figur guru sangat di perlukan dalam sebuah lembaga pendidikan.

Di SMPN 05 Lebong terdapat guru dalam membantu kegiatan proses pembelajaran di antaranya yaitu:⁷³

Tabel 4.1 Data Guru

Guru SMPN 05 Lebong	Jumlah Guru/Staf
Guru Tetap (PNS)	19

⁷² *Ibid.*

⁷³ *Ibid.*

Guru Honorer	17
Staf Tata Usaha	-
Saf TU Honorer	3
Guru PAI	3

b. Data siswa

Tabel 4.2 Data Siswa

No	Kelas	Jumlah	Keterangan
1	Kelas VII A	36	
2	Kelas VII B	34	
3	Kelas VII C	35	
4	Kelas VII D	36	
5	Kelas VII E	37	
6	Kelas VIII A	32	
7	Kelas VIII B	32	
8	Kelas VIII C	32	
9	Kelas VIII D	32	
10	Kelas VIII E	31	
11	Kelas IX A	32	
12	Kelas IX B	32	

13	Kelas IX C	31	
14	Kelas IX D	31	
15	Kelas IX E	31	
	Jumlah	494	

5. Sarana dan Prasarana SMPN 05 Lebong

Dalam pelaksanaan proses pembelajaran dalam suatu lembaga pendidikan tentu membutuhkan fasilitas yang memadai demi kelancaran proses pembelajaran, baik itu fasilitas berupa fisik maupun non fisik. Sebab sebuah lembaga pendidikan yang baik dan berkualitas tentu mempunyai fasilitas yang lengkap dan memadai guna pemenuhan kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran di sekolah. Sarana merupakan alat atau media dalam menunjang keberhasilan suatu lembaga. Hal itu juga berlaku dalam lembaga pendidikan, selain menjadi daya tarik masyarakat juga menjadi motivasi peserta didik dalam mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan. Adapun sarana dan prasarana di SMPN 05 Lebong diantaranya:

Tabel 4.3 Sarana dan Prasarana

No	Jenis Sarana dan Prasarana	Jumlah
1	Ruang Kelas	17
2	Ruang Kepala Sekolah	1

3	Ruang Guru	3
4	Ruang TU	1
5	Ruang BK	1
6	Perpustakaan	1
7	Lab. Komputer	1
8	Lab. IPA	1
9	Ruang UKS	1
10	Ruang Kesenian	1
11	Musholla	1
12	Lapangan Olahraga	1
13	WC Guru	2
14	WC Siswa	6
15	Gudang	1

Secara umum pihak sekolah menyediakan semua kebutuhan peserta didik dalam menunjang proses pembelajaran di sekolah. Dengan demikian keadaan fasilitas, sarana, dan prasarana di SMPN 05 Lebong dikatakan sangat memadai.⁷⁴

⁷⁴ *Ibid*

6. Aturan-Aturan di SMPN 05 Lebong

4. Hadir 10 menit sebelum jamn mengajar dimulai, berdo'a bersama sebelum bekerja dan pulang bekerja diruang guru.
5. Guru masuk ruang kelas 5 menit sebelum pekerjaan dimulai.
6. Guru memimpin berdo'a peserta didik dikelasnya sesuai dengan agamanya masing-masing.
7. Guru mengabsen, dan mencatat siswanya yang tidak masuk ke dalam buku kasus dan melaporkannya kepada guru piket.
8. Guru mengisi buku jurnal kelas atau kemajuan belajar kelas.
9. Melaksanakan tugas dengan penuh tanggung jawab dan berdedikasi tinggi.
10. Hari senin baju PGRI, selasa berpakaian seragam PDH.
11. Hari rabu hitam putih, hari kamis batik, hari jum'at pakain muslim, hari sabtu berpakaian olahraga.
12. Hari senin wajib mengikuti upacara, hari jum'at wajib mengikuti kultum dan hari sabtu wajib mengikutti senam sehat bersama.
13. Menjalin hubungan harmonis dengan sesama guru, karyawan, pimpinan sekolah dan siswa dalam rangka menjunjung kode etik guru selaku pendidik, menyelesaikan permasalahan yang ada secara musyawarah dan kekeluargaan.
14. Jika berhalangan hadir harus harus memberitahukan kepada kepala sekolah serta mengirim tugas siswa yang menjadi tanggung jawabnya.

15. Tidak diperkenankan merokok baik didalam kelas ataupun dilingkungan sekolah.
16. Bagi yang bertugas piket harap mencatat nama guru yang tidak hadir, dibuku piket maupun dipapan tulis.
17. Guru bertanggung jawab terhadap pencapai kurikulum dan keberhasilan siswa dalam ketuntasan belajar.
18. Guru wajib membuat dan menyiapkan kelengkapan mengajar.
19. Guru berperilaku senyum, salam, sapa, sopan dan santun kepada murid-muridnya.⁷⁵

B. Temuan Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian penulis melalui wawancara dengan kepala sekolah ,guru PAI dan siswa, maka untuk melihat gambaran tentang Analisis Penggunaan *Game Online* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 05 Lebong, peneliti memberi pertanyaan kepada informan. Semua data hasil penelitian diuraikan sebagai berikut:

⁷⁵ *Ibid*

1. Gambaran Minat Belajar Siswa Yang Bermain *Game Online* Pada Mata Pelajaran PAI di SMPN 05 Lebong

Tabel 4.4 Gambaran Minat Belajar PAI Siswa Yang Bermain *Game Online*

No	Kode Responden	Total Skor	Kategori
1	AF	12	Rendah
2	AH	8	Sangat Rendah
3	AJ	6	Sangat Rendah
4	AP	8	Sangat Rendah
5	AS	8	Sangat Rendah
6	BAK	6	Sangat Rendah
7	BP	8	Sangat Rendah
8	DD	14	Rendah
9	DF	22	Sedang
10	DR	6	Sangat Rendah
11	EF	8	Sangat Rendah
12	FA	18	Rendah
13	HM	8	Sangat Rendah
14	IJJ	8	Sangat Rendah
15	MAA	14	Rendah
16	MI	12	Rendah

17	MR	12	Rendah
18	RA	22	Sedang
19	RHM	22	Sedang
20	RP	8	Sangat Rendah
21	VA	10	Sangat Rendah
22	WT	12	Rendah
23	WAP	8	Sangat Rendah
24	YS	6	Sangat Rendah
25	ZS	10	Sangat Rendah

Presentase Minat Belajar PAI Siswa Yang Bermain Game Online

Sangat Rendah	15 Siswa	60%
Rendah	7 Siswa	28%
Sedang	3 Siswa	12%
Tinggi	–	–
Sangat Tinggi	–	–

Dari data diatas minat belajar siswa yang bermain game online pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 05 Lebong 15 siswa kategori nya sangat menurun dengan tingkat presentase 60%, game yang

mereka mainkan rata-rata free fire dan waktu yang mereka habiskan rata-rata 2-3 jam dalam sehari. 7 siswa menurun dengan tingkat presentase 28% game yang mereka mainkan adalah free fire dan pubg dengan waktu yang dihabiskan rata-rata 1-2 jam dalam sehari. dan 3 siswa sedang dengan tingkat presentase 12% memainkan game mobile legend dengan waktu yang dihabiskan rata-rata 1 jam dalam sehari. Jadi yang paling dominan minat belajar siswa yang bermain game online adalah sangat menurun, dengan jenis game free fire dan waktu yang dihabiskan 2-3 jam

Dari hasil wawancara yang peneliti lakukan untuk mengumpulkan sebuah data penelitian. Observasi dan wawancara tersebut dilakukan oleh Ibu Tamama Hafizah, S.Pd.I selaku guru Pendidikan Agama Islam kelas VIII di SMPN 05 Lebong dan Siswa SMPN 05 Lebong.

