

**PENGARUH ADIKTIF *GAME ONLINE* DAN  
PRESTASI BELAJAR PADA MATA PELAJARAN  
AKIDAH AKHLAK TERHADAP PERILAKU  
KEAGAMAAN SISWA DI KELAS XI MAN 2  
PONOROGO TAHUN AKADEMIK 2018/2019**

**SKRIPSI**



**SHONNYA DYAH PRAMESTY**

**NIM: 210315025**

**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERIPONOROGO**

**2019**

## ABSTRAK

**Pramesty, Shonnya Dyah. 2019.***Pengaruh Adiktif Game Online dan Prestasi Belajar pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Terhadap Perilaku Keagamaan Siswa di Kelas XI MAN 2 Ponorogo Tahun Akademik 2018/2019. Skripsi.* Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo. Pembimbing, Ali Ba'ulChusna, M.SI..

### **Kata kunci: Adiktif Game Online, Prestasi Belajar, Perilaku Keagamaan**

Adiktif *game online* adalah keterikatan seseorang pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak bias lepas untuk bermain *game online* dari waktu ke waktu sehingga menyebabkan intensitas bermain yang sangat tinggi tanpa memperdulikan konsekuensi negatif yang akan terjadi. Adiktif *game online* merupakan salah satu aspek yang mempengaruhi perilaku keagamaan melalui faktor pembawaan dan lingkungan individu. Selain adiktif *game online*, prestasi belajar akidah akhlak juga mempengaruhi perilaku keagamaan siswa. Perilaku keagamaan siswa ini menjadi tolak ukur keberhasilan sebuah pembelajaran akidah akhlak. Di mana hasil belajar akidah akhlak bukan hanya dilihat dari aspek kognitif saja namun juga aspek afektif dan psikomotorik.

Penelitian ini bertujuan untuk (1) Untuk mengetahui pengaruh adiktif *game online* terhadap perilaku keagamaan siswa di kelas XI MAN 2 Ponorogo. (2) Untuk mengetahui pengaruh prestasi belajar akidah akhlak terhadap perilaku keagamaan siswa di kelas XI MAN 2 Ponorogo. (3) Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan adiktif *game online* dan prestasi belajar akidah akhlak terhadap perilaku keagamaan siswa di kelas XI MAN 2 Ponorogo.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif non eksperimen korelasional. Teknik pengambilan sampel dengan *cluster random sampling*. Subjek penelitian ini siswa kelas XI MAN 2 Ponorogo yang berjumlah 72 dari 360 siswa. Teknik pengumpulan data dengan angket dan dokumentasi. Analisis data menggunakan rumus regresi linier sederhana dan regresi linier berganda.

Hasil analisis menunjukkan: (1) Terdapat pengaruh adiktif *game online* terhadap perilaku keagamaan siswa di kelas XI MAN 2 Ponorogo dengan presentase pengaruh sebesar 7% sedangkan 93% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak termasuk dalam model. (2) Terdapat pengaruh prestasi belajar akidah akhlak terhadap perilaku keagamaan siswa di kelas XI MAN 2 Ponorogo dengan presentase pengaruh sebesar 5,6 % sedangkan 94,4% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak termasuk dalam model. (3) Terdapat pengaruh yang signifikan antara adiktif *game online* dan prestasi belajar akidah akhlak terhadap perilaku keagamaan siswa di kelas XI MAN 2 Ponorogo dengan presentase pengaruh sebesar 9,7% sedangkan 90,3% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak termasuk dalam model.

## LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi atas nama saudari:

Nama : Shonnya Dyah Pramesty

NIM : 210315025

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Judul : **Pengaruh Adiktif *Game Online* dan Prestasi Belajar pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Terhadap Perilaku Keagamaan Siswa di Kelas XI MAN 2 Ponorogo.**

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji dalam ujian munaqasah

Pembimbing

  
Ali Ba'ul Chusna, M.SI.

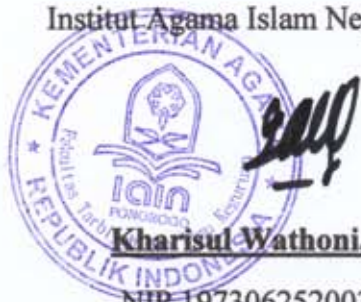
NIP.198309292011012012

  
IAIN  
PONOROGO

Ponorogo, 28 April 2019

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo



Kharisul Wathoni, M.Pd.I.

NIP.197306252003121002



KEMENTERIAN AGAMA RI  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO

PENGESAHAN

Skripsi atas nama saudara:

Nama : Shonnya Dyah Pramesty  
NIM : 210315025  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam  
Judul : Pengaruh Adiktif *Game Online* dan Prestasi Belajar pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Terhadap Perilaku Keagamaan Siswa di Kelas XI MAN 2 Ponorogo Tahun Akademik 2018/2019.

Telah dipertahankan pada sidang munaqasah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo pada:

Hari : Senin  
Tanggal : 27 Mei 2019

Dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Agama Islam, pada:

Hari : Rabu  
Tanggal : 29 Mei 2019

Ponorogo, 29 Mei 2019  
Mengesahkan

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo



Dr. Sunadi, M.Ag.  
NIP. 196512171997031003

**Tim Penguji**

Ketua Sidang : Dr. Wirawan Fadly, M.Pd (.....)  
Penguji I : Dr. M. Miftahul Ulum, M.Ag (.....)  
Penguji II : Ali Ba'ul Chusna, MSI (.....)



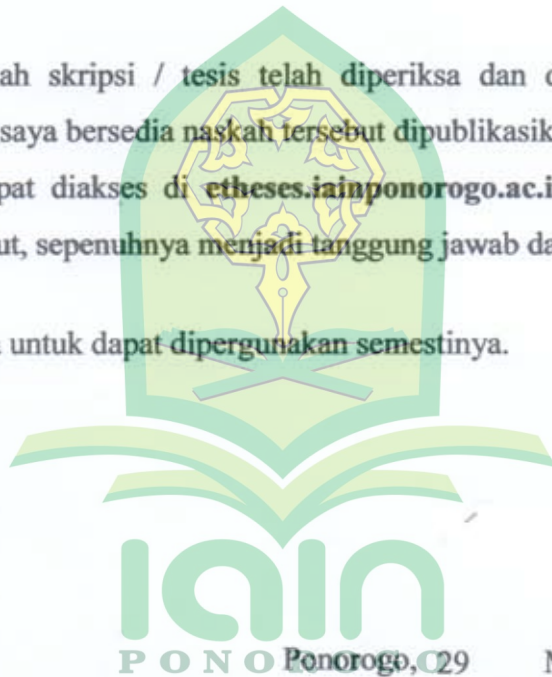
## SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI

Yang Bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Shonnya Dyah Pramesty  
NIM : 210315025  
Fakultas : Tarbiah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Judul Skripsi/Tesis : Pengaruh Adiktif Game Online dan Prestasi Belajar Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Terhadap Perilaku Keagamaan Siswa di Kelas XI MAN 2 Ponorogo Tahun Akademik 2018/2019

Menyatakan bahwa naskah skripsi / tesis telah diperiksa dan disahkan oleh dosen pembimbing. Selanjutnya saya bersedia naskah tersebut dipublikasikan oleh perpustakaan IAIN Ponorogo yang dapat diakses di [etheses.iainponorogo.ac.id](http://etheses.iainponorogo.ac.id). Adapun isi dari keseluruhan tulisan tersebut, sepenuhnya menjadi tanggung jawab dari penulis.

Demikian pernyataan saya untuk dapat dipergunakan semestinya.



Ponorogo, 29 Mei 2019

Penulis



Shonnya Dyah Pramesty

---

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Shonnya Dyah Pramesty

NIM : 210315025

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Judul : **Pengaruh Adiktif *Game Online* dan Prestasi Belajar pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Terhadap Perilaku Keagamaan Siswa di Kelas XI MAN 2 Ponorogo Tahun Akademik 2018/2019.**

Dengan ini, menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil-alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Ponorogo, 8 Mei 2019

Yang Membuat Pernyataan



Shonnya Dyah Pramesty

NIM. 210315025

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Globalisasi adalah proses integrasi internasional yang terjadi karena adanya pertukaran pandangan dunia, pemikiran, produk, dan berbagai aspek kebudayaan lainnya. Secara etimologi kata globalisasi diambil dari bahasa Inggris, yaitu *globalize* yang berarti universal atau menyeluruh. Penambahan imbuhan *ization* pada kata *globalization* artinya adalah proses mendunia. Sehingga arti globalisasi adalah proses sesuatu (informasi, pemikiran, gaya hidup, dan teknologi) yang mendunia.

Faktor penyebab terjadinya globalisasi banyak dipengaruhi oleh beberapa aspek, seperti aspek teknologi komunikasi dan transportasi, aspek ekonomi, aspek keterbukaan kerjasama internasional, dan lain-lain. Teknologi informasi dan transportasi berperan besar dalam proses globalisasi di dunia. Teknologi yang semakin maju membuat kegiatan transaksi jual-beli antar negara menjadi lebih mudah. Dilihat dari aspek ekonomi globalisasi memberikan kemudahan dalam membuat kesepakatan perdagangan internasional yang mengakibatkan proses globalisasi terjadi secara terus menerus.

Perkembangan globalisasi pada era yang serba digital dan moderen ini, mengakibatkan sektor-sektor kehidupan mengalami percepatan pertumbuhan secara pesat. Tidak hanya sarana teknologi, komunikasi, maupun transportasi yang mengalami perkembangan begitu pesat tetapi fenomena ini juga berlaku pada banyak pola kehidupan. Pola kehidupan yang telah diwariskan oleh nenek moyang sebagian demi sebagian mulai bergeser bahkan mungkin telah hilang digantikan dengan pola kehidupan yang baru.

Tidak hanya itu, dengan perkembangan globalisasi di zaman digital ini banyak terjadi gesekan perubahan yang memberikan pengaruh besar terhadap kehidupan manusia. Seorang individu dituntut untuk terus berkembang dan memiliki kualitas agar mampu bersaing dengan individu lainnya. Hal tersebut membuat peradaban manusia semakin maju sehingga banyak individu yang berlomba-lomba menunjukkan eksistensi dirinya pada individu lainnya dengan tujuan agar tidak kalah bersaing.

Banyak pola kehidupan yang mulai bergeser bahkan mulai hilang akibat perkembangan zaman ini, salah satu yang terlihat atau nampak yaitu dalam pendidikan, khususnya dalam pendidikan agama Islam yang notabenenya sebagai ujung tombak pencetak perilaku keagamaan siswa. Dan kini mulai luntur oleh segala hal akibat dampak negatif dari



globalisasi. Hal tersebut seperti hilangnya tata krama, sopan santun, menghormati sesama yang lebih tua maupun yang lain. Pada era ini banyak anak-anak khususnya remaja yang mulai bergeser dari perilaku- perilaku keagamaan yang sudah diajarkan. Hal tersebut dikarenakan hal- hal yang bersifat moderen lebih menyenangkan serta tak terbatas pada ruang dan waktu, serta lebih individualis yang tak perlu banyak komunikasi dengan orang lain. Apalagi ketika sudah didominasi internet serta pengaruh teman sejawat menjadi pengaruh besar terkikisnya perilaku keagamaan yang sudah diajarkan.

Salah satu yang mempengaruhi perilaku keagamaan siswa adalah permainan *modern* yang marak dimainkan oleh anak-anak masa kini, yaitu *game online*. *Game online* adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer (LAN atau internet) sebagai medianya. Menurut Andrew Rollings dan Ernest Adam,

*Game online* lebih tepatnya disebut sebagai sebuah teknologi dibandingkan sebagai sebuah genre atau jenis permainan, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Wikipedia, *Game Online*, dalam <https://id.m.wikipedia.org> diakses pada tanggal 14-11-2018 pukul 07.51

Dalam 10 tahun terakhir ini, *game online* mengalami kemajuan yang sangat pesat. Terbukti dapat dilihat pada kota-kota besar bahkan sampai ke pedesaan sudah bermunculan *game center*. *Game center* ini memiliki pelanggan tetap daripada warnet dan membuat *game center* selalu ramai dikunjungi.

*Game online* yang dimainkan ini tidak seperti *game* terdahulu, jika dahulu *game* hanya bisa dimainkan oleh dua orang saja, kini dengan perkembangan zaman *game online* dapat dimainkan oleh 10 orang lebih dalam waktu bersamaan dan tempat yang sama ataupun tempat yang berbeda. Bahkan dengan *game online* dapat menjangkau *gamers* di berbagai dunia dan menambah jejaring sosial antar *gamers* lainnya.

*Game online* merupakan permainan moderen yang paling *trending* di masa kini. Dengan kemajuan teknologi, *game online* ini yang dahulu hanya bisa diakses di komputer sekarang dapat diakses di *gadget* atau telepon selular yang tersambung dengan internet. Peminatnya pun banyak mulai dari anak-anak sampai usia dewasa. Hampir 80% dari kalangan mereka sudah memiliki *gadget* atau telepon selular pribadi. Pada usia anak-anak terutama anak-anak yang masih duduk dibangku sekolah akan memberikan dampak besar bagi proses pendidikannya. Anak-anak sekolah (pelajar) akan mudah memainkan *game online* tersebut melalui *gadget* atau telepon selular miliknya.

Pada dasarnya dengan adanya *game online* ditujukan untuk mengusir kepenatan atau sekedar melakukan *refreshing* otak setelah melakukan aktivitas sehari-hari. Namun pada kenyataannya *game online* justru membuat individu menjadi kecanduan. Karena bermain *game online* dengan intensitas waktu yang tinggi akan mengakibatkan kecanduan serta permainan yang bersifat berkelanjutan sehingga terus memotivasi anak untuk terus melanjutkan permainan sehingga memberikan berbagai dampak buruk terhadap perilaku individu. Beberapa dampak akibat tingginya intensitas bermain *game online* khususnya remaja yang masih berstatus pelajar di antaranya, yaitu remaja menjadi tidak memiliki skala prioritas dalam menjalani aktivitas sehari-hari, mendorong remaja untuk bersikap asosial terhadap lingkungannya, dan membuat remaja malas untuk belajar. Jika ditinjau dari sudut pandang lain *game online* sebenarnya ada dampak positif yang terkandung jika individu dapat memanfaatkan adanya *game online* ini dan memainkan tidak dengan intensitas yang tinggi, diantaranya melatih individu berpikir kritis, melatih ketangkasan, dan memiliki banyak teman *gamers* di berbagai daerah. Hal itu sudah dilakukan oleh pemerintah kali ini dengan membuat pertandingan *E-Sport* yang sedang *boomimg* yang di dalamnya berisi para *gamers* di seluruh Indonesia bahkan Asia yang merebutkan juara dalam permainan *Mobile Legend*.

