

**FENOMENA BERMAIN GAME ONLINE DI KALANGAN
SISWA MTs N 02 KEPAHANG DAN IMPLIKASINYA
TERHADAP PEMBELAJARAN PAI**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S1)
Dalam Ilmu Tarbiyah



OLEH:

**VENI YULIA ADENINGSIH
20531168**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM
NEGERI (IAIN) CURUP
2025**

PENGAJUAN SKRIPSI

Hal : Pengajuan Skripsi
Kepada
Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah
Di tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Setelah mengadakan pemeriksaan dan pembimbingan serta perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat skripsi mahasiswa IAIN Curup oleh:

Nama : VENI YULIA ADENINGSIH
NIM : 20531168
Fakultas : Tarbiyah
Prodi : Pendidikan Agama Islam
Judul : **Fenomena Bermain Game Online Di Kalangan Siswa
Mts N 02 Kepahiang Dan Implikasinya Terhadap
Pembelajaran Pai**

Setelah mengadakan pemeriksaan dan perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat bahwa skripsi ini dibuat dengan sebenar-benarnya, atas perhatiannya saya ucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

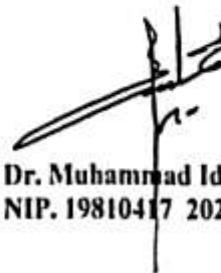
Pembimbing I



Dr. Sutarto, M.Pd.I
NIP. 19740921 200003 1 003

Curup, 2024

Pembimbing II



Dr. Muhammad Idris, MA
NIP. 19810417 202012 1 001



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

Jl. Dr. Ak Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp (0732) 2101102179 Fax
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admint@iaincurup.ac.id Pos 39119

PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA

Nomor: 289/In.34/F.T/I/PP.00.9/02/2025

Nama : Veni Yulia AdeNingsih
NIM : 20531168
Fakultas : Tarbiyah
Prodi : Pendidikan Agama Islam
Judul : Fenomena Bermain Game Online Di Kalangan Siswa MTs N 02
Kepahiang Dan Implikasinya Terhadap Pembelajaran PAI

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

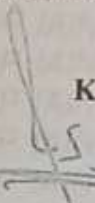
Hari/ Tanggal : Selasa, 18 Februari 2025
Pukul : 14.00 s/d 15.30 WIB
Tempat : Ruang 02 Gedung Munaqasyah Fakultas Tarbiyah

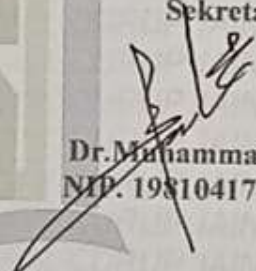
Dan telah diterima untuk melengkapi sebagai syarat-syarat guna memperoleh gelar sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Bidang Tarbiyah.

TIM PENGUJI

Ketua,

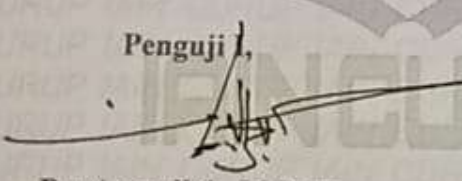
Sekretaris,

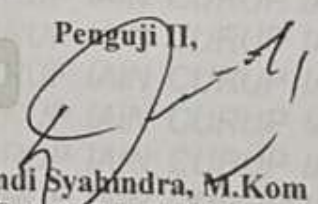

Dr. Sutarto S. Ag, M.Pd
NIP. 197409212000031003


Dr. Muhammad Idris, MA
NIP. 198104172020121001

Penguji I,


Penguji II,


Dr. Amrullah, M.Pd.I
NIP. 198503282020121001


Wandu Syahindra, M.Kom
NIP. 198107112005011004

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Tarbiyah




Dr. Sutarto S. Ag, M.Pd
NIP. 197409212000031003

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Veni yulia Adeningsih
NIM : 20531168
Fakultas : Tarbiyah
Jurusan : PAI
Judul : Fenomena Bermain Game Online di Kalangan Siswa MTs N 02
Kepahiang dan Implikasinya Terhadap Pembelajaran PAI

Dengan ini menyatakan dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan orang lain untuk memperoleh gelar kesarjanaan di Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak terdapat diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis atau dirujuk dalam naskah ini dan disebutkan dalam referensi. Apabila dikemudian hari pernyataan ini tidak benar penulis bersedia menerima hukuman atau sanksi dengan peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya, agar dapat digunakan sebagai mana mestisnya.

Curup, Januari 2025



Veni yulia Adeningsih
NIM. 20531168

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Puji dan syukur saya sampaikan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan pertolongannya. shalawat beserta salam semoga tetap terlimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah menuntun manusia menuju jalan kebahagiaan hidup di dunia dan di akhirat. Adapun tujuan penulisan skripsi ini ialah untuk memenuhi salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (Iain) Curup Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati pada kesempatan ini penulis mengucapkan rasa terima kasih kepada :

1. Rektor Institut Agama Islam Negeri Curup, Bapak Prof. Dr. Idi Warsah, M.Pd.I
2. Dr. Karliana Indrawari, M.Pd.I selaku dosen pembimbing akademik yang telah memberikan bimbingan kepada penulis selama perkuliahan dan hingga selesainya tugas akhir ini.
3. Dr. Sutarto S.Ag, M.Pd, Selaku Dosen Pembimbing I, dan Dr. Muhammad Idris, MA selaku pembimbing 2 yang telah meluangkan waktu ditengah kesibukannya dalam membimbing skripsi ini.
4. Bapak Siswanto M.pd,I selaku ketua prodi Pendidikan Agama Islam.
5. Ibunda dan Ayahanda yang selalu memberikan dukungan serta memotivasi penulis Untuk mencapai cita-cita sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini Dan dapat meraih gelar sarjana seperti yang diHarapkan oleh ibu dan ayah.
6. Teman-teman seperjuangan fakultas tarbiyah prodi pendidikan Agama Islam (PAI), angkatan 2020 Yang selalu memberikan bantuan dan dorongan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Para bapak dan ibu guru yang berada di MTS N 02 Kepahiang Yang memberikan bantuan dan izin peneliti hingga tersusunnya skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa penyusunan karya ilmiah ini jauh dari kata kesempurnaan, karena penulis hanyalah manusia biasa yang tak luput dari

Kesalahan dan kekhilafan maka dari itu dengan kerendahan Hati, penulis mengharapkan kritik dan saran Yang sifatnya membangun untuk kebaikan skripsi ini, atas segala bantuan dari pihak penulis Ucapkan terima kasih, semoga allah SWT membalas Kebaikan dan bantuan Dengan nilai pahala disisinya.

Amiinn Ya Robbal 'alamin

Wassalamualaikum Wr.Wb

Curup, 2025

Penulis

Veni Yulia Adeningsih
NIM. 20531168

MOTTO

**Keinginan kuat adalah kuncinya, keberanian
untuk memulai adalah langkah pertama.**

"Veni Yulia AdeNingsih"

PERSEMBAHAN

Dengan rahmat Allah yang Maha Pengasih Lagi maha Penyayang. Sembah sujud serta syukur kepada Allah SWT. Taburan cinta dan kasih sayang mu telah memberikanku kekuatan, membekali dengan ilmu serta memperkenalkanku dengan cinta. atas karunia serta kemudahan yang engkau berikan akhirnya skripsi yang sederhana ini dapat terselesaikan. sholawat dan salam selalu terlimpahkan kehadiran rasulullah Muhammad SAW. Kupersembahkan karya sederhana ini kepada orang yang sangat ku kasihi dan sayangi

1. Kepada kedua orang tuaku Ibu Erni Sri Hartati Dan Ayah Hairil Anwar, ku ucapkan rasa terima kasih yang tiada terhingga, ku persembahkan karya kecil ini kepada ibu dan ayah tercinta yang telah memberikan support beserta dukungan, mendoakan setiap saat, kasih sayang dan cinta yang tak terhingga yang tak mungkin ku bisa balas hanya dengan selembar kertas yang bertuliskan kata cinta dan persembahan ini semoga ini menjadi langkah awal untuk membuat ibu dan ayah bahagia karena ku sadar selama ini belum bisa memberikan kebahagiaan yang lebih, Love you more untuk kedua orang tuaku.
2. Terima kasih kepada Keluarga besarku yang telah mendukung dan memberikan semangat untukku selama ini
3. Terima kasih juga kepada kedua Adik laki-laki ku Verli Haikel Ardesi dan Varenza Isra Julianda yang selalu memberikan dukungan dan mendukung ku sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas ini.
4. Terima kasih kepada Bapak Dr. Sutarto S.Ag,M,Pd selaku pembimbing I, dan bapak Dr. Muhammad Idris, MA selaku pembimbing II, yang telah meluangkan waktu ditengah kesibukannya dalam membimbing skripsi ini.
5. Seluruh dosen terima kasih banyak untuk semua ilmu, didikan dan pengalaman yang sangat berarti yang telah bapak ibu dosen berikan
6. Dan tidak lupa kepada Sahabat terbaikku Zezi Antriani terimakasih atas bantuan, Dukungan kepada penulis selama ini, dia adalah teman sekaligus sahabat dari awal masuk kuliah hingga akhir perkuliahan sekali lagi terima kasih sudah menjadi bagian dari support sistem ku selama ini.
7. Terima kasih kepada kosan abah yang sudah menjadi tempat untuk penulis

selama ini dari awal perkuliahan hingga akhir perkuliahan.

8. Terima kasih kepada teman sejawat dan seperjuangan PAI lokal G Angkatan 2020 yang telah memberikan semangat dan mewarnai hari-hari penulis selama masa perkuliahan ini.
9. Terima kasih kepada Teman-Teman KKN dan PPL angkatan 2020
10. Almamaterku IAIN Curup yang telah banyak memberikan ilmu intelektual maupun ilmu religius yang membuatku menjadi wanita muslimah yang berakhak karimah dan cerita-cerita yang menarik yang tak kan bisa kulupakan.

ABSTRAK

Fenomena bermain Game Online Di Kalangan Siswa MTs N 02 Kepahiang Dan Implikasinya Terhadap pembelajaran PAI

**Oleh :
Veni Yulia AdeNingsih
NIM 20531168**

Latar belakang penelitian ini yaitu mengenai dengan game online di kalangan siswa dan implikasinya terhadap pembelajaran PAI serta siswa yang sering bermain game online di sekolah dengan menggunakan handphone. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kebiasaan siswa dalam bermain game online, faktor-faktor yang menyebabkan siswa sering bermain game online, serta mengetahui implikasi game online terhadap pembelajaran PAI siswa di MTs N 02 Kepahiang. Jenis penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif, dan subjek penelitian ini siswa, Dan Guru PAI Sumber data primer penulis ini dari hasil wawancara dengan orang yang diwawancarai. Sedangkan data sekunder penulis dapat dari hasil dokumentasi/foto. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, dokumentasi. Teknik analisis data peneliti ini adalah penyajian data dan Keabsahan data

Berdasarkan hasil penelitian di lapangan ini menunjukkan bahwa: 1) kebiasaan siswa dalam bermain game online di MTs N 02 Kepahiang ada di sekolah. disekolah biasanya siswa menggunakan Handpone yang telah tersambung dengan wifi internet bermain setelah jam istirahat dengan bersembunyi-sembunyi, jenis game online yang dimainkan yakni berupa mobile legend, free fire, battleground. 2) faktor yang menyebabkan siswa MTs N 02 Kepahiang bermain karena kurangnya pengawasan dan perhatian orang tua, lingkungan, fasilitas, personal dari dirinya sendiri serta ajakan dari teman sebayanya. 3) implikasi game online terhadap pembelajaran PAI yakni membuat kondisi belajar menurun, semangat belajar hilang, malas belajar, sering mengantuk didalam kelas.

Kata Kunci: Game Online, Implikasi game online terhadap pembelajaran PAI

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
ABSTRAK	xi
DAFTAR ISI.....	x
BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Masalah	8
C. Rumusan Masalah.....	8
D. Tujuan Penelitian	9
E. Manfaat Penelitian	9
BAB II : KAJIAN TEORI DAN PENELITIAN RELEVAN	
A. Game Online	11
1. Pengertian Game Online	11
2. Sejarah Game	
Online.....	11
3. Jenis-Jenis Game Online	11
4. Ciri-Ciri kecanduan Game Online	16
5. Dampak Game Online Terhadap Belajar.....	17
B. Pembelajaran PAI	20
1. Pengertian Pembelajaran.	20
2. Jenis-Jenis Pembelajaran	23
C. Hasil Belajar	24

1. Pengertian Hasil Belajar	24
2. Jenis-Jenis Hasil Belajar	25
3. Ciri-Ciri Hasil Belajar	27
4. Faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar	28
5. Keterkaitan antara Game Online dan Hasil Belajar	29

D. Penelitian Relevan

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	37
B. Lokasi Penelitian	38
C. Sumber Data Penelitian	38
D. Teknik Pengumpulan Data.....	39
E. Teknik Analisis Data	42
F. Teknik Keabsahan Data.....	43

BAB IV: HASIL PENELITIAN

A. Profil Sekolah MTS N 02 Kepahiang	45
1. Sejarah MTS N 02 Kepahiang.....	45
2. Visi Dan Misi Sekolah.....	46
3. Guru MTS N 02 Kepahiang.....	48
B. Temuan Penelitian.....	53
1. Fenomena Siswa Dalam Bermain Game Online Di MTS N 02 Kepahiang.....	53
2. Implikasi Terhadap Pembelajaran PAI	60
C. Pembahasan Hasil Penelitian	62
1. Fenomena Siswa Dalam Bermain Game Online Di MTS N 02 Kepahiang	62
2. Implikasi Game Online Terhadap Pembelajaran PAI.....	63

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan 65

B. Saran 66

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin hari semakin pesat membuat semua orang menggunakan teknologi hampir di segala bidang termasuk pendidikan, sebab dapat memudahkan untuk melaksanakan aktifitas. Seiring berkembangnya teknologi yang semakin canggih senantiasa mempengaruhi aspek kehidupan manusia termasuk pendidikan. Pendidikan pada saat ini banyak sekali menghadapi problematika dan rintangan diantaranya pengaruh teknologi yang semakin pesat dan maju, siswa yang di sibukkan dengan aktifitas bermain serta kurangnya pengawasan dari orang tua terhadap kegiatan belajar siswa, dan kurangnya minat belajar yang dilakukan siswa oleh siswa.

Perkembangan teknologi informasi yang semakin canggih dan menciptakan produk-produk baru untuk mempermudah aktivitas telah mempengaruhi banyak aspek dalam kehidupan manusia, tak terkecuali dalam kegiatan komunikasi untuk berinteraksi dengan manusia lainnya¹. Produk-produk tersebut seperti televisi, komputer, laptop, telepon genggam dan internet. Salah satu dari produk teknologi informasi yang sangat berpengaruh bagi siswa untuk mendapatkan informasi yaitu internet.

¹ Nisrinafatin. "Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa." Jurnal Edukasi Nonformal 1.2 (2020): 115-116

Internet merupakan jaringan global komputer dunia, besar dan sangat luas sekali dimana setiap komputer saling terhubung satu sama lainnya dari negara ke negara lainnya di seluruh dunia dan berisi berbagai macam informasi, mulai dari text,gambar,audio,video,dan lainnya.Internet itu sendiri berasal dari kata *Interconnection Networking*,yang berarti hubungan dari banyak jaringan komputer dengan berbagai tipe dan jenis, dengan menggunakan tipe komunikasi seperti telepon, salelit, dan lainnya. Kemudahan akses pada internet inilah yang sering membuat kalangan anak muda lebih sering menggunakan gadgetnya untuk menemani aktivitas sehari-hari mereka.Bahkan disetiap tempat banyak sekali ditemukan orang-orang selalu membawa dan menggunakan gadget untuk membuka internet.

Saat ini dunia tengah memasuki era revolusi industri 4.0 atau revolusi industri dunia ke-empat dimana teknologi telah menjadi basis dalam kehidupan manusia. Segala hal menjadi tanpa batas dan tidak terbatas akibat perkembangan internet dan teknologi digital. Era ini telah mempengaruhi banyak aspek kehidupan baik di bidang ekonomi, politik, kebudayaan, seni, dan bahkan sampai ke dunia pendidikan.²

Menurut hasil survey tahun 2017 oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, jumlah pengguna internet di Indonesia dari total populasi penduduk Indonesia 262 juta orang ialah 54,68% atau 143,25 juta jiwa.

² Theresia, Elizabeth, Octa Reni Setiawati, and Ni Putu Sudiadnyani. "Hubungan kecanduan bermain game online dengan motivasi belajar pada siswa SMP dikota Bandar Lampung tahun 2019." *PSYCHE: Jurnal Psikologi* 1.2 (2019): 97

Sebanyak 87,13% mengakses social media, dan diantaranya yang bermain game sebanyak 54,13%.³

Di dalam internet juga menyediakan banyak sekali hiburan yang ditawarkan, salah satunya seperti *game online*. Game Online merupakan cara gaya hidup baru bagi beberapa orang disetiap kalangan anak muda ataupun pelajar. Sekarang ini banyak kita jumpai warung internet (warnet) dikota ataupun di desa- desa dan mereka memfasilitasi akan adanya game online tersebut. Banyak kita temui berbagai macam jenis Game Online. Mulai dari Game Online yang Ber- genre Perang, Balapan, Olahraga dll. Game dapat di mainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan refreshing.