Berdasarkan hasil wawancara dari Ibu Tamama Hafizah, S.Pd.I selaku guru Pendidikan Agama Islam kelas VIII mengenai minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMPN 05 Lebong setelah mengenal *game online*, berikut adalah pemaparan yang disampaikan oleh beliau:

“Sejak mengenal *game online* minat belajar khusus mata pelajaran PAI siswa sangat menurun, ada dua mata pelajaran di SMPN 05 Lebong ini minat belajar mereka sangat menurun yaitu mata pelajaran PAI dan IPS. Kenapa demikian karena di pelajaran PAI disini ibu sering memberikan lebih banyak hafalan dibandingkan teori-teori, adapun contoh yang ibu beri hafalan seperti asmaul husna, bacaan sholat jenazah, surah Al-Qur'an dan masih banyak yang lain, ibu

memang banyak memberikan hafalan dari pada teori karena pada pembelajaran PAI itu memang harus lebih banyak praktek nya di bandingkan hanya memberi teori terus, itu juga agar mereka di jenjang pendidikan selanjutnya tidak akan kaget terutama nanti yang mau melanjutkan ke SMA yang berbasis Islam.”⁷⁶

Sedangkan menurut ZM, MK dan BA selaku siswa SMPN 05 Lebong mengenai minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMPN 05 Lebong setelah mengenal *game online*, berikut adalah pemaparan yang di sampaikan:

“Tidak saya tidak termotivasi lagi kurang semangat saya kalau pada saat belajar mata pelajaran PAI. Kalau untuk minat belajar pada pelajaran PAI juga sangat menurun, sejak saya mengenal *game online*. karena pada pembelajaran PAI banyak di kasih hafalan dan saya paling malas untuk menghafal kalau di pelajaran lain itu tidak ada dikasih hafalan palingan cuma pr, sebenarnya saya suka dengan mata pelajaran PAI tapi karena sejak mengenal *game online* saya menjadi malas orang nya apalagi kalau berhubungan dengan hafalan, lebih baik saya bermain game aja dari pada menghafal.”⁷⁷

Senada dengan pemaparan yang disampaikan oleh inisial MK:

“Semenjak mengenal *game online* minat dan motivasi belajar saya memang sangat menurun, apalagi pada mata pelajaran PAI, karena pada mata pelajaran PAI disini itu banyak dikasih hafalan sedangkan pelajaran lain itu tidak ada dikasih hafalan, ada tapi palingan cuman sedikit gak banyak seperti mata pelajaran PAI, Saya di rumah sering lupa misalkan kalau ada dikasih hafalan karena saya asik bermain

⁷⁶ Wawancara dengan Ibu Tamama Hafizah, S. Pd. I Guru PAI SMPN 05 Lebong, Tanggal 16 Mei 2023

⁷⁷ Wawancara dengan Zeidian Meidianto Siswa Kelas VIII A, Tanggal 16 Mei 2023

game di rumah, jadi saya sering lupa kalau ada hafalan kalau pun ingat pasti saya malas menghafalnya.”⁷⁸

Berbeda dengan pemaparan yang disampaikan oleh inisial BA:

“Sejak mengenal *game online* minat belajar mata pelajaran PAI saya tetap seperti biasa tidak meningkat dan tidak menurun, tapi malas nya saya di pelajaran PAI karena banyak hafalan-hafalan yang diberikan. Jadi waktu saya bermain *game online* itu tidak banyak.”⁷⁹

Ibu Tamama selaku guru PAI di SMPN 05 Lebong mengupayakan cara agar minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI meningkat, seperti pemaparan beliau berikut:

“Cara yang ibu lakukan agar minat belajar siswa pada pelajaran PAI meningkat dengan memberikan reward/hadiah, memberikan nilai tambahan jika berhasil menjawab pertanyaan ibu, dan sesekali mengajak anak belajar ke lab computer dengan menggunakan gaya belajar visual ataupun audio visua, ibu ajak mereka menonton kisah-kisah nabi dan sejarah tentang islam. Biar mereka tidak jenuh, bosan dengan materi dan hafalan yang sering ibu kasih.”⁸⁰

Dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa yang bermain *game online* pada mata pelajaran PAI di SMPN 05 Lebong sangat menurun, dikarenakan pelajaran PAI di SMPN 05 Lebong banyak dikasih hafalan jadi

⁷⁸ Wawancara dengan Marco Kenzo Siswa Kelas VIII B, Tanggal 16 Mei 2023

⁷⁹ Wawancara dengan Bintang Akbar Siswa Kelas VIII C, Tanggal 16 Mei 2023.

⁸⁰ Wawancara dengan Ibu Tamama Hafizah, S. Pd. I Guru PAI SMPN 05 Lebong, Tanggal 16 Mei 2023

siswa malas menghafal dan lebih memilih bermain game pada saat dirumah. Cara guru PAI agar minat belajar siswa pada pelajaran PAI meningkat yaitu dengan memberikan reward/hadiah, memberikan nilai tambahan jika berhasil menjawab jika guru PAI bertanya dan sesekali mengajak siswa belajar ke lab computer.

2. Penggunaan *Game Online* di SMPN 05 Lebong

Dari hasil wawancara yang peneliti lakukan untuk mengumpulkan sebuah data penelitian. Observasi dan wawancara tersebut dilakukan oleh Ibu Susanti, S.Pd. selaku Kepala Sekolah di SMPN 05 Lebong. Ibu Tamama Hafizah, S.Pd.I selaku guru Pendidikan Agama Islam kelas VIII di SMPN 05 Lebong dan Siswa SMPN 05 Lebong.