Jadi, ketika *Game Online* digunakan dengan baik dan benar maka mampu menjadikan potensi bagi diri, namun banyak pula yang menyalahgunakan tersebut sehingga lebih banyak sisi negatif dari sisi positif.

Berdasarkan uraian di atas, nampak bahwa salah satu sudut pandang terhadap dampak globalisasi yaitu *game online* yang berimplikasi pada sikap remaja dalam bermasyarakat maupun belajar. Waktu mereka terbuang sia-sia untuk bermain *game online* sehingga melupakan kewajibannya sebagai pelajar untuk belajar maupun sebagai makhluk berakhlak. Oleh karena itu, *game online* memberikan dampak pada perilaku menunda pekerjaan maupun menghilangkan perilaku-perilaku keagamaan pada remaja.

Dalam kaitannya dengan perilaku keagamaan, perilaku keagamaan yang merupakan segala tingkah laku manusia yang berhubungan dengan keyakinannya terhadap agama yang dianutnya khususnya pada Tuhan.<sup>2</sup> Perilaku keagamaan berhubungan erat dengan tingkah laku yang nyata atau nampak yang dilakukan oleh individu berkaitan dengan penerapan ajaran agama yang dianutnya. Sehingga perilaku keagamaan ini sangat penting dimiliki oleh siswa, karena hal itu dapat berpengaruh sekali dalam kehidupan sehari-

---

<sup>2</sup> Djamaludin Ancok dan Fuad Nashori Suroso, *Psikologi Islami* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2004), 75.

hari dan perilaku keberagamaan ini tentunya akan memotivasi para siswa dalam beribadah kepada Allah.

Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku keagamaan siswa salah satunya adalah pembawaan dan lingkungan individu. Perilaku keagamaan akan mudah berubah baik ataupun buruk tergantung pada pembawaan dan lingkungan individu itu sendiri. Oleh hal itu, perilaku keagamaan dapat dibentuk dari pemahaman siswa terhadap pendidikan agama. Bahwasanya pendidikan agama adalah pendidikan yang bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan membentuk sikap, kepribadian, dan agamanya, yang dilakukan sekurang-kurangnya melalui mata pelajaran/kuliah pada semua jalur, jenjang, dan jenis pendidikan.<sup>3</sup> Dari tujuan pendidikan agama tersebut tertuang pada mata pelajaran akidah akhlak, yang mana pada pembelajaran akidah akhlak terdapat berbagai aspek yang menekankan pada pemahaman dan pengamalan iman yang inklusif dalam kehidupan sehari-hari dan di samping itu juga berupa pembiasaan dalam menjalankan akhlak terpuji dan menghindari akhlak tercela sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik.

Perilaku keagamaan siswa ini menjadi tolak ukur keberhasilan sebuah pembelajaran, khususnya

---

<sup>3</sup> *Undang- Undang dan Peraturan Pemerintah RI Tentang Pendidikan Agama dan Pendidikan Keagamaan*, Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Departemen Agama RI, 2007.



pembelajaran akidah akhlak. Dimana hasil belajar akidah akhlak bukan hanya dilihat dari aspek kognitif saja namun juga aspek afektif dan psikomotorik. Maka dari itu pendidikan Islam mampu menjadikan pendidikan yang efektif bagi perilaku keagamaan siswa. Maka dari itu jika siswa tidak diberi pedoman dan dibekali dengan perilaku keagamaan yang kuat maka perilaku yang timbul dari globalisasi akan menggerus pemahaman serta pendidikan keagamaan yang diketahui. *Game online* pula akan menyerang perilaku keagamaan dengan menjadikan siswa individual, hilangnya tata krama maupun tatanan perilaku keagamaan yang lain.

Madrasah Aliyah (MA) sebagai jenjang pendidikan menengah pada pendidikan formal di Indonesia, setara dengan sekolah menengah atas, yang pengelolaannya dilakukan oleh Kementerian Agama. MAN 2 Ponorogo sebagai salah satu lembaga pendidikan yang mempunyai tujuan mewujudkan perilaku yang berakhlakul karimah bagi warga madrasah, meningkatkan karakter unggul dalam kedisiplinan, meningkatkan kualitas proses pembelajaran, dan meningkatkan daya saing peserta didik dalam melanjutkan ke jenjang pendidikan tinggi. Tujuan tersebut dapat terlaksana salah satunya dengan memberikan wawasan pada mata pelajaran pendidikan agama, seperti mata pelajaran akidah akhlak selain mata pelajaran eksakta yang lainnya.

MAN 2 Ponorogo juga merupakan sekolah yang favorit diberbagai sekolah di Ponorogo, dilihat dari berbagai kegiatan yang dilaksanakan oleh organisasi kesiswaan yang terus mengikuti perkembangan zaman demi eksistensi dari organisasi tersebut. *Class Meeting* merupakan suatu kegiatan ekstrakurikuler berupa pertemuan siswa antar kelas dalam bentuk perlombaan ataupun pertandingan. Ajang eksistensi terbesar ini diselenggarakan oleh organisasi kesiswaan yang biasa disebut dengan OSIS. Berbagai perlombaan yang diadakan sesuai dengan selera *Kids zaman Now* yang biasa orang menyebutnya seperti itu. Salah satunya mengadakan perlombaan atau pertandingan yang sangat *trend* di era ini, yaitu turnamen *Mobile Legend*.

*Mobile Legend* ini merupakan *game online* berjenis MOBA (*multiplayer online battle arena*) dimana memiliki sebuah tujuan utama, yaitu untuk menghancurkan markas tim lawan yang di dalamnya terdapat sebuah monumen sakral suatu tim. Kemenangan didapat dengan menghancurkan ikon sakral tersebut. Genre MOBA juga identik dengan bermain mengendalikan seorang karakter atau yang biasa disebut dengan *hero* ataupun *champion*, dimana unsur kerja sama tim juga tidak luput dari permainan ini. Aspek *teamwork* merupakan salah satu elemen yang dapat menumbuhkan citra *game* sebagai *esports* atau olahraga elektronik. Elemen kerjasama tim ini juga turut menuntut pemainnya

untuk dapat menyusun strategi yang efektif guna memenangkan permainan. Sehingga siswa maupun para staff MAN 2 Ponorogo menginisiasi untuk mengadakan lomba tersebut.

Melalui observasi dan wawancara yang dilakukan, terlihat jelas antusias dari siswa-siswi yang mengikuti turnamen tersebut. Mereka terbagi dalam sebuah tim antar kelas dan sangat mahir dalam memainkan *game online* tersebut. Kemahiran dalam memainkan *game online* tersebut terlihat dari waktu keseharian mereka yang dihabiskan dengan bermain *game online* secara terus menerus. Berbagai ekspresi mereka luapkan pada saat memainkan dan merasa belum puas jika baru sekali menjatuhkan tim lawan. Hal ini mengindikasikan bahwa tingkat kecanduan *game online* dari siswa-siswi MAN 2 Ponorogo secara negatif itu tinggi, sedangkan kita tau bahwa MAN 2 Ponorogo memiliki basic keagamaan yang baik.

Selain itu dengan latar belakang lembaga pendidikan Islam yang baik justru yang mengadakan perlombaan tersebut dan ketika sebuah *game online* yang sering dipandang negatif untuk sebagian kalangan masyarakat, justru menjadi permasalahan tersendiri karna bertolak belakang dengan latar belakang lembaga. Dengan fenomena tersebut maka peneliti ingin meneliti Apakah *game online* tersebut akan mempengaruhi perilaku keagamaan siswa MAN 2 Ponorogo atau tidak. Maka peneliti tertarik

untuk mengambil judul **“Pengaruh Adiktif *Game Online* dan Prestasi Belajar pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak terhadap Perilaku Keagamaan Siswa di Kelas XI MAN 2 Ponorogo Tahun Akademik 2018/2019”**.

## **B. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dalam penelitian ini perlu adanya pembatasan masalah agar pengkajian masalah dalam penelitian ini terfokus dan terarah. Karena keterbatasan yang dimiliki oleh peneliti baik dalam hal kemampuan, dana, waktu dan tenaga maka penelitian ini hanya membatasi masalah pada pengaruh adiktif *game online* dan prestasi belajar dalam mata pelajaran akidah akhlak terhadap perilaku keagamaan di kelas XI MAN 2 Ponorogo tahun akademik 2018/2019.

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan fokus penelitian maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Adakah pengaruh adiktif *game online* terhadap perilaku keagamaan siswa di kelas XI MAN 2 Ponorogo?

2. Adakah pengaruh prestasi belajar akidah akhlak terhadap perilaku keagamaan siswa di kelas XI MAN 2 Ponorogo?
3. Adakah pengaruh yang signifikan adiktif *game online* dan prestasi belajar akidah akhlak terhadap perilaku keagamaan siswa di kelas XI MAN 2 Ponorogo?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas tujuan penelitian yang ingin dicapai sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh adiktif *game online* terhadap perilaku keagamaan siswa di kelas XI MAN 2 Ponorogo.
2. Untuk mengetahui pengaruh prestasi belajar akidah akhlak terhadap perilaku keagamaan siswa di kelas XI MAN 2 Ponorogo.
3. Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan adiktif *game online* dan prestasi belajar akidah akhlak terhadap perilaku keagamaan siswa di kelas XI MAN 2 Ponorogo.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran berupa teori-



teori terhadap dunia pendidikan, khususnya tentang seberapa pentingnya adiktif *game online* dan prestasi belajar pada mata pelajaran akidah akhlak dalam pengaruhnya terhadap perilaku keagamaan siswa. Selain itu informasi yang didapatkan dari penelitian ini dapat memperluas informasi mengenai adiktif *game online* dan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran akidah akhlak. Penelitian ini juga dapat digunakan sebagai bahan acuan untuk penelitian-penelitian selanjutnya.

## 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti dapat dijadikan sarana dalam meningkatkan pengetahuan metodologi penelitian dan sarana menerapkan langsung teori-teori yang sudah didapatkan dan dipelajari.
- b. Bagi guru dapat dijadikan sebagai salah satu sumber informasi untuk mengetahui pengaruh adiktif *game online* dan prestasi belajar pada mata pelajaran akidah akhlak terhadap perilaku keagamaan siswa. Melalui penelitian ini, guru juga diharapkan untuk mengurangi dan menanggulangi pengaruh negatif dari adiktif *game online*.
- c. Bagi orang tua diharapkan dapat mengontrol anak dalam bermain *game online* agar prestasi belajar memuaskan dan tidak

berpengaruh buruk bagi perilaku yang dilakukan.

## F. Sistematika Penulisan

Untuk memberikan kemudahan dalam memahami terhadap penulisan skripsi ini peneliti menyajikan dalam bentuk beberapa bab. Adapun pembahasan dalam skripsi ini sebagai berikut:

**Bab Pertama**, adalah pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika pembahasan.

**Bab Kedua**, berisi tentang telaah hasil penelitian terdahulu, landasan teori adiktif *game online*, prestasi belajar, mata pelajaran kidah akhlak, dan perilaku keagamaan serta kerangka berfikir dan pengajuan hipotesis.

**Bab Ketiga**, Berisi tentang metode penelitian yang meliputi rancangan penelitian, populai, sampel, instrumen pengumpulan data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data.

**Bab Keempat**, berisi temuan dan hasil penelitian yang meliputi gambaran umum lokasi penelitian, deskripsi data, analisis data (pengujian hipotesis) serta interpretasi dan pembahasan.

**Bab Kelima**, merupakan penutup dari laporan penelitian yang berisi kesimpulan dan saran.

## BAB II

### TELAAH PENELITIAN TERDAHULU, LANDASAN TEORI, KERANGKA BERFIKIR, DAN PENGAJUAN HIPOTESIS

#### A. Telaah Hasil Penelitian Terdahulu

Berdasarkan penelitian tersebut ada beberapa telaah pustaka yang peneliti temukan. Telaah pustaka tersebut yaitu:

1. Skripsi yang di tulis oleh Rahmat Anhar, Fakultas Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang tahun 2014, yang berjudul *Hubungan Kecanduan Game Online dengan Ketrampilan Sosial Remaja di 4 Game Centre di Kecamatan Klojen Kota Malang*. Hasil penelitian yang dilakukan, diketahui bahwa (1) tingkat ketrampilan sosial remaja di Kec. Klojen Malang mayoritas berada pada kategori rendah dengan presentase 51,67% atau 31 subyek. (2) sedangkan mayoritas tingkat kecanduan *game online* pada remaja Kec. Klojen Malang berada dalam kategori tinggi dengan presentasi 40% atau 24 subyek. (3) diketahui pula ( $F=2,453$  dengan  $p=0,000$  dan  $R^2= 0,410$ ) yang artinya ada pengaruh yang signifikan antara kecanduan *game online* terhadap n penyesuaian sosial remaja di Malang sebesar 41%, sedangkan 59%

penyesuaian sosial remaja dipengaruhi oleh faktor lain.<sup>4</sup>

Persamaan antara penelitian di atas dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti variabel  $X_1$  yaitu kecanduan *game online*. Menggunakan jenis penelitian kuantitatif dan menggunakan uji statistik. Perbedaannya dalam penelitian tersebut hanya menggunakan 2 variabel saja, sedangkan penelitian ini menggunakan 3 variabel. Sedangkan instrumen penelitiannya, penelitian tersebut hanya menggunakan angket, sedangkan penelitian ini menggunakan angket dan dokumentasi.