Tetapi Game Online juga membawa dampak yang besar. Pelajar yang sering memainkan suatu Game Online akan menyebabkan menjadi ketagihan. Pelajar yang sering bermain Game Online akan mengalami ketergantungan pada aktivitas game, dan mengurangi waktu belajar. Hal inilah yang dapat berpengaruh pada hasil belajar. Hanya saja para pelajar sudah terbiasa dengan Game Online yang dimainkannya, dan memiliki ketagihan tersendiri.

Pelajar yang sering bermain Game Online akan mengalami ketergantungan pada aktivitas game, dan mengurangi waktu belajar. Hal inilah yang dapat berpengaruh pada hasil belajar.⁷ Dampak *Game Online* yang negatif yaitu durasi bermain game online menjadi tidak terkontrol atau sudah melebihi batas normal, remaja menjadi sulit berkonsentrasi, mudah emosional dan juga susah dalam bersosialisasi. Apabila sudah sampai ke tahap kecanduan maka

³ Surbakti,Krista."Pengaruh Game Online terhadap Remaja."*Jurnal Curere*1.1(2017):29
Surbakti,Krista."Pengaruh

remaja menunjukkan perilaku mulai malas untuk belajar, kurang aktif dalam kelas, dan suka membolos dalam pelajaran. Sedangkan dari segi sosialnya, *game online* ini membuat remaja berperilaku menjadi acuh dan kurang peduli dengan lingkungan, hanya terbiasa berinteraksi satu arah dengan *smartphone* dan dapat membuat kesehatan jantung menurun akibat selalu begadang hampir 24 jam, untuk bermain *game online* sehingga membuat siswa menjadi tertutup/kurang peduli untuk melakukan apapun demi bermain *game online*.⁴

Dalam memotivasi diri sendiri setiap individu memiliki daya tarik tersendiri akan menambah rasa semangat untuk belajar, salah satunya adalah *game online*. *Game online* sendiri di kalangan anak-anak dan remaja sangat di minati karena memiliki kesan dan daya tarik tersendiri. *Game online* berjenis FPS, RPG dan Konsol adalah jenis *game* yang banyak di gandrungi anak-anak dan remaja saat ini yang di buktikan oleh penulis saat melakukan penelitian. Dan nyatanya *game-game* tersebut membuat anak-anak dan remaja menjadi ketergantungan, akibatnya adalah terbengkalainya kegiatan atau pekerjaan rumah yang menjadi korban terlebih lagi dampak yang di terima adalah gangguan kesehatan seperti: pusing, kelelahan, mata lelah, akhirnya menjadi berkurangnya keinginan atau motivasi untuk belajar dirumah.

“Wina Sanjaya mengatakan bahwa proses pembelajaran motivasi merupakan salah satu aspek dinamis yang sangat penting. Yang mana dalam peningkatan prestasi belajar siswa dapat dipastikan terdapat suatu dorongan atau suatu motivasi dalam belajarnya, entah suatu hadiah yang akan di dapat siswa dalam pencapaian belajarnya dan lain sebagainya. Jadi dengan demikian, motivasi belajar adalah suatu proses dorongan dari dalam maupun dari luar pribadi seseorang untuk mencapai peningkatan dalam belajar siswa”.⁵

⁴ Erik, Sinsu, and Syenshie Wetik. "Hubungan Durasi Bermain Game Online dengan Kesehatan Mental pada Remaja Pria." *Jurnal Ilmiah Kesehatan Jiwa* 2.2 (2020): 70

⁵ Ondang, Gilbert Luis, Benedicta J. Mokal, and Shirley Yvi Goni. "Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi Fispol Unsrat." *Holistik, Journal Of*

Berdasarkan hasil penelian yang dilakukan oleh Gilbert Luis Ondang dalam jurnal Jurnal Holistik berjudul “Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi Fisfol Unsrat”. Hasil penelitiannya menerangkan simpulan bahwa sesuatu yang dilakukan terlalu berlebihan akan berpengaruh negatif dalam segala aspek kehidupan, seperti halnya game online. Intensitas waktu bermain mahasiswa yang berlebihan memiliki kecenderungan candu terhadap game online, yang akhirnya menyebabkan bermain game dengan frekuensi dan intensitas yang besar yang dapat memberikan efek samping kecanduan dan ketergantungan.⁶

Adapun akibat yang dimunculkan individu akan ditantang terus menerus untuk menekuninya. Mahasiswa yang kecanduan game menjadi sering lupa dengan kewajibannya seperti malas belajar, malas buat tugas, suka begadang, terlambat bangun pagi, terlambat masuk kelas, mengantuk saat proses kuliah, tidak fokus dan konsentrasi, malas mandi, makan, menjadi cuek, acuh tak acuh dan kurang peduli terhadap kewajibannya sebagai mahasiswa. Ia tidak peduli terhadap tugasnya, dan target prestasi yang harus diraih, setelah lama bermain demi kemenangan sebuah game para gamer akan merasa penat dan capek sehingga tidak dapat melaksanakan tugasnya. Hal ini jika dibiarkan akan menjadi kebiasaan, dan mereka akan menjadi malas dalam segala hal dan mengabaikan motivasi belajarnya.

Kemudian berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Sofi Masfiah, Resti Vidia Putri, dalam jurnal FOKUS Volume 2, No. 1, Januari

⁶ Taufik Nugroho, Muhammad, Murfiah Dewi Wulandari, and M. Psi Psikolog. *Analisis Games Online Pada Motivasi Belajar Siswa Kelas Atas Di SD IT Nur Hidayah Surakarta*. Diss. Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2020, hal.3.

2019, dengan judul “Gambaran Motivasi Belajar Siswa yang kecanduan game online (Studi kasus untuk mengetahui motivasi belajar pada tiga siswa SMP Negeri 3 Padalarang yang mengalami kecanduan game online)” Menjelaskan Dampak negatif bermain games diantaranya menyebabkan penurunan konsentrasi belajar di rumah maupun di sekolah. Games kecenderungan kecanduan bagi pemainnya karena games dirancang dengan fitur yang menarik, berisi gambar dan animasi yang membuat orang tertarik untuk terus bermain. Anak yang memiliki kegemaran bermain games memiliki daya tahan tubuh yang lemah akibat kurangnya aktivitas fisik, duduk terlalu lama, sering terlambat makan, dan sering terpapar pancaran sinar radiasi dari layar monitor komputer. Adegan games online mengajarkan untuk melakukan tindakan kriminal dan kekerasan. Games mengajarkan pemborosan karena beberapa konten dalam permainan harus dibeli agar bisa naik level.⁷

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di MTS 02 Kepahiang, Terlihat bahwa banyak siswa yang setelah pulang sekolah bermain game online baik di lingkungan sekolah maupun di luar lingkungan sekolah seperti di warnet, kantin bahkan ada pula yang bermain di dalam lokal dan rumah mereka masing-masing.⁸

Kebiasaan itu sesungguhnya tidak lagi menjadi sebuah yang asing, anak-anak siswa MTS 02 Kepahiang sudah terbiasa dan menjadi hobi dalam memainkan berbagai jenis game yang di milikinya seperti game *Freefire*,

⁷ Ondang, Gilbert Luis, Benedicta J. Moku, and Shirley Yvi Goni. "Dampak Game Online Terhadap Motivasi ...", 12

⁸ Masfiah, Sofi, and Resti Vidia Putri. "Gambaran Motivasi Belajar Siswa yang Kecanduan Game Online." FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling dalam Pendidikan) 2.1 (2019): 2.

Mobile Legend. Dengan berbagai alasan yang mereka sampaikan mulai dari menghilangkan kejenuhan, untuk hiburan dan lain sebagainya.

Hasil observasi tersebut membuktikan masih terdapat peserta didik yang lebih banyak mengisi waktu luang mereka dengan bermain game. Hal tersebut membuat siswa lebih malas untuk belajar di rumah, mereka lebih sering menggunakan gadget mereka untuk bermain game online menyibukan diri untuk bermain game online. Tidak hanya peserta didik laki-laki saja yang memainkan game ini, namun peserta didik perempuan juga tidak kalah banyak dalam memainkan game ini. Hal ini dapat menyebabkan peserta didik lebih banyak menggunakan waktu mereka untuk bermain game dari pada belajar. Kondisi ini dapat berdampak pada tinggi rendahnya terhadap pembelajaran Pai.

Menurut Sardiman siswa yang bermotivasi tinggi dalam belajar memiliki ciri-ciri *Pertama*, ketekunan dalam belajar dan tugas. *Kedua*, keuletan menghadapi kesulitan. *Ketiga*, menunjukkan ketertarikan dalam belajar. perhatiannya terhadap proses belajar yang mana menyangkut minat untuk belajar, ketajaman perhatian, konsentrasi dan ketekunan. Sedangkan menurut Hamzah B. Uno indikator dari motivasi belajar ialah adanya hasrat dan keinginan berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, adanya harapan dan cita-cita masa depan, adanya penghargaan dalam belajar, adanya kegiatan yang menarik dalam belajar,adanya lingkungan belajar yang kondusif,sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik.

Akibat bermain game online ini juga akan membuat siswa mengantuk pada saat jam pelajaran karena bermain game yang hampir bisa di katakan 24 jam,dan membuat siswa ini juga tidak fokus untuk mengikuti pembelajaran

baik masukan atau apapun yang diberikan oleh guru. Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti terdorong untuk melakukan penelitian tentang **"Fenomena Bermain Game Online Di Kalangan Siswa MTS N 02 Kepahiang Dan Implikasinya Terhadap Pembelajaran Pai"**.

B. Fokus Masalah

Pelitian ini di fokuskan kepada siswa di MTS N 02 Kepahiang yang sering bermain game online, serta di kembangkan menjadi Dua aspek yaitu: tentang Fenomena bermain game di kalangan siswa di sekolah dan implikasinya terhadap hasil belajar Pembelajaran pai

B. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas,maka dapat pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana fenomena bermain game di kalangan siswa di sekolah MTS N 02 Kepahiang ?
2. Bagaimana Implikasinya Terhadap hasil belajar Pembelajaran Pai ?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan latar Belakang dan rumusan masalah diatas,maka penelitian ini bertujuan untuk :

1. Untuk mengetahui Fenomena bermain game online di Kalangan Siswa MTS N 02 Kepahiang.
2. Untuk mengetahui Bagaimana Implikasinya Terhadap Hasil belajar pembelajaran Pai.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini di harapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak terkait sebagai pengetahuan baru. Penelitian ini diharapkan bermanfaat secara teoritis dan praktis sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis

- a. Menambah pengetahuan mengenai game online dikalangan siswa dan implikasi terhadap pembelajaran Pai studi kasus di MTS N 02 Kepahiang.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan dan menambah wawasan untuk semua terhadap game online di kalangan siswa dan implikasi terhadap pembelajaran Pai studi kasus di MTS N 02 Kepahiang.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi guru : penelitian ini berguna untuk menambah wawasan dan pengetahuan agar membantu guru dalam melaksanakan proses pembelajaran.
- b. Bagi siswa:menambah pengetahuan siswa tentang apa saja game online di kalangan siswa dan implikasi terhadap Implikasinya terhadap pembelajaran Pai studi kasus di MTS N 02 Kepahiang.
- c. Bagi peneliti : untuk menambah pengetahuan tentang game online dikalangan siswa dan implikasi terhadap pembelajaran Pai studi kasus di MTS N 02 Kepahiang.

BAB II

KAJIAN TEORI DAN PENELITIAN RELEVAN

A. Kajian Teori

a. Game Online

1. Pengertian Game Online

Menurut Adams & Rollings Game online merupakan permainan (*games*) yang dapat diakses oleh banyak pemain, di mana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh satu jaringan umumnya jaringan yang digunakan adalah internet.¹

Game online merupakan permainan dimana ada banyak orang yang bermain pada waktu yang bersamaan melalui jaringan online. Game online sendiri merupakan permainan yang dikembangkan dari satu orang dalam bagian besar yang menggunakan bentuk dan metode yang sama. Game sendiri ialah sebuah permainan yang dimainkan secara via internet, yang bisa menggunakan PC (personal computer) atau konsol game biasa seperti PS2,X, Box, dan sebagainya.¹ Game online adalah permainan yang dimainkan oleh beberapa orang dengan melalui komunikasi online guna mempermudahnya.

Game online sendiri sering dimainkan oleh anak kecil hingga dewasa dimana terdapat berbagai fitur menarik yang mendorong anak untuk memainkan game online tersebut menggunakan gadget, memainkan di warnet, atau menggunakan playstation dirumah. Kemudahan internet yang terkoneksi satu dengan yang lain sampai dengan orang yang beda.⁹

¹Mustamiin, Muhammad Zainal. "Konseling Individu Dengan Sikap Kecanduan Game Online

Negara tanpa peduli dimana dan kapan saja kita dapat bermain game online ini. Terdapat pro dan kontra mengenai game online ini dimana disatu sisi terdapat sisi positif yang akan menyebabkan kecanduan di sisi lain dampak positif salah satunya bisa membangun keceriaan anak-anak lewat game online ini.

Dalam pengertian yang luas game berarti “hiburan” game juga juga merujuk pada pengertian sebagai “kelincahan intelektual”. Sementara kata game bisa diartikan sebagai arena keputusan dan aksi pemainnya. Ada target-target yang ingin dicapai pemainnya. Kelincahan intelektual pada tingkat tertentu, merupakan ukuran sejauh mana game itu menarik untuk dimainkan secara maksimal.

Adapun definis game yang dikemukakan oleh Abu Ahmadi dan Munawar Sholeh dalam bukunya yang berjudul Psikologi Perkembangan adalah suatu perbuatan yang mengandung keasyikan dan dilakukan atas kehendak diri sendiri, bebas tanpa paksaan dengan bertujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan kegiatan tersebut. Game Online adalah game yang berbasis elektronik dan visual yang dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik dan merupakan game yang menyediakan server-server tertentu agar bisa dimainkan.¹⁰

Dapat diuraikan pengertian game dan game online menurut beberapa ahli, menurut Muhammad Fahrul game merupakan sebuah

Mobile Legend Pada Siswa." Jurnal Visionary: Penelitian Dan

¹⁰ Sudjana, Nana. 2013. *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

sistem dimana pemain terlibat dalam konflik buatan, disini pemain berinteraksi dan terdapat peraturan yang bertujuan untuk membatasi perilaku pemain. Sedangkan menurut Abu Ahmadi dan Munawar Sholeh game merupakan suatu kegiatan yang menimbulkan keasyikan tersendiri tanpa ada keterpaksaan dan bebas bertujuan untuk melakukan kesenangan. Kemudian pengertian game online yang penulis kutip melalui sebuah artikel yang ada bahwa game online adalah game yang berbasis elektronik dan visual yang dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik.

Dari uraian diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa game dan game online adalah suatu kegiatan yang memberikan rangsangan keasyikan yang timbul dari diri sendiri tanpa paksaan dan menimbulkan sebuah kegembiraan baik melalui permainan manual maupun permainan yang melibatkan elektronik dan visual.

Dalam hal ini peneliti mengartikan bahwa game online merupakan sebuah aplikasi yang berisi tentang permainan-permainan yang menyenangkan, game online ini banyak di minati dari kaum anak-anak sampai remaja karena game dapat diakses dengan mudah dan cepat bisa dengan handphone, komputer, laptop dengan di sambungkan nya jaringan internet atau wifi dan ada juga yang offline yang tidak perlu menggunakan jaringan internet.¹¹

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat dimaknai bahwa

¹¹ Ondang, Gilbert Luis, Benedicta J. Moku, and Shirley YVIGoni. "Dampak Game Online Terhadap

game online adalah sebuah game yang dimana terdapat seseorang atau lebih untuk memainkan game tersebut yang terkoneksi dengan internet dan didalam game tersebut bisa berkomunikasi satu dengan yang lain. Pada dasarnya permainan game online diciptakan sebagai media untuk menghilangkan stress atau penat yang dialami seseorang. Intensitas bermain game online ini pun semakin terlihat dari waktu ke waktu. Menurut Lumban Dewandari (2013), mengemukakan bahwa terdapat aspek yang turut mempengaruhi seseorang bermain game antara lain:

a. Tempat bermain game online

Tempat bermain game online ini adalah tempat yang biasa digunakan oleh para siswa menghabiskan waktu untuk bermain game online.

