

**PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP AKTIVITAS
BELAJAR SISWA MAN 2 BANJARMASIN**

**OLEH
NABILATUL ZULFA**



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI
BANJARMASIN
2023 M/1445 H**

**PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP AKTIVITAS BELAJAR
SISWA MAN 2 BANJARMASIN**

Skripsi

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan

Oleh

**Nabilatul Zulfa
NIM. 190101010919**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
BANJARMASIN
TAHUN 2023 M/1445 H**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nabilatul Zulfa

NIM : 190101010919

Tempat/Tanggal Lahir : Banjarmasin, 16 Oktober 2000

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang berjudul, “Pengaruh *Game Online* terhadap Aktivitas Belajar Siswa MAN 2 Banjarmasin” adalah benar-benar karya saya, kecuali kutipan yang disebut sumbernya. Apabila di kemudian hari terbukti bahwa skripsi ini bukan hasil karya asli saya atau merupakan hasil plagiasi, saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai ketentuan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banjarmasin, 25 September 2023

Yang membuat pernyataan,



Nabilatul Zulfa



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI BANJARMASIN
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

Jalan Jenderal Ahmad Yani KM. 4,5 Banjarmasin 70235
Telepon (0511) 3263939 Faksimile (0511) 3274492
Email: pai@uin-antasari.ac.id Web: pai.uin-antasari.ac.id

SURAT BUKTI BEBAS PLAGIASI

Nomor : 011/Un.14/III.1/II.2.d/PP.00.9/10/2023

Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam menerangkan bahwa mahasiswa dengan identitas berikut:

Nama : Nabilatul Zulfa
NIM : 190101010919
Program : S-1
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Judul Skripsi:

**PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP AKTIVITAS BELAJAR SISWA MAN 2
BANJARMASIN**

Hasil Uji Plagiasi : 22%

Berdasarkan hasil uji plagiasi dengan menggunakan www.turnitin.com bahwa naskah skripsi ini dinyatakan memenuhi syarat batas maksimal plagiasi 25%.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Banjarmasin, 26 Oktober 2023

Ketua Program Studi
Pendidikan Agama Islam



Hj. Suraijjah, M.Pd
NIP. 196702181994032001

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul : Pengaruh *Game Online* terhadap Aktivitas Belajar Siswa MAN 2 Banjarmasin

Ditulis oleh : Nabilatul Zulfa

NIM : 190101010919

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Program : Strata Satu (S1)

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Tahun Akademik : 2023/2024 Ganjil

Tempat, Tanggal Lahir : Banjarmasin, 16 Oktober 2000

Alamat : Jl. A. Yani KM 5,5 Kom. Bumi Kasturi, Banjarmasin

setelah diteliti dan diadakan perbaikan, kami dapat menyetujui untuk dipertahankan di depan Sidang Tim Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin.

Banjarmasin, 27 September 2023
Pembimbing,



Dr. H. Hamdan, M. Pd
NIP. 196604051993031005

Mengetahui,
Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Antasari Banjarmasin,



PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul: Pengaruh *Game Online* terhadap Aktivitas Belajar Siswa
MAN 2 Banjarmasin,

Nama Nabilatul Zulfa, NIM 190101010919, telah diajukan dalam sidang Tim
Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin pada:

Hari : Kamis

Tanggal : 14 Desember 2023

Nilai : 90,33 (A+)



Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Antasari Banjarmasin,

Hamdan, M. Pd.

NIP. 196604051993031005

TIM PENGUJI:

No.	Nama	Tanda Tangan
1.	Dr. H. Hamdan, M.Pd Ketua	1.
2.	Drs. H. Murdan, M.Ag Anggota	2.
3.	Drs. Muhrin, M.Fil.I Anggota	3.

ABSTRAK

Nabilatul Zulfa. 190101010919. Pengaruh *Game Online* terhadap Aktivitas Belajar Siswa MAN 2 Banjarmasin. Skripsi, Dosen Pembimbing Dr. H. Hamdan, M. Pd., pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin.