2. Skripsi yang ditulis oleh Ro'fah Zakiyyah, jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah IAIN Syekh Nurjati Cirebon tahun 2012, yang berjudul *Pengaruh Prestasi Belajar Bidang Studi Akidah Akhlak terhadap Perilaku Sosial Keagamaan Siswa Kelas X Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Buntet Pesantren Kecamatan Astanajapura Kabupaten Cirebon*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa prestasi belajar bidang studi Aqidah Akhlaq di MAN Buntet Pesantren Cirebon, berdasarkan perhitungan rata-rata yang mencapai nilai (7,69 %) dan perilaku sosial keagamaan siswa di MAN

---

<sup>4</sup> Rahmat Anhar, *Hubungan Kecanduan Game Online dengan Keterampilan Sosial Remaja di 4 Game Centre di Kecamatan Klojen Kota Malang* (Skripsi: UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, Fakultas Psikologi, 2014).

Buntet Pesantren Cirebon, diperoleh perhitungan rata-rata mencapai nilai (73,97). Berdasarkan uji korelasi, terdapat pengaruh yang signifikan antara prestasi belajar bidang studi aqidah akhlak terhadap perilaku sosial keagamaan siswa. Mencapai nilai 0,707 tergolong kategori tinggi. Berdasarkan uji statistik terdapat pengaruh yang signifikan antara prestasi belajar bidang studi aqidah akhlak terhadap perilaku sosial keagamaan siswa dengan tingkat signifikan sebesar 29,3% dengan demikian terdapat 70,7% lagi yang dipengaruhi factor lain. Berdasarkan uji hipotesis dapat dijelaskan, ada pengaruh yang signifikan pengaruh prestasi belajar bidang studi aqidah akhlak terhadap perilaku sosial keagamaan siswa di MAN Buntet Pesantren Cirebon. Diperoleh nilai thitung = 6,078 dan ttabel = 1,697 dengan demikian thitung lebih besar dari ttabel. Dengan demikian,  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak.<sup>5</sup>

Persamaan antara penelitian di atas dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti prestasi belajar pada mata pelajaran akidah akhlak pada variabel dependen. Menggunakan

---

<sup>5</sup> Ro'fah Zakiyyah, *Pengaruh Prestasi Belajar Bidang Studi Akidah Akhlak terhadap Perilaku Sosial Keagamaan Siswa Kelas X Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Buntet Pesantren Kecamatan Astanajapura Kabupaten Cirebon* (Skripsi: IAIN Syekh Nurjati Cirebon, jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah, 2012).



jenis penelitian kuantitatif dan menggunakan uji statistik. Perbedaannya dalam penelitian tersebut hanya menggunakan 2 variabel saja, sedangkan penelitian ini menggunakan 3 variabel. Dan instrumen penelitiannya dalam penelitian tersebut menggunakan teknik observasi, wawancara, angket, dokumentasi dan studi kepustakaan, sedangkan penelitian ini menggunakan angket dan dokumentasi. Serta teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik product moment.

3. Jurnal yang ditulis oleh Adeng Hudaya, Research and Development Journal Of Education Vol. 2 No. 1 ISSN 2406-9744 Oktober 2015, yang berjudul *Pengaruh Adiktif Game Online terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X SMAN 1 Cileungsi*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa diperoleh persamaan regresi linier. Dari persamaan tersebut menunjukkan setiap kenaikan satu unit adiktif game online akan mempengaruhi prestasi belajar siswa sebesar -0,645 unit secara signifikan ( $t_{hitung} = -9,32$  lebih kecil dari  $t_{tabel}$  2,03) *ceteris paribus*. Lebih lanjut hasil perhitungan koefisien korelasi sebesar  $r = -0,834$  skor ini menunjukkan bahwa adiktif game online memiliki pengaruh sangat tinggi dan negatif terhadap prestasi belajar siswa dengan kontribusi sebesar 69,5%, dan sisanya 30,5% dipengaruhi oleh faktor lain. Dari hasil penelitian dapat

disimpulkan bahwa *adiktif game online* memiliki pengaruh negatif terhadap prestasi belajar siswa kelas X SMAN 1 Cileungsi.<sup>6</sup>

Persamaan antara penelitian di atas dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti *adiktif game online* sebagai variabel dependen. Perbedaannya dalam jurnal ini hanya menggunakan 2 variabel saja sedangkan penelitian ini menggunakan 3 variabel. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah metode *survey expost facto*, sedangkan penelitian ini menggunakan teknik penelitian dengan pendekatan kuantitatif.

## **B. Landasan Teori**

### **1. Kecanduan *Game Online***

#### **a. Pengertian Kecanduan *Game Online***

Kecanduan atau *addiction* dalam kamus psikologi diartikan sebagai keadaan bergantung secara fisik pada suatu obat bius. Pada umumnya kecanduan tersebut menambah toleransi terhadap obat bius, ketergantungan fisik dan psikologis, dan menambah gejala pengasingan diri dari

---

<sup>6</sup> Adeng Hudaya, *Pengaruh Adiktif Game Online terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X SMAN 1 Cileungsi* (Jurnal: Research and Development Journal Of Education Vol. 2 No. 1 ISSN 2406-9744, Oktober 2015).

masyarakat apabila obat bius dihentikan.<sup>7</sup> Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, istilah adiktif berarti kecanduan atau ketergantungan secara fisik dan mental terhadap suatu zat. Adiktif merupakan suatu penyakit otak yang bersifat kambuhan dan sifatnya menahun, serta tidak dapat disembuhkan tapi dapat dikontrol (pulih).

*Game online* adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer (LAN atau internet) sebagai medianya. Menurut Andrew Rollings dan Ernest Adam, *game online* lebih tepatnya disebut sebagai sebuah teknologi dibandingkan sebagai sebuah genre atau jenis permainan, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan.<sup>8</sup>

Menurut Poetoe dalam jurnal of education mengemukakan bahwa *game online* adalah game yang bersifat dunia maya dan biasanya dimainkan didalam PC/laptop serta menggunakan media internet sehingga user dari tempat yang

---

<sup>7</sup> Chapin J. P, *kamus lengkap psikologi terjemahan Kartini Kartono* (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), 11.

<sup>8</sup> Wikipedia, *Game Online*, dalam <https://id.m.wikipedia.org> diakses pada tanggal 14-11-2018 pukul 07.51

berbeda pun bisa bermain bersama dalam satu waktu dan permainan yang sama. Game online merupakan aplikasi permainan yang berupa petualangan, pengaturan strategi, simulasi dan bermain peran yang memiliki aturan bermain dan tingkatan-tingkatan tertentu.<sup>9</sup>

*Game online* merupakan permainan elektronik berbasis audio visual atau video. Jenis permainan ini digolongkan ke dalam alat komunikasi karena dalam perkembangannya banyak permainan dalam *game online* ini yang harus dimainkan oleh dua orang atau lebih.<sup>10</sup>

Menurut Sutton Smith dalam buku Masruri mengemukakan bahwa *game online* atau video game merupakan salah satu bentuk dari permainan elektronik berupa komputer yang pada dasarnya merupakan gabungan dari bentuk permainan strategi, kesempatan, dan fisik sehingga menciptakan sesuatu yang sama sekali baru.<sup>11</sup>

---

<sup>9</sup> Adeng Hudaya, *Pengaruh Adiktif Game Online terhadap Prestasi Belajar siswa Kelas X SMAN 1 Cileungsi* (Jurnal Of Education, Vol. 2, No. 1, 2015), 45.

<sup>10</sup> Masruri, *Negative Learning* (Solo: Era Adicitra Intermedia, 2014), 110.

<sup>11</sup> *Ibid.*, 111.

Kecanduan merupakan perasaan yang sangat kuat terhadap sesuatu yang diinginkannya sehingga ia akan berusaha untuk mencari sesuatu yang sangat diinginkan itu. Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan *internet addictive disorder*. Internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *computer game addiction* (berlebihan bermain game). *Game online* merupakan bagian dari internet yang sering dikunjungi dan sangat digemari dan bisa menyebabkan kecanduan yang memiliki intensitas yang sangat tinggi.<sup>12</sup>

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kecanduan *game online* adalah keterikatan seseorang pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak bisa lepas untuk bermain *game online* dari waktu ke waktu sehingga menyebabkan intensitas bermain yang sangat tinggi tanpa memperdulikan konsekuensi yang negatif yang akan terjadi.

---

<sup>12</sup> Mimi Ulfa, *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja di Mabes Center Jalan Hr. Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru* (Jurnal JOM. FISIP, Vol. 4, No. 1 Februari 2017), 4.

## b. Aspek Kecanduan *Game Online*

Aspek seseorang akan kecanduan *game online* sebenarnya hampir sama dengan jenis kecanduan yang lain, akan tetapi kecanduan *game online* dimasukkan ke dalam golongan kecanduan psikologis dan bukan kecanduan secara fisik. Ada empat aspek kecanduan *game online*, yaitu:<sup>13</sup>

1) *Compulsion* (kompulsif / dorongan untuk melakukan secara terus menerus).

Merupakan suatu dorongan atau tekanan kuat yang berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan suatu hal secara terus menerus, di mana dalam hal ini merupakan dorongan dari dalam diri untuk terus menerus bermain *game online*.

2) *Withdrawal* (penarikan diri)

Merupakan suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari suatu hal. Yang dimaksud dalam hal ini adalah seseorang yang tidak bisa menarik dirinya untuk melakukan hal lain kecuali *game online*.

---

<sup>13</sup> Chen, C. Y. & Chang, S. L., *An Exploration Of Tendency To Online Game Addiction Due To User's Liking Of Design Feature*, Jurnal Asia of Health and Information Sciences, Vol. 3, No. 1-4 (Taiwan: 2008), 47-48.

3) *Tolerance* (toleransi)

Toleransi dalam hal ini diartikan sebagai sikap menerima keadaan diri kita ketika melakukan suatu hal. Biasanya toleransi ini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu, yang dalam hal ini adalah bermain *game online*. Dan mayoritas pemain *game online* tidak akan berhenti bermain hingga merasa puas.

4) *Interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan)

Merupakan persoalan-persoalan yang berkaitan dengan interaksi kita dengan orang lain dan juga masalah kesehatan. Pecandu *game online* cenderung untuk tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang mereka miliki karena mereka hanya terfokus pada *game online* saja. Begitu pula dengan masalah kesehatan, para pecandu *game online* kurang memperhatikan masalah kesehatan mereka, seperti mengakibatkan waktu tidur yang kurang.



### c. Jenis-jenis *Game Online*

*Game Online* memiliki jenis yang banyak, mulai dari permainan sederhana berbasis teks sampai permainan yang menggunakan grafik kompleks dan membentuk dunia virtual yang ditempati oleh banyak pemain sekaligus. Jenis-jenis *Game Online* menurut Agus Hermawan digolongkan menjadi 10 kategori yaitu:<sup>14</sup>

#### 1) *Real Time Strategy* (RTS)

*Real Time Strategy* merupakan suatu permainan komputer yang memiliki ciri khas berupa permainan perang yang tiap pemainnya memiliki Negara. Di dalam RTS permainan tidak menunggu giliran, namun kita bebas untuk menyerang lawan terlebih dahulu. Cepat menyerang akan memberikan kesempatan untuk menang.<sup>15</sup>

#### 2) *First Person Shooter* (FPS)

*First Person Shooter* merupakan permainan komputer pandangan orang pertama (*first person*) yang ditampilkan di monitor. Permainan ini lebih

---

<sup>14</sup> Gede Eko, Reddy S.H., Agus Hermawan, dan Syahirul Achmad, *Internet Game Online*, (Yogyakarta: Fakultas Teknologi Industri UPN Veteran, 2009), 6.

<sup>15</sup> Tridhonanto dan Beranda Agency, *Optimalkan Potensi Anak dengan Game* (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2011), 68.

mengandalkan kecepatan gerakan sebagai pemain. Konten dari permainan ini lebih banyak menampilkan baku tembak dan ketahanan untuk melindungi diri.<sup>16</sup>

### 3) *Role Playing Game (RPG)*

*Role Playing Game* adalah permainan yang pemainnya menjadi karakter tokoh itu sendiri. Para pemain memiliki kemampuan dalam bidang tertentu seperti intelegensi, kesehatan, kekuatan, atau keahlian tertentu. Dalam permainan ini diharapkan pemain mampu memecahkan masalah sesuai keahlian yang dimiliki.<sup>17</sup>

### 4) *Life Simulation Games*

*Life Simulation Games* merupakan permainan simulasi kehidupan yang meliputi kegiatan individu dalam sebuah tokoh karakter. Dalam memainkan tokoh karakter tersebut pemain bertanggung jawab atas intelegensi serta kemampuan fisik dari tokohnya tersebut.<sup>18</sup>

### 5) *Construction and Management Simulation Games*

---

<sup>16</sup> *Ibid.*, 70.

<sup>17</sup> *Ibid.*, 74.

<sup>18</sup> Hermawan, *Internet...*, 7.

Permainan yang mensimulasikan proyek membangun sebuah kota, pemain diharuskan membangun sebuah kota lengkap dengan fasilitas publik maupun fasilitas pemerintah seperti gedung, alat transportasi, taman, sekolah dll.

6) *Vehicle Simulation*

Jenis permainan ini mensimulasi pengoperasian beberapa kendaraan seperti pesawat terbang, pesawat tempur, kereta, maupun kendaraan konstruksi.

7) *Action Games*

*Action Games* merupakan jenis permainan yang berkaitan dengan tantangan fisik, seperti ketangkasan dan reflek pemain. Dalam permainan ini mengandalkan tokoh karakter yang dimainkan bisa dihadapkan dengan tokoh karakter lain yang bertarung berhadapan bisa juga menjalankan sebuah misi yang banyak rintangan, mengumpulkan objek tertentu, mengalahkan musuh, maupun menyelamatkan tokoh karakter lainnya.

8) *Adventure Games*

Permainan ini yang menggunakan tokoh karakter fiksi yang

bertugas mengeksplorasi dan memecahkan sebuah misteri atau kasus, memburu harta karun, maupun menyelamatkan tokoh karakter buatan. Banyak permainan ini yang diangkat dari novel populer atau film bioskop.