Beberapa tempat yang dijadikan bermain game online seperti warnet, rumah, dan kafe.

b. Waktu dalam bermain game online

Bermain game online ini menghabiskan banyak waktu, kurang lebih 3-5 jam untuk seorang gamers. Tetapi sekarang banyak yang memainkan game online lebih dari jam tersebut apalagi diwaktu libur.

c. Jenis game online

Jenis game yang sering dimainkan adalah mobile legend, FF, hago dan masih banyak yang lainnya.¹²

¹² Muhammad Affandi, *Pengaruh Game Online Terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Internasional Pada Kalangan Pelajar Kelas 5 SDN 009 Samarinda*, *EJournal Ilmu Komunikasi*, (2013)

d. Kecenderungan mengerjakan tugas daripada bermain game online

Kecenderungan mengerjakan tugas daripada bermain game online kurang terlihat pada siswa yang menyukai game online. Karena lebih cenderung memilih untuk bermain game online daripada mengerjakan tugas. Apalagi tugas yang pencarian jawaban terdapat digoogle, tugas belum selesai mereka sudah bermain game.

2. Sejarah dan Perkembangan Game Online

Game online ini sendiri merupakan game yang diciptakan untuk hiburan semata tetapi lama kelamaan semakin berkembang cukup pesat. Sejarah perkembangan game online tidak lepas dengan adanya perkembangan teknologi yang turut berkembang dari masa ke masa. Game online ini sendiri merupakan game yang awalnya diciptakan untuk hiburan dengan adanya fitur-fitur beraneka ragam. Tetapi lama kelamaan game online ini banyak disalahgunakan penggunaannya. Ini disebabkan dampak pesatnya jaringan computer yang dimana dahulu masih menggunakan skala kecil (Small local network) hingga menjadi internet sekarang.¹³

Pada tahun 1969 awalnya komputer muncul untuk bermain game yang hanya bisa dipakai 2 orang tetapi seiring dengan perkembangan zaman muncullah game yang bisa dimainkan lebih dari 2 orang dan tidak harus dalam ruangan yang sama (Multiplayer Games).

¹³ Erik, Sinsu, and Syenshie Wetik. "Hubungan Durasi Bermain Game Online dengan Kesehatan Mental pada Remaja Pria." *Jurnal Ilmiah Kesehatan Jiwa* 2.2 (2020):

Jaringan komputer yang berbasis paket (Packet Based Computer Networking) jaringan komputer yang tidak hanya sebatas LAN (Local Area Network) tetapi sudah mencakup WAN (Wide Area Network) yang muncul pada tahun 1970-an. Kemunculan awal game online ini dahulunya berfokus pada game berupa simulasi perang atau pesawat militer yang kemudian dikomersialkan, kemudian dengan adanya perkembangan internet dan teknologi mulailah berkembang game-game yang lebih menarik dimana bisa dimainkan lebih dari 2 orang bisa dimainkan kapan dan dimana saja.

Pada tahun 1995 peraturan-peraturan yang ada pada industri game yang banyak dikenalkan sebelumnya telah dibatalkan oleh NSFNET (National Science Foundation Network), setelah peraturan ini dibatalkan permainan game online ini melaju cukup pesat

Dalam pengertian yang luas game berarti “hiburan” game juga juga merujuk pada pengertian sebagai “kelincahan intelektual”. Sementara kata game bisa diartikan sebagai arena keputusan dan aksi pemainnya. Ada target-target yang ingin dicapai pemainnya. Kelincahan intelektual pada tingkat tertentu, merupakan ukuran sejauh mana game itu menarik untuk dimainkan secara maksimal.

Adapun definis game yang dikemukakan oleh Abu Ahmadi dan Munawar Sholeh dalam bukunya yang berjudul Psikologi Perkembangan adalah suatu perbuatan yang mengandung keasyikan dan dilakukan atas kehendak diri sendiri, bebas tanpa paksaan dengan

bertujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan kegiatan tersebut. Game Online adalah game yang berbasis elektronik dan visual yang dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik dan merupakan game yang menyediakan server-server tertentu agar bisa dimainkan.

Dapat diuraikan pengertian game dan game online menurut beberapa ahli, menurut Muhammad Fahrul game merupakan sebuah sistem dimana pemain terlibat dalam konflik buatan, disini pemain berinteraksi dan terdapat peraturan yang bertujuan untuk membatasi perilaku pemain. Sedangkan menurut Abu Ahmadi dan Munawar Sholeh game merupakan suatu kegiatan yang menimbulkan keasyikan tersendiri tanpa ada keterpaksaan dan bebas bertujuan untuk melakukan kesenangan. Kemudian pengertian game online yang penulis kutip melalui sebuah artikel yang ada bahwa game online adalah game yang berbasis elektronik dan visual yang dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik.

Dari uraian diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa game dan game online adalah suatu kegiatan yang memberikan rangsangan keasyikan yang timbul dari diri sendiri tanpa paksaan dan menimbulkan ¹⁴sebuah kegembiraan baik melalui permainan manual maupun permainan yang melibatkan elektronik dan visual.

Dalam hal ini peneliti mengartikan bahwa game online merupakan sebuah aplikasi yang berisi tentang permainan-permainan

¹⁴ Ariantoro, Tri Rizqi. "Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar." *JUTIM(Jurnal Teknik Informatika Musirawas)* 1.1 (2016).47-48

yang menyenangkan, game online ini banyak di minati dari kaum anak-anak sampai remaja karena game dapat diakses dengan mudah dan cepat bisa dengan handphone, komputer, laptop dengan di sambungkan nya jaringan internet atau wifi dan ada juga yang offline yang tidak perlu menggunakan jaringan internet.

1. Teori Dasar Game;

Game memiliki teori-teori sebagai berikut:

a) Teori Atavistis

Menurut Stanley Hall dalam Munawar bahwa permainan yang dilakukan anak adalah warisan, dan kebiasaan nenek moyang yang bersifat turun temurun, dengan demikian dasar-dasar teori permainan, pengertian dan macam-macam teori, psikologi perkembangan, kegiatan tersebut hanya merupakan pengulangan kembali dari yang dilakukan nenek moyang berabad-abad lalu.

b) Teori Pengosongan

Menurut Herbert Spencer, dikatakan bahwa kegiatan bermain dilakukan karena anak memiliki kelebihan tenaga sebab jika tidak dilepaskan atau dikosongkan adanya kelebihan tenaga itu, akan mengganggu kejiwaan anak maka cara menghilangkannya dengan melakukan bermain.

c) Teori Persiapan

Menurut Karl Groos dan Maria Montessori anak-anak yang bermain memiliki suatu pendapat untuk keperluan kehidupannya kelak.

d) Teori Menurut Ilmu Jiwa Dalam

Menurut Sigmund Freud dan Adler, permainan adalah dorongan kejiwaan sebagai ekspresi dari keinginannya untuk menang dan berkuasa. Sehingga permainan merupakan sarana untuk menyalurkan kompleks-kompleks terdesak yang ada

pada alam bawah sadar dalam jiwa seseorang.

e) Teori Game Menurut Tokoh Psikologi

Psikologi memiliki pandangan tersendiri tentang teori game dan dikemukakan oleh beberapa tokoh psikologi antara lain.

- Sigmund Freud (Austri/England)

Menurut pendekatan psikologinya yaitu psikologi manalisis, game berfungsi untuk mengekspresikan dorongan implusif sebagai cara untuk mengurangi kecemasan yang berlebihan pada anak. Bentuk kegiatan game yang ditunjukkan berupa bermain fantasi dan imajinasi dalam sosiodrama atau pada saat bermain sendiri.

Menurut Freud, melalui bermain dan berfantasi anak dapat mengemukakan harapan dan konflik serta pengalaman yang tidak dapat diwujudkan dalam kehidupan nyata. Contoh, anak main perang-perangan untuk mengekspresikan dirinya, anak yang meninju boneka dan pura-pura bertarung untuk menunjukkan kekesalannya.

- Jean Piaget (Swiss)

Game mampu mengaktifkan otak anak, mengintegrasikan fungsi belahan otak kanan dan kiri secara seimbang dan membentuk struktur syaraf, serta mengembangkan pilar-pilar syaraf pemahaman yang berguna untuk masa yang akan datang. Berkaitan dengan itu pula otak yang aktif adalah kondisi yang sangat baik untuk menerima pelajaran.¹⁵

¹⁵ Muhammad Affandi, *Pengaruh Game Online Terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Internasional Pada Kalangan Pelajar Kelas 5 SDN 009 Samarinda*, *EJournal Ilmu Komunikasi*, (2013)

- Johan Huizinga

Game adalah hal dasar yang membedakan manusia dengan hewan. Melalui kegiatan game tersebut terpancar kebudayaan suatu bangsa.

- Ljubliskaja (Psikolog Rusia)

Menyatakan bahwa game merupakan pencerminan realitas sebagai bentuk awal untuk memperoleh pengetahuan. Dengan demikian jelaslah bahwa pendapat mengenai game ditentukan oleh kebudayaan.

2. Jenis-jenis Game Online

Terdapat beberapa jenis game online yang sering dimainkan oleh remaja yaitu First-person Shooter Games (FPS), Real-time Strategy Game, Massively Multiplayer Online Role-playing Games (MMORPG), Cross- platform Online Play, Massively Multiplayer Online Browser Game, dan Simulation Games. Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut ini.¹⁶

a. *First-Person Shooter Games (FPS)*

Permainan ini mengambil pandangan orang pertama sehingga seolah-olah pemain berada dalam permainan tersebut dalam sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan, dimana setiap tokoh memiliki kemampuan yang berbeda dalam tingkat akurasi, reflex dan lainnya. Permainan ini dapat melibatkan banyak orang dan biasanya permainan ini mengambil setting

¹⁶Muhammad Affandi, Pengaruh Game Online Terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Internasional Pada Kalangan Pelajar Kelas 5 SDN 009 Samarinda , *EJournal Ilmu Komunikasi*,(2013):187

peperangan dengan senjata-senjata militer. Contoh permainan jenis ini antara lain Counter Strike, Call of Duty, Point Blank, Quake, Blood, Golden Eye 007, Unreal Tournament dan System Shock.

b. *Real-time Strategy Game*

Permainan jenis ini menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya. Permainan ini memiliki ciri khas dimana pemain harus mengelola suatu dunia maya dan mengatur strategi dalam waktu apapun. 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)*.

Jenis permainan dimana pemain bermain dalam dunia yang skalanya besar (>100 pemain), di mana setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata. Contoh dari genre permainan ini adalah World Of Warcraft, The Lord Of Rings Online, Shadow Of Angmar, Final Fantasy, Ragnarok, dan DOTTA.

d. *Cross-platform Online Play*.

Jenis permainan yang dapat dimainkan secara online dengan perangkat (hardware) yang berbeda. Saat ini mesin permainan konsol (console games) mulai berkembang menjadi seperti komputer yang dilengkapi dengan jaringan sumber terbuka seperti Dream cast, Play Station dan Xbox yang memiliki

fungsi online. misalnya Need for Speed Underground, yang dapat dimainkan secara online dari PC maupun Xbox 360 (Xbox 360 merupakan hardware/console game yang memiliki konektivitas ke internet sehingga dapat bermain secara online).

e. *Massively Multiplayer Online Browser Game*

Permainan yang dimainkan pada browser seperti Mozilla Firefox, Opera atau Internet Explorer. Sebuah permainan daring sederhana dengan pemain tunggal dapat dimainkan dengan peramban melalui HTML dan teknologi scripting HTML (*Java Script, ASP, PHP, MySQL*).¹⁷

3. Kecanduan Game Online Dan Ciri-cirinya

Menurut Masya dan Candra menjelaskan bahwa terdapat faktor internal dan eksternal yang menyebabkan kecanduan terhadap game online. Faktor- faktor internal yang dapat menyebabkan kecanduan terhadap game online, sebagai berikut: Keinginan yang kuat dari diri yang tinggi dalam gameonline, karena game online dirancang sedemikian rupa agar gamer semakin penasaran dan semakin ingin memperoleh nilai yang lebih tinggi, Rasa bosan remaja yang di rasakan ketika berada di rumah atau di sekolah,

Ketidak mampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya juga menjadi penyebab timbulnya kecanduan terhadap game online, Kurangnya *self control* dalam diri

¹⁷ ¹⁶Fitri, Emria, Lira Erwinda, and Ifdil. "Konsep Adiksi Game Online dan Dampaknya terhadap Masalah Mental Emosional Remaja serta Peran Bimbingan dan Konseling." *Jurnal Konseling dan Pendidikan* 6.3 (2018): 213-214

remaja, sehingga remaja kurang mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain game online secara berlebihan.²¹

Dalam hal ini peneliti mengartikan bahwa jika kita tidak bisa mengatur jam bermain maka akan membuang-buang waktu saja dengan sia-sia, karena jika waktu tidak dimanfaatkan dengan baik maka akan menimbulkan dampak buruk seperti halnya dalam bermain game online jika kita terlalu fokus dan asyik bermain game online saja maka nilai akademik kita akan menurun.

4. Dampak Game Online terhadap belajar

Dalam sudut pandang sosiologi, jika pelajar sudah kecanduan pada game online maka cenderung akan memiliki sifat egosentris dan akan mengedepankan sifat individualisnya. Siswa dengan sendirinya akan menjauh dari lingkungan sekitar dan akan beranggapan bahwa lingkungan sosial adalah tempat untuk bermain game dan kehidupannya adalah di dunia maya. Dampak dari game online untuk siswa yaitu akan terbengkalinya kegiatan atau pekerjaan rumah, menggunakan waktu luang untuk bermain game dan menurunnya motivasi belajar.¹⁸

Dampak negatif game online menimbulkan kecanduan yang kuat. Sebagian besar game yang beredar saat ini memang didesain supaya menimbulkan kecanduan para pemainnya. Semakin seseorang kecanduan pada suatu game maka pembuat game semakin

¹⁸ Nisrinafatin, "Pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa." *Jurnal Edukasi Non formal* 1.2 (2020): 114.

diuntungkan, Tapi keuntungan produsen ini justru menghasilkan dampak yang buruk bagi kesehatan psikologis pemain game karena mendorong melakukan hal-hal negatif. Seperti berbicara kasar dan kotor. Entah ini terjadi di seluruh dunia atau hanya Indonesia, para pemain game online sering mengucapkan kata-kata kotor dan kasar saat bermain di warnet atau game di handphone. Terbengkalainya penyelesaian tugas diantaranya waktu beribadah, tugas sekolah, tugas kuliah ataupun pekerjaan menjadi terbengkalai karena bermain, sering begadang, Pemborosan uang.¹⁹

Dalam hal ini peneliti mengartikan bahwa banyak dampak negatif yang terjadi jika terlalu fokus dalam bermain gamenya karena game bisa membuat seseorang melupakan segalanya seperti yang kita ketahui anak-anak yang sering bermain game berlebihan biasanya suka malas membuat tugas dari sekolah yang mengakibatkan penurunan prestasi akademik, terbengkalainya ibadah, sakit atau perihnya mata menghadap handphone atau layar computer kurangnya waktu istirahat dan makan yang tidak teratur membuat mereka sakit akibat sering bermain.

Dampak negatif dari bermain game Menurut Ghuman & Griffiths menjelaskan ada masalah yang timbul dari aktivitas bermain game online yang berlebihan di antaranya kurang peduli terhadap kegiatan sosial, kehilangan kontrol atas waktu, menurunnya prestasi akademik, finansial, kesehatan, dan fungsi

¹⁹ ¹⁸Ariantoro, Tri Rizqi. "Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar." JUTIM(Jurnal Teknik Informatika Musirawas) 1.1 (2016).47-48

kehidupan lain yang penting. Bahaya utama yang di timbulkan akibat kecanduan game online adalah investasi waktu ekstrem dalam bermain. Seperti contohnya dampak negatif bermain game sebagai berikut:

- f. Aspek kesehatan mengakibatkan kesehatan menurun daya tahan tubuh yang lemah akibat kurangnya aktivitas fisik, kurang waktu tidur, dan sering terlambat makan.
- g. Aspek psikologis banyaknya adegan game online yang memperlihatkan tindakan kriminal dan kekerasan, seperti: perkelahian, perusakan, dan pembunuhan secara tidak langsung telah memengaruhi alam bawah sadarnya diantaranya yakni mudah marah, emosional, dan mudah mengucapkan kata-kata kotor.²⁰
- h. Aspek akademik Waktu luang yang seharusnya sangat ideal untuk mempelajari pelajaran di sekolah justru lebih sering digunakan untuk menyelesaikan misi dalam game online. Daya konsentrasi siswa pada umumnya terganggu sehingga kemampuan dalam menyerap pelajaran yang disampaikan guru tidak maksimal.
- i. Aspek sosial kurangnya interaksi remaja yang terbiasa hidup di dunia maya, umumnya kesulitan ketika harus bersosialisasi di dunia nyata. Sikap anti sosial, tidak memiliki keinginan untuk berbaur dengan masyarakat, keluarga dan juga teman-teman.

Maraknya perkembangan dunia internet, membawa banyak pengaruh bagi pelajar. Salah satunya dengan kehadiran game online.