Kata Kunci: *Game Online*, Aktivitas Belajar

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh perkembangan teknologi informasi yang berkembang pesat, menjadikan situs-situs berbasis internet marak di semua kalangan, khususnya bagi remaja. Salah satu perkembangan internet yang sedang diminati remaja yang duduk di bangku sekolah menengah atas yakni *game online*. Dampak *game online* bagi siswa yang duduk di bangku sekolah adalah kurang memerhatikan waktu dan kondisi sekitarnya. Banyak dari siswa yang bermain *game online* ketika proses pembelajaran di dalam kelas berlangsung.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana tingkat intensitas *game online* dan aktivitas belajar siswa MAN 2 Banjarmasin serta seberapa besar pengaruh *game online* terhadap aktivitas belajar siswa MAN 2 Banjarmasin. Sementara tujuannya ialah untuk mengetahui tingkat intensitas *game online* dan aktivitas belajar serta besarnya pengaruh *game online* terhadap aktivitas belajar siswa MAN 2 Banjarmasin.

Penelitian ini merupakan penelitian lapangan dengan pendekatan kuantitatif. Populasi dari penelitian ini yakni siswa kelas 12 MAN 2 Banjarmasin yang berjumlah 337 siswa. Sedangkan teknik sampel yang digunakan yakni teknik *purposive sampling*, berjumlah 25 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu teknik observasi, angket, dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan statistik korelasi kontingensi.

Berdasarkan hasil analisis data penelitian ini menunjukkan bahwa intensitas *game online* serta aktivitas belajar siswa MAN 2 Banjarmasin berada pada kategori sedang. Sedangkan untuk hasil hipotesis bahwa hipotesis alternatif diterima, yakni terdapat pengaruh *game online* terhadap aktivitas belajar siswa MAN 2 Banjarmasin.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ الصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ سَيِّدِنَا وَمَوْلَانَا
مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ. أَمَّا بَعْدُ

Segala puji bagi Allah SWT Tuhan seluruh alam. Sholawat dan salam semoga tercurah kepada Nabi Muhammad SAW yang telah menunjukkan kepada manusia jalan keselamatan di dunia dan akhirat.

Penulis menyadari dengan sepenuhnya dalam penyelesaian penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan semua pihak yang terlibat, baik dalam bentuk dukungan bimbingan, arahan maupun motivasi sehingga tugas yang terasa berat ini dapat terselesaikan.

Sehubungan dengan itu, maka dengan kerendahan hati, penulis ucapkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan dimaksud. Khususnya, penulis ucapkan terima kasih serta penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Bapak Dr. H. Hamdan, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin yang berkenan menerima dan menyetujui judul skripsi ini.

2. Ibu Dr. Hj. Suraijiah, M.Pd., dan bapak M. Adli Nurul Ihsan, M.Pd.I., selaku Ketua dan Sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin, yang memberikan arahan penulisan skripsi yang sesuai pengembangan pada program studi.
3. Bapak Dr. H. Hamdan, M.Pd., selaku pembimbing skripsi yang telah banyak memberikan bimbingan dan arahan dalam penulisan.
4. Para Dosen, Karyawan dan Karyawati Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin yang telah banyak memberikan ilmu dan layanan yang baik selama penulis berstudi.
5. Bapak Dr. Saifuddin, M. Ag., selaku Kepala Perpustakaan UIN Antasari dan seluruh staf yang telah memberikan layanan yang baik kepada penulis dalam mendapatkan buku-buku yang diperlukan.
6. Bapak Abdul Hadi, selaku kepala MAN 2 Kota Banjarmasin yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian.
7. Kedua orang tua penulis tecinta yang telah memberikan dukungan penuh serta doa tulus sehingga skripsi ini bisa terselesaikan dengan baik.