Berdasarkan hasil wawancara dari Ibu Susanti, S.Pd. selaku guru Kepala Sekolah mengenai penggunaan *game online* di SMPN 05 Lebong, berikut adalah pemaparan yang disampaikan oleh Ibu Susanti:

“*Game online* sangat meresahkan apalagi anak-anak sekarang sudah mengenal yang nama nya *game online*, sebagai kepala sekolah ibu cukup khawatir dengan perkembangan siswa disini karena *game online* lebih banyak dampak negatif nya, seperti anak jadi malas melakukan aktivitas lain, tidak peduli dengan lingkungan sekitar, sering berkata kotor dll. Penggunaan *game online* di SMPN 05 Lebong sangat tinggi terutama siswa yang laki-laki bahkan ibu tidak sengaja melihat ada guru disini yang bermain *game online* juga. Dirumah saja anak ibu yang masih sd bermain *game online* apalagi anak-anak SMP. Ibu hanya bisa mengingatkan dan memberi arahan kepada mereka

kalau dampak dari *game online* itu sangat berbahaya, kemudian ibu menugaskan guru-guru yang lain terutama guru BK dan waka kesiswaan untuk memantau, memberikan bimbingan dan memperingati efek negatif dari *game online* bagi siswa.”⁸¹

Berdasarkan hasil wawancara dari Ibu Tamama Hafizah, S.Pd.I selaku guru Pendidikan Agama Islam kelas VIII mengenai penggunaan *game online* di SMPN 05 Lebong, berikut adalah pemaparan yang disampaikan oleh Ibu Tamama:

“Kalau masalah *game online* sekarang sudah banyak mempengaruhi anak-anak sekolah, pertama banyak merugikan siswa dan yang kedua mempengaruhi minat dan bakat siswa, bisa juga dari segi otak anak juga terpengaruh karena mereka fokus pada bermain game ketimbang belajar. Penggunaan *game online* sendiri di SMPN 05 Lebong terbilang tinggi,, hampir semua siswa di sekolah ini sudah mengetahui atau mengenal *game online* khususnya peserta didik yang laki-laki. Bahkan di SMPN 05 Lebong ini sendiri tidak sedikit siswa yang laki-laki disini sudah kecanduan *game online*, tapi sayangnya penggunaan game online yang dimainkan siswa tidak efektif, mereka tidak tau waktu yang tepat dalam memainkannya. Ibu sebagai guru sebatas menasehati di sekolah karena ibu gak bisa memantau selama 24 jam, paling kalau di sekolah karena ada peraturan tidak boleh membawa hp otomatis bisa kami handle anak, cuman kalau di luar dari jam pelajaran kami gak bisa menghandle, paling cuman bisa kasih tau sama orang tua mereka.”⁸²

⁸¹ Wawancara dengan Ibu Susanti S.Pd. Kepala Sekolah SMPN 05 Lebong, Tanggal 16 Mei 2023

⁸² Wawancara dengan Ibu Tamama Hafizah, S. Pd. I. Guru PAI SMPN 05 Lebong, Tanggal 16 Mei 2023.

Hal ini diperkuat oleh ZM, MK dan BA selaku siswa SMPN 05 Lebong mengenai penggunaan *game online* di SMPN 05 Lebong, berikut adalah pemaparan yang di sampaikan:

“Ya benar saya memainkan *game online*, game online yang saya mainkan yaitu free fire dan fifa mobile saya tertarik bermain *game online* sejak kelas 6 SD, saya bisa menghabiskan 2-3 jam bermain *game online*. *Game online* menurut saya seru dan menyenangkan. Ketika di sekolah pada saat belajar di ruang lab computer saya dan teman saya sering membuka video game di youtube, bermain game membuat saya sekarang menjadi malas, kurang tidur dan menghabiskan uang untuk beli kuota dan kadang-kadang top up diamond”⁸³

Senada dengan pemaparan yang disampaikan oleh inisial MK:

“Iya saya memainkan *game online*, game yang saya mainkan yaitu free fire, saya tertarik bermain *game online* pada saat baru memasuki SMP, waktu yang saya habiskan bermain game kurang lebih 3 jam dalam sehari. Memainkan game menurut saya sangat menyenangkan apalagi kalau bermain bersama teman tapi disamping itu menghabiskan duit untuk top up diamond, sering lupa waktu, jarang keluar rumah dan pastinya kurang tidur.”⁸⁴

Senada dengan pemaparan yang disampaikan oleh inisial BA:

“Iya saya bermain *game online*, game yang saya mainkan yaitu free fire dan mobile legend, saya tertarik bermain *game online* pada kelas 1 SMP, saya menghabiskan waktu bermain game 1-2 jam dalam sehari.

⁸³ Wawancara dengan Zeidian Meidianto Siswa Kelas VIII A, Tanggal 16 Mei 2023

⁸⁴ Wawancara dengan Marco Kenzo Siswa Kelas VIII B, Tanggal 16 Mei 2023

Game online itu asik dan bisa menghilangkan stress tapi disamping itu menghabiskan banyak waktu.”⁸⁵

Dapat disimpulkan bahwa penggunaan *game online* di SMPN 05 Lebong sangat tinggi, siswa di SMPN 05 Lebong sudah tertarik bermain *game online* semenjak dia baru masuk SMP bahkan ada yang sudah tertarik dari SD, game yang mereka mainkan kebanyakan free fire. Waktu yang mereka habiiskan bermain game rata-rata 2-3 jam.

C. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan melakukan wawancara dengan narasumber, observasi, dan dokumentasi di tempat penelitian. Selanjutnya peneliti melakukan analisis data sesuai dengan teknik analisis yang telah dipilih sesuai dengan teknik analisis data penelitian kualitatif dengan mengaitkan teori-teori yang relevan dengan fokus penelitian. Berikut pemaparan dari hasil analisis data di tempat penelitian.

1. Gambaran Minat Belajar Siswa Yang Bermain *Game Online* Pada Mata Pelajaran PAI Siswa di SMPN 05 Lebong

Definisi minat adalah suatu rasa suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh dan cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap hal atau aktivitas tersebut (Slameto, 2010: 180). Menurut Agus (2004: 92) minat sebagai suatu pemusatan perhatian yang

⁸⁵ Wawancara dengan Bintang Akbar Siswa Kelas VIII C, Tanggal 16 Mei 2023

tidak disengaja terlahir dengan penuh kemauannya dan tergantung dari bakat serta lingkungannya. Berdasarkan pengertian dari beberapa ahli di atas, minat belajar dapat didefinisikan sebagai ketertarikan dari diri Peserta Didik dalam PBM sebagai wujud kemauan untuk melaksanakan suatu kegiatan belajar dengan ciri timbulnya perasaan senang, perhatian, dan aktivitas dalam melaksanakan kegiatan tersebut. Menurut Djoko (2011: 21), minat yang kuat akan menimbulkan usaha yang gigih serius dan tidak mudah putus asa dalam menghadapi tantangan. Jika seseorang Peserta Didik memiliki rasa ingin belajar, ia akan cepat dapat mengerti dan mengingatnya.⁸⁶

Pengertian dari belajar adalah suatu perubahan tingkah laku pada individu yang belajar yang tidak hanya berkaitan dengan penambahan ilmu pengetahuan saja, namun juga kecakapan, keterampilan, sikap, pengertian, harga diri, minat, watak, penyesuaian diri. Jadi bisa dikatakan bahwa belajar adalah sebagai suatu rangkaian kegiatan jiwa raga yang menuju kepada perkembangan pribadi manusia seutuhnya. Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran atau media tertentu ke penerima pesan.⁸⁷

Sukardi mengemukakan bahwa minat belajar adalah suatu kerangka mental yang terdiri dari kombinasi gerak perpaduan dan campuran dari

⁸⁶ Ita Mutiara, "Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Pada Pembelajaran PAI Kelas VI SD Negeri 128 Bengkulu Utara", *Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, Volume 2, Nomor 7, 2022, hlm. 321

⁸⁷ Partono, Hamengkubuwono, Jeni Fransiska.. "Model Example Non Example Dalam Pembelajaran Tajwid". *Belajea: Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 5, No. 01, 2020, hlm. 33

perasaan, prasangka, cemas dan kecenderungankecenderungan, lain yang biasa mengarahkan individu kepada suatu pilihan tertentu.⁸⁸