²⁰ Novrialdy, Eryzal. "Kecanduan game online pada remaja: Dampak dan pencegahannya." *Buletin Psikologi* 27.2 (2019): 151

Permainan ini dapat mengganggu prestasi belajar. Hal ini karena permainan game online memiliki sifat adiktif atau membawa candu. Akibatnya anak yang sudah mengenal game online akan cenderung terpengaruh, baik secara langsung maupun tidak langsung. Waktu yang seharusnya digunakan untuk beristirahat dan belajar, hanya dimanfaatkan untuk duduk di depan komputer atau gadget dan asik dalam permainan game online tersebut. Meskipun kelihatannya hanya sekedar duduk saja, namun dampak jangka panjang dari permainan games yang menghabiskan waktu luang lebih dari 30 jam per minggu ini dapat menguras energi serta membutuhkan konsentrasi dan seseorang dirangsang penasaran untuk mengejar nilai tinggi bahkan lupa waktu untuk berhenti sejenak.²¹

Ketergantungan semacam itu dapat memicu perilaku negatif seperti suka berbohong, tidak masuk kuliah karena mengantuk, malas belajar dan mengerjakan tugas kuliah atau rasa tak tenang saat tidak dapat bermain games. Bila mahasiswa bermain game dengan tingkat ketergantungan yang tinggi dan posisi duduk yang salah saat bermain games, dikhawatirkan akan mengidap nyeri sendi dan mengganggu kesehatan serta fisik mahasiswa. Game online satu dari berbagai komoditi global yang tidak saja memanjakan pengemarnya dalam suatu sensasi ekstasi permainan simulasi-simulasi yang menghanyutkan, tetapi tentu saja mampu membuat kecanduan

²¹Ondang, Gilbert Luis, Benedicta J. Moku, and Shirley YVIGoni. "Dampak Game Online Terhadap... 10

bagi pemakainya, sebuah komoditi yang mampu menciptakan ritual ritual semu pada perilaku keseharian penggemarnya.²²

B. Pembelajaran Pai

3. Pengertian Pembelajaran

“Munandir mengemukakan belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan di posisi atau kapabilitas pada diri seseorang Perubahan sebagai hasil dari proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan, kebiasaan serta perubahan aspek-aspek lain yang ada pada individu”.²⁹Sementara menurut Kompri Belajar merupakan komponen ilmu pendidikan yang berkenaan dengan tujuan dan bahan acuan interaksi, baik yang bersifat eksplisit maupun implisit (tersembunyi). Untuk menangkap isi dan pesan belajar, maka dalam belajar tersebut individu menggunakan kemampuan pada ranah-ranah berikut:²³

1. Kognitif yaitu kemampuan yang berkenaan dengan pengetahuan, penalaran atau pikiran terdiri dari kategori pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi.
2. Afektif yaitu kemampuan yang mengutamakan perasaan, emosi, dan reaksi-reaksi yang berbeda dengan penalaran yang terdiri dari

²² Mustamiin, Muhammad Zainal. "Konseling Individu Dengan Sikap Kecanduan Game Online Mobile Legend Pada Siswa." *Jurnal Visionary: Penelitian Dan Pengembangan Dibidang Administrasi Pendidikan* 4.1 (2019): 5.

²³ Emda, Amna. "Kedudukan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran." *Lantanida Journal* 5.2(2018):175

kategori

penerimaan, partisipasi, penilaian sikap, organisasi dan pembentukan pola hidup.

3. Psikomotorik yaitu kemampuan yang mengutamakan keterampilan jasmani terdiri dari persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan kompleks, penyesuaian pola gerakan dan kreativitas.
4. Dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan perubahan yang bersifat selamanya karena belajar membuat seseorang menjadi berubah tidak hanya dari tingkah laku tetapi dari sikap dan perilakunya berubah semua karena belajar tidak hanya mengubah sikap saja tetapi dengan belajar kita bisa menambah wawasan dalam pemikiran dan pengetahuan.

“Wina Sanjaya mengatakan bahwa proses pembelajaran motivasi merupakan salah satu aspek dinamis yang sangat penting. Sering terjadi siswa yang kurang berprestasi bukan disebabkan oleh kemampuannya yang kurang, akan tetapi dikarenakan tidak adanya motivasi untuk belajar sehingga ia tidak berusaha untuk mengarahkan segala kemampuannya”³¹

Dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar merupakan sebagai salah satu penggerak atau pendorong dalam proses belajar mengajar karena adanya motivasi membuat psikis seseorang menjadi ingin berubah untuk menjadi yang lebih baik, karena belajar tidak hanya merubah perilaku dan sikap seseorang saja tetapi pengetahuan psikomotorik seseorang.²⁴

²⁴ Emda, Amna. "Kedudukan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran."

C. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar PAI

Hasil belajar sendiri memiliki arti tingkat atau kemampuan yang dimiliki siswa akibat adanya proses penambahan, perluasan, dan pendalaman dari sikap, nilai, serta keterampilan. Menurut pengertian secara pendidikan dan psikologi, setiap pembelajaran yang dilakukan pasti memiliki tujuan untuk mendapatkan suatu hasil belajar yang nantinya akan merujuk kepada keberhasilan. Hasil belajar sendiri pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku. Tingkah laku disini mencakup beberapa aspek yaitu bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar adalah suatu usaha yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan perubahan tingkah laku di dalam pendidikan secara menyeluruh sebagai hasil dari pengalaman sendiri didalam berinteraksi dengan lingkungan dalam proses belajar.

²⁵ Menurut Benyamin Bloom indikator hasil belajar terbagi kedalam tiga ranah yaitu: Kondisi ini berkenaan dengan penilaian yang bersifat pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), serta keterampilan/ gerak (psikomotorik). Ketiga ranah ini merupakan bagian penting yang digunakan untuk mengukur tercapai atau tidaknya tujuan pendidik terhadap peserta didiknya di dalam ruang lingkup pendidikan. Pendidikan Agama Islam yang dimaksud dalam tulisan ini adalah

mata pelajaran yang diselenggarakan oleh pemerintah khususnya dibidang formal seperti contoh mata pelajaran Sejarah Islam, Fiqih, serta

²⁵ AM. Sadiman. 2012. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Perusahaan. Hal 78

Al-Qur'an Hadist. Dalam tujuannya pendidikan Agama Islam diharapkan meningkatkan akhlak yang mulia yang berdasarkan nilai spiritual didalam diri. Kemudian agar mata pelajaran PAI berjalan dengan harapan, pihak penyelenggara yaitu lembaga pendidikan membuat sebuah kurikulum untuk menjadi pedoman dalam proses pembelajaran. Dasar dapat diartikan sebagai pondasi berpijak untuk berdiri, selaras dengan mata pelajaran PAI yang sangat penting di dalam pembelajaran. Dasar sebagai pendidikan agama Islam yang turun dari wahyu Allah dan disampaikan oleh Nabi Muhammad SAW.²⁶

2. Jenis-Jenis Hasil Belajar

Didalam proses belajar mengenal juga istilah jenis-jenis belajar. Jenis-jenis belajar ini terbagi menjadi tiga kategori yang dikenal sebagai domain atau ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

- a. Pertama, Ranah Kognitif ini terdapat tingkatan yang mulai dan hanya bersifat pengetahuan tentang fakta dan sampai ke proses intelektual yang tinggi yaitu mengawasi sejumlah fakta. Tingkatan tersebut yaitu:
 - 1) Pengetahuan yang didasarkan pada kegiatan untuk mengingat informasi yang pernah diketahui berupa fakta, metode, teknik, maupun mengingat hal-hal yang sifatnya prinsip atau generalisasi.
 - 2) Pemahaman merupakan kemampuan untuk menangkap arti dari apa yang disajikan, kemampuan untuk menerjemahkan dari satu bentuk ke bentuk yang lain dalam angka, kata, maupun penjelasan, ringkasan, atau hubungan sebab akibat

²⁶ Hamalik, Oemar. (2011). Kurikulum Dan Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara. Hal 89

- 3) Aplikasi merupakan kemampuan yang memanfaatkan bahan-bahan yang telah dipelajari didalam situasi yang baru.
 - 4) Analisis dan sintesis merupakan kemampuan mengurai bahan-bahan yang telah dipelajari sebelumnya menjadi komponen-komponen ataupun bagian sehingga terlihat lebih jelas strukturnya. Kemampuan analisis ini memungkinkan seseorang dapat memahami hubungan dan dapat mengenali bagian dari keseluruhan dengan lebih baik.
 - 5) Kemampuan melakukan sintesis merujuk kepada bagaimana seseorang bisa mengkombinasikan unsur yang terorisah sehingga membentuk sesuatu yang baru.
 - 6) Evaluasi merupakan kemampuan untuk memberikan penilaian terhadap bahan atau fakta berdasarkan kriteria tertentu.
- b. Kedua, bloom berpendapat bahwa sikap memiliki tiga komponen yakni kognitif, afektif, dan konatif.²⁷
- 1) Komponen kognitif merupakan pengetahuan individu tentang objek sikap
 - 2) Komponen afektif merupakan keyakinan individu dan penghayatan tentang objek sikap.
 - 3) Komponen konatif merupakan kecenderungan kuat untuk berbuat atau melakukan sesuatu sesuai dengan perasaan serta pengetahuan akan objek tersebut.

²⁷ Hanifah, Nanang. dan Cucu, Suhana. 2009. Konsep Strategi Pembelajaran. Bandung: PT. Refika Aditama.hal 90

- 4) Ketiga, belajar psikomotorik menekankan keterampilan motorik yaitu adalah bekerja dengan benda atau segala aktivitas yang membutuhkan koordinasi saraf dan otot. Untuk menjelaskan konsep yang digunakan yaitu: Kegiatan berbicara, menulis, aktivitas pembelajaran jasmani, serta program-program keterampilan.

3. Ciri-Ciri Hasil Belajar

Adanya suatu perubahan didalam proses belajar yang terjadi di dalam diri individu tentu dialami dengan suatu hal dan sudah pasti adanya kriteria atau ciri-ciri perubahan tingkah laku yang dialami seseorang.²⁸

Hasil belajar ini memiliki kapasitas berupa pengetahuan, kebiasaan, keterampilan, sikap, serta cita-cita. Ciri-ciri hasil belajar yaitu:

- 1) Perubahan yang disadari
Perubahan ini disadari oleh individu yang sedang belajar berupa bertambahnya kecakapan, pengetahuan dan ia yakin pada diri sendiri.
- 2) Perubahan belajar bersifat fungsional
Perubahan ini terjadi dan berlangsung secara terus –menerus dan dinamis serta perubahan tersebut dapat berguna untuk kehidupan.
- 3) Perubahan belajar bersifat positif dan aktif
Perubahan yang dimaksud ialah perubahan yang mengarah untuk memperoleh sesuatu yang lebih baik dari sebelumnya. Sedangkan aktif sendiri perubahan karena usaha dirinya sendiri.

²⁸ Priansa, Donni Juni. 2017. Pengembangan Strategi dan Model Pembelajaran. Bandung: Pustaka Setia. Hal 109

- 4) Perubahan belajar bukan bersifat sementara Perubahan ini tidak berubah melainkan tetap atau permanen. Misalnya kecakapan dalam bermain piano.
- 5) Perubahan belajar bertujuan dan terarah Perubahan yang terjadi dikarenakan adanya tujuan tertentu yang hendak diraih sehingga perubahan terarah pada perubahan tingkah laku serta tujuan tertentu.
- 6) Perubahan belajar mencakup seluruh aspek tingkah laku Perubahan yang didapatkan melalui proses belajar yang meliputi seluruh aspek tingkah laku.

Ciri-ciri hasil belajar mencakup tiga unsur yaitu: belajar adalah tingkah laku, perubahan tingkah laku karena adanya pengalaman, Perubahan tingkah laku relatif permanen atau tetap.

4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Banyak faktor yang tentunya mempengaruhi hasil belajar, karena siswa didalam mendapatkan hasil belajar membutuhkan yang namanya aktivitas berupa fisik dan berfikir. Pendapat yang senada dikemukakan oleh Dalyono yang dikutip oleh Wahyuningsih, bahwa hasil belajar dipengaruhi banyak faktor yakni berupa faktor internal maupun eksternal. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain:²⁹

a) Faktor Internal

Faktor internal ini adalah faktor yang terdapat didalam diri siswa (intern) yang mempengaruhi hasil belajar siswa apakah terlaksana dengan baik atau tidak baik. Sedangkan dijelaskan faktor ini

²⁹ Purwanto. 2011. Evaluasi Hasil Belajar, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.hal 90

mempengaruhi hasil belajar siswa berupa faktor intelegensi (kecakapan), faktor kebugaran tubuh, faktor psikologis, faktor minat dan motivasi, faktor fisiologis, kebugaran tubuh, faktor pembawaan, dan kondisi panca indra.

b) Faktor Eksternal

Pengertian faktor eksternal adalah faktor yang mempengaruhi pada luar diri siswa itu sendiri. Misalkan alat-alat untuk belajar, dan tempat kebersihan. Berhasil tidaknya seseorang dalam belajar dapat dipengaruhi oleh dua faktor yaitu:

a. Faktor Internal (faktor internal yang berasal dari dalam diri seseorang)

1) Jasmaniah

2) Psikologis

3) Kelelahan

b. Faktor Eksternal (faktor yang berasal dari luar diri seseorang)

1) Keluarga

2) Sekolah

3) Masyarakat

Sedangkan pendapat lain faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah faktor intern meliputi dua aspek yaitu: faktor fisiologis, Faktor psikologis sedangkan faktor eksternal meliputi faktor lingkungan, faktor instrumental seperti kurikulum, program sarjana.³⁰

c. Keterkaitan Antara Game Online terhadap Hasil Belajar PAI.

³⁰ Ratumanan, T.G. 2015. Inovasi Pembelajaran Mengembangkan Potensi Peserta Didik Secara Optimal. Yogyakarta: Ombak. Hal 56

Hasil belajar menitik beratkan pada hal yang didapatkan setelah proses belajar serta perubahan yang terjadi pada individu atau siswa yang dikelompokkan kedalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Berdasarkan pernyataan di atas dapat dipahami bahwa hasil belajar bisa berupa perubahan tingkah laku yang meliputi aspek kognitif yang berarti penguasaan tentang pengetahuan yang menekankan pada mengenal dan mengingat kembali bahan yang telah diajarkan dalam proses pembelajaran dan kemampuan kemampuan intelektual yang menekankan pada proses mental untuk mengorganisasikan bahan yang telah diajarkan. Pendidikan Agama Islam merupakan usaha sadar yang dilakukan pendidik dalam mempersiapkan peserta didik untuk meyakini, memahami, dan mengamalkan ajaran Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran atau pelatihan yang telah direncanakan untuk mencapai sesuatu yang telah ditetapkan. Dapat dipahami bahwa pendidikan Agama Islam termasuk ikhtiar seseorang dengan jalan bimbingan dan pimpinan untuk membantu dan mengarahkan fitrah Agama si anak didik menuju terbentuknya kepribadian utama sesuai ajaran Agama yang dibantu oleh pendidik khususnya guru PAI disekolah.³¹

Game online didefinisikan sebagai permainan yang berbasis elektronik dan visual yang dapat diakses oleh banyak orang tidak hanya bermain dengan sekelilingnya namun dapat bermain dengan pemain lain yang berbeda lokasi meskipun dalam waktu bersamaan. Dapat disimpulkan bahwa bermain Game online sangat berpengaruh terhadap

³¹ Sanjaya , Wina. 2010. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Kencana.hal 56

pemainnya sehingga membuat betah untuk memainkannya. Pemain game dapat mengontrol diri dan waktunya dalam bermain game online, namun jika dilakukan secara berulang-ulang juga akan berdampak negatif bagi pemainnya.

Berdasarkan pengertian di atas dapat dipahami bahwa keduanya saling berkaitan antara bermain game online dengan hasil belajar PAI. Dalam hal ini orang tua harus dapat meluangkan waktunya untuk mengawasi kegiatan anak baik di dalam maupun di luar rumah, serta memantau perkembangan kondisi serta perubahan psikologis anak. Hal ini senada dengan beberapa teori yang mengatakan bahwa adanya Keterkaitan Bermain Game Online terhadap Hasil Belajar PAI.

1. Lase, 2019 yang mengatakan bahwa kemajuan di bidang teknologi juga berdampak kepada sikap, perilaku, dan karakter peserta didik. Diantaranya kecanduan internet dan malas belajar akibat game online mengakibatkan kehilangan banyak waktu bermain dan peserta didik lebih fokus dengan perangkat digitalnya, menjadikan kurangnya kehidupan sosial, bahkan menurunkan hasil dan prestasi belajar peserta didik.
2. Marsden & Weston, 2017 yang mengatakan bahwa saat ini banyak hal yang membuat anak kurang memiliki waktu bereksplorasi secara fisik, misalnya anak-anak lebih menonton tv, bermain video game dan game online. anak lebih banyak berkomunikasi dengan benda mati daripada benda hidup. Anak lebih banyak terduduk didepan alat/benda permainan

daripada bergerak dengan kemampuan fisiknya. Akibatnya anak mengalami obesitas, kurang bersosialisasi, dan egois.³²

Gillebaart, 2018 yang mengatakan bahwa aktif bermain game online seringkali dikaitkan dengan terganggunya aktivitas yang justru lebih penting dibandingkan game online. Misalkan bekerja, belajar, dan berinteraksi sosial. Selain itu, game online dan aktivitas penting lainnya juga memiliki sifat yang berlawanan. Kepuasan bermain game online bisa diperoleh secara cepat karena game online hanya membutuhkan waktu beberapa jam. Adapun aktivitas lain yang dianggap lebih penting harus ditempuh harus ditempuh sangat lama agar memperoleh kepuasan. Misalnya ketika individu belajar, maka hasil dari belajar tidak diperoleh secara langsung, namun harus menunggu sampai individu dapat mengimplementasikan ilmunya.