Semoga Allah SWT melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada mereka dan mencatatnya sebagai kebaikan dengan pahala yang berlipat ganda. Penulis berharap semoga tulisan ini dapat bermanfaat dan menjadi amal ibadah di sisi-Nya.

Banjarmasin, 10 Rabiul Awwal 1445H
26 September 2023M

Penulis

TRANSLITERASI ARAB-INDONESIA

1.	ا	:	A	16.	ط	:	Th
2.	ب	:	B	17.	ظ	:	Zh
3.	ت	:	T	18.	ع	:	‘
4.	ث	:	Ts	19.	غ	:	Gh
5.	ج	:	J	20.	ف	:	F
6.	ح	:	H	21.	ق	:	Q
7.	خ	:	Kh	22.	ك	:	K
8.	د	:	D	23.	ل	:	L
9.	ذ	:	Dz	24.	م	:	M
10.	ر	:	R	25.	ن	:	N
11.	ز	:	Z	26.	و	:	W
12.	س	:	S	27.	هـ	:	H
13.	ش	:	Sy	28.	ء	:	’
14.	ص	:	Sh	29.	ي	:	Y
15.	ض	:	Dh				

1. Vokal

Vokal dalam bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong. Vokal tunggal memiliki ketentuan alih aksara sebagai berikut.

Tanda Vokal Arab	Tanda Vocal Latin	Keterangan
َ	a	Fathah
ِ	i	Kasrah
ُ	u	Dhammah

Vokal rangkap memiliki ketentuan alih aksara sebagai berikut.

Tanda Vokal Arab	Tanda Vocal Latin	Keterangan
َ ي	ai	a dan i
َ و	au	a dan u

2. Vokal Panjang

Ketentuan alih aksara vokal panjang (mad), yang dalam bahasa Arab dilambangkan dengan harakat dan huruf sebagai berikut.

Tanda Vokal Arab	Tanda Vocal Latin	Keterangan
أَ	á	a dengan topi di atas
إِ	í	i dengan topi di atas
أُ	ú	u dengan topi di atas

3. Kata Sandang

Kata sandang, yang dalam sistem aksara Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu dialihaksarakan menjadi huruf /l/, baik diikuti huruf syamsiyah

maupun huruf kamariah. Kata sandang: Contoh الرِّجَال (al-rijâl bukan ar-rijâl), الدِّيَّان (al-dîwân bukan ad-dîwân).

4. Syiddah (*Tasydîd*)

Syiddah atau tasydîd yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda (◌ْ) dalam alih aksara ini dilambangkan dengan huruf, yaitu dengan menggandakan huruf yang diberi tanda syiddah itu. Akan tetapi, hal ini tidak berlaku jika huruf yang menerima tanda syiddah itu terletak setelah kata sandang yang diikuti oleh huruf-huruf syamsiyah. Misalnya, kata الضَّرورة tidak ditulis ad-dharûrah melainkan al-dharûrah, demikian seterusnya.

5. *Ta Marbûthah*

Berkaitan dengan alih aksara ini, jika huruf *ta marbûthah* terdapat pada kata yang berdiri sendiri, maka huruf tersebut dialihaksarakan menjadi huruf /h/ (lihat contoh 1 di bawah). Hal yang sama juga berlaku jika *ta marbûthah* tersebut diikuti oleh kata sifat (na't) (lihat contoh 2). Namun, jika huruf *ta marbûthah* tersebut diikuti kata benda (ism), maka huruf tersebut dialihaksarakan menjadi huruf /t/ (lihat contoh 3).