9) *Action Adventure Games*

Permainan petualangan yang dikombinasikan dengan aksi bertarung, menghadapi rintangan maupun memecahkan teka-teki.

10) *Manager Simulation*

Permainan yang mensimulasikan menjadi seorang manager dalam sebuah klub sepakbola.

Dari pemaparan jenis-jenis *game online* di atas, terdapat klasifikasi *game online* secara umum yang sedang marak di dunia maya saat ini, yaitu *game online* yang bergenre *multiplayer online battle game* (MOBA), *massively multiplayer online* (MMO), dan *massively multiplayer online role playing game* (MMOPRG).

#### **d. Faktor-faktor Penyebab Kecanduan Game Online**

Terdapat lima faktor yang menyebabkan seseorang menjadi kecanduan *game online*, yaitu:<sup>19</sup>

##### *1) Relationship*

Didasari oleh keinginan untuk berinteraksi dengan permainan, serta adanya kemauan seseorang untuk membuat hubungan yang mendapat dukungan sejak awal, dan yang mendekati masalah-masalah dan isu-isu yang terdapat dalam kehidupan nyata.

##### *2) Manipulation*

Didasari oleh pemain yang membuat pemain lain sebagai objek dan memanipulasi mereka untuk kepuasan dan kekayaan diri. Pemain yang didasari oleh faktor ini sangat senang berlaku curang, mengejek dan mendominasi pemain lain.

##### *3) Immersion*

Didasari oleh pemain yang sangat menyukai menjadi orang lain. Mereka senang dengan alur cerita dari dunia khayal dengan menciptakan tokoh

---

<sup>19</sup> Nick Yee, *Motivations Of Play in Online Games* (Jurnal Cyber Psychology and Behavior, 2007), 4-5.

yang sesuai dengan cerita sejarah dan tradisi dunia tersebut.

4) *Escapism*

Didasari oleh pemain yang senang bermain di dunia maya hanya sementara untuk menghindari, melupakan dan pergi dari stress dan masalah di kehidupan nyata.

5) *Achievment*

Didasari oleh keinginan untuk menjadi kuat di lingkungan dunia virtual, melalui pencapaian tujuan dan akumulasi dan item-item yang merupakan simbol kekuasaan.

e. **Pengaruh Adiktif *Game Online* terhadap Siswa**

Tridhonanto dalam buku *Optimalkan Potensi anak dengan Game* menjelaskan tentang pengaruh *positif game*. Pengaruh *positif* pada pemainnya tersebut dapat dipaparkan sebagai berikut :<sup>20</sup>

1) *Membuat orang pintar.*

Dr. Jo Bryce dari *Manchester University* telah membuktikan bahwa *game* bisa membuat orang lebih pintar.

---

<sup>20</sup> Tridhonanto dan Beranda Agency, *Optimalkan Potensi Anak dengan Game* (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2011), 33-37.

Orang yang bermain *game* 18 jam per minggu akan memiliki koordinasi yang baik antara tangan dan mata selain itu daya konsentrasinya juga akan semakin meningkat.

2) *Meningkatkan ketajaman Mata.*

Para peneliti yang berasal dari *Rochester University* mengungkapkan bahwa anak-anak yang memainkan *game bergenre kekerasan* secara teratur akan memiliki ketajaman mata yang lebih cepat dibandingkan mereka yang tidak terbiasa dengan *joypad*.

3) *Rajin membaca.*

Seorang Psikolog yang berasal dari *Finland University* mengatakan bahwa konten dari *video game* sangat membantu anak-anak meningkatkan kemampuan membaca. Adapun *game* yang dimaksud adalah *game bergenre Role Playing Game (RPG)* yang berisi dialog-dialog seperti yang terdapat pada *game Final Fantasy dan Game Phantasy star*. *Game* tersebut memberikan manfaat karena mampu memacu otak anak mencerna cerita serta memberikan pengaruh terhadap perkembangan bahasa si anak.

4) *Memulihkan kondisi tubuh.*



Dr. Mark Griffiths dari *Nottingham trent university*, pernah melakukan penelitian mengenai manfaat *game* dalam terapi *fisik*. Dalam Penelitiannya itu dia mengetahui bahwa pelatihan fisik yang dilakukan secara berulang-ulang akan membantu dalam terapi *fisik* bagi penderita luka bakar dimana gerakan-gerakan tangan dan anggota tubuh lainnya akan membantu pembentukan otot dan pemulihan kondisi fisik.

5) *Meningkatkan kecepatan dalam mengetik.*

*PC game* yang dikendalikan dengan *keyboard komputer* akan membawa dampak *positif* bagi pemainnya yaitu meningkatkan kecepatan dalam mengetik hal ini dikarenakan komunikasi antara pemain *game* dilakukan dengan mengetikan suatu kata atau kalimat secara cepat.

Saat seseorang terlalu lama bermain *game online* maka orang tersebut akan mengalami gangguan kesehatan seperti dibawah ini:<sup>21</sup>

---

<sup>21</sup> *Ibid.*, 28-32.

- a) Sakit mata, karena paparan cahaya radiasi Komputer atau Hp
- b) *Carpal tuner syndrome*, yaitu rasa sakit pada syaraf pergelangan tangan
- c) *Migrain* , rasa sakit kepala sebelah atau titik tertentu dikepala
- d) Gangguan tidur
- e) Sakit punggung
- f) Gangguan makan

## 2. Prestasi Belajar Akidah Akhlak

### a. Pengertian Prestasi Belajar

Belajar (*learning*), sering kali didefinisikan sebagai perubahan yang secara relatif berlangsung lama pada masa berikutnya yang diperoleh kemudian dari pengalaman-pengalaman.<sup>22</sup> B. F. Skinner dalam Muhibbin Syah berpendapat bahwa belajar adalah suatu proses adaptasi penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progresif. Berdasarkan eksperimennya Skinner percaya bahwa proses adaptasi tersebut akan mendatangkan hasil yang optimal apabila ia diberi penguat.<sup>23</sup>

---

<sup>22</sup> Abdul Rahman Shaleh, *Psikologi Suatu Pengantar dalam Prespektif Islam* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015), 205.

<sup>23</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2003), 64.

Hilgard dan Bower dalam buku Abdul Rahman Shaleh mengemukakan bahwa belajar berhubungan dengan perubahan tingkah laku seseorang terhadap suatu situasi tertentu yang disebabkan oleh pengalamannya secara berulang-ulang dalam situasi itu, di mana perubahan tingkah laku itu tidak dapat dijelaskan atau dasar kecenderungan respons bawaan, kematangan, atau keadaan-keadaan sesaat seseorang.<sup>24</sup> Belajar terjadi apabila suatu situasi stimulus bersama dengan isi ingatan memengaruhi siswa sedemikian rupa sehingga perbuatannya berubah dari waktu sebelum ia mengalami situasi itu ke waktu sesudah ia mengalami situasi tadi.<sup>25</sup>

Belajar mengandung pengertian terjadinya perubahan dari persepsi dan perilaku, termasuk juga perbaikan perilaku, misalnya pemuasan kebutuhan masyarakat dan pribadi secara lengkap. Tidak semua perubahan perilaku berarti belajar. Orang yang tangannya patah karena kecelakaan mengubah tingkah lakunya, tetapi kehilangan tangan itu sendiri bukanlah belajar. Mungkin orang itu melakukan perbuatan belajar untuk

---

<sup>24</sup> Shaleh, *Psikologi Suatu...*, 207.

<sup>25</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2006), 48.

mengimbangi tangannya yang hilang itu dengan mempelajari ketrampilan-ketrampilan baru.<sup>26</sup>

Perubahan tidak selalu harus menghasilkan perbaikan ditinjau dari nilai-nilai sosial. Seorang penjahat mungkin sekali menjadi seorang yang sangat ahli, tetapi dari segi pandangan sosial hal itu bukanlah berarti perbaikan. Berdasarkan pertimbangan-pertimbangan yang dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa hakikat dari proses belajar yaitu belajar sebagai perubahan dalam perbuatan melalui aktivitas, praktek, dan pengalaman.<sup>27</sup>

Dalam kamus besar bahasa Indonesia, prestasi adalah hasil yang telah dicapai dari apa yang telah dilakukan ataupun dikerjakan dan sebagainya.<sup>28</sup> Secara etimologis istilah prestasi merupakan kata serapan dari bahasa Belanda yaitu dari kata *presatie*, yang biasa diartikan sebagai hasil usaha, atau suatu hasil yang telah dicapai, baik itu dilakukan ataupun dikerjakan. Dalam dunia pendidikan terdapat dua jenis prestasi, yaitu prestasi

---

<sup>26</sup> Oemar Hamalik, *Psikologi Belajar dan Mengajar*, Cet. Ke-9 (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2014), 45.

<sup>27</sup> *Ibid.*

<sup>28</sup> Tim Penyusun Kamus Pusat dan Pengembangan Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 1994), 895.

akademik dan prestasi belajar. Prestasi akademik adalah suatu hasil pelajaran yang diperoleh dari kegiatan sekolah yang bersifat kognitif dan biasanya ditentukan melalui pengukuran dan penilaian. Sedangkan prestasi belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh suatu mata pelajaran yang lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan guru.<sup>29</sup>

Prestasi adalah hasil yang diperoleh dari suatu kegiatan yang telah dilaksanakan dan diciptakan baik secara individual ataupun kelompok. Adapun prestasi belajar menurut para ahli, yaitu sebagai berikut:

Menurut Tirtonagoro sebagaimana dikutip oleh Mahmud menyatakan bahwa prestasi belajar adalah penilaian hasil usaha kegiatan belajar yang dalam bentuk simbol, angka, huruf, atau kalimat yang dapat mencerminkan hasil yang sudah dicapai oleh anak dalam periode tertentu.<sup>30</sup>

Prestasi belajar sebagai pengungkapan hasil belajar ideal meliputi segenap ranah psikologis (kognitif, afektif, psikomotor) yang

---

<sup>29</sup> Heri Gunawan, *Kurikulum dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Bandung: Alfabeta, 2013), 153.

<sup>30</sup> Mahmud, *Psikologi Pendidikan* (Bandung: Pustaka Setia, 2012), 263.

berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa. Namun demikian, pengungkapan perubahan tingkah laku seluruh ranah itu, khususnya ranah rasa murid, sangat sulit. Hal ini disebabkan perubahan hasil belajar itu ada yang bersifat *intangibile* (tak dapat diraba). Oleh karena itu, pengungkapan perubahan tingkah laku hanya mengambil cuplikan yang dianggap penting.<sup>31</sup>

Dari pendapat para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar adalah hasil yang dicapai oleh siswa dari kegiatan yang telah dilakukan dan diciptakan dalam bentuk angka, simbol, huruf, dan kalimat yang dapat mencerminkan hasil pencapaiannya, yang dapat menghasilkan perubahan dalam bidang pengetahuan, pemahaman, penerapan, dan evaluasi.

#### **b. Mata Pelajaran Akidah Akhlak**

Mata pelajaran Akidah-Akhlak di Madrasah Aliyah adalah salah satu mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang merupakan peningkatan dari Akidah dan Akhlak yang telah dipelajari oleh peserta didik di Madrasah Tsanawiyah/SMP.

---

<sup>31</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2003), 148.

Peningkatan tersebut dilakukan dengan cara mempelajari dan memperdalam akidah-akhlak sebagai persiapan untuk melanjutkan ke pendidikan yang lebih tinggi dan untuk hidup bermasyarakat dan/atau memasuki lapangan kerja. Pada aspek akidah menekankan pada pemahaman dan pengamalan iman yang inklusif dalam kehidupan sehari-hari, pemahaman tentang konsep Tauhid dalam Islam serta perbuatan syirik dan implikasinya dalam kehidupan. Aspek akhlak, di samping berupa pembiasaan dalam menjalankan akhlak terpuji dan menghindari akhlak tercela sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik, juga mulai diperkenalkan tasawuf dan metode peningkatan kualitas akhlak.<sup>32</sup>

Adapun ruang lingkup mata pelajaran akidah akhlak di Madrasah Aliyah adalah:<sup>33</sup>

- 1) Aspek akhlak terdiri atas: *taubat, wara', qona'ah, zuhud, amanah, hak asasi manusia, mujahadah an nafsi, musabaqah bil khairat*, etos kerja, dinamis, inovatif dan kreatif, syukur, dermawan, tawakal dan ikhlas, kewajiban manusia terhadap Allah swt. rasul-Nya,

---

<sup>32</sup> Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 2013, tentang *Kurikulum Madrasah 2013 Mata Pelajaran Agama Islam dan Bahasa Arab*, Bab III, 47.

<sup>33</sup> *Ibid.*, 51.



diri sendiri, kedua orang tua, keluarga, pemaaf, jujur, ukhuwwah, tasamuh, sabar, ridla, dan istiqomah.

- 2) Aspek Akhlak tercela meliputi: riya, aniaya dan diskriminasi, perbuatan dosa besar (seperti mabuk-mabukan, berjudi, zina, mencuri, mengkonsumsi narkoba), *ishraf*, *tabdzir*, fitnah, *takabbur*, *nifaq*, *fasiq*, dan *hasad*, serakah, tama', bakhil, dan ghadab, naminah, dan ghibah.
- 3) Aspek adab terdiri atas: adab membesuk orang sakit, takziah dan ziarah kubur, menuntut ilmu, mengundang dan memenuhi undangan, musyawarah dan adab salam, bergaul dengan orang yang lebih tua, teman sebaya, orang yang lebih muda dan lawan jenis, adab di masjid, membaca al-qur'an, berdoa, berpakaian, berhias, musafir, bertamu dan menerima tamu.
- 4) Aspek kisah teladan meliputi: kisah Abu Lahab dan istrinya, istri Nabi Luth, Luqman Hakim, Ashabul Kahfi dan Maryam, Abu Bakar as-sidiq, dll.
- 5) Aspek tasawuf meliputi: Pengertian, sumber tasawuf dari al-qur'an dan al-sunnah dan hubungan tasawuf dengan akhlak dan syariat, pengertian *maqamat*, dan *al-ahwal* dalam tasawuf serta

membandingkan tsawuf sunni dan tasawuf falsafi serta tokoh-tokohnya, pokok ajaran tasawuf dari Hasan Basri, Rabi'al al-Adawiyah, dan problematika masyarakat moderen, relevansi dan peranan tasawuf dalam kehidupan moderen.