Setiap siswa tentunya memiliki minat pada tiap-tiap mata pelajaran yang ada di sekolah. Minat belajar menjadi hal yang penting untuk siswa agar mau melakukan aktivitas dalam pembelajaran, siswa yang memiliki minat untuk belajar akan lebih bersemangat untuk belajar. Minat belajar seseorang tidaklah selalu stabil, melainkan selalu berubah.⁸⁹ Menumbuhkan minat terhadap sesuatu pada dasarnya membantu siswa melihat bagaimana hubungan antara materi yang diharapkan untuk di pelajarnya dengan dirinya sendiri sebagai individu. Sebagaimana PAI yang merupakan suatu pelajaran yang sangat penting dan dibutuhkan sekali siswa. Sementara siswa di SMPN 05 Lebong bukan nya tambah semangat tapi malah malas-malasan, dikarenakan efek dari bermain game tersebut, memang sangat susah melupakan kalau seorang itu sudah kecanduan.

Siswa yang bermain *game online* menyebabkan minat belajar pada pembelajaran PAI mereka sangat menurun, dari 25 siswa terdapat 15 siswa minat belajar nya sangat rendah dan 7 siswa rendah sisa nya sedang 3 siswa. Jadi minat belajar pada mata pelajaran PAI dianggap sangat menurun. Karena di pelajaran PAI banyak hafalan nya dibandingkan dengan mata pelajaran lain

⁸⁸ Sukardi. "Bimbingan dan Penyuluhan" (Surabaya: Usaha Nasional ; 1987), hlm. 25.

⁸⁹ Syardiansyah, "Hubungan Motivasi Belajar dan Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Mata Kuliah Pengantar Manajemen (Studi Kasus Mahasiswa Tingkat I EKM A Semester II)" Vol.5 No.1, Mei 2016. Hlm 444

sedangkan siswa yang bermain *game online* sangat malas untuk menghafal dan lebih memilih bermain game pada saat di rumah. Guru PAI di SMPN 05 Lebong memang lebih banyak memberi hafalan dari pada teori, karena dalam pembelajaran PAI itu harus lebih banyak praktek nya, jika hanya teori saja siswa nanti tidak akan paham dan tidak bisa mengaplikasikan nya ke jenjang pendidikan berikut nya apagi siswa yang nanti ingin masuk ke SMA yang berbasis Islam.

Ada hal unik yang terdapat pada minat belajar pada pembelajaran PAI siswa di SMPN 05 Lebong menurun drastis, hal uniknya yaitu cuman pelajaran PAI dan IPS minat belajar siswa turun drastis sedangkan mata pelajaran lain tidak.

2. Penggunaan *Game Online* di SMPN 05 Lebong

Industri game di Indonesia mengalami peningkatan yang signifikan sejak tahun 2016-2020. Di mana mampu meraup pendapatan sebesar USD 1,1 miliar atau sekitar Rp 15,7 triliun. Dengan pencapain tersebut Indonesia saat ini merupakan pasar industry game terbesar di Asia Tenggara. Selain itu, juga menduduki peringkat ke-17 dunia, di mana tercatat sebanyak 52 juta penduduknya merupakan gamer.⁹⁰

Di Indonesia sekarang game sangat berkembang pesat, apalagi bermain game sekarang ini bisa menghasilkan uang. Game sekarang juga

⁹⁰ Panji Saputt, "Indonesia Jadi Pasar Game Terbesar di Asia Tenggara & ke-17 Dunia", <https://inet.detik.com/games-mews>, (diakses pada 01 Desember 2021, pukul 12.15)

dipandang dan disambut baik oleh pemerintah, apalagi juga sudah ada perlombaan nya baik perlombaan dalam negeri maupun luar negeri. Mungkin karena itu penggunaan *game online* di Indonesia ini salah satu terbanyak di dunia.

Peminat *game online* beragam, mulai dari anak-anak, pelajar mahasiswa bahkan orang tua. Banyak dari mereka yang memainkan *game online* yang sudah menjadi bagian kegiatan sehari-hari mereka. Game menjadi salah satu budaya dan kegiatan baru dalam keseharian masyarakat, budaya bermain game menjadi gaya hidup yang banyak digemari oleh masyarakat sekarang seperti anak-anak hingga orang tua tadi, baik di daerah pedesaan atau perkotaan. Jenis perangkat game dari model sederhana seperti gamewatch sampai game canggih seperti konsol playstation atau sejenisnya sudah dikenali oleh anak-anak zaman sekarang.⁹¹

Sementara penggunaan *game online* di SMPN 05 Lebong juga terbilang sangat tinggi ada 26 siswa bermain game online nya sangat tinggi, apalagi siswa laki-laki hampir semua sudah mengenal *game online* bahkan ada yang sudah kecanduan. tapi sayangnya penggunaan game online yang dimainkan siswa tidak efektif, mereka tidak tau waktu yang tepat dalam memainkannya. *game online* sendiri itu lebih banyak dampak negatif nya dari

⁹¹ Vika Azkiya Dihni, “10 Negara dengan Pemain Video Game Terbanyak di Dunia”, <https://databoks.katadata.co.id/datapublish>, (diakses pada 16 Februari 2022, pukul 09.20).

pada dampak positif, seperti anak jadi malas melakukan aktivitas lain, tidak peduli dengan lingkungan sekitar, sering berkata kotor dll.

Siswa di SMPN 05 Lebong memainkan *game online* pada saat mereka baru masuk ke SMP bahkan ada yang sudah dari SD, mereka rata-rata menghabiskan waktu bermain game 3 jam dalam sehari. Bahkan ada salah satu di sekitaran tempat saya itu ada yang memainkan game online seharian dari baru bangun langsung bermain game itu ada di tempat saya. Memang *game online* sekarang sudah merajalela di lingkungan kita, apalagi akses internet sekarang sangat mudah ditemui, dan sekarang bermain game online itu diadakan perlombaan seperti game Mobile Legend, PUBG dan Free Fire. Indonesia termasuk salah satu tim terkuat yang ada di dunia sekarang bahkan bisa dibilang no.1, bagaimana anak-anak tidak suka itu kalau bermain game bisa membawa Negara Indonesia ke pentas dunia.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang Analisis Penggunaan *Game Online* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 05 Lebong, dapat disimpulkan sebagai berikut :

- 2) Gambaran minat belajar siswa yang bermain *game online* pada mata pelajaran PAI siswa di SMPN 05 Lebong terbilang sangat menurun, 15 siswa kategori nya sangat menurun dengan tingkat presentase 60%, game yang mereka mainkan rata-rata free fire dan waktu yang mereka habiskan rata-rata 2-3 jam dalam sehari. 7 siswa menurun dengan tingkat presentase 28% game yang mereka mainkan adalah free fire dan pubg dengan waktu yang dihabiskan rata-rata 1-2 jam dalam sehari. dan 3 siswa sedang dengan tingkat presentase 12% memainkan game mobile legend dengan waktu yang dihabiskan rata-rata 1 jam.
- 3) Penggunaan *game online* di SMPN 05 Lebong terbilang sudah tinggi apalagi semua siswa sekarang sudah mengenal *game online* khususnya siswa laki-laki, bahkan tidak sedikit siswa yang laki-laki di SMPN 05 Lebong ini sudah memainkannya, bahkan ada yang sudah kecanduan. tapi sayangnya

penggunaan game online yang dimainkan siswa tidak efektif, mereka tidak tau waktu yang tepat dalam memainkannya.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dikemukakan di atas, maka dapat peneliti sarankan mengenai beberapa hal sebagai berikut :