Dari beberapa teori di atas, dapat disimpulkan bahwa jika terlalu intens bermain game online maka akan berdampak negatif pada diri sendiri yaitu memiliki sifat malas mengerjakan tugas karena terlalu lama dalam bermain, bahkan bisa berdampak pada lingkungan sekitar karena kurangnya bersosialisasi.³³

B. Penelitian Relevan

Ada beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan atau berhubungan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, yaitu sebagai berikut:

³² Arikunto, Suharsimi. 2009. Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara. hal 88

³³ Daryanto. 2012. Penelitian Tindakan Kelas dan Penelitian Tindakan Sekolah. Yogyakarta: Gaya Media. Hal 102

1. Dampak Positif dan Negatif Permainan Game Online di Kalangan Pelajar Skripsi yang ditulis oleh Rahmad Nico Suryanto Jurusan Sosiologi Fisip Universitas Riau. Hasil penelitiannya disimpulkan bahwa, karakter pemain yang sering bermain game online dari 30 responden sebagian besar adalah
 - a. pelajar atau remaja sekolah yang letak sekolahnya berdekatan dengan warnet,
 - b. pelajar berjenis kelamin laki-laki dengan jumlah 28 orang,
 - c. responden terbanyak adalah pelajar berusia 13-17 tahun dengan jumlah 22 orang. Dan
 - d. responden terbanyak adalah pelajar yang orang tuanya bekerja sebagai PNS/Karyawan dengan jumlah 12 orang.

Dampak positifnya adalah dapat menghilangkan stres akibat rutinitas sekolah, nilai mata pelajaran komputer paling menonjol di sekolah, cepat menyelesaikan soal permasalahan dalam pelajaran, dan mudah berkenalan dengan teman baru yang memiliki hobby yang sama. Ada pula dampak negatif, sering bolos agar bisa bermain game online di warnet, prestasi akademik yang rendah, penggunaan uang jajan yang tidak tepat sebagai mestinya, jarang berolahraga dalam setiap minggu, dan boros jika mempunyai uang.³⁴

2. Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir Skripsi yang ditulis oleh Nur Fadli Mubarak 48 Mahasiswa Program S1 Ilmu Komunikasi

³⁴ Sudjana, Nana. 2013. Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: Remaja Rosdakarya.hal 90

Fisip Universitas Mulawarman 2011. Hasil penelitian motivasi belajar dipengaruhi 2 jenis yaitu motivasi intrinsik yang dimana seseorang siswa akan terus memfokuskan dirinya untuk selalu belajar dan itu merupakan keinginan dalam dirinya. Sedangkan motivasi belajar eksterinsik adalah dorongan dalam luar seseorang dimana disini seseorang tidak terlalu mementingkan belajar dan bahkan seseorang tersebut akan lebih mementingkan hal lain untuk difokuskan salah satunya adalah game online. Ketika bermain game online seseorang secara tidak langsung akan mempengaruhi motivasi belajarnya yang dikarenakan waktu dan tenaga yang dipergunakan akan banyak dihabiskan untuk bermain daripada belajar. Adapun hasil dari penelitian diatas motivasi siswa menjadi menurun.

3. Pengaruh Internet terhadap motivasi belajar siswa Skripsi yang ditulis oleh Yustina M Yuniar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pasundan (UNPAS) pada 2009. Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa terdapat pengaruh positif internet terhadap motivasi belajar siswa. Persamaan penelitian tersebut oleh Yustina M Yuniar dengan penelitian ini yaitu sama-sama membahas mengenai motivasi belajar siswa (Variabel Y) peneliti juga samasama menggunakan metode penelitian kuantitatif, dalam penelitian ini menggunakan uji validitas dan reliabilitas untuk menguji kelayakan instrument. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian disini ialah variabel X “ Pengaruh internet” sedangkan pada peneliti disini variabel X (Pengaruh game online).

4. Pengaruh Game online terhadap perilaku konsumtif siswa Skripsi yang ditulis oleh Sonia Ambarwati⁵⁰ Pendidikan Sosiologi Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Pendidikan Indonesia pada (2010). Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa terdapat pengaruh negatif internet terhadap motivasi belajar siswa. Persamaan penelitian tersebut oleh Sonia ambarwati dengan penelitian ini samasama membahas pengaruh game online.
5. Pengaruh Game online terhadap prestasi belajar siswa Skripsi yang ditulis oleh Khairul Anwar Pendidikan⁵¹ Sosiologi Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Surabaya pada (2011). Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa terdapat pengaruh Game online. Persamaan penelitian tersebut oleh Khairul Anwar dengan penelitian ini yaitu sama-sama membahas mengenai pengaruh game online (Variabel X) peneliti juga sama-sama menggunakan metode penelitian kuantitatif, dalam penelitian ini menggunakan uji validitas dan reliabilitas untuk menguji kelayakan instrument. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian disini ialah variabel Y “prestasi belajar siswa” sedangkan pada peneliti disini varaiabel Y (Motivasi belajar siswa). Hasil dari penelitian diatas bahwa terdapat pengaruh negatif game online terhadap prestasi belajar siswa.³⁵

³⁵ Sujarweni, V Wiratna dan Endrayanto Poly. 2012. Statistika untuk Penelitian. Yogyakarta: Graha Ilmu.hal 77

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

“Menurut bogdan & Taylor menjelaskan bahwa penelitian kualitatif adalah salah satu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa ucapan atau tulisan dan perilaku orang-orang yang diamati dalam suatu konteks tertentu yang dikaji dari sudut pandang yang utuh, komprehensif dan holistik”. Jenis penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif yaitu penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain-lainnya.³⁶ Secara mendeskripsikan dalam bentuk kata- kata dan bahasa pada suatu konteks khusus yang alamiah dengan memanfaatkan berbagai metode yang alamiah seperti wawancara, pengamatan, dan pemanfaatan dokumen mencakup hal-hal yang berhubungan dengan sekolah tempat penelitian.

Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti sebagai instrument kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara trigulasi (*gabungan*) analisis data bersifat induktif/kualitatif dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi gagasan/simpulan.⁴⁸ Penelitian yang menuturkan Hal terbaik, peneliti menggunakan teknik observasi,wawancara,dan dokumentasi.³⁷

³⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2017), 12

³⁷ Hamzah, *metode Penelitian Kualitatif*, (Sumedang: Literasi Nusantara Abadi, 2019), 37

B. Lokasi penelitian

Lokasi dalam penelitian ini yaitu di MTS N 02 Kepahiang Alasan mengambil lokasi penelitian di sekolah untuk judul game online adalah untuk mendapatkan gambaran umum tentang dampak game online terhadap siswa. Penelitian ini dapat memberikan masukan kepada guru dan pihak-pihak terkait dalam pelaksanaan pendidikan untuk meningkatkan mutu pendidikan dan memberikan perhatian kepada siswa.

Madrasah negeri 02 Kepahiang merupakan tingkat sekolah SMP sederajat yang berorientasi kepada nilai-nilai keagamaan yang bagus. MTS N 02 ini adalah satu-satunya sekolah atau madrasah tingkat Menengah yang paling banyak di gemari oleh kalangan masyarakat letaknya pun sangat strategis lingkungan sekolah nya bagus dan sekolah ini termasuk sekolah favorit di tingkat SMP sederajat yang mengajarkan nilai-nilai keagamaan yang bagus sehingga sekolah ini termasuk salah satu sekolah unggul di tingkat SMP sederajat.

C. Sumber Data Penelitian

Dalam penelitian ini ada dua jenis data yaitu data primer dan data sekunder.³⁸

a. Data Primer

Data primer merupakan data yang di kumpulkan secara langsung oleh peneliti untuk menjawab masalah atau tujuan penelitian yang dilakukan dalam penelitian eksploratif, deskriptif maupun kausal

³⁸Asep Hernawan,*PenelitianBisnisParadigmaKuantitatif* (Jakarta,2005) hal.168

dengan menggunakan metode pengumpulan data berupa survey atau pun observasi. Data primer dapat diartikan sebagai data yang di peroleh dari juru kunci permasalahan penelitian, dimana dalam hal ini yaitu siswa yang ke seringan bermain game online di MTS N 02 Kepahiang.

b. Sekunder

Data sekunder merupakan struktur data historis mengenal variabel-variabel yang telah di kumpulkan dan di himpun sebelumnya oleh pihak lain. Sumber data sekunde rbisa di peroleh dari dalam suatu internal), berbagai internet websites, perpustakaan umum maupun lembaga pendidikan, membeli dari perusahaan- perusahaan yang memang mengkhususkan diri untuk menyajikan data sekunder dan lain-lain

D. Teknik Pengumpulan data

1. Observasi

Menurut Guba dan Lincoln observasi merupakan kegiatan dengan menggunakan panca indera, bisa penglihatan, penciuman ataupun pendengaran untuk memperoleh informasi yang diperlukan untuk menjawab masalah penelitian”. Dalam hal ini peneliti mengartikan bahwa observasi merupakan sesuatu kegiatan yang bisa kita lihat secara langsung selama observasi itu terjadi untuk memperoleh informasi yang kita butuhkan kita bisa langsung melihat, mendengar pernyataan dari narasumber.³⁹

³⁹ Amir Hamzah, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Sumedang: Literasi Nusantara

Sutrisno Hadi mengemukakan bahwa, observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua di antara yang terpenting adalah proses-proses pengalaman dan ingatan”.⁴⁰

- a. Observasi partisipasi adalah metode pengumpulan data yang digunakan untuk menghimpun data penelitian melalui pengamatan dan penginderaan, sedang peneliti terlibat dalam keseharian informan.
- b. Observasi terstruktur merupakan observasi yang telah di rancang secara sistematis tentang apa yang akan diamati, kapan dan di manatempatnya.
- c. Observasi tidak terstruktur merupakan observasi yang tidak dipersiapkan secara sistematis tentang apa yang akan di observasi hal ini di karenakan peneliti tidak tahu secara pasti tentang apa yang akan diamati.⁵⁴

Penelitian ini menggunakan jenis observasi terstruktur karena dalam hal ini peneliti membuat dan merancang secara sistematis hal-hal yang akan di amati serta waktu dan tempat yang akan di teliti.

2. Wawancara

Wawancara (interview) secara umum adalah suatu percakapan antara dua atau lebih orang yang dilakukan oleh pewawancara dan

Abadi,2019) hal.78

⁴⁰ Sugiyono,*Metode Penelitian Kualitatif,Kuantitatif dan R&D,Alfabeta,(Bandung:2017),* hal 147

narasumber. Ada juga yang mengatakan bahwa wawancara suatu bentuk komunikasi lisan yang dilakukan secara terstruktur oleh dua orang atau lebih, baik secara langsung maupun jarak jauh. Sedangkan menurut Lexy J. Moleong wawancara suatu percakapan dengan tujuan-tujuan tertentu.

Pada metode ini peneliti dan responden berhadapan langsung (*facetoface*) untuk mendapatkan informasi secara lisan dengan tujuan mendapatkan data yang dapat menjelaskan permasalahan penelitian.⁴¹

Esterberg mengemukakan wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui Tanya jawab, sehingga dapat di konstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian wawancara terstruktur karena dalam hal ini peneliti telah membuat pedoman wawancara yang berisi sejumlah pertanyaan-pertanyaan penelitian yang akan di ajukan atau di tanya kan kepada informan penelitian.

3. Dokumentasi

Dalam data penelitian ini dokumentasi digunakan sebagai sumber informasi dengan berupa dokumen dan memberikan banyak keuntungan kepada peneliti. Hal ini sebagaimana di kemukakan oleh berbagai pakar bahwamenggunakan dokumen sebagai sumber informasi memberikan keuntungan. Dokumentasi bisa diperoleh

⁴¹ Yuhana, Asep Nanang, and Fadlilah Aisah Aminy. "Optimalisasi peran guru pendidikan agama Islam sebagai konselor dalam mengatasi masalah belajar siswa." *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, [SL] 7.1 (2019):92.

lewat fakta yang tersimpandalam bentuk surat, catatan harian, arsip foto, cenderamata dan jurnal kegiatan dan sebagainya, data dokumen seperti ini bisa di pakai untuk menggali informasi yang terjadi pada masa silam. Peneliti bisa menggunakan alat dokumentasi dalam penelitiannya dalam memperoleh informasi yang valid dan fakta terhadap narasumber peneliti bisa mengabadikan dokemen bisa melalui foto, laporan, catatanharian dan jurnal kegiatan.

E. Teknik Analisis data

Miles dan Huberman mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas sehingga datanya sudah jenuh. Aktivitas dalam analisis data, yaitu data reduction, data display, dan conclusion drawing/verification. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:⁴²

1. Data Reduction (Reduksi Data)

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal yang pokok, memfokuskan kepada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya dengan demikian data yang telah di reduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data.

⁴² Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta Bandung: 2018), hal. 114

2. *Data Display*(Penyajian Data)

Dalam penelitian kualitatif penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif.

3. *Conclusion Drawing/Verification*

Penarikan kesimpulan dan verifikasi, kesimpulan awal yang di kemukakan masih bersifat sementara dan akan berubah jika tidak di temukan bukti-bukti yang mendukung tetapi kesimpulan yang di kemukakan pada tahap awal di dukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali kelapangan mengumpulkan data maka kesimpulan yang kredibel.⁴³

F. Teknik Keabsahan Data

Pemeriksaan keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan teknik hasil analisis dan interpretasi data dapat dipercaya. Menurut Creswell memeriksa keabsahan data dengan :

1. *Member Checking* dengan melakukan pengecekan temuan dengan mengajukan pertanyaan pada satu atau lebih partisipan dan menanyakan pada mereka baik lisan maupun tertulis tentang ke akuratan laporan penelitian. Pertanyaannya dapat meliputi berbagai aspek, misalnya apakah deskripsi data telah lengkap, apakah interpretasi bersifat representatif dan terpercaya.

⁴³ Sugiyono, Metode Penelitian Kualitatif, (Sumedang: Alfabeta 2018), hal. 133

2. *Triangulasi* merupakan proses penyokongan bukti terhadap temu analisis dan interpretasi data yang telah dilakukan peneliti yang berasal dari individu(informan) yang berbeda (guru dan murid) tipe atau sumber data (wawancara, pengamatan dan dokumen), serta metode pengumpulan data (wawancara, pengamatan dan dokumen).
3. *External Audit* dilakukan untuk menghindari bias atas hasil temuan dengan melakukan cek silang dengan seseorang di luar penelitian. Seseorang tersebut dapat berupa pakar yang dapat memberikan penilaian dalam bentuk pemeriksaan laporan penelitian yang akurat hal ini menyangkut deskripsi kelemahan dan kekuatan penelitian serta kajian aspek yang berbeda dari hasil temuan penelitian.

Pada penelitian ini yang dilakukan peneliti teknik keabsahan data yang digunakan ialah triangulasi, yakni peneliti melaksanakan penelitian dengan berbagai bukti dari hasil temuan yang didapat setelah dianalisis serta interpretasi data yang telah dilakukan peneliti yang berasal dari berbagai informan atau responden dimulai dari guru, murid, kepala sekolah, orang tua murid serta staf guru lainnya. Dan bentuk dari sumber data sekaligus pengumpulan data yang digunakan peneliti diantaranya berupa wawancara, pengamatan dan dokumen.⁴⁴

⁴⁴ Amir Hamzah, Metode Penelitian Kualitatif, Literasi nusantara abadi (Sumedang: 2019), hal 150

BAB IV

PEMBAHASAN

A. Profil MTS N 02 KEPAHANG

1. Sejarah Mts N 02 Kepahiang

Madrasah Tsanawiyah Negeri 02 Kepahiang didirikan sebagai salah satu upaya pemerintah untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan pengajaran Islam. MTs Negeri 02 Kepahiang dibawah naungan Kementerian Agama Kabupaten Kepahiang. Dibangun diatas tanah seluas lebih kurang 5.185 m2, Terletak di Jln.Kgs. Hasan Kelurahan Pasar Ujung Kabupaten Kepahiang Provinsi Bengkulu. Berdiri diatas tanah wakaf sejak 1 Februari 1971, dengan Nomor Akta Hibah/Wakaf No. 01/A.H/71.