Tujuan dari Mata Pelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Aliyah dapat dikemukakan sebagai berikut:<sup>34</sup>

- 1) Mata pelajaran Aqidah Akhlak dapat menumbuhkembangkan akidah melalui pemberian, pemupukan, dan pengembangan pengetahuan, penghayatan, pengamalan, pembiasaan, serta pengalaman peserta didik tentang akidah Islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang keimanan dan ketakwaannya kepada Allah.
- 2) Mata pelajaran Aqidah akhlak diharapkan dapat mewujudkan manusia Indonesia yang berakhlak mulia dan menghindari akhlak tercela dalam kehidupan sehari-hari baik dalam kehidupan individu maupun sosial, sebagai manifestasi dari ajaran dan nilai-nilai akidah Islam.

---

<sup>34</sup> *Ibid.*, 48.

Berdasarkan tujuan di atas, maka posisi bidang studi Aqidah Akhlak sangatlah penting dalam usaha untuk membimbing serta mengarahkan perilaku keagamaan siswa yang benar dan terarah dalam kehidupan sehari-hari menurut syariat Islam.

Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa prestasi belajar akidah akhlak adalah hasil yang dicapai oleh siswa dari kegiatan yang telah dilakukan dan diciptakan dalam bentuk angka, simbol, huruf, dan kalimat yang dapat mencerminkan hasil pencapaian dan perubahan dalam bidang akidah dan akhlak.

### **c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar**

Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar dapat dibedakan menjadi 2 macam, yaitu:<sup>35</sup>

- 1) Faktor internal yaitu kondisi jasmani yang terdiri dari kesehatan dan cacat tubuh sedangkan faktor rohani/psikologis siswa, meliputi: intelegensi, perhatian, bakat, minat, motivasi, kematangan, kesiapan.
- 2) Faktor eksternal yaitu kondisi lingkungan di sekitar siswa, meliputi:

---

<sup>35</sup> *Ibid.*, 148.

- a) Faktor keluarga berupa: cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga.
- b) Faktor sekolah mencakup: metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.
- c) Faktor masyarakat seperti: kegiatan siswa dalam masyarakat, media massa, teman bergaul dan bentuk kehidupan masyarakat, yang semuanya mempengaruhi belajar siswa.

### 3. Perilaku Keagamaan

#### a. Pengertian Perilaku Keagamaan

Menurut kamus besar bahasa Indonesia bahwa perilaku adalah tanggapan atau reaksi individu terhadap rangsangan atau lingkungan.<sup>36</sup> Sedangkan menurut Hasan Langgulung perilaku adalah gerak motorik yang termanifestasikan dalam bentuk

---

<sup>36</sup> Tim Penyusun Kamus Pusat dan Pengembangan Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 1994), 840.

aktivitas seseorang yang diamati.<sup>37</sup> Perilaku sebagai suatu gejala yang dapat ditangkap dengan panca indera mempunyai hubungan erat dengan sikap. Prof. Dr. Jalaudin membagi sikap kedalam tiga aspek: Kognitif berupa kepercayaan, afektif berupa perasaan emosional, dan psikomotorik berupa tindakan yang diambil.<sup>38</sup>

Selanjutnya Bimo Walgito mengatakan bahwa perilaku adalah aktivitas yang ada pada individu atau organisasi yang tidak timbul dengan sendirinya, melainkan akibat dari stimulus yang diterima oleh organisasi yang bersangkutan baik stimulus eksternal maupun internal. Namun demikian sebagian terbesar dari perilaku organisme itu sebagai respon terhadap stimulus eksternal.<sup>39</sup>

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa perilaku adalah suatu perbuatan atau tindakan seseorang yang nyata dan dapat dilihat atau bersifat konkrit.

Kata keagamaan berasal dari kata dasar agama yang berarti sistem, prinsip kepercayaan kepada Tuhan dengan ajaran

---

<sup>37</sup> Hasan Langgulung, *Beberapa Pemikiran Tentang Pendidikan Islam* ( Bandung: Al Ma'arif, 1980), 139.

<sup>38</sup> Jalaludin, *Psikologi Agama*, cet. Ke-16 (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012), 260.

<sup>39</sup> Bimo Walgito, *Psikologi Sosial* (Yogyakarta: Andi Offset, 1991), 15.

kebaktian dan kewajiban yang bertalian dengan kepercayaan itu. Kata keagamaan itu sudah mendapat awalan “ke” dan akhiran “an” yang mempunyai arti sesuatu (segala tindakan) yang berhubungan dengan agama. Jalaludin menyatakan bahwa:

Keagamaan adalah rasa ketergantungan yang mutlak. Dengan adanya rasa ketergantungan yang mutlak manusia merasa dirinya lemah, kelemahan ini menyebabkan manusia tergantung hidupnya dengan kekuasaan yang berada di luar dirinya berdasarkan ketergantungan itulah timbul konsep tentang Tuhan. Rasa keagamaan yang tertanam pada manusia akan menimbulkan rasa tunduk, patuh, hormat dan taat terhadap yang diyakininya sebagai Tuhan. Hal ini tercermin dalam sikap dan tingkah laku manusia dalam beragama dan mengamalkan ajaran-ajaran agama, proses ketaatan dan ketundukan itu disebut dengan pengalaman yang suci.<sup>40</sup>

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa keagamaan adalah sifat

---

<sup>40</sup> *Ibid.*, 52.

atau perasaan yang muncul secara terus menerus dan mutlak dimiliki oleh setiap manusia terhadap Tuhan, yang menimbulkan rasa tunduk dan patuh dengan perintah Tuhannya.

Adapun menurut Abdul Aziz Ahyadi yang dimaksud dengan perilaku keagamaan atau tingkah laku keagamaan adalah merupakan pernyataan atau ekspresi kehidupan kejiwaan manusia yang dapat diukur, dihitung dan dipelajari yang diwujudkan dalam bentuk kata-kata, perbuatan atau tindakan jasmaniah yang berkaitan dengan pengalaman ajaran agama Islam.<sup>41</sup>

Dalam pandangan psikologi agama, ajaran agama memuat norma-norma yang dijadikan pedoman oleh pemeluknya dalam bersikap dan bertingkah laku. Norma-norma tersebut mengacu kepada pencapaian nilai luhur yang mengacu kepada pembentukan kepribadian dan keserasian hubungan sosial dalam upaya memenuhi ketaatan kepada zat supernatural.<sup>42</sup> Manusia tanpa Agama akan merasa kehilangan tujuan dan pedoman hidup. Dengan demikian perilaku keagamaan

---

<sup>41</sup> Abdul Aziz Ahyadi, *Psikologi Agama Kepribadian Muslim Pancasila* (Jakarta: Sinar Baru, 1998), 28.

<sup>42</sup> *Ibid.*, 29.



merupakan kecenderungan manusia mengamalkan norma yang di dalamnya mengatur hubungan manusia dengan Tuhan, hubungan manusia dengan manusia, dan hubungan manusia dengan alam sekitar.

Pandangan secara psikoanalisis tentang perilaku keagamaan menurut Sigmund Freud bahwa orang yang melakukan perilaku beragama semata-mata didorong oleh keinginan untuk menghindari keadaan bahaya yang akan menimpa dirinya dan memberi rasa aman bagi dirinya sendiri. Untuk keperluan itu manusia menciptakan Tuhan dalam pikirannya. Tuhan yang diciptakannya sendiri itulah yang akan disembahnya. Sementara bagaimana ritual penyembahannya terhadap Tuhan sangat tergantung dari contoh-contoh yang diperlihatkan oleh orang-orang terdahulu telah melakukannya.<sup>43</sup>

Terbentuknya perilaku keagamaan anak/siswa ditentukan oleh keseluruhan pengalaman yang disadari oleh pribadi anak. Keasadaran merupakan sebab dari tingkah laku, artinya bahwa apa yang difikirkan dan dirasakan oleh individu itu menentukan apa

---

<sup>43</sup> Djamaludin Ancok dan Fuad Nashori Suroso, *Psikologi Islami* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2004), 71.

yang akan diajarkan, adanya nilai-nilai keagamaan yang dominan mewarnai seluruh kepribadian anak yang ikut serta menentukan pembentukan perilakunya.<sup>44</sup> Jadi perilaku keagamaan adalah segala tingkah laku manusia yang berhubungan dengan keyakinannya terhadap agama yang dianutnya khususnya pada Tuhan.

Perilaku keagamaan siswa yang dimaksud adalah tingkah laku dan aktivitas dalam melaksanakan ajaran agama yang sebagaimana telah dipelajari di sekolah dalam mata pelajaran Aqidah Akhlaq dalam kehidupan sehari-hari. Baik itu ibadah *mahdah* maupun Ibadah *Gairu mahdah*. Dalam hal ini perilaku keagamaan siswa sangat penting untuk dimiliki pada siswa, karena hal itu dapat berpengaruh sekali dalam kehidupan sehari-hari dan perilaku keagamaan ini tentunya akan memotivasi para siswa dalam beribadah kepada Allah.

#### **b. Macam-macam Perilaku Keagamaan**

Dalam kehidupan sehari-hari manusia senantiasa melakukan aktifitasaktifitas kehidupannya atau dalam arti melakukan tindakan baik itu erat hubungannya dengan dirinya sendiri ataupun berkaitan dengan

---

<sup>44</sup> *Ibid.*, 75.

orang lain yang biasa dikenal dengan proses komunikasi baik itu berupa komunikasi verbal atau perilaku nyata, akan tetapi di dalam melakukan perilakunya mereka senantiasa berbeda-beda antara satu dengan lainnya, hal ini disebabkan karena motivasi yang melatarbelakangi berbeda beda.

Abdul Rahman Shaleh dalam kutipan skripsi dari Rofi'ah Zaakiyyah mengemukakan, ada tiga pilar utama dalam kandungan kurikulum pendidikan agama yang bermuara pada pembentukan sikap, perilaku dan pribadi peserta didik, yaitu:<sup>45</sup>

- 1) Keimanan (aqidah) merupakan landasan bagi pembentukan keagamaan peserta didik yang fungsinya juga bermuara pada pembentukan pribadi yang akan menuntun lahirnya perilaku tanggung jawab sebagai makhluk Tuhan.
- 2) Ibadah merupakan aktualisasi dari keimanan yang berfungsi bagi penanaman nilai-nilai kedisiplinan, tanggung jawab, hidup bersih lahir batin, kebersamaan, persaudaraan dan lain-lain.

---

<sup>45</sup> Rofi'ah Zaakiyyah dalam Skripsi *Pengaruh Prestasi Belajar Bidang Studi Akidah Akhlak terhadap perilaku sosial Keagamaan Siswa Kelas X Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Buntet Pesantren Kecamatan Astanajapura Kabupaten Cirebon*, (Cirebon: IAIN Syekh Nur Jati, 2012), 20.

- 3) Akhlak mengandung prinsip moral dan kaidah perilaku dalam hubungan dengan sesama, yang akan terwujud dalam perilaku nyata sehari-hari.

Secara garis besar perilaku atau akhlak dibagi menjadi dua yaitu akhlak terhadap khalik (pencipta) dan akhlak terhadap makhluk sekitar (ciptaan Allah). Akhlak terhadap sesama makhluk dapat dibagi menjadi dua yaitu:

- a) Akhlak terhadap manusia (keluarga, diri sendiri, dan masyarakat)
- b) Akhlak terhadap lingkungan.

Berdasarkan keterangan menurut Hamzah Ya'kub macam-macam perilaku keagamaan adalah sebagai berikut:

- 1) Akhlak terhadap Allah swt.
- 2) Akhlak terhadap sesama manusia
- 3) Akhlak terhadap diri sendiri
- 4) Akhlak terhadap alam sekitar.<sup>46</sup>

### c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku Keagamaan

Menurut ahli psikologi perilaku keagamaan seseorang secara garis besarnya dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor dari dalam diri (*internal*) dan faktor dari luar

---

<sup>46</sup> Hamzah Ya'kub, *Etika Islam* (Bandung: CV. Diponegoro, 2002), 138.

(*eksternal*), kedua faktor inilah yang dapat menciptakan kepribadian dan perilaku keagamaan seseorang.

#### 1) Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor yang terdapat di dalam diri pribadi manusia. Faktor tersebut terbagi menjadi 2 yaitu:

##### a) Kapasitas Diri

Kapasitas diri ini berupa kemampuan ilmiah (rasio) dalam menerima ajaran-ajaran itu terlihat perbedaannya antara seorang yang berkemampuan dan kurang berkemampuan. Bagi mereka yang mampu menerima dengan rasionya, akan menghayati dan kemudian mengamalkan ajaran-ajaran agama tersebut dengan baik.

##### b) Faktor Pengalaman Pribadi

Semakin luas pengalaman seseorang dalam bidang keagamaan, maka akan semakin mantap dan stabil dalam melakukan aktivitas keagamaan. Namun, bagi mereka yang mempunyai pengalaman sedikit dan sempit, ia akan mengalami berbagai macam kesulitan dan akan selalu dihadapkan pada hambatan-

hambatan untuk dapat mengerjakan ajaran agama secara mantap.<sup>47</sup>

## 2) Faktor Eksternal

Yang dimaksud dengan faktor luar yaitu beberapa kondisi dan situasi lingkungan yang tidak banyak memberikan kesempatan untuk berkembang. Faktor-faktor tersebut antara lain tradisi agama atau pendidikan yang diterima.<sup>48</sup>

Aktivitasnya lembaga keagamaan mempunyai pengaruh besar terutama aktifitas-aktifitas sosialnya. Anak-anak yang pada waktu kecilnya, sering kali pergi ke masjid atau langgar, dimana banyak pula temanteman sebayanya yang sama-sama mendapatkan didikan dari lembaga-lembaga tersebut dan sama-sama mendapat pelajaran dari padanya maka akan mempengaruhi perilaku keagamaannya.<sup>49</sup>

---

<sup>47</sup> Raharjo, *Pengantar Ilmu Jiwa Agama* (Semarang: Pustaka Rizki Putra, 2012), 55-56.