No.	Kata Arab	Alih Aksara
1	طَرِيقَةٌ	Tharîqah
2	الْجَامِعَةُ الْإِسْلَامِيَّة	Al-Jâmî'ah al-Islamiyyah
3	وَحَدَّةُ الْوُجُود	Wahdah al-Wujûd

6. Huruf Kapital

Meskipun dalam sistem tulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, dalam alih aksara ini huruf kapital tersebut juga digunakan, dengan mengikuti ketentuan yang berlaku dalam ejaan Bahasa Indonesia, antara lain untuk menuliskan permulaan kalimat, huruf awal nama tempat, nama bulan, nama diri, dan lain-lain. Jika nama diri didahului oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal atau kata sandangnya. Contoh: al-Ghazali bukan Al-Ghazali, al-Banjari bukan Al-Banjari.

Beberapa ketentuan lain dalam Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI) sebetulnya juga dapat diterapkan dalam alih aksara ini, misalnya ketentuan mengenai huruf cetak miring (*italic*) atau cetak tebal (**bold**). Jika menurut PUEBI, judul buku itu ditulis dengan cetak miring, maka demikian halnya dalam alih aksaranya, demikian seterusnya.

Berkaitan dengan penulisan nama, untuk nama-nama tokoh yang berasal dari Nusantara sendiri, disarankan tidak dialihaksarakan meskipun akar katanya berasal dari bahasa Arab. Misalnya ditulis Abdussamad al-Palimbani, tidak Abd al-Samad al-Palimbânî; Nuruddin al-Raniri, tidak Nûr al-Dîn al-Rânîrî.

7. Cara Penulisan Kata

Setiap kata, baik kata kerja (*fi'l*), kata benda (*ism*), maupun huruf (*harf*) ditulisa secara terpisah. Berikut adalah beberapa contoh alih aksara atas kalimat-kalimat dalam Bahasa Arab.

Aksara Arab	Alih Aksara
ذَهَبَ الْأُسْتَاذُ	dzahaba al-ustâdzu
ثَبَّتَ الْأَجْرُ	tsabata al-arju
الْحَرَكَةُ الْعَصْرِيَّةُ	al-harakah al-'ashriyyah
أَشْهَدُ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ	asyhadu an lâ ilâha illa Allâh
مَوْلَانَا مَلِكُ الصَّالِحِ	mawlânâ Malik al-Shâlih
يُؤْتِرُكُمْ اللَّهُ	yu'tsirukum Allâh
الْمَظَاهِرُ الْعَقْلِيَّةُ	al-mazhâhir al-'aqliyyah
حُبُّ الْإِسْتِطْلَاعِ	hub al-istithlâ'
الْمَادَّةُ الْمَصْنُوعَةُ مِنَ الْحَيَوَانَ	al-mâddah al-mashnû'ah min al-hayawân
طَرْفُ الْعَيْنِ	tharf al-'ayni
الْمُسَاهَمَةُ	al-musâhamah
مَنْ سَلَكَ طَرِيقًا	Man salaka tharîqan

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	ii
BUKTI BEBAS PLAGIASI	iii
PERSETUJUAN	iv
PENGESAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
TRANSLITERASI ARAB-INDONESIA.....	ix
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Definisi Operasional.....	5
C. Rumusan Masalah	7
D. Tujuan Penelitian.....	7
E. Signifikansi Penelitian.....	8
F. Penelitian Terdahulu yang Relevan	8
G. Hipotesis Penelitian.....	11
H. Asumsi Penelitian.....	12
I. Sistematika Penulisan.....	12
BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PIKIR	14
A. Kajian Teori.....	14
1. Game Online.....	14
2. Aktivitas Belajar	19
3. Pengaruh <i>Game Online</i> terhadap Aktivitas Belajar.....	29

B.	Kerangka Pikir.....	34
BAB III METODE PENELITIAN.....		35
A.	Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	35
B.	Lokasi Penelitian	35
C.	Populasi dan Sampel.....	36
D.	Data dan Sumber Data.....	37
E.	Teknik Pengumpulan Data.....	38
F.	Instrumen Penelitian	39
G.	Teknik Analisis Data	42
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		44
A.	Gambaran Umum Lokasi Penelitian	44
B.	Penyajian Data.....	50
C.	Analisis Data	57
BAB V PENUTUP.....		64
A.	Simpulan.....	64
B.	Saran.....	64
DAFTAR PUSTAKA		66
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....		70