MTs N 02 Kepahiang sudah mengalami beberapa kali perubahan nama, antara lain pertama disebut Madrasah Tsanawiyah Negeri Kepahiang sejak berdiri sampai Tahun 1989, selanjutnya menjadi MTs Negeri 128 Kepahiang mulai tahun 1990 sampai tahun 1997, kemudian berubah menjadi MTs Negeri 3 Kepahiang mulai tahun 1998 sampai dengan 2006 dan mulai tahun 2007 sampai sekarang menjadi Madrasah Tsanawiyah Negeri 02 KKepahiang

Profil Madrasah sekarang adalah sbb:

Nama	: Madrasah Tsanawiyah Negeri 02 Kepahiang
Nomor Pokok Statistik Nasional	: 10704063
Nomor Statistik Madrasah	: 121117080002
Status	: Negeri
Waktu Belajar	: Pagi
NPWP	: 00.814.762.1.327.000

e-mail : Mtsnegeri02.adm@gmail.com
 Alamat. : Jl. Kgs Hasan Kelurahan Pasar Ujung
 Kabupaten Kepahiang Provinsi Bengkulu
 No. Telp : (0732) 391720
 Kode Pos : 393720
 Letak Geografis : Pegunungan Lintang: -3.64821, Bujur
 :102.58575

2. Visi dan Msi

VISI:

“TERWUJUDNYA SISWA-SISWI Mts NEGERI KEPAHANG YANG
 BERAKHLAK MULIA, CERDAS DAN KOMPETITIF SERTA
 BERKARAKTER”.

MISI:

1. Mengupayakan agar warga madrasah Mengimplementasikan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari.
2. Menciptakan warga madrasah memiliki akhlak mulia, beradab dan berilmu.
3. Meningkatkan mutu dan daya saing.
4. Mengupayakan agar warga madrasah menjadi lembaga pendidikan yang menjadi pilihan masyarakat.
5. Mewujudkan manajemen pendidikan yang Akuntabel, Transparan, Efisien dan Visioner

DATAS ELURUH GURU MTs NEGERI 2 KEPAHANG

NO	NAMA/NP	Pangkat/Gol Ruang	Jenjang Pendidikan Luasan /Tahun	Tugas dan TMT Sertifikasi	Tugas Tambahan
1	Supriyadi, S.Pd.I, M.Pd NIP.197909132009011009	Penata Tk.I, III/d	S2PAI IAIN CURUP 2024	SKI 2013	Kepala Madrasah
2	Daryun, M.Pd. Mat NIP.197910022003121001	Pembina IV/a	S2 Matematika UNIB, 2015	Matematika 2011	Waka Kurikulum
3	Gusti Effendi, S.Pd NIP.198608032011011007	Penata Tk.I, III/d	S1 Matematika UMB, 2009	Matematika 2019	Waka Kesiswaan
4	Nel Fitri, S. Ag NIP.197609262005012011	Pembina IV/a	S1PAI IAIN Imam Bonjol Pdg, 2000	FIKIH 2010	Waka. Humas
5	Bambang Margono, S.Pd NIP. 199207282019031011	Penata Muda Tk.I, III/b	S1 Penjas kesrek UNIB, 2015	-	Waka. Sarpras
6	Husnaini, S.Pd NIP.197110162005012007	Pembina IV/a	S1 FKIP B.Indonesia 1996	Bhs.Indonesia 2011	Ka. Perpustakaan Piket
7	Warsito, S.Pd NIP.197207041995121002	Pembina, IV/a	S1 FKIP B. Inggris UNIB, 1998	B. Inggris 2009	Kepala Lab. Komputer Wali Kelas 9-G Piket
8	Susilawati, S.Pd NIP.196908101994032003	Pembina IV/a	S1 FKIP PKn UMB, 2013	PKn 2014	Wali Kelas 7-F
9	Leni Marlina, S.Pd NIP.198008282009042001	Penata Tk.I, III/d	S1 FKIP B.Indonesia UNIB, 2004	B.Indonesia 2014	Piket
10	Zuhirin, S.Pd. MM NIP.197407161999031009	Pembina IV/a	S1-IPS	S1-IPS	Wali Kelas 8-G Piket
11	Ahmad Habibullah, S. Ag NIP. 197605042005011007	Pembina IV/a	S1PAI STAIN BENGKULU 2001	Akidah Akhlak 2014	Pembina Pramuka

12	Fitrial,S.Pd NIP.196508102005011004	PenataTk.I, III/d	S1 IPS UNIHAZ, 2011	Penjas 2014	PembinaOlahRaga (Bulu Tangkis)
13	Sisnaini,S.Pd.I NIP.198009072007102001	PenataTk.I, III/d	S1PAI STAINBENGKULU,2004	SKI 2014	WaliKelas7-C Piket
14	Akhyar,S.Pd.I NIP.197205142003121004	Pembina IV/a	S1PAI STAINCurup,2006	PKn 2011	WaliKelas9-F
15	Ferawati,S.Pd.I NIP.198506262010012043	PenataTk.I, III/d	S1TARBIYAHB.Ingggris STAIN CURUP, 2007	B.Ingggris 2024	WaliKelas8-B
16	AdeEndangSuprianti,S.Pd.I NIP.198201232014122001	PenataMudaTk.I, III/b	S1BHS.Arab STAINBENGKULU,2005	Bhs.Arab 2014	PembinaPramuka
17	Maryani,S.Pd.I NIP.198206082014122006	PenataMudaTk.I, III/b	S1TARBIYAHPA I STAINCURUP,2004	- -	WaliKelas8-F
18	Purwaningsih,S.Si NIP.198708252019032013	PenataMudaTk.I, III/b	S1Fisika UNIB,2010	IPA 2024	WaliKelas7-A Piket
19	SitiNuryana,S.Pd NIP.199411212019032021	PenataMudaTk.I, III/b	S1 SBK PGRI Plg, 2017	- -	PembinaSanggar
20	OktiZinniZalisma,S.Pd NIP. 198810012011012007	PenataMudaTk.I, III/b	SIPend.Biologi UNIB, 2010	- -	WaliKelas8-A PembinaUKS
21	ElokNurAfiqoh,S.S NIP.19951107202012026	PenataMuda, III/a	S1,Bahasa&SastraArab UINMalang,2016	- -	WaliKelas8-C Piket
22	DwiRahmiati,S.Pd NIP.198809162019032007	PenataMuda, III/a	S1, Bahasa Indonesia UNIB,2011	- -	WaliKelas8-D
23	Yurike Anggraini, S.Pd NIP.199512112020122021	PenataMuda, III/a	S1, Bahasa Arab IAINCurup2018	- -	Wali Kelas 8-G Wk. Pembina OSIMA

24	Herni,S.Ag NIP.197607042023212007	IX	S1PAI STAINBENGKULU,2001	FIKIH 2010	Piket
25	YaumilHasanah,S.Pd.INIP. 199203202023212039	IX	S1PAI STAINCURUP,2014	- -	
26	Chairul Fitrah, M. Pd. Mat NIP.199204092023211018	IX	S2Matematika UNIB,2017	- -	Piket
27	ReonaDwiLestari,S.Pd NIP.199202262023212038	IX	S1Matematika UMB,2014	- -	
28	ApriliSusanti,S.Pd NIP.198204062023212027	IX	S1FKIPMIPA UMB, 2004	- -	WaliKelas9-B Piket
29	Faisal Djauhari, S.PdNIP.19911013202321102 0	IX	S1FKIPBiologi UNIB,2013	- -	WaliKelas9-D Piket
30	LiaPuspita,S.Pd NIP.199307162023212042	IX	S1 FKIP B.indonesia UMB, 2015	- -	
31	Marwan Pahrodi, S.Pd NIP. 198505192023211010	IX	S1Penjaskesrek UNP,2012	-	WaliKelas9-E
32	ShandiPurba,S.Pd NIP.199401092023211015	IX	S1 FKIP Penjaskes UNIB, 2015	-	Wali Kelas 9-A PembinaO.R.Volly Piket
33	Rahmiyatus Shalihah, S.Pd NIP.199308082023212034	IX	S1B.Ingggris UNIB,2016	B.Ingggris 2018	WaliKelas7-B Piket
34	Nia Puspitasari, S.Pd.INIP.1991051020232120 68	IX	S1, FKIP B. Ingggris IAINCurup,2012	- -	
35	RahmatulAini,S.Pd.I NIP.199208062023212039	IX	S1PAI IAINImamBonjolPdg,2014	AkidahAkhlaq 2020	WaliKelas7-D

36	KristianHandayani,S.Pd NIP. 199702232023212020	IX	S1FKIPBiologi UNIB, 2019	- -	WaliKelas7-E Piket
37	ChairilAnuar,SE NIP.198109282023211006	IX	S1, Ekonomi Manajemen STIEWidyaWiwaha Jogjakarta, 2005	- -	WaliKelas7-G Piket
38	LekiPasinda,S.Pd NIP.199711232024211010	IX	S1FKIPMatematika UNIB,2020	- -	PembinaKSM
39	RekaAmelya,S.Pd	IX	S1,PKn	-	PembinaMuhadharah
40	OsiGusnawati,S.Pd NIP.198801012024212083	IX	S1,FKIPBhsdanSastra Indonesia,UMB2012	- - -	WaliKelas9-C Piket
41	HelfiMesraAyu NIP.	IX		- -	
42	Ariani,S.Pd.I	GTT	S1B.Inggris STAINCURUP,2008	- - -	Piket
43	ErikRenaldoFratama,S.Pd.I	GTT	S1,PAI IAINCurup,2019	- -	
44	AmalusSoleha,S.Pd.I	GTT	S1,TarbiyahBhs.Arab STAINBengkulu,2006	-	WaliKelas8-E
45	Fiki,S.Pd	GTT	S1,Tarbiyah-BK IAINCurup,2022	-	PembinaKeagamaan

46	FarhanUlhaq,S.Pd	GTT	S1, UIN Fatmawati Sukarno BKL, Tarbiyah, 2023	-	PembinaKeagamaan Piket
47	RidwanEfendiDalimunthe,S.Pd	GTT	S1, IAIN Curup, Tarbiyah 2022	-	PembinaOSIMA Piket
48	Rika Yuliani, S.Pd.I	GTT	S1, Tarbiyah-BK IAIN Curup	-	PembinaSenidan DrumbBand
49	AgusSiswanto,S.Pd	GTT	S1, TarbiyahTIK, IAIN Bukittinggi, 2015	-	

B. Temuan Penelitian

1. Fenomena bermain game online dikalangan siswa Mts N 02 Kepahiang

Berdasarkan hasil wawancara dengan responden penelitian dapat peneliti temukan adanya siswa yang bermain game online di sekolah biasanya siswa yang bermain game online disekolah itu dengan menggunakan handphone yang telah tersambung dengan wifi di sekolah dan waktu bermain game online ini ketika pada saat jam istirahat dan juga secara sembunyi-sembunyi.

Biasanya jenis game online yang dimainkan yaitu mobile legend, freefire, battleground. Berikut adalah hasil wawancara dengan berbagai responden:

a. Game online yang disukai

Berdasarkan hasil wawancara dengan Thomas apriyanto kelas VII sebagai siswa yang sering bermain game online yaitu game online apa yang kamu sukai.

"Saya sangat menyukai game free fire dan mobile legend tapi sebenarnya saya suka semua dengan berbagai jenis game online"

Kemudian dilanjutkan dengan rafki siswa kelas VII masih dengan hal yang sama game online apa yang disukai

"Semua jenis permainan Game online saya sangat suka karena saya sangat suka sekali bermain game online terutama miniqraft karena permainan tersebut permainan yang asyik".

sama permainan game online yang disukai

"saya sangat gemar bermain game online freefire dan mobile legend karena bisa dimainkan dari jarak jauh tidak harus kumpul namun bisa dimainkan dari rumah masing-masing".

Kemudian dilanjutkan dengan dika afrian VII masih dengan hal yang sama game online apa yang kamu sukai

"Saya menyukai game free fire Dan mobie legend karena game tersebut asyik dan mudah untuk dimainkan".

Selanjutnya kepada ahmad iksan kelas VII masih dengan hal yang sama game online apa yang disukai

"Saya menyukai semua jenis permainan game onlne karena saya penggemar seluruh permainan game online".

Kemudian hasil wawancara berikutnya untuk kelas VIII dimulai dari Daffa Ainur Azikri kelas VIII sebagai siswa yang sering bermain game online yaitu game online apa yang paling kamu sukai.⁴⁵

“Saya sangat menyukai game Mobie legend miniqraf,dan free fire karena game nya sangat menyenangkan dan bisa bermain dengan jarak jauh tidak hanya jarak dekat."

Hal ini selaras dengan yang disampaikan oleh M.ilham al- buhari Kelas VIII selaku siswa yang juga sering bermain game online Ia mengatakan:⁴⁶

"Saya juga sangat menyukai game tersebut cuman lebih cenderung menyukai yang mobile legend2”

selanjutnya dari siswa bernama M.fadhil Ardiansyah kelas VIII ia mengatakan:⁴⁷

"Semua jenis permainan game online saya sangat menyukai dan juga bisa dibilang menguasai tapi ada satu permainan game onlne yang tidak saya sukai yaitu bermain miniqraf.”

Hasil wawancara selanjutnya dari siswa bernama Fikri hemandes kelas VIII ia mengatakan: bermain game online sangat asyik dan menarik

⁴⁵ Wawancara daffa ainur azzikri, Tanggal 27 September 2024 Pukul 09.17Wib

⁴⁶ Wawancara M.ilham al-buhari, Tanggal 27 September 2024 Pukul 10.05Wib

⁴⁷ Wawancara M.fadhil ardiansyah, Tanggal 27 September 2024 Pukul 10.45Wib

membuatnya sangat menyukai game tersebut”

selanjutnya dari m. aldy kelas VIII masih dengan hal yang sama game online apa yang kamu sukai

"Menurut nya game yang sangat ia sukai itu adalah free fire karena game online free fire ini sangat asyik menurutnya dan sangat menghibur".

selanjutnya untuk Refki afibra kelas IX masih dengan pertanyaan yang sama game online apa yang disukai.⁴⁸

"menurut nya game game yang disukai hampir sama dengan yang sebelumnya yaitu free fire dan mobile legend karena menurut nya permainan nya asyik dan seru .

Hal ini selaras dengan yang disampaikan revil zani kelas IX game yang sangat ia sukai adalah free fire dan mobile legend karena menurutnya game tersebut sangat mudah dimainkan dan bisa dimainkan dari jarak jauh"

Kemudian dari riski fadhilah kelas IX masih dengan pertanyaan yang sama dan ia menjawab juga hampir sama dengan siswa yang lain sama sama menyukai game online free fire dan mobile legend.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa game online yang sangat disukai oleh para anak-anak zaman sekarang adalah free fire, mobile legend, battleground dan miniqraf. namun mereka lebih menyukai mobile legend dan juga freefire karena bagi mereka memiliki tantangan tersendiri dalam memainkan game online tersebut dan juga game tersebut bisa di mainkan dari jarak jauh dari rumah masing-masing.

⁴⁸ Wawancara Fikri hemandes Tanggal 27 September 2024 Pukul 11.05Wib

b. Paket atau kuota untuk bermain game online

Pada hasil wawancara kedua Yang ditanyakan kepada thomas apriliando kelas VII siapa yang membelikan paket/kuota untuk bermain game online

"Dibelikan nenek karena ingin meminta keorang tua takut d marahi tapi sering juga ayuk yang membelikan".

Hal ini selaras dengan rafki kelas VII dengan hal yang sama ia menjawab yang membelikan paket adalah ayah dan ibu karena rafki adalah anak tunggal tidak memiliki ayuk ataupun kakak".

Kemudian selanjutnya kepada ivan farezi kelas VII masih dengan hal yang sama.

"Yang membelkan paket adalah ibu karena tidak berani meminta kepada ayah takut dimarahi.

Hal ini selaras dengan dika afrian kelas VII ia menjawab hal yang sama yang membelikan nya adalah ibu ataupun ayahnya".

Kemudian selanjutnya ditanyakan oleh Daffa ainun azzikri kelasVII sebagai Siswa yakni tentang siapa yang membelikan kuota untuk bermain game online. Ia menjelaskan⁴⁹

"Untuk pembelian kuota bermain game onlne itu minta ke ayah atau ke ibu kadang juga menabung sendri dengan uang jajan yang dberikan oleh orang tua."

Kemudian pernyataan diatas diperkuat oleh M.ilhamal-buhari Kelas VIII selaku siswa Ia mengatakan.⁵⁰

"Ia juga mengatakan hal yang sama dengan jawaban daffa ainun azzkri kelas VI namun sedikit berbeda terkadang juga ia Langsung mengambil saja d warung kebetulan orang tuanya mempunyai usaha berdagang."