1. Kepala sekolah di SMPN 05 Lebong harus melakukan tindakan lanjut, bila perlu sering melakukan sosialisasi tentang dampak negatif atau bahaya dari *game online*
2. Guru PAI harus memiliki sikap tegas dan pengawasan yang lebih intens kepada murid mengenai penggunaan *game online* di kalangan siswa SMPN 05 Lebong dan tidak memberikan hafalan yang banyak kepada siswa.
3. Kepada siswa agar dapat lebih bertanggung jawab lagi atas tugas utama sebagai seorang pelajar dan dapat lebih selektif dalam memilih waktu untuk bermain *game online*.

**L
A
M
P
I
R
A
N**

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBİYAH
 Jln. Dr. AK Gani No.01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax.21010
 Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

IN CURUP

Nomor : 763 /In.34/FT.1/PP.00.9/05/2023
 Lampiran : Proposal dan Instrumen
 Hal : Permohonan Izin Penelitian

04 Mei 2023

Yth. Kepala DPMPTSP
 Kabupaten Lebong


Assalamualaikum Wr, Wb

Dalam rangka penyusunan skripsi S.1 pada Institut Agama Islam Negeri Curup :

Nama : Abel Lardo Agustion
 NIM : 19531001
 Fakultas/Prodi : Tarbiyah / Pendidikan Agama Islam (PAI)
 Judul Skripsi : Analisis Dampak Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 05 Lebong
 Waktu Penelitian : 03 Mei 2023 s.d 03 Agustus 2023
 Lokasi Penelitian : SMPN 05 Lebong

Mohon kiranya Bapak berkenan memberi izin penelitian kepada Mahasiswa yang bersangkutan.
 Demikian atas kerjasama dan izinnya diucapkan terimakasih

Dekan ,


 Prof.Dr. Hamengkubuwono, M.Pd
 NIP. 196502042000031004

Tembusan : disampaikan Yth ;

1. Rektor
2. Warek 1
3. Ka. Biro AUAK
4. Arsip

Scanned by TapScanner



**PEMERINTAH KABUPATEN LEBONG
DINAS PENANAMAN MODAL
DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**

Jalan Raya Muara Aman – Curup Kode Pos 39164
Email: dpmpstpkablebong@gmail.com

REKOMENDASI

Nomor : 070/036/DPMPTSP-04/2023

TENTANG PENELITIAN

- Dasar :
1. Peraturan Bupati Lebong Nomor 60 Tahun 2017 tentang Pendelegasian Wewenang Penadatangan Perizinan Dan Non Perizinan Pemerintah Kabupaten Lebong Kepada Kepala Dinas Penanaman Modal Dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Lebong.
 2. Surat dari Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup Nomor : 763/In.34/FT.1/PP.00.9/05/2023 Tanggal : 04 Mei 2023 Perihal Permohonan Izin Penelitian. Permohonan diterima di Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Lebong Tanggal 10 Mei 2023.

Nama Peneliti / NPM : Abel Lardo Agustion / 19531001
Maksud : Melakukan Penelitian
Judul Penelitian : Analisis Dampak Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMPN 05 Lebong
Tempat Penelitian : SMPN 05 Lebong
Waktu : 03 Mei s.d 03 Agustus 2023
Penanggung Jawab : Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup

Dengan ini merekomendasikan Penelitian yang akan diadakan dengan ketentuan :

- a. Sebelum melakukan penelitian harus melapor kepada Dinas terkait.
- b. Harus menaati semua ketentuan Perundang-undangan yang berlaku.
- c. Selesai melakukan Penelitian agar melaporkan/menyampaikan hasil penelitian kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Lebong.
- d. Apabila masa berlaku Rekomendasi ini sudah berakhir, sedangkan pelaksanaan penelitian belum selesai, perpanjangan Rekomendasi penelitian harus diajukan kembali kepada instansi pemohon.
- e. Rekomendasi ini akan dicabut kembali dan dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang surat rekomendasi ini tidak menaati/mengindahkan ketentuan-ketentuan seperti tersebut diatas


Demikian rekomendasi ini dikeluarkan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Tembusan disampaikan kepada Yth.


1. Kepala Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Lebong
2. Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Lebong
3. Kepala Sekolah SMPN 05 Lebong
4. Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup
5. Yang Bersangkutan.

Scanned by TapScanner



PEMERINTAH KABUPATEN LEBONG
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SMP NEGERI 05 LEBONG
Akreditasi "A"

Alamat: Jln. Raya Talang Leak II Kec. Bingin Kuning Kab. Lebong 39262



SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN
No. 02/1.22.16.03/SMPN05L/LL/2023

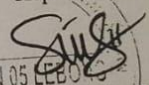
Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala SMPN 05 Lebong, menyatakan bahwa :

Nama : **Abel Lardo Agustion**
NIM : **19531001**

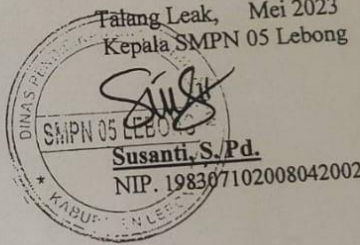
Telah melakukan penelitian dan pengambilan data di SMPN 05 Lebong pada tanggal 16 Mei 2023, dengan judul " Analisis Dampak Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMPN 05 Lebong ".

Demikian surat keterangan dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sepenuhnya.


Talang Leak, Mei 2023
Kepala SMPN 05 Lebong




Susanti, S. Pd.
NIP. 198307102008042002



Scanned by TapScanner



IAIN CURUP



IAIN CURUP

KARTU KONSULTASI PEMBIMBING SKRIPSI

NAMA : Abul Karo Agung

NIM : 1031001

FAKULTAS/PRODI : Tarbiyah / Pendidikan Agama Islam

PEMBIMBING I : Dr. Fakrudin, S.Ag., M.Pd.1

PEMBIMBING II : Cikin, M.Pd

JUDUL SKRIPSI : Analisis Dampak Game Online Terhadap Pola Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI di SMPN 01 Lebong

KARTU KONSULTASI PEMBIMBING SKRIPSI

NAMA : Abul Karo Agung

NIM : 1031001

FAKULTAS/PRODI : Tarbiyah / Pendidikan Agama Islam

PEMBIMBING I : Dr. Fakrudin, S.Ag., M.Pd.1

PEMBIMBING II : Cikin, M.Pd

JUDUL SKRIPSI : Analisis Dampak Game Online Terhadap Pola Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI di SMPN 01 Lebong

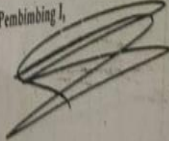
* Kartu konsultasi ini harap dibawa pada setiap konsultasi dengan pembimbing 1 atau pembimbing 2;

* Dianjurkan kepada mahasiswa yang menulis skripsi untuk berkonsultasi sebanyak mungkin dengan pembimbing 1 minimal 2 (dua) kali, dan konsultasi pembimbing 2 minimal 5 (lima) kali dibuktikan dengan kolom yang di sediakan;

* Agar ada waktu cukup untuk perbaikan skripsi sebelum diujikan diharapkan agar konsultasi terakhir dengan pembimbing dilakukan paling lambat sebelum ujian skripsi.