<sup>48</sup> *Ibid.*, 56.

<sup>49</sup> Zakiah Darajat, *Ilmu Jiwa Agama* (Jakarta: PT Bulan Bintang, 2005), 186-187.

#### 4. Pengaruh Adiktif *Game Online* dan Prestasi Belajar Akidah Akhlak Terhadap Perilaku Keagamaan Siswa

*Game online* adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer (LAN atau internet) sebagai medianya. *Game online* adalah game yang bersifat dunia maya dan biasanya dimainkan didalam PC/laptop serta menggunakan media internet sehingga user dari tempat yang berbeda pun bisa bermain bersama dalam satu waktu dan permainan yang sama. *Game online* merupakan aplikasi permainan yang berupa petualangan, pengaturan strategi, simulasi dan bermain peran yang memiliki aturan bermain dan tingkatan-tingkatan tertentu.<sup>50</sup>

Setiap orang bisa memainkan *game online* dengan siapa saja, di mana saja dan kapan saja. Mereka dapat menyatu dalam satu permainan yakni sebagai pemain bukan sebagai penonton. Dengan demikian, ketika seseorang memainkan *game online* ia tidak hanya berkomunikasi dengan tokoh-tokoh imajiner dalam permainannya tetapi ia juga berkomunikasi dengan banyak orang sebagai pemerannya.

---

<sup>50</sup> Adeng Hudaya, *Pengaruh Adiktif Game Online terhadap Prestasi Belajar siswa Kelas X SMAN 1 Cileungsi* (Jurnal Of Education, Vol. 2, No. 1, 2015), 45.

Walaupun secara visual satu sama lain mungkin tidak pernah bertemu.<sup>51</sup>

Dengan kebebasan layanan yang diberikan internet sebagai media dari bermain *game online* membuat seseorang dengan mudah memainkannya tanpa batas waktu dan ruang. Sehingga seorang individu bermain *game online* dengan intensitas waktu yang sangat tinggi dan menimbulkan kebiasaan yang tidak bisa lepas bermain *game online*. Hal tersebut mengakibatkan adanya kecanduan dalam bermain *game online*.

Kecanduan merupakan perasaan yang sangat kuat terhadap sesuatu yang diinginkannya sehingga ia akan berusaha untuk mencari sesuatu yang sangat diinginkan itu. Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan *internet addictive disorder*. Internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *computer game addiction* (berlebihan bermain game).<sup>52</sup>

---

<sup>51</sup> Masruri, *Negative Learning* (Solo: Era Adicitra Intermedia, 2014), 110.

<sup>52</sup> Mimi Ulfa, *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja di Mabes Center Jalan Hr. Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru* (Jurnal JOM. FISIP, Vol. 4, No. 1 Februari 2017), 4.



Aspek seseorang akan kecanduan *game online* sebenarnya hampir sama dengan jenis kecanduan yang lain, akan tetapi kecanduan *game online* dimasukkan ke dalam golongan kecanduan psikologis dan bukan kecanduan secara fisik.<sup>53</sup> Kecanduan secara psikologis ini termasuk dipengaruhi oleh faktor pembawaan dan lingkungan individu.

Prestasi belajar adalah hasil yang telah dicapai dari suatu kegiatan yang berupa perubahan tingkah laku yang dialami oleh subjek belajar di dalam suatu interaksi dengan lingkungannya.<sup>54</sup> Prestasi belajar sebagai pengungkapan hasil belajar ideal meliputi segenap ranah psikologis (kognitif, afektif, psikomotor) yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa. Namun demikian, pengungkapan perubahan tingkah laku seluruh ranah itu, khususnya ranah rasa murid, sangat sulit. Hal ini disebabkan perubahan hasil belajar itu ada yang bersifat *intangibile* (tak dapat diraba). Oleh karena itu,

---

<sup>53</sup> Chen, C. Y. & Chang, S. L., *An Exploration Of Tendency To Online Game Addiction Due To User's Liking Of Design Feature*, Jurnal Asia of Health and Information Sciences, Vol. 3, No. 1-4 (Taiwan: 2008), 47-48.

<sup>54</sup> Muhammad Faturrohman & Sulistyorini, *Belajar dan Pembelajaran: Membantu Meningkatkan Mutu Pembelajaran Sesuai Standar Nasional* (Yogyakarta: Teras, 2012), 119.

pengungkapan perubahan tingkah laku hanya mengambil cuplikan yang dianggap penting.<sup>55</sup>

Dan perubahan perilaku seseorang sebagai hasil belajar diklarifikasikan menjadi tiga domain yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif meliputi kemampuan mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mensintesis, dan mengevaluasi. Domain afektif berkaitan dengan perilaku daya rasa emosional manusia, yaitu kemampuan menguasai nilai-nilai yang dapat membentuk sikap seseorang. Domain psikomotorik berkaitan dengan perilaku dalam ketrampilan-ketrampilan motorik. Hasil belajar ditunjukkan oleh aktivitas-aktivitas tingkah laku di atas secara keseluruhan, jadi jika hasil belajar siswa bagus maka siswa tersebut akan menunjukkan perilaku yang baik pula.<sup>56</sup> Jadi sebaliknya jika hasil belajar siswa tidak baik maka akan menunjukkan perilaku yang tidak baik pula. Hal tersebut dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu faktor internal yang meliputi kondisi jasmani/fisik dan rohani/psikologis serta faktor eksternal yang

---

<sup>55</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2003), 148.

<sup>56</sup> Tim MKDP, *Kurikulum & Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), 126-127.

meliputi faktor dari keluarga, sekolah dan lingkungan masyarakatnya.<sup>57</sup>

Maka dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa adiktif *game online* dan prestasi belajar sangat mempengaruhi perilaku keagamaan siswa melalui faktor internal (pembawaan) dan faktor eksternal (lingkungan sekitar).

### C. Kerangka Berpikir

Menurut Uma Sekaran dalam buku Sugiyono, kerangka berfikir adalah model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.<sup>58</sup> Berdasarkan landasan teori dan telaah pustaka di atas, maka kerangka berfikir dalam penelitian ini adalah:

Variabel Independen ( $X_1$ ) : adiktif *game online*  
 ( $X_2$ ) : prestasi belajar akidah  
 akhlak  
 Variabel Dependen ( $Y$ ) : perilaku keagamaan

1. Jika adiktif *game online* baik, maka perilaku keagamaan siswa baik.
2. Jika prestasi akidah akhlak baik, maka perilaku keagamaan siswa baik.

---

<sup>57</sup> *Ibid.*, 148.

<sup>58</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2016), 91.

3. Jika adiktif *game online* dan prestasi akidah akhlak baik, maka perilaku keagamaan siswa baik.

#### D. Pengajuan Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.<sup>59</sup> Hipotesis statistika dalam penelitian ini adalah:

1. **H<sub>0</sub>** : Tidak ada pengaruh adiktif *game online* terhadap perilaku keagamaan siswa di kelas XI MAN 2 Ponorogo.  
**H<sub>1</sub>** : Ada pengaruh adiktif *game online* terhadap perilaku keagamaan siswa di kelas XI MAN 2 Ponorogo.
2. **H<sub>0</sub>** : Tidak ada pengaruh prestasi belajar akidah akhlak terhadap perilaku keagamaan siswa di kelas XI MAN 2 Ponorogo.  
**H<sub>1</sub>** : Ada pengaruh prestasi belajar akidah akhlak terhadap perilaku keagamaan siswa di kelas XI MAN 2 Ponorogo.
3. **H<sub>0</sub>** : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan adiktif *game online* dan prestasi belajar akidah akhlak terhadap perilaku keagamaan siswa di kelas XI MAN 2 Ponorogo.

---

<sup>59</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2016), 96.

**H<sub>1</sub>** : Terdapat pengaruh yang signifikan adiktif *game online* dan prestasi belajar akidah akhlak terhadap perilaku keagamaan siswa di kelas XI MAN 2 Ponorogo.



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian adalah proses pemikiran dan penentuan matang tentang hal-hal yang akan dilakukan.<sup>60</sup> Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian kuantitatif, yaitu penelitian yang digunakan untuk meneliti pada populasi dan sampel tertentu.<sup>61</sup> Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *cluster random sampling*, yaitu merupakan metode pengambilan sampel bila obyek yang akan diteliti atau sumber data sangat luas, maka pengambilan sampelnya berdasarkan daerah populasi yang telah ditetapkan. Pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian angket dan dokumentasi, analisis dan bersifat kuantitatif statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.<sup>62</sup>

Dilihat dari jenis datanya, penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif yakni penyelidikan tentang masalah kemasyarakatan atau kemanusiaan yang didasarkan pada pengujian suatu teori yang tersusun atas variabel-variabel, diukur

---

<sup>60</sup> Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), 100.

<sup>61</sup> *Ibid.*, 115.

<sup>62</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2016), 121.

dengan bilangan-bilangan, dan dianalisis dengan prosedur statistika.<sup>63</sup> Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis data secara kuantitatif yang menggunakan analisis regresi linier *multiple* (dua variabel bebas), yaitu suatu teknik statistik parametrik yang digunakan untuk menguji pertemuan 2 buah prediktor (X1 dan X2) dengan variabel kriterium (Y).<sup>64</sup>

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya.<sup>65</sup> Variabel penelitian ini:

1. Variabel independen (variabel bebas) variabel yang memengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat).<sup>66</sup> Variabel independen adalah adiktif *game online* (X1) dan prestasi belajar pada mata pelajaran akidah akhlak (X2).
2. Variabel dependen (terikat) variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat karena adanya variabel bebas.<sup>67</sup> Variabel dependen adalah

---

<sup>63</sup> Rachmat Trijono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Jakarta: Papas Sinar Sinanti, 2015), 17.

<sup>64</sup> Tulus Winarsunu, *Statistik dalam Penelitian Psikologi dan Pendidikan* (Malang: UMM Press, 2002), 200.

<sup>65</sup> Rachmat Trijono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, 31.

<sup>66</sup> Andhita Dessy Wulansari, *Penelitian Pendidikan: Suatu Pendekatan Praktik dengan Menggunakan SPSS* (Ponorogo: STAIN Po PRESS, 2012), 59.

<sup>67</sup> *Ibid.*, 60.

perilaku keagamaan (Y) siswa di kelas XI MAN 2 Ponorogo.

## **B. Populasi dan Sampel**

### **1. Populasi Penelitian**

Menurut Sugiyono, populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari obyek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi bukan hanya merupakan jumlah orang tetapi juga karakter atau sifat yang dimiliki oleh obyek yang diteliti.<sup>68</sup> Dalam penelitian ini populasinya siswa kelas XI MAN 2 Ponorogo yang berjumlah 360 siswa. Peneliti mengambil populasi seluruh siswa kelas XI baik dari jurusan Agama, IPA, maupun IPS. Karena keterbatasan waktu, tenaga dan biaya, maka dalam penelitian ini peneliti hanya mengambil data dari sebagian populasi yang ada, di mana dalam hal ini dinamakan sampel untuk penelitian. Adapun populasi penelitian tiap kelasnya sebagai berikut:

---

<sup>68</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2016), 117.



**Tabel 3.1**  
**Populasi Penelitian**

<b>Kelas</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Kelas</b>	<b>Jumlah</b>
XI Keagamaan	35 Siswa	XI MIPA 6	39 Siswa
XI MIPA 1	25 Siswa	XI IPS 1	27 Siswa
XI MIPA 2	26 Siswa	XI IPS 2	36 Siswa
XI MIPA 3	26 Siswa	XI IPS 3	36 Siswa
XI MIPA 4	37 Siswa	XI IPS 4	35 Siswa
XI MIPA 5	38 Siswa		
<b>Jumlah Seluruh Populasi</b>			<b>360 Siswa</b>

## 2. Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajarinya semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu.<sup>69</sup>

Suharsimi Arikunto berpendapat untuk sekedar perkiraan, maka apabila subjeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semuanya. Selanjutnya jika subjeknya besar, maka dapat

---

<sup>69</sup> *Ibid.*, 118.

diambil 0-15 % atau 20-25% atau lebih. Untuk itu, ukuran sampel penelitian ini didasarkan dengan mengambil 20% dari 360 yaitu 72 sampel.<sup>70</sup>

Dalam pengambilan sampel ini, peneliti menggunakan teknik *cluster random sampling*, yaitu merupakan metode pengambilan sampel bila obyek yang akan diteliti atau sumber data sangat luas, maka pengambilan sampelnya berdasarkan daerah populasi yang telah ditetapkan. Cara yang digunakan untuk memilih sampel menggunakan undian disetiap kelas. Jadi, sampel yang diperoleh 20% dari 360, jumlah sampelnya adalah 72.

### C. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian merupakan alat bantu yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data dengan cara melakukan pengukuran. Cara ini dilakukan untuk memperoleh data yang objektif yang diperlukan untuk menghasilkan kesimpulan penelitian yang objektif pula.

Data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah:

1. Data tentang adiktif *game online* siswa di kelas XI.

---

<sup>70</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: Rineka Cipta, 1996), 120.

2. Data tentang prestasi belajar pada mata pelajaran akidah akhlak siswa di kelas XI.
3. Data tentang perilaku keagamaan siswa di kelas XI MAN 2 Ponorogo.

Untuk pengumpulan data tentang adiktif *game online* (X1) dan perilaku keagamaan siswa (Y) menggunakan angket, sedangkan prestasi belajar pada mata pelajaran akidah akhlak (X2) melalui dokumentasi nilai akhir pada raport yang diperoleh dari guru.