⁴⁹ Wawancara Daffa ainur azzikri, Tanggal 27 September 2024 Pukul 09.17 Wib

⁵⁰ Wawancara M.ilham buhari, Tanggal 27 September 2024 Pukul 10.05 Wib

Hasil wawancara selanjutnya dilakukan oleh siswa bernama M.fadhil Kelas VIII Ia menjelaskan :⁵¹

"Ia mengatakan tidak meminta ke orang tua karena takut Dimarahi oleh orang tuanya namun ia menyisihkan uang belanja untuk membeli kuota."

selanjutnya dari siswa bernama Fikri hemandes kelas VIII Ia mengatakan hal yang serupa dengan M. fadhil menyisihkan uang belanja karena takut dimarahi oleh orang tuanya."⁵²

selanjutnya dari refki afibra kelas IX siapa yang membelikan kuota untuk bermain game online

"ia menjawab ibu Yang sering membelikan karena kalau minta kepada ayah tidak dikasih".

Hal ini selaras dengan yang disampaikan Revil Zani kelas IX ia mengatakan kalau paket untuk bermain game online dia tidak membeli karena orang tuanya mempunyai usaha konter jadi sesekali dia mengambil kuota di konter milik orang tuanya".

Dapat disimpulkan bahwasanya orang tua mereka lah yang memberikan kuota untuk mereka bermain game online walaupun ada beberapa siswa yang menyisihkan uang belanjanya untuk membeli kuota karena takut dimarahi oleh orang tuanya.

c. Lama waktu bermain game

Hasil wawancara selanjutnya ditanyakan kepada thomas apriliando kelas VII berapa jam dalam sehari kamu bermain game online

"Ia menjelaskan bermain game online itu sampai 12 jam dalam sehari

⁵¹ Wawancara M.fadhil, Tanggal 27 September 2024 Pukul 10.45 Wib

⁵² Wawancara daffa ainur azzikri, Tanggal 27 September 2024 Pukul 09.17 Wib

dan kami pun sering diam-diam membawa hp ke sekolah agar bisa bermain game online dsekolah bersama teman-teman yang lain".

Hal ini selaras dengan rafki kelas VII ia juga hampir mengatakan hal yang sama pernah juga membawa hp kesekolahnya untuk bermain game online bersama dengan teman-temannya.

selanjutnya kepada ivan farezi kelas VII berapa jam dalam sehari kamu bermain game online

"Ia mengatakan bermain game online itu kadang tidak memakai hitungan jam namun akibatnya mata nya sudah membengkak akibat terlalu lama bermain game online dan membuat ia dimarahi orang tuanya".

Selanjutnya hal yang ditanyakan oleh daffa Ainur azzikri kelas VIII yang sebagai siswa yakni tentang Berapa jam dalam sehari kalian bermain game online Ia menjelaskan:

"Bermain game online kurang lebih 12 jam dalam sehari itu dilakukan di sekolah dan kami diam-diam membawa handphone keskolah untuk bermain game online dan kami pun pernah ketahuan guru Bk pada saat sedang berkumpul bersama teman bermain game online di kelas, kantin dan tempat-tempat yang biasanya tidak sering dikunjungi oleh guru-guru".

Selanjutnya berasal dari siswa bernama M.ilham Kelas VIII ia menjelaskan:

"Jawaban yang hampir serupa dengan daffa ainur azzkri dan dilanjutkan lagi bermain game terkadang sampai larut malam dan suka mengantuk pada saat jam pelajaran dikelas."

Selanjutnya berasal dari siswa bernama M.fadhil kelas VIII ia menjelaskan:

"Jawaban yang hampir sama juga dengan Kedua narasumber diatas suka mengantuk pada saat jam pelajaran dan sering juga dimarahi orang tua karena terus menerus bermain game sampai mata membengkak."

Hasil wawancara selanjutnya kepada refki afibra kelas IX berapa jam dalam sehari kamu bermain game online

"ia menjawab hampir full bermain game online dalam sehari sehingga ia sering dimarahi orang tuanya akibat meninggalkan tugas sekolah karena sibuk dengan permainan game online yang ia mainkan".

Hal ini selaras dengan yang disampaikan revil zani kelas IX ia juga mengatakan hal yang sama sering dimarahi orang tuanya karena terlalu sering bermain game online dan melalaikan tugas yang diberikan oleh gurunya".

Dapat disimpulkan bawasanya Siswa sering bermain game online sekitar 12 jam dalam sehari bermain diArea sekolah seperti kelas-kelas dan juga tempat-tempat tersembunyi yang tidak diketahui oleh gurunya dan dilanjutkan lagi bermain dirumah sampai larut malam Sehingga sering melalaikan tugas sekolah yang diberikan oleh gurunya. Implikasi game online terhadap pembelajaran Pai.

. 2. Hasil Belajar

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi membawa dampak yang luar biasa dalam kehidupan, Kejelian untuk memilih mana yang baik dan buruk mutlak diperlukan agar tidak terbawa arus yang negatif. Sayangnya usia SMP dikenal rentan terhadap berbagai tantangan teknologi. Kelabilan cara berfikir demi kepuasan semata kerap kali menyeret siswa pada kesenangan yang bila dibiarkan terus meneruskan menimbulkan kecanduan yang berpengaruh pada hasil belajar dan akan berdampak Pada nilai akhir yang menurun. Penelitian ini dilakukan di MTS N 02 Kepahiang.

Sekolah yang berdiri pada tahun 1971. Berdasarkan hasil wawancara dengan responden penelitian dapat peneliti temukan bahwa implikasi game online terhadap hasil belajar ini menyebabkan siswa menjadi malas, tidak adanya hasrat keinginan untuk belajar, hasil belajar yang menurun, akibat dari keseringannya bermain game online menyebabkan siswa sering mengantuk didalam kelas, tidak memperhatikan guru yang sedang menjelaskan di kelas serta nilainya menurun. Dapat diketahui bahwa implikasi game online terhadap Hasil belajar menyebabkan:

Hasil belajar siswa menurun karena kurangnya dorongan untuk belajar akibat terlalu sibuk bermain game online

Semangat untuk belajar hilang karena waktu yang digunakan untuk bermain game online saja disekolah semangat untuk belajarnya hilang. Menjadi malas untuk belajar, sering mengantuk didalam kelas itu salah satu implikasi bermain game karena keseringan begadang mengakibatkan siswa menjadi malas belajar serta sering mengantuk di dalam kelas. Serta menurunnya nilai anak disekolah, dapat dilihat dari tabel dan uraian berikut:

Nama	1	Ulangan harian 2
Thomas apriliando	20	60
Rafki	40	-
Ivanfarezi	0	-
Dika afrian	50	80
Ahmad iksan	20	60
Daffa ainurrizki	40.	40
M.ilham buhari	30	20
M.fadhil ardiansyah	20	0
Fikri hemandes	40	-
M.aldy	20	20

Refki afibra	50	50
Revil zani	30	40
Riski fadhilah	40	20

Hasil wawancara peneliti dibawah ini:

Narasumber ini ditujukan kepada guru pai di Mts N 02 Kepahiang ibu Nelfitri S.Ag . Berdasarkan hasil wawancara Dengan ibu Nelfitri ditanyakan tentang

Bagaimana ibu menilai pengaruh kebiasaan bermain game online terhadap pemahaman siswa dalam menerima materi pembelajaran:

"Dilihat dari segi pemahaman siswa tentunya sangat berbeda dengan siswa lain yang tidak bermain game online karena siswa yang bermain game online cenderung mengantuk pada saat jam pelajaran berlangsung, ituah yang membuat pemahaman mereka berkurang terkadang apa yang ktanyakan lain yang mereka jawab karena tidak fokus dengan apa yang djelaskan oleh gurunya."

selanjutnya Tentang Apakah ibu melihat penurunan prestasi akademik siswa yang sering bermain game online ia mengatakan:

"Pastinya menurun karena biasanya siswa yang sering bermain game onlne jarang membuat tugas yang d berikan oleh guru karena terlalu sibuk dengan bermain game akibatnya lalai dalam pembelajaran baik dkelas maupun dluar kelas."

selanjutnya tentang bagaimana game online mempengaruhi hasil belajar siswa dalam mencapai prestasi akademik ia mengatakan:

"Siswa yang kecanduan dengan permainan game onlne biasanya sangat berbeda dengan siswa yang tidak bermain game onlne sepertiswi perempuan yang tdak bermain game onlne mereka semangat dalam belajar dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaransedangkan siswa yang bermain game onlne mereka hanya cuma masuk-masuk saja ke kelas cuma duduk tapi tdak memahami apa yang dkatakan oleh guru yang sedang mengajar tentunya itu berimbas pada niai mereka ,apalagi kalau untuk ibu sendri itu sering Lisan pada saat ujian karena mau melihat mana siswa yang menangkap pada saat pembelajaran dan mana siswa yang tidak berkonsentrasi pada saat mengikuti pembelajaran."

Jadi dapat disimpulkan bahwa Siswa yang bermain game online dengan siswa yang tidak bermain game online sangat jelas berbeda mulai dari cara siswa mengikuti pembelajaran dikelas dan juga siswa pada saat mengikuti uts maupun uas, siswa yang tidak bermain game online mereka memiliki gaya cepat tangkap berbeda dengan siswa yang bermain game online mereka Cenderung lambat dalam menerima pembelajaran.

C. Pembahasan

1. Fenomena siswa Bermain Game Online di MTS N 02 Kepahiang

Berdasarkan hasil penelitian tentang Fenomena siswa di MTS N 02 Kepahiang dapat peneliti jelaskan bahwa Siswa bermain game online disekolah, siswa sering bermain game online di sekolah biasanya dengan menggunakan Handpone bermain setelah jam istirahat dengan menggunakan sambungan internet yang tersedia di sekolah biasanya siswa ini bermain bersembunyi-sembunyi dengan Handphone nya, seharusnya handphone itu digunakan untuk mencari tugas malah di salah gunakan oleh mereka untuk bermain game online,

Game online merupakan jenis game yang berisi permainan-permainan yang menyenangkan dan menarik karena game online ini banyak di minati dari kaum anak-anak sampai remaja lalu game online dapat di akses dengan mudah dan cepat bisa dengan melalui handphone, laptop dengan di sambungkannya jaringan internet wifi/kuota biasanya juga anak-anak yang sering bermain game online ini bisa bermain 4 sampai 7 jam perhari nya hingga larut malam. Biasanya jenis game online yang di mainkan yakni

berupa permainan mobile legend, free fire dan battleground karena game ini sangat buming dan tenar di kalangan anak-anak sampai orang dewasa biasanya mereka bermain game online sendiri dirumah nya masing-masing/ mabar berkumpul dengan teman-temannya yang lain. Penyebab kebiasaan bermain game online karena adanya ajakan dari teman-teman di sekolah maupun di lingkungan rumah lalu di dalam game online tersebut banyak sekali tantangan-tantangan, misi-misi yang menarik yang harus di selesaikan. Sebagaimana di jelaskan di landasan teori, Aji menyatakan bahwa Game online adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet game online tidak terbatas pada perangkat yang digunakan, game online bisa dimainkan di komputer, laptop, smartphone bahkan di tablet sekalipun. Asalkan handphone itu terhubung dengan jaringan internet, game online dapat dimainkan

2. Faktor-Faktor Penyebab Bermain Game Online

Berdasarkan hasil temuan-temuan penelitian tentang faktor penyebab bermain game online ialah bahwa faktor yang menyebabkan siswa sering bermain game online karena faktor kurangnya pengawasan dan perhatian dari orang tua karena kebanyakan dari orang tuanya bekerja, lingkungan ini sangat berperan penting karena jika di lingkungan siswa itu terdapat banyak warnet dan teman bermain game online maka secara otomatis anak tersebut akan mengikuti apa yang ada di lingkungannya tersebut, fasilitas jika ingin bermain game online maka membutuhkan fasilitas seperti wifi, data/kuota internet agar bisa memainkannya faktor adanya fasilitas yang lengkap ini menyebabkan siswa bermain game online,

personal dari dirinya sendiri yang ingin bermain game online serta ajakan dari teman-teman sebayanya itu juga menyebabkan faktor siswa bermain game online. Begitu pula menurut pemaparan anak-anak yang sering bermain game online ini bahwa biasanya yang menyebabkan siswa sering bermain game online itu karena game yang dimainkan menurutnya asyik dan menantang terdapatnya misi-misi yang harus di selesaikan itu membuat mereka tertarik untuk memilih bermain game online tersebut biasanya juga faktor dari ajakan teman-teman untuk bermain.

Menurut Detria terdapat faktor internal dan faktor eksternal yang menyebabkan terjadinya kecanduan game online pada anak, faktor internal yang menyebabkan terjadinya keseringan bermain game online sebagai berikut Keinginan yang kuat dari diri anak untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam bermain game online karena game online di rancang sedemikian rupa agar game semakin membuat penasaran dan semakin ingin memperoleh nilai yang lebih tinggi.

- a. Ketidakmampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya juga menjadi penyebab timbulnya keseringan terhadap game online.
- b. Rasa bosan yang dirasakan anak ketika berada di rumah atau di sekolah.
- c. Kurangnya self control dalam diri siswa, sehingga siswa kurang mampu mengantisipasi faktor negatif yang timbul dari bermain game online secara berlebihan.

Faktor-faktor eksternal yang menyebabkan terjadinya kecanduan game online pada anak sebagai berikut :

1. Lingkungan yang kurang terkontrol, karena melihat teman-temannya yang lain banyak yang bermain game online.
2. Kurang memiliki hubungan sosial yang baik, sehingga siswa memilih alternatif bermain game sebagai aktivitas yang menyenangkan.
3. Harapan orang tua yang melambung terhadap anaknya untuk mengikuti berbagai kegiatan seperti kursus atau les, sehingga kebutuhan primer anak, seperti kebersamaan, bermain dengan keluarga menjadi terlupakan.

Di tambahkan lagi dengan menurut pendapat Heri Satria Setiawan menunjukkan bahwa dampak dari kecanduan game online yakni meliputi menarik diri dari lingkungan, mudah kehilangan kendali, dan tidak peduli dengan kegiatan lain disekitarnya. Banyak penyebab yang ditimbulkan dari kecanduan Game Online, salah satunya adalah Gamer tidak akan bisa menyelesaikan permainan sampai tuntas. Penyebab lain dari kecanduan game online adalah kurangnya pengawasan waktu bermain Game Online oleh orang tua maupun orang-orang disekitar.

3. Implikasi Game Online Terhadap pembelajaran PAI

Teori mengenai implikasi game terhadap pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah bahwa game online dapat memengaruhi hasil belajar PAI. Game online dapat memengaruhi hasil belajar PAI secara afektif dan psikomotorik.

Game online dapat memengaruhi hasil belajar PAI secara afektif, misalnya:

- a. Siswa sering terlambat masuk dan bolos sekolah
- b. Siswa sering mengeluarkan kata-kata kotor dan kasar
- c. Siswa sering meninggalkan dan menunda kewajiban belajar dan beribadah

Game online dapat memengaruhi hasil belajar PAI secara psikomotorik, misalnya: Siswa sering meninggalkan shalat 5 waktu, Siswa sering tidak berpuasa, Siswa sering tidak mengaji Al-Quran. Namun, game edukasi dapat menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PAI. Game edukasi dapat meningkatkan motivasi belajar, memperkuat hafalan, dan meningkatkan keterlibatan siswa.

BAB V

PPENUTUP

A. Kesimpulan

Sebagai hasil akhir dari temuan penelitian yang diperoleh dilapangan, bahwa dapat penulis simpulkan sebagai berikut:

1. Fenomena bermain game dilakukan oleh siswa di MTS N 02 Kepahiang bermain game online di sekolah menggunakan Handpone yang telah tersambung dengan wifi di sekolah dan waktu untuk bermain biasanya pada saat jam istirahat dengan bersembunyi-sembunyi, dan di lanjutkan bermain game online di luar sekolah itu bermainnya dirumah dan diwarnet dengan menggunakan handphonenya waktu bermain 4 sampai 7 jam perhari nya. Jenis game online yang di mainkan yakni berupa permainan mobile legend, free fire, Minicraft dan battleground.
2. Faktor yang menyebabkan siswa MTS N 02 Kepahiang bermain game online yaitu kurangnya pengawasan dan perhatian orang tua, lingkungan, fasilitas, personal dari dirinya sendiri serta ajakan dari teman sebayanya.
3. Implikasi game online terhadap pembelajaran Pai, yakni tidak ada hasrat keinginan untuk belajar, tidak ada gairah semangat untuk belajar karena dorongan dan motivasi belajarnya sudah tidak ada lagi maka menyebabkan anak menjadi malas untuk belajar, sering tidak memperhatikan penjelasan guru, kurang antusias dalam belajar, mengantuk di kelas waktu lebih banyak di gunakan untuk bermain game online serta mengakibatkan menurunnya hasil belajar siswa akibat bermain game online, Teori

mengenai implikasi game terhadap pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah bahwa game online dapat memengaruhi hasil belajar PAI. Game online dapat memengaruhi hasil belajar PAI secara afektif dan psikomotorik.