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Tenaga Pendidik dan Kependidikan	49
Tabel 4. 2 Data Jumlah Siswa MAN 2 Banjarmasin	49
Tabel 4. 3 Distribusi Frekuensi Bermain Game 7-8 Jam Dalam Sehari	51
Tabel 4. 4 Distribusi frekuensi tidur larut malam untuk bermain game	51
Tabel 4. 5 Distribusi frekuensi bermain game pada saat jam pelajaran berlangsung	51
Tabel 4. 6 Distribusi frekuensi lebih memilih game online dibanding mengerjakan tugas.....	52
Tabel 4. 7 Distribusi frekuensi mencuri-curi waktu belajar untuk bermain game online	52
Tabel 4. 8 Distribusi frekuensi merasa lelah dan pusing bila banyak bermain game	52
Tabel 4. 9 Distribusi frekuensi merasa tidak punya tujuan dan tidak tahu apa yang mau dikerjakan.....	53
Tabel 4. 10 Distribusi frekuensi merasakan gampang marah dan emosional	53
Tabel 4. 11 Distribusi frekuensi membuka materi yang akan dipelajari sebelum guru masuk kelas	53
Tabel 4. 12 Distribusi frekuensi membaca buku sebelum pelajaran dimulai	54
Tabel 4. 13 Distribusi frekuensi senang bertanya jika ada materi yang kurang saya pahami.....	54
Tabel 4. 14 Distribusi frekuensi berusaha menyampaikan pengetahuan saya ketika diskusi berlangsung	55
Tabel 4. 15 Distribusi frekuensi mendengarkan penjelasan guru terkait materi pelajaran dengan seksama.....	55
Tabel 4. 16 Distribusi frekuensi langsung mencatat dan mengerjakan tugas yang diajukan guru	55
Tabel 4. 17 Distribusi frekuensi jika ada teman yang bertanya terkait	

penjelasan guru barusan, saya mampu mengulang kembali penjelasan guru tersebut, walau dengan bahasa sendiri	56
Tabel 4. 18 Distribusi frekuensi senang ketika guru menjelaskan pelajaran	56
Tabel 4. 19 Data hasil angket game online responden.....	57
Tabel 4. 20 Distribusi frekuensi hasil angket game online responden.....	58
Tabel 4. 21 Data hasil angket aktivitas belajar responden.....	58
Tabel 4. 22 Distribusi frekuensi hasil angket aktivitas belajar responden	60
Tabel 4. 23 Untuk mencari f ₀ antara game online dengan aktivitas belajar	60
Tabel 4. 24 Distribusi frekuensi tentang pengaruh game online terhadap aktivitas belajar	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka pikir.....	34
---------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar Terjemah Bahasa Asing.....	70
Lampiran 2 Angket	71
Lampiran 3 Perhitungan interval kelas	75
Lampiran 4 Perhitungan Kai Kuadrat (X^2).....	76
Lampiran 5 R tabel.....	77
Lampiran 6 Dokumentasi umum Lokasi Penelitian.....	78
Lampiran 7 Dokumentasi penyebaran angket.....	80
Lampiran 8 Surat Keterangan Dosen Pembimbing Skripsi	81
Lampiran 9 Surat Keterangan Selesai Seminar Proposal.....	82
Lampiran 10 Surat Izin Penelitian dari FTK.....	83
Lampiran 11 Surat Izin Penelitian dari Kementerian Agama	84
Lampiran 12 Surat Selesai Riset dari Sekolah	85
Lampiran 13 Catatan konsultasi.....	86
Lampiran 14 Surat Keterangan Lulus Komprehensif	87
Lampiran 15 Riwayat hidup penulis	90