Adapun instrumen pengumpulan data dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 3.2**  
**Kisi-kisi Instrumen Pengumpulan Data**

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Teknik	Nomor Item	
				(+)	(-)
Adiktif <i>Game Online</i> (X <sub>1</sub> )	<i>Compulsion</i> (kompulsif)	a. Dorongan untuk melakukan secara terus menerus	Angket		2, 4
		b. Frekuensi bermain <i>game online</i>			3, 6, 9
		c. Adiktif <i>game online</i>			5, 11, 12, 13
		d. Dominasi bermain <i>game online</i>			1, 8, 10
	<i>Withdrawal</i> (penarikan)	a. Tidak bisa lepas dari			14, 17, 18, 23

	diri)	<p>bermain <i>game online</i></p> <p>b. Penarikan gelisah</p> <p>c. Penarikan sedih</p> <p>d. Melarikan diri dari berbagai masalah atau perasaan yang kurang menyenangkan</p>			<p>15</p> <p>16,19,</p> <p>20, 21, 22</p>
	<i>Tolerance</i>	<p>a. Toleransi terhadap bermain <i>game online</i></p> <p>b. Permainan yang sangat digemari</p> <p>c. Tidak akan berhenti bermain hingga merasa puas</p>			<p>24, 26</p> <p>25</p> <p>27</p>
	<i>Interpersonal health-related problems</i> (masalah hubungan	<p>a. Interaksi dengan orang lain</p> <p>b. Masalah yang berhubungan</p>		28	<p>29, 30, 31</p> <p>7, 32, 33, 34</p>

	interpersonal dan kesehatan)	n dengan kesehatan c. Acuh dan tidak peduli lingkungan d. Kurangnya <i>self control</i> dalam diri individu		39	35, 36, 37 38, 40
Prestasi Belajar Akidah Akhlak	Hasil Belajar UAS		Dokumentasi		
Perilaku Keagamaan (Y)	Akhlak terhadap Allah swt.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Meyakini bahwa Allah itu ada.</li> <li>2. Meyakini bahwa malaikat itu ada.</li> <li>3. Meyakini adanya Nabi dan Rasul dan kitab-kitab Allah.</li> <li>4. Meyakini adanya hari kiamat dan qada' qadar.</li> <li>5. Menjalankan ibadah salat lima waktu tepat pada</li> </ol>	Angket	1 2 3, 4 5, 6 7, 8	10

		waktunya 6. Membiasakan salat dengan berjamaah 7. Menjalankan ibadah puasa wajib di bulan Ramadhan 8. Memperbanyak amalan-amalan ibadah sunnah 9. Memperbanyak membaca al-Qur'an 10. Menjauhi perbuatan yang dilarang oleh Agama Islam		9  11  12, 13  14  15	
Akhlak terhadap sesama manusia		1. Menghormati kedua orang tua, guru dan orang yang lebih tua 2. Berperilaku baik dan sopan		16, 17  18, 20	19

	<p>terhadap orang tua, guru dan orang yang lebih tua</p> <p>3. Berbuat baik kepada orang tua, guru, dan sesama manusia.</p> <p>4. Menyayangi dan menghargai sesama teman</p>		<p>21, 22, 23</p> <p>24, 25</p>	<p>26</p>
Akhlak terhadap diri sendiri	<p>1. Memelihara kesucian diri</p> <p>2. Bersikap jujur dalam perkataan dan berbuat ikhlas serta rendah hati</p> <p>3. Malu ketika melakukan perbuatan tercela</p> <p>4. Menjauhi sifat dengki dan dendam</p> <p>5. Bersikap adil</p>		<p>27</p> <p>29, 30</p> <p>31</p>	<p>28</p> <p>32</p> <p>33</p>

	<p>terhadap diri sendiri dan orang lain</p> <p>6. Menanamkan kedisiplinan pada diri sendiri.</p> <p>7. Hidup sederhana dan mensyukuri atas nikmat Allah</p>		34	35, 36
			40	37, 38, 39, 41
Akhlak terhadap alam sekitar / masyarakat.	<p>1. Menjaga kebersihan dan kelestarian lingkungan</p> <p>2. Menghormati nilai dan norma yang berlaku dalam masyarakat</p> <p>3. Tolong menolong sesama teman atau masyarakat.</p> <p>4. Bergotong royong dan bermusyawarah dalam</p>		42, 43, 44	
			45	
			46	
			47, 48	



		segala urusan dengan masyarakat			
		5. Hidup rukun dan berdampingan dengan masyarakat.		49, 50	

#### D. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik untuk melakukan penelitian ini adalah:

##### 1. Kusioner (Angket)

Kusioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kusioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden.<sup>71</sup> Teknik pengumpulan data ini dipakai untuk mengetahui bagaimana adiktif *game online* dan perilaku keagamaan siswa kelas XI MAN 2 Ponorogo. Angket adiktif *game online* dapat dilihat pada

---

<sup>71</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2016), 199.

lampiran 1 dan angket perilaku keagamaan siswa dapat dilihat pada lampiran 2.

Skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala *likert*, yaitu skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dengan skala *likert*, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang didapat berupa pernyataan atau pertanyaan yaitu apakah narasi pertanyaan bersifat negatif (*Unfavorable*) atau narasi pertanyaannya bersifat positif (*Favorable*).<sup>72</sup>

Berikut ini pemberian skor untuk setiap jenjang skala likert baik itu pertanyaan yang positif ataupun yang negatif yang dapat dilihat pada tabel:

**Tabel 3.3**  
**Gradasi Skala Likert**

<b>Jawaban</b>	<b>Gradasi Positif</b>	<b>Gradasi Negatif</b>
Selalu	4	1
Sering	3	2
Kadang-kadang	2	3

---

<sup>72</sup> *Ibid.*, 134-135.

Tidak pernah	1	4
--------------	---	---

Pelaksanaan penyebaran angket diberikan secara langsung kepada responden yaitu siswa kelas XI MAN 2 Ponorogo agar responden mengisi angket sesuai kondisi sebenarnya. Angket disusun dari indikator-indikator pada tiap variabel yang didapatkan dari teori-teori terkait. Sebelum dilakukan penelitian, angket diuji coba terlebih dahulu pada 35 responden untuk mengetahui validitas dan reliabilitas butir soal angket. Setelah didapatkan hasil validitas dan reliabilitas, maka disusun kembali butir-butir soal yang valid dan reliabel untuk digunakan sebagai instrumen penelitian.

## 2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan metode dengan mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, legger, agenda, dan sebagainya.<sup>73</sup> Metode dokumentasi ini akan peneliti lakukan untuk mencari informasi tentang MAN 2 Ponorogo, struktur organisasi sekolah dan segala sesuatu yang berkaitan dengan sekolah yang sudah dalam bentuk dokumen, terutama untuk mencari informasi prestasi

---

<sup>73</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: Rineka Cipta, 1996), 234.

belajar berupa nilai rapor semester gasal tahun ajaran 2018/2019 mata pelajaran Akidah Akhlak siswa kelas XI di MAN 2 Ponorogo.

## **E. Teknik Analisis Data**

Dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah data diperoleh dari responden atau sumber data lain yang terkumpul yang digunakan untuk menjawab rumusan masalah dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang diajukan. Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan statistik.<sup>74</sup> Analisis data dalam penelitian ini, peneliti menggunakan bantuan program komputer yaitu program *Microsoft Exel 2007* dan *Statistical Product And Services Solution* (SPSS versi 25). Adapun analisis data dalam penelitian ini sebagai berikut:

### **1. Tahap Pra Penelitian**

#### **a. Uji Validitas Instrumen**

Validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada obyek penelitian dengan data yang dapat dilaporkan oleh peneliti. Dengan demikian data yang valid adalah data “yang tidak berbeda” antara data yang dilaporkan oleh peneliti dengan

---

<sup>74</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, 207.

data yang sesungguhnya terjadi pada obyek penelitian.<sup>75</sup>

Secara mendasar, validitas adalah keadaan yang menggambarkan tingkat instrumen yang bersangkutan mampu mengukur apa yang diukur. Suatu tes disebut valid apabila tes tersebut dapat mengukur apa yang hendak dan seterusnya diukur. Jadi validitas itu merupakan tingkat ketepatan tes tersebut dalam mengukur materi dan perilaku yang harus diukur.

Adapun rumus yang digunakan untuk mengukur instrumen tes dalam penelitian ini menggunakan rumus korelasi *product moment*. Adapun rumusnya adalah:<sup>76</sup>

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  : Koefisien korelasi antara variabel X dan Y

N : Jumlah responden

$\sum X$  : Jumlah seluruh nilai X

$\sum Y$  : Jumlah seluruh nilai Y

<sup>75</sup> *Ibid.*, 363.

<sup>76</sup> Retno Widyaningrum, *Statistika* (Yogyakarta: Pustaka Felicha, 2016), 107.

XY : Jumlah hasil perkalian antara X dan Y

Apabila  $R_{xy} \geq r_{tabel}$ , maka kesimpulannya item kuesioner tersebut valid. Apabila  $R_{xy} \leq r_{tabel}$ , maka kesimpulannya item kuesioner tersebut tidak valid.

Menurut Singarimbun dan Effendi yang mengatakan bahwa jumlah minimal uji coba kuisisioner adalah minimal 30 responden. Untuk keperluan uji validitas dan reliabilitas instrumen ini, peneliti mengambil sampel sebanyak 35 siswa di kelas XI Keagamaan. Dari hasil perhitungan validitas instrumen terhadap 40 item soal variabel adiktif *game online*, terdapat 34 item soal yang dinyatakan valid yaitu nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 29, 30, 31, 32, 34, 35, 36, 38, 40. Untuk mengetahui skor jawaban dan perhitungan angket uji validitas variabel adiktif *game online* dapat dilihat di lampiran 3.

Dari hasil perhitungan validitas instrumen di atas dapat disimpulkan dalam tabel rekapitulasi di bawah ini:

**Tabel 3.4**  
**Rekapitulasi Uji Validitas Item Adiktif**  
*Game Online*

<b>No Item</b>	<b><math>r_{xy}</math></b>	<b><math>r_{tabel}</math></b>	<b>Keterangan</b>
1	0,703	0,344	Valid
2	0,874	0,344	Valid
3	0,586	0,344	Valid
4	0,842	0,344	Valid
5	0,663	0,344	Valid
6	0,705	0,344	Valid
7	0,728	0,344	Valid
8	0,743	0,344	Valid
9	0,707	0,344	Valid
10	0,816	0,344	Valid
11	0,696	0,344	Valid
12	0,302	0,344	Invalid
13	0,163	0,344	Invalid
14	0,616	0,344	Valid
15	0,854	0,344	Valid
16	0,711	0,344	Valid
17	0,398	0,344	Valid
18	0,507	0,344	Valid
19	0,858	0,344	Valid
20	0,844	0,344	Valid

21	0,673	0,344	Valid
22	0,817	0,344	Valid
23	0,755	0,344	Valid
24	0,918	0,344	Valid
25	0,824	0,344	Valid
26	0,701	0,344	Valid
27	0,616	0,344	Valid
28	- 0,469	0,344	Invalid
29	0,647	0,344	Valid
30	0,55	0,344	Valid
31	0,777	0,344	Valid
32	0,477	0,344	Valid
33	0,226	0,344	Invalid
34	0,477	0,344	Valid
35	0,477	0,344	Valid
36	0,782	0,344	Valid
37	0,336	0,344	Invalid
38	0,745	0,344	Valid
39	0,047	0,344	Invalid
40	0,845	0,344	Valid

Dari hasil perhitungan validitas instrumen terhadap 50 item soal variabel perilaku keagamaan siswa, terdapat 32 item soal yang dinyatakan valid yaitu nomor 1, 2,



3, 4, 8, 12, 13, 15, 16, 17, 18, 20, 21, 22, 23, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 36, 38, 40, 41, 43, 45, 46, 48, 49. Untuk mengetahui skor jawaban dan perhitungan angket uji validitas variabel perilaku keagamaan siswa dapat dilihat di lampiran 4.

Dari hasil perhitungan validitas instrumen di atas dapat disimpulkan dalam tabel rekapitulasi di bawah ini:

**Tabel 3.5**  
**Rekapitulasi Uji Validitas Item Perilaku**  
**Keagamaan Siswa**

No Item	$r_{xy}$	$r_{tabel}$	Keterangan
1	0,346	0,344	Valid
2	0,346	0,344	Valid
3	0,375	0,344	Valid
4	0,392	0,344	Valid
5	0,16	0,344	Invalid
6	0,32	0,344	Invalid
7	0,249	0,344	Invalid
8	0,381	0,344	Valid
9	0,085	0,344	Invalid
10	-0,001	0,344	Invalid
11	0,019	0,344	Invalid
12	0,414	0,344	Valid

13	0,54	0,344	Valid
14	0,234	0,344	Invalid
15	0,394	0,344	Valid
16	0,403	0,344	Valid
17	0,63	0,344	Valid
18	0,513	0,344	Valid
19	-0,107	0,344	Invalid
20	0,357	0,344	Valid
21	0,487	0,344	Valid
22	0,491	0,344	Valid
23	0,509	0,344	Valid
24	-0,159	0,344	Invalid
25	0,267	0,344	Invalid
26	0,458	0,344	Valid
27	0,371	0,344	Valid
28	0,375	0,344	Valid
29	0,549	0,344	Valid
30	0,603	0,344	Valid
31	0,57	0,344	Valid
32	0,433	0,344	Valid
33	0,547	0,344	Valid
34	0,291	0,344	Invalid
35	0,117	0,344	Invalid
36	0,365	0,344	Valid

37	0,313	0,344	Invalid
38	0,496	0,344	Valid
39	0,303	0,344	Invalid
40	0,631	0,344	Valid
41	0,433	0,344	Valid
42	0,328	0,344	Invalid
43	0,363	0,344	Valid
44	0,133	0,344	Invalid
45	0,385	0,344	Valid
46	0,526	0,344	Valid
47	0,29	0,344	Invalid
48	0,395	0,344	Valid
49	0,468	0,344	Valid
50	0,31	0,344	Invalid

#### b. Uji Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas berhubungan dengan masalah kepercayaan. Suatu tes dapat mempunyai taraf kepercayaan yang tinggi jika tes tersebut dapat memberikan hasil yang tetap. Maka pengertian reabilitas tes, berhubungan dengan masalah ketetapan hasil tes.<sup>77</sup> Adapun teknik yang digunakan untuk menganalisis reliabilitas instrumen ini adalah

---

<sup>77</sup> Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2002), 86.

koefisien *alpha cronbach*. Berikut rumusnya:<sup>78</sup>

$$r_{11} = \left[ \frac{k}{k-1} \right] \left[ 1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan:

$r_{11}$  = koefisien realibilitas instrumen

$k$  = banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

$\sum \sigma_i^2$  = total varians butir pertanyaan

$\sigma_t^2$  = total varians

Jika nilai  $r_{11} > r_{tabel}$ , maka instrumen penelitian dinyatakan reliabel. Peneliti menggunakan bantuan SPSS versi 25.