Kami berpendapat bahwa skripsi ini sudah dapat diajukan untuk ujian skripsi IAIN Curup.

Pembimbing I,


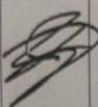
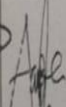
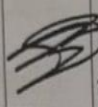

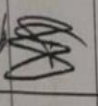

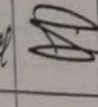
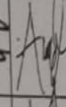
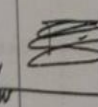
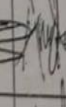
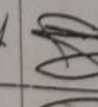

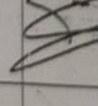
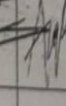
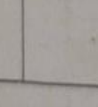
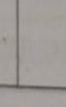



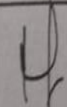

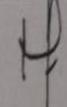
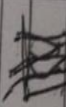
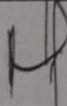

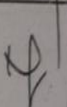
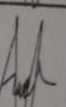
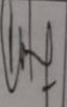

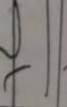
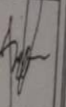
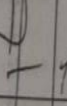
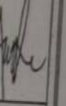
NIP. 197001122006041004

Pembimbing II,



NIP. 1970041220051001

 IAIN CURUP				
NO	TANGGAL	Hal-hal yang Dibicarakan	Paraf Pembimbing I	Paraf Mahasiswa
1	09/02/2023	gabren saki ditulis miring/gabren saki, gabren saki ditulis gabren saki, kaitan mawak ke penerbit, fungsi dan penggunaan kaitan saki		
2	12/2/2023	Menawarkan foto poster di saat belajar dan mengaitkan materi lain di kelas teori		
3	27/2/23	- Bab 2 Sistem Rujukan		
4	15/3/23	Supaya dilakukan di pertemuan berikutnya		
5	14/3/23	ke wawancara		
6	5/3/23	Buku: Sastra		
7	21/3/23	- indikator mak analisa		
8	21/3/23	ke wawancara		
8				

 IAIN CURUP				
NO	TANGGAL	Hal-hal yang Dibicarakan	Paraf Pembimbing II	Paraf Mahasiswa
1	09/02/2023	gabren saki ditulis miring/gabren saki, gabren saki ditulis gabren saki, kaitan mawak ke penerbit, fungsi dan penggunaan kaitan saki		
2		Dik. Peneliti - jenis data, jenis Pandang, Daftar Pustaka di web, Daftar Pustaka keabsahan		
3	22/2/2023	Kelebihan Paragraf deskriptif di saat penerbit, nomor halaman tidak di tulis		
4	10/2/2023	Ace bab 1 - III dan lanjut ke bab IV		
5	20/2/2023	rumus ke-2 = wawancara Simpulan Rumusan/Kaitan teori		
6		Simpulan pada rumusan ke-2 rumusan masalah harus ke kaitan		
7	21/3/2023	Ace ke pbb. I yuan		
8				

Nama : Abel Lardo Agustion

NIM : 19531001

Judul : Analisis Penggunaan *Game online* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 05 Lebong

Rumusan Masalah:

1. Bagaimana minat belajar siswa yang bermain *game online* pada mata pelajaran PAI di SMPN 05 Lebong?
2. Bagaimana penggunaan *game online* di SMPN 05 Lebong?

NO	Fokus penelitian	Indikator	Pertanyaan	Informan
1.	Analisis dampak penggunaan <i>game online</i> terhadap minat belajar siswa mata pelajaran PAI di SMPN 05 Lebong	Penggunaan <i>Game online</i> di SMPN 05 Lebong	a. Kepala Sekolah <ol style="list-style-type: none"> 1. Apa pendapat ibu tentang <i>game online</i>? 2. Dari mana ibu tahu kalau siswa di SMPN 05 Lebong ini bermain <i>game online</i>? 3. Kenapa <i>game online</i> bisa masuk ke SMPN 05 Lebong? 4. Pada tahun berapa <i>game online</i> masuk ke SMPN 05 Lebong? 5. Bagaimana penggunaan <i>game online</i> di SMPN 05 Lebong? b. Guru PAI <ol style="list-style-type: none"> 1. Apa pendapat ibu 	Kepala Sekolah, Guru PAI dan Peserta Didik

Scanned by TapScanner

		<p>tentang <i>game online</i>?</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Dari mana ibu tahu kalau siswa di SMPN 05 Lebong ini bermain <i>game online</i>? 3. Kenapa <i>game online</i> bisa masuk ke SMPN 05 Lebong? 4. Bagaimana penggunaan <i>game online</i> di SMPN 05 Lebong? <p>c. Peserta Didik</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah anda bermain <i>game online</i>? 2. <i>Game online</i> apa yang anda mainkan? 3. Sejak kapan anda tertarik bermain <i>game online</i>? 4. Berapa lama anda bermain <i>game online</i> dalam sehari? 5. Apa pendapat anda tentang <i>game online</i>? 	
	<p>Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI di SMPN 05 Lebong Setelah Mengenal <i>Game Online</i></p>	<p>A. Guru PAI</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah ada dampak dari <i>game online</i> terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI? 2. Bagaimana minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI sejak mengenal <i>game online</i>? 	<p>Guru PAI dan Peserta Didik</p>

8	Bagaimana ketekunan belajar anak yang bermain <i>game online</i> pada saat proses pembelajaran PAI					
9	Apakah siswa yang bermain <i>game online</i> lebih cenderung rajin mengumpulkan tugas					
10	Apakah siswa yang bermain <i>game online</i> lebih suka berdiskusi tentang pembelajaran PAI					

Ket/Skor:

1. SR (Sangat Rendah) = 1-10
2. R (Rendah) = 11-20
3. C (Cukup) = 21-30
4. T (Tinggi) = 31-40
5. ST (Sangat Tinggi) = 41-50

PEDOMAN DOKUMENTASI

1. Profil SMPN 05 Lebong
2. Sejarah singkat SMPN 05 Leebong
3. Visi misi SMPN 05 Lebong
4. Struktur organisasi SMPN 05 Lebong
5. Sarana dan prasarana SMPN 05 Lebong
6. Data guru dan siswa SMPN 05 Lebong
7. Aturan-aturan di SMPN 05 Lebong

KETERANGAN TELAH WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Arif Sulastyono, S.Pd.