B. Saran

Berdasarkan simpulan di atas, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut :

1. Bagi Guru : Agar bisa lebih membimbing dan memotivasi belajar siswa-siswi di sekolah agar dapat meningkatkan kerjasamanya. Dan baik dalam penyelenggaraan agar dapat meningkatkan lagi belajarnya.
2. Bagi Sekolah : Agar memberikan dukungan secara penuh dalam setiap kegiatan yang di laksanakan oleh siswa, lebih memperhatikan khusus siswa yang sering bermain game online itu dan memberikan masukan kepada seluruh siswa-siswi di sekolah mts N 02 kepahiang.
3. Bagi Siswa : MTS N 02 kepahiang supaya dapat meningkatkan minat belajar dalam proses pembelajaran lebih aktif dalam mengikuti kegiatan belajar, lebih giat dan lebih bersungguh-sungguh dalam belajar.
4. Bagi Peneliti : Di harapkan penelitian ini bisa menjadikan referensi dan informasi dalam melakukan penelitian lain di bidang yang sama.

DAFTAR PUSTAKA

- AM. Sadiman. 2012. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Perusahaan.
- Amir Hamzah, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Sumedang: Literasi Nusantara Abadi, 2019)
- Andriani, Rike, and Rasto Rasto. "Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajarsiswa." *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran (JPManper)* 4.1 (2019):
- Ariantoro, Tri Rizqi. "Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar." *JUTIM (Jurnal Teknik Informatika Musirawas)* 1.1 (2016).47-48
- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Asep Hernawan, *Penelitian Bisnis Paradigma Kuantitatif* (Jakarta, 2005)
- Daryanto. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas dan Penelitian Tindakan Sekolah*. Yogyakarta: Gaya Media.
- Emda, Amna. "Kedudukan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran." *Lantanida Journal* 5.2(2018):
- Erik, Sinsu, and Syenshie Wetik. "Hubungan Durasi Bermain Game Online dengan Kesehatan Mental pada Remaja Pria." *Jurnal Ilmiah Kesehatan Jiwa* 2.2 (2020):
- Fitri, Emria, Lira Erwinda, and Ifdil. "Konsep Adiksi Game Online dan Dampaknya terhadap Masalah Mental Emosional Remaja serta Peran Bimbingan dan Konseling." *Jurnal Konseling dan Pendidikan* 6.3 (2018): 213-214
- Hamalik, Oemar. (2011). *Kurikulum Dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamzah, *metode Penelitian Kualitatif*, (Sumedang: Literasi Nusantara Abadi, 2019),
- Hanifah, Nanang. dan Cucu, Suhana. 2009. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Masfiah, Sofi, and Resti Vidia Putri. "Gambaran Motivasi Belajar Siswa yang Kecanduan Game Online." *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling dalam Pendidikan)* 2.1 (2019):

- Muhammad Affandi, Pengaruh Game Online Terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Internasional Pada Kalangan Pelajar Kelas 5 SDN 009 Samarinda , *EJournal Ilmu Komunikasi*,(2013)
- Mustamiin, Muhammad Zainal. "Konseling Individu Dengan Sikap Kecanduan Game Online Mobile Legend Pada Siswa." *Jurnal Visionary: Penelitian Dan Pengembangan Dibidang Administrasi Pendidikan* 4.1 (2019):
- Nisrinafatim,"Pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa." *Jurnal Edukasi Non formal* 1.2 (2020):
- Nisrinafatim."Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa." *Jurnal Edukasi Nonformal* 1.2 (2020):
- Novrialdy, Eryzal. "Kecanduan game online pada remaja: Dampak dan pencegahannya." *Buletin Psikologi* 27.2 (2019)
- Ondang,Gilbert Luis,BenedictaJ.Mokalu,and Shirley YVIGoni."Dampak Game Online Terhadap
- Ondang,GilbertLuis,BenedictaJ.Mokalu,And ShirleyYviGoni."Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi Fispol Unsrat." *Holistik, Journal Of*
- Ondang,GilbertLuis,BenedictaJ.Mokalu,And ShirleyYviGoni."Dampak Game Online Terhadap Motivasi
- Priansa, Donni Juni. 2017. *Pengembangan Strategi dan Model Pembelajaran*. Bandung: Pustaka Setia.
- Purwanto. 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ratumanan, T.G. 2015. *Inovasi Pembelajaran Mengembangkan Potensi Peserta Didik Secara Optimal*. Yogyakarta: Ombak.
- Rumbewas, Selfia S., Beatus M. Laka, and Naftali Meokbun. "Peran Orang Tua Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di Sd Negeri Saribi." *EduMatSains: Jurnal Pendidikan, Matematika dan Sains* 2.2 (2018): 205.
- Sanjaya , Wina. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana.
- Sudjana, Nana. 2013. *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono,*Metode Penelitian Kualitatif*,(Bandung:Alfabeta Bandung:2018),
- Sujarweni, V Wiratna dan Endrayanto Poly. 2012. *Statistika untuk Penelitian*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Surbakti,Krista."Pengaruh

Surbakti,Krista."Pengaruh Game Online terhadap Remaja."*Jurnal Curere*1.1(2017):

Taufik Nugroho, Muhammad, Murfiah Dewi Wulandari, and M. Psi Psikolog. *Analisis Games Online Pada Motivasi Belajar Siswa Kelas Atas Di SD IT Nur Hidayah Surakarta*. Diss. Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2020,

Theresia, Elizabeth, Octa Reni Setiawati, and Ni Putu Sudiadnyani. "Hubungan kecanduan bermain game online dengan motivasi belajar pada siswa SMP dikota Bandar Lampung tahun 2019." *PSYCHE: Jurnal Psikologi* 1.2 (2019):

Wawancara daffa ainur azzikri,Tanggal 27 September 2024 Pukul 09.17Wib

Wawancara Daffa ainur azzikri,Tanggal 27 September 2024 Pukul 09.17 Wib

Wawancara daffa ainur azzikri,Tanggal 27 September 2024 Pukul 09.17 Wib

Wawancara Fikri hemandesTanggal 27 September 2024 Pukul 11.05Wib

Wawancara M.fadhil ardiansyah,Tanggal 27 September 2024 Pukul 10.45Wib

Wawancara M.fadhil,Tanggal 27 September 2024 Pukul 10.45 Wib

Wawancara M.ilham al-buhari,Tanggal 27 September 2024 Pukul 10.05Wib

Wawancara M.ilham buhari,Tanggal 27 September 2024 Pukul 10.05 Wib

Wawancara Nelfitri S.Ag, Tanggal 27 September 2024 Pukul 10.10 Wib

Yuhana, Asep Nanang, and Fadlilah Aisah Aminy. "Optimalisasi peran guru pendidikan agama Islam sebagai konselor dalam mengatasi masalah belajar siswa." *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*,[SL] 7.1 (2019).

L

A

M

P

I

R

A

N



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
 FAKULTAS TARBIYAH

Alamat : Jalan DR. S.K. Gani No 1 Karang Piai 108 Curup-Bengkulu Telpn : (0772) 21010
 Fax : (0772) 21010 Homepage : <http://www.iaincurup.ac.id> E-Mail : sekolah@iaincurup.ac.id

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH

Nomor 470 Tahun 2024

Tentang

PENUNJUKAN PEMBIMBING I DAN II DALAM PENULISAN SKRIPSI
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

- | | |
|---------------|---|
| Menyumbang | <ul style="list-style-type: none"> a. Bakuwa untuk kelancaran penulisan skripsi mahasiswa, perlu ditunjuk dosen Pembimbing I dan II yang bertanggung jawab dalam penyelesaian penulisan yang dimaksud; b. Bakuwa saudara yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan mampu serta memenuhi syarat untuk diserahi tugas sebagai pembimbing I dan II; |
| Mengingat | <ul style="list-style-type: none"> 1. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional; 2. Peraturan Presiden RI Nomor 24 Tahun 2018 tentang Institut Negeri Islam Curup; 3. Peraturan Menteri Agama RI Nomor : 30 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri Curup; 4. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 184/U/2001 tentang Pedoman Pengawasan Pengendalian dan Perbaikan Program Diploma, Sarjana dan Pascasarjana di Perguruan Tinggi; 5. Keputusan Menteri Agama RI Nomor 019558/B.II/3/2022, tanggal 18 April 2022 tentang Pengangkatan Rektor IAIN Curup Periode 2022 - 2026; 6. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor : 3514 Tahun 2016 Tanggal 21 oktober 2016 tentang Izin Penyelenggaraan Program Studi pada Program Sarjana STAIN Curup 7. Keputusan Rektor IAIN Curup Nomor : 0317 tanggal 13 Mei 2022 tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup. |
| Memperhatikan | <ul style="list-style-type: none"> 1. Surat Rekomendasi dari Ketua Prodi PAI Nomor : - 2. Berita Acara Seminar Proposal Pada Hari Selasa, 7 Mei 2024 |

MEMUTUSKAN :

Menetapkan

Pertama

- | | | |
|----|-------------------------------|------------------------------|
| 1. | Dr. Sutarto, M.Pd.I | 19740921 200003 1 003 |
| 2. | Dr. Muhammad Idris, MA | 19810417 202012 1 001 |

Dosen Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup masing-masing sebagai Pembimbing I dan II dalam penulisan skripsi mahasiswa

N A M A **Veni Yulia Adeningsih**
 N I M **20531168**

JUDUL SKRIPSI **Fenomena Bermain Game Online Di Kalangan Siswa MTs N 02 Kepahiang Dan Implikasinya Terhadap Pembelajaran PAI**

Kedua

Proses bimbingan dibuktikan sebanyak 12 kali pembimbing I dan 12 kali pembimbing II dibuktikan dengan kartu bimbingan skripsi

Ketiga

Pembimbing I bertugas membimbing dan mengarahkan hal-hal yang berkaitan dengan substansi dan konten skripsi. Untuk pembimbing II bertugas dan mengarahkan dalam penggunaan bahasa dan metodologi penulisan.

Keempat

Kepada masing-masing pembimbing diberi honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Kelima

Surat Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya.

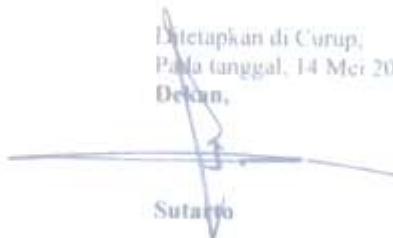
Keenam

Keputusan ini berlaku sejak ditetapkan dan berakhir setelah skripsi tersebut dinyatakan sah oleh IAIN Curup atau masa bimbingan telah mencapai 1 tahun sejak SK ini ditetapkan.

Ketujuh

Apabila terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini, akan diperbaiki sebagaimana mestinya sesuai peraturan yang berlaku.

Ditetapkan di Curup,
 Pada tanggal, 14 Mei 2024
 Dekan,



Sutarto

- 1. Rektor
- 2. Bendahara IAIN Curup,
- 3. Kabag Akademik kumubinaswaan dan kerja sama,
- 4. Mahasiswa yang bersangkutan



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBIYAH

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

Nomor : 1350 /In.34/FT.1/PP.00.9/09/2024
Lampiran : Proposal dan Instrumen
Hal : Permohonan Izin Penelitian

13 September 2024

Yth. Kepala Kemenag
Kabupaten Kepahiang

Assalamualaikum Wr, Wb

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

Nama : Veni Yulia Adeningsih
NIM : 20531168
Fakultas/Prodi : Tarbiyah / Pendidikan Agama Islam (PAI)
Judul Skripsi : Fenomena Bermain Game Online Di Kalangan Siswa MTS N 02 Kepahiang Dan Implikasinya Terhadap Pembelajaran PAI
Waktu Penelitian : 13 September 2024 s.d 13 Desember 2024
Lokasi Penelitian : MTS N 02 Kepahiang

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

Wakil Dekan 1 ,

Dr. Sakut Anshori, S.Pd.I., M.Hum
NIP. 198110202006041002



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN KEPAHANG

Jalan Lintas Kepahiang-Curup Komplek Perkantoran Desa Kelopak Kepahiang 39172
Telepon (0732) 393007; Faksimili (0732) 393007
website: <https://kepahiang.kemenag.go.id>

Nomor : B-3765/Kk.07.08.2/PP.00/09/2024
Lamp. : -
Hal. : Izin Penelitian

13 September 2024

Yth.

Dekan Fakultas Tarbiyah
Institut Agama Islam Negeri Curup

Menindak lanjuti Surat Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup Nomor :
1750/In.34/Ft.1/PP.00.9/09/2024 tanggal 13 September 2024 perihal : Permohonan Izin
Penelitian Kepada :

Nama : **VENI YULIA ADENINGSIH**
NIM : 20531168
Fakultas/Prodi : Tarbiyah/Pendidikan Agama Islam (PAI)
Judul Skripsi : FENOMENA BERMAIN GAME ONLINE DI KALANGAN SISWAMTSN 02
KEPAHIANG DAN IMPLIKASINYA TERHADAP PEMBELAJARAN PAI
Waktu Penelitian : 13 September s.d 13 Desember 2024
Lokasi Penelitian : MTSN 02 Kepahiang

Berikut kami sampaikan bahwa pada prinsipnya kami tidak keberatan dan mengizinkan
pelaksanaan penelitian tersebut.

Demikian disampaikan agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Kepala



ALBAHRI

Tembusan:

1. Ka. Kankemenag Kab. Kepahiang
2. Ka. Kanwil. Kemenag. Prov. Bengkulu



Dokumen ini telah ditanda tangani secara elektronik.

Token : Bky4qy



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP**

Jalan 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

DEPAN

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA	: VENI YULIA ADENINGSIH
NIM	: 20531168
PROGRAM STUDI	: PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS	: TARRBIYAH
DOSEN PEMBIMBING I	: Dr. SUTARJO M.Pd.I
DOSEN PEMBIMBING II	: Dr. MUHAMMAD IDRIS, MA
JUDUL SKRIPSI	: FENOMENA BERMAIN GAME ONLINE DI KALANGAN SISWA MTS N 02 KEPAHANG DAN IMPLIKASINYA TERHADAP PEMBELAJARAN PAI.
MULAI BIMBINGAN	:
AKHIR BIMBINGAN	:

NO	TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	PARAF
			PEMBIMBING I
1.	15/5 2024	Tambahkan teori bab 2.	A
2.		Perbaiki Instrumen Penelitian	A
3.		lanjutkan ke temuan Penelitian	A
4.	22/10	Perbaiki temuan Penelitian	A
5.	24/10	Tambahkan data di bagian	A
6.		Penelitian	A
7.	16/1 25	Perbaiki Abstrak	A
8.		Bab V	A
9.		Perbaiki kata Pengantar	A
10.		Sesuaikan kesimpulan dgn foto kegiatan	A
11.		Rapikan bagian daftar isi	A
12.	23/1 25	ACC Ujian	A

KAMI BERPENDAPAT BAHWA SKRIPSI INI SUDAH
DAPAT DIAJUKAN UJIAN SKRIPSI IAIN CURUP,

PEMBIMBING I,

Dr. Sutarto, S.Ag, M.pd
NIP. 1974 0921 20000 3 1003

CURUP,202

PEMBIMBING II,

Dr. ~~Sutarjo~~ Muhammad Idris, MA
NIP. 19810417 2020 12 1001

- Lembar Depan Kartu Bimbingan Pembimbing I
- Lembar Belakang Kartu Bimbingan Pembimbing II
- Kartu ini harap dibawa pada setiap konsultasi dengan Pembimbing I dan Pembimbing II



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP**

Jalan 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

BELAKANG,

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA	: VENI YULIA ADENINGSIH
NIM	: 20531168
PROGRAM STUDI	: PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS	: TARBİYAH
PEMBIMBING I	: DR. SUTARTO, M.Pd-1
PEMBIMBING II	: DR. MUHAMMAD IDRIS, MA
JUDUL SKRIPSI	: FENOMENA BERMAIN GAME ONLINE DI KALANGAN SISWA MTS N 02 KEPAHANG DAN IMPLIKASINYA TERHADAP PEMBELAJARAN PAI.
MULAI BIMBINGAN	:
AKHIR BIMBINGAN	:

NO	TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	PARAF
			PEMBIMBING II
1.	15/5	lempari teori dan bab 2	
2.	12/6	Skripsi bagian pembuka	
3.	13/6	perbaikan: bagian	
4.	22/10	tolong yoditesti Skripsi bagian 2	
5.	.	Apakah ada sign yg di ubat	
6.	4/12	Tambahan brh? kepsah	
7.	10/1	Perbaikan bab 1 sesuai sistematis	
8.		Revisi	
9.	12/1	Perbaikan Abstrak	
10.	14/1	lempari bagian kesimpulan	
11.	15/1	Sesuaikan kesimpulan dengan rumusan ^{mu}	
12.	16/1	Acc ujian	

KAMI BERPENDAPAT BAHWA SKRIPSI INI
SUDDAH DAPAT DIAJUKAN UJIAN SKRIPSI IAIN
CURUP

CURUP,202

PEMBIMBING I,

PEMBIMBING II,

Dr. Sutarto, S.Ag. M.pd
NIP. 19740921 200003 1003

Dr. Muhammad Idris, MA
NIP. 19810917 202012 1001

DOKUMENTASI





