

## 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.