Sekolah : SMPN 05 Lebong

Jabatan : Waka Kurikulum

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Abel Lardo Agustion

Nim : 19531001

Fakultas : Tarbiyah

Prodi : Pendidikan Agama Islam

Telah melakukan wawancara dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul “**ANALISIS DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMPN 05 LEBONG**”.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Curup, Mei 2023

Pihak yang diwawancarai



KETERANGAN TELAH WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Susanti, S.Pd.
Sekolah : SMPN 05 Lebong
Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Abel Lardo Agustion
Nim : 19531001
Fakultas : Tarbiyah
Prodi : Pendidikan Agama Islam

Telah melakukan wawancara dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul “**ANALISIS DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMPN 05 LEBONG**”.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

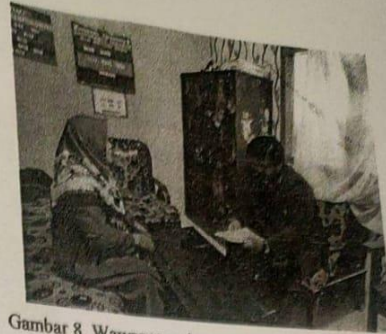
Curup, Mei 2023

Pihak yang diwawancarai

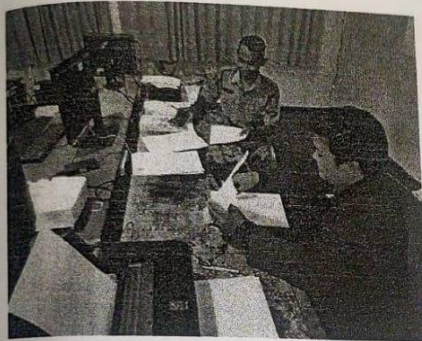




Gambar 7. Wawancara dengan Kepala Sekolah



Gambar 8. Wawancara dengan Guru PAI



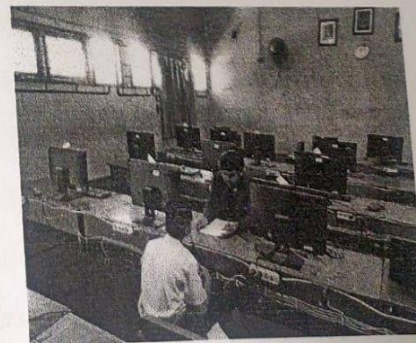
Gambar 9. Wawancara dengan Waka. Kurikulum



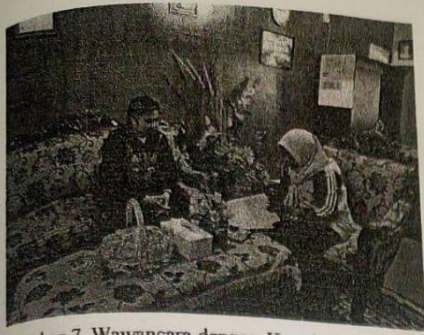
Gambar 10. Wawancara dengan Siswa Kelas 8A



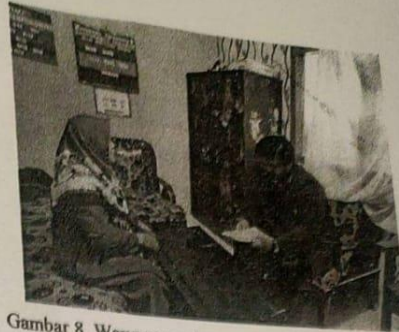
Gambar 11. Wawancara dengan Siswa Kelas 8B



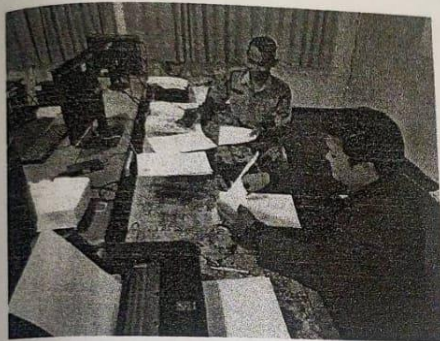
Gambar 12. Wawancara dengan Siswa Kelas 8C



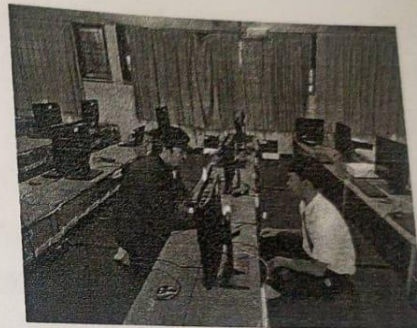
Gambar 7. Wawancara dengan Kepala Sekolah



Gambar 8. Wawancara dengan Guru PAI



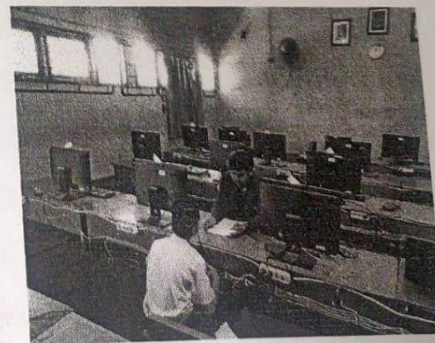
Gambar 9. Wawancara dengan Waka. Kurikulum



Gambar 10. Wawancara dengan Siswa Kelas 8A



Gambar 11. Wawancara dengan Siswa Kelas 8B



Gambar 12. Wawancara dengan Siswa Kelas 8C

BIODATA PENULIS



Nama : Abel Lardo Agustion
Tempat, Tanggal lahir : Ujung Tanjung, 30 Agustus 2001
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Agama : Islam
Nama Orang Tua : Hendi Nasution dan Yeni Yunita
Alamat : Ujung Tanjung I, Lebong
No. Telepon : 082186977308
Email : ardoabel@gmail.com
Pendidikan : TK Raudhatul Athfal PLTA Tes
SD Muhammadiyah 1A Ujung Tanjung II
SMP Negeri 05 Lebong
SMA Negeri 03 Lebong
Pengalaman Organisasi : Ketua Kelas 5 Periode di SD Muhammadiyah 1A
Ketua Kelas 3 Periode di SMP Negeri 05 Lebong
Anggota Osis 2 Periode di SMP Negeri 05 Lebong
Anggota Rohis di SMA Negeri 03 Lebong

DAFTAR PUSTAKA

- Affandi. 2013. *Pengaruh Game Online Terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal Pada Kalangan Pelajar Kelas 5 SDN 9 Samarinda*, Jurnal.eJournal Ilmu Komunikasi Vol 1. No.4.
- Al-Qur'an Dan Terjemahan*. 2010. Bandung: CV Diponorogo.
- Amburika dan Bania. 2016. *Teknik Vector Space Model (VSM) Dalam Penentuan Penanganan Dampak Game Online Pada Anak*, Jurnal Jurusan Informatika, Fakultas MIPA, Universitas Jendral Achmad Yani. Vol.1 No.1.
- Amirah, Wanda Nadya. 2021. *Analisis Dampak Negatif Kecanduan Game Online Free Fire Pada Siswa Kelas III SD Negeri 177 Pekanbaru*. Skripsi, Universitas Islam Riau.
- Aptika, Admin. 2017. *Evolusi dan Klasifikasi Permainan Elektronik di Indonesia*. Kominform.com. 16 Maret 2017.
- Atmadja, Anantawikrama Tungga dan Komang Adi Kurniawan Saputra. 2014. *The Effect Of Emotional Spiritual Quotient (ESQ) To Ethical Behavior In Accounting Profession With Tri Hita Karana Culture's As A Moderating Variable*. Research Journal of Finance and Accounting. Vol. 5, No 7.
- Azmi, Fauhatu Dritte Izzatul. 2020. *Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Pendidikan Agama Islam di MTs Al-Ikhlas Way Jepara Lampung Timur*. Skripsi, UIN Raden Intan Lampung.
- Baharudin. 2010. *Psikologi Pendidikan*. Jogjakarta: Ar-ruzz Media Group.
- Basrowi dan Suwandi. 2008. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT Reineka Cipta.
- Blaskova, Martina and Vladimiras Grazulis. 2009. *Motivasion of Human otential: Theory and Practice*. Vinius: Monograh,
- Bungin, Burhan. 2007. *Penelitian Kualitatif Komunikasi Ekonomi, Kebijakan Publik dan Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Kencana.
- Chatib, Munib. 2012. *Orangtuanya manusia: Melejitkan Potensi dan Kecerdasan dengan Menghargai Fitrah Setiap Anak*. Bandung: Kaifa.

- Daradjat, Zakiah. 1995. *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dihni, Vika Azkiya. 2022. *10 Negara dengan Pemain Video Game Terbanyak di Dunia*. *Katadata.com*. 16 Februari 2022.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2002. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fauhatu Dritte Izzatul Azmi. 2020. *Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Pendidikan Agama Islam di MTs Al-Ikhlas Way Jepara Lampung Timur*, Skripsi, UIN Raden Intan Lampung.
- Firdaus, Yulia dan Titi. 2018. *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna Game Online*, *Jurnal Riset Terapan Akuntansi Politeknik Negeri Sriwijaya*, Vol 2. No 2.
- Firmansyah, Mokh. Iman. 2019. *Pendidikan Agama Islam : Pengertian, Tujuan, Dasar, Dan Fungsi*, *Jurnal Pendidikan Agama Islam-Ta'lim*. Vol 17 No 2.
- Gunawan, Chandra, dan Anthony. 2016. *Perancangan Kampanye Iklan Layanan Masyarakat Berhenti berbicara Kasar Untuk Kalangan Anak Usia 7-12 Tahun*, *Jurnal Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Kristen Petra Surabaya*. Vol 1, No 8.
- Hardjana. 1994. *Kiat Sukses di Perguruan Tinggi*. Yogyakarta: Kanisius.
- Haris, Abdul dan Nurhayati. 2014. *Psikologi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Haris, Muhammad. 2015. *Pendidikan Islam Dalam Perspektif Prof. H.M Arifin*. *Jurnal Ummul Qura*. Vol Vi, No 2.
- Hawi, Akmal. 2005. *Kapita Selekta Pendidikan Islam*. Palembang, IAIN Raden Fatah Press.
- Indonesia, Republik. 2006. *Undang-undang Republik Indonesia No 14 Tahun 2005 tentang guru dan dosen & Undang-undang Republik Indonesia No Tahun 2003 tentang sisdiknas*. Bandung; Permana.
- Jenab dan Hudaya Adeng. 2015. *Pengaruh Adiktif Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X Sman 1 Cileungsi*, *Journal Of Education* Vol. 2 No. 1.
- Kautsar. 2019. *Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Akademik Peserta Didik Di Man 3 Aceh Besar*. Skripsi: Universitas di Banda Aceh.

- Khan, Shafique Ali. 2005. *Filsafat Pendidikan Al-Ghazali*. Bandung: Pustaka Setia, 2005.
- Majid, Abdul dan Dian Andayani. 2004. *PAI Berbasis Kompetensi (Konsep Dan Implementasi Kurikulum 2004)*. Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Meggit, Carolyn. 2013. *Universal Child Development: Memahami Perkembangan Anak*. London: Hodder Education.
- Moleong, J. Lexy. 2007. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyana, Deddy. 2003. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyana, Deddy. 2004. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Rosdakarya.
- Mulyana, Deddy. 2008. *Metodologi Penelitian Kualitatif Paradigma baru Ilmu Komunikasi dan Sosial lainnya*. Bandung: PT remaja Rosdakarya.
- Naim, Ngainum. 2013. *Menjadi Guru Inspiratif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar,
- Nasution. 1998. *Didaktik Azas-azas mengajar*. Bandung; Jemmars.
- Nizar, Samsul. 2002. *Filsafat Pendidikan Islam (Pendekatan Historis, Teoritis dan Praktis)*. Ciputar Pres, Jakarta.
- Ondang, Gilbert Luis, Benedicta J. Moku, dan Shirley Y. V. I. Goni. 2020. *Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi Fispol Unsrat*, Jurnal Holistik. Vol. 13 No. 2.
- P.C Pratiwi dan Andayani. 2012. *Perilaku Adiksi Game Online Ditinjau dari Efikasi Diri Akademik dan Keterampilan Sosial pada Remaja di Surakarta*, Jurnal Ilmiah Psikologi Candrajiwa.
- Prihatin, Eka. 2011. *Manajemen Peserta didik*. Bandung: Alfabeta.
- Purnamasari, Diah dan Amaliah Sabrina. 2020. *Tinjauan Kriminologis Terhadap Anak Pecandu Game Online Khususnya di Kota Balikpapan*, Jurnal Lex Suprema, Vol II No. 2.
- Purwanto. Ngalm. 2006. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Rahyuni dan Muhammad Yunus. 2021. *Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Dan Prestasi Belajar Siswa Sd Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo*, Bje 1(2)
- Rahyuni. 2021. *Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Dan Prestasi Belajar Siswa Sd Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo*. Bje 1(2).
- Ramadhan, Ganang. 2020. *Analisis Dampak Game Online Pada Interaksi Sosial Anak Di SD Mintaragen 3 Kota Tegal*, Skripsi, Universitas Negeri Semarang.
- Santosa, Joko. 2019. *Pendidikan Agama Islam*, Modul Ppk11015.
- Saputt, Panji. 2021. *Indonesia Jadi Pasar Game Terbesar di Asia Tenggara & ke-17 Dunia*. Detik.com. 1 Desember 2021.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Slameto. 2019. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudirman. 2003. *Interkasi Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Suhartini. 2001. *Pengaruh Minat Siswa terhadap Topik-topik Mata Pelajaran Sejarah dan Beberapa Faktor yang Membekalinya*. (Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia).
- Sukardi. 1987. *Bimbingan dan Penyuluhan*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Surbakti, Krista. 2017. *Pengaruh Game Online Terhadap Remaja*. Jurnal Curere, Vol. 01, No. 01.
- Suryabrata, Sumardi. 1998. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press.
- Syah, Muhibbin. 2001. *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Syardiansyah. 2016. *Hubungan Motivasi Belajar dan Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Mata Kuliah Pengantar Manajemen (Studi Kasus Mahasiswa Tingkat I EKM A Semester II*. Vol.5 No.1.
- Taufani. 2008. *Minat, Faktor faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.

Umar, Bukhari. 2010. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: AMZAH.

Utomo, Iwansyah Alghani. 2019. *Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Di Smk Katolik St. Louis Surabaya*, Jurnal It-Edu. Volume 04 Nomor 01.

Wahab. 2011. *Kompetensi Guru yang Tersertifikasi*. Semarang: Robar Bersama.