Hasil perhitungan uji reliabilitas sebagai berikut:

**Tabel 3.6**

**Rekapitulasi Uji Reliabilitas Item Instrumen**

Variabel	$r_{total-tes}$	$r_{tabel}$	Keterangan
Adiktif <i>Game Online</i>	0,966	0,344	Reliabel
Perilaku Keagamaan	0,883	0,344	Reliabel

---

<sup>78</sup> Andhita Dessy Wulansari, *Penelitian Pendidikan: Suatu Pendekatan Praktik dengan Menggunakan SPSS* (Ponorogo: STAIN Po PRESS, 2012), 90.

Dari keterangan tabel di atas, diketahui bahwa masing-masing variabel memiliki  $r_{11} > r_{tabel}$ . Dengan demikian variabel adiktif *game online* dan perilaku keagamaan siswa dapat dikatakan reliabel. Untuk mengetahui perhitungan uji reliabilitas variabel adiktif *game online* dapat dilihat pada lampiran 5 dan variabel perilaku keagamaan siswa pada lampiran 6.

## 2. Tahap Analisis Hasil Penelitian

### a. Uji Asumsi Klasik

Analisis regresi pada dasarnya memiliki syarat atau asumsi dasar yang digunakan dalam analisis regresi yang disebut dengan asumsi klasik.<sup>79</sup> Dalam penelitian ini dilakukan uji pemenuhan asumsi klasik yaitu uji moralitas residual, uji linieritas, uji multikolinearitas, dan uji heteroskedastisitas. Hasil uji asumsi klasik menggunakan program SPSS versi 25 dapat dilihat pada lampiran 7. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

#### 1) Uji Normalitas

Untuk menghindari kesalahan dalam penyebaran data yang tidak 100% normal (tidak normal sempurna) maka

---

<sup>79</sup> Edi Irawan, *Pengantar Statistika Penelitian Pendidikan* (Yogyakarta: Aura Pustaka, 2014), 287.

diperlukan uji normalitas residual. Uji normalitas residual digunakan untuk menguji apakah nilai residual yang dihasilkan dari model regresi terdistribusi secara normal atau tidak. Jadi, dalam hal ini yang diuji normalitas bukan masing-masing variabel independen dan dependen tetapi nilai residual yang dihasilkan dari model regresi. Model regresi yang baik adalah yang memiliki nilai residual yang terdistribusi normal. Kriteria dari uji normalitas residual adalah apabila signifikansi residual lebih dari 0,05 maka residual berdistribusi secara normal.<sup>80</sup>

Uji normalitas ini menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* dan pengujiannya menggunakan SPSS versi 25. Pada perhitungan menggunakan SPSS versi 25 didapatkan hasil 0,200 pada tabel *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test* yang dapat dilihat pada lampiran 7. Hasil normalitas  $0,200 > 0,05$  sehingga data dinyatakan berdistribusi normal.

---

<sup>80</sup> Duwi Prayitno, *SPSS Handbook Analisis Data & Penyelesaian Kasus-Kasus Statistik* (Yogyakarta: MediaKom, 2016), 109.

## 2) Uji Linieritas

Uji linieritas merupakan uji prasyarat yang biasanya dilakukan jika akan melakukan analisis korelasi *Pearson* atau regresi linier. Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada dua variabel secara signifikan mempunyai hubungan linier atau tidak. Uji linieritas pada SPSS digunakan *Test for Linearity* dengan taraf signifikansi 0,05. Dua variabel dikatakan mempunyai hubungan yang linier bila nilai signifikansi pada *Deviation From Linearity* lebih dari 0,05.<sup>81</sup>

Untuk pengujian uji linieritas menggunakan SPSS versi 25. Pada perhitungannya didapatkan variabel adiktif *game online* (X1) mempunyai hubungan yang linier dengan perilaku keagamaan siswa (Y) dengan hasil 0,140 > 0,05. Untuk variabel prestasi belajar akidah akhlak (X2) didapatkan hasil 0,114 > 0,05 sehingga disimpulkan mempunyai hubungan yang linier dengan perilaku keagamaan siswa (Y). Ditunjukkan pada tabel ANOVA kolom *Deviation from Linearity*.

---

<sup>81</sup> *Ibid.*, 44.

### 3) Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas digunakan untuk menguji apakah model regresi ditemukan adanya korelasi yang tinggi antar variabel independen. Model regresi yang baik seharusnya tidak terjadi korelasi yang tinggi di antara variabel bebas. Metode pengujian yang digunakan yaitu dengan melihat nilai *Inflation Factor* (VIF) dan *Tolerance* pada model regresi. Jika nilai VIF kurang dari 10 dan *Tolerance* lebih dari 0,1 maka model regresi bebas dari multikolinearitas.<sup>82</sup>

Uji multikolinearitas pengujiannya menggunakan SPSS versi 25. Pada perhitungan menggunakan SPSS versi 25 didapatkan hasil VIF 1,000 dan *Tolerance* sebesar 1,000.  $VIF 1,000 < 10$  dan  $Tolerance 1,000 > 0,1$  sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi korelasi yang tinggi di antara variabel bebas (tidak terjadi multikolinearitas). Hasil ditunjukkan pada tabel *Coefficients* pada lampiran 7.

### 4) Uji Heteroskedastisitas

Uji Heteroskedastisitas digunakan untuk menguji apakah dalam model

---

<sup>82</sup> *Ibid.*, 116.



regresi terjadi ketidaksamaan varian dan residual pada suatu pengamatan yang lain. Model regresi yang baik adalah tidak terjadi heteroskedastisitas.<sup>83</sup> Metode pengujian yang digunakan adalah uji korelasi *Spearman* yaitu melakukan korelasi *absolut* residual dengan masing-masing variabel independen dengan *absolut* residual lebih dari 0,05 maka tidak terjadi heteroskedastisitas.<sup>84</sup>

Uji heteroskedastisitas pengujiannya menggunakan SPSS versi 25. Pada perhitungannya didapatkan hasil pada variabel adiktif *game online* (X1) sebesar 0,504 > 0,05 dan pada variabel prestasi belajar akidah akhlak (X2) sebesar 0,397 > 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua variabel independen tersebut tidak terjadi heteroskedastisitas. Hasil ditunjukkan pada tabel *Correlations* pada lampiran 7.

## **b. Uji Hipotesis**

### **1) Analisis Regresi Linear Sederhana**

Teknik analisis ini untuk menguji apakah variabel bebas berpengaruh terhadap variabel terikat. Adapun teknik analisis data yang digunakan untuk

---

<sup>83</sup> *Ibid.*, 117.

<sup>84</sup> *Ibid.*, 122.

menjawab rumusan nomor 1 dan 2 adalah menggunakan regresi linier sederhana. Langkah-langkah dalam melakukan analisis regresi linear sederhana, sebagai berikut:<sup>85</sup>

Langkah pertama : merumuskan atau mengidentifikasi variabel

Variabel independen (X)

Variabel dependen (Y)

Langkah kedua : mengestimasi atau menaksir model

- a) Membuat tabel perhitungan
- b) Membuat nilai  $\bar{x}$  dan  $\bar{y}$
- c) Menghitung nilai  $b_1$  dan  $b_0$

$$b_1 = \frac{\sum xy - n \cdot \bar{x} \cdot \bar{y}}{\sum x^2 - n\bar{x}^2}$$

$$b_0 = \bar{y} - b_1\bar{x}$$

- d) Mendapatkan model atau persamaan regresi linier sederhana

$$\hat{y} = b_0 + b_1x$$

Langkah ketiga : uji signifikansi model

- a) Hipotesis
 
$$H_0 : \beta_1 = 0$$

$$H_1 : \beta_1 \neq 0$$

---

<sup>85</sup> Andhita Dessy Wulansari, *Penelitian Pendidikan: Suatu Pendekatan Praktik dengan Menggunakan SPSS* (Ponorogo: STAIN Po Press, 2012), 132.

- b) Menghitung nilai-nilai yang ada dalam tabel anova (*analysis of variance*)

**Tabel 3.7**

**Statistik Uji Regresi Linier Sederhana**

Variation Source	(df)	Sum of Square (SS)	Mean Square (MS)
Regression	1	SS Regression (SSR) $SSR = (b_0 \sum y + b_1 \sum xy) - \frac{(\sum y)^2}{n}$	MS Regresi $MSR = \frac{SSR}{df}$
Error	n - 2	SS Error (SSE) $SSE = \sum y^2 - (b_0 \sum y + b_1 \sum xy)$	MS Error $MSE = \frac{SSE}{df}$
Total	n - 1	SS Total (SST) $SST = \sum y^2 - \frac{(\sum y)^2}{n}$	

- c) Mencari  $F_{hitung}$  dan  $F_{tabel}$

$$F_{hitung} = \frac{MSR}{MSE}$$

$$F_{tabel} = F_{\alpha(1;n-2)}$$

Tolak  $H_0$  apabila  $F_{hitung} > F_{\alpha(1;n-2)}$

Langkah keempat : Menghitung koefisien determinasi ( $R^2$ )

$$R^2 = \frac{SSR}{SST}$$

## 2) Analisis Regresi Linier Berganda dengan 2 Variabel Bebas

Teknik analisis data ini digunakan untuk menjawab rumusan masalah nomor 3, yaitu menganalisis pengaruh adiktif *game online* dan prestasi belajar akidah akhlak terhadap perilaku keagamaan siswa. Sedangkan langkah-langkah analisis regresi linier berganda 2 variabel bebas sebagai berikut:<sup>86</sup>

Langkah pertama : merumuskan atau mengidentifikasi variabel

Variabel independen ( $X_1$ ) dan ( $X_2$ )

Variabel dependen ( $Y$ )

Langkah kedua : mengestimasi atau menaksir model

- a) Membuat tabel perhitungan
- b) Menghitung nilai  $\sum X_1^2$  dan  $\sum X_2^2$
- c) Menghitung nilai  $\sum X_1X_2$
- d) Menghitung nilai  $\sum X_1Y$  dan  $\sum X_2Y$
- e) Menghitung nilai  $b_1$ ,  $b_2$  dan  $b_0$
- f) Mendapatkan model atau persamaan regresi linier berganda

$$\hat{y} = b_0 + b_1 x_1 + b_2 x_2$$

Langkah ketiga : uji signifikansi model

- a) Hipotesis

---

<sup>86</sup> *Ibid.*, 152-161.

- b) Menghitung nilai-nilai yang ada dalam tabel anova (*analysis of variance*)

**Tabel 3.8**  
**Statistik Uji Regresi Linier Berganda**

Variation Source	(df)	Sum of Square (SS)	Mean Square (MS)
Regression	2	SS Regression (SSR) $(b_0 \sum y + b_1 \sum x_1 y + b_2 \sum x_2 y) - \frac{(\sum y)^2}{n}$	MS Regresi $MSR = \frac{SSR}{df}$
Error	n - 3	SS Error (SSE) $SSE = \sum y^2 - (b_0 \sum y + b_1 \sum x_1 y + b_2 \sum x_2 y)$	MS Error $MSR = \frac{SSE}{df}$
Total	n - 1	SS Total (SST) $SST = \sum y_1^2 - \frac{(\sum y)^2}{n}$	

- c) Mencari  $F_{hitung}$  dan  $F_{tabel}$

$$F_{hitung} = \frac{MSR}{MSE}$$

$$F_{tabel} = F_{\alpha(2;n-3)}$$

Tolak  $H_0$  apabila  $F_{hitung} > F_{\alpha(2;n-3)}$

Langkah keempat : Menghitung koefisien determinasi ( $R^2$ )

$$R^2 = \frac{SSR}{SST}$$





## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN**

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

##### **1. Sejarah Berdirinya MAN 2 Ponorogo**

Berbicara sejarah berdirinya MAN 2 Ponorogo tidak dapat terlepas dari sejarah panjang perjalanan PGAN Ponorogo. Madrasah Aliyah Negeri 2 Ponorogo dengan Nomor Statistik Madrasah 131135020002 berstatus Madrasah Negeri mempunyai alih fungsi dari PGAN Ponorogo seperti tertuang dalam Surat Keputusan Menteri Agama RI Nomor 1990 dan Nomor 42 tahun 1992.

Berdirinya PGAN berawal dari PGA swasta Ronggowarsito Tegalsari Kecamatan Jetis Kabupaten Ponorogo berdiri pada tahun 1966 atas inisiatif para tokoh ulama Tegalsari yaitu Kyai Muchsin Qomar, Kyai Sarjuni, Kyai Yasin dan Kyai Iskandar, yang kemudian pindah ke Karang Gebang Jetis. Pada tahun 1968 PGA 4 tahun dinegerikan menjadi PGAN 4 tahun dengan kepala sekolahnya Bapak Zubairi Maskur (Alm). Pada tahun 1970 berdasarkan Keputusan Menteri Agama RI Nomor 240 tahun 1970, PGAN 4 tahun Jetis ditingkatkan statusnya menjadi PGAN 6 tahun Jetis Ponorogo dengan pembagian kelas 1 sampai kelas 4 lama belajar 4



tahun yang dikenal dengan PGAP (Pendidikan Guru Agama Pertama) dan Kelas 5 sampai kelas 6 lama belajar 2 tahun yang dikenal dengan PGAA (Pendidikan Guru Agama Atas).

Pada tahun 1978 berdasarkan Surat Keputusan Menteri Agama Nomor 19 tahun 1978 PGAN 6 tahun dirubah kembali menjadi PGAN 3 tahun, dengan adanya Surat Keputusan dari Menteri Agama yang mengubah PGAN 6 tahun menjadi 3 tahun, maka PGAN 6 tahun dibagi menjadi 2 yaitu: Kelas 1, 2 dan 3 menjadi MTsN Jetis dan 4,5 dan 6 menjadi PGAN Ponorogo.

Seiring dengan perkembangan proses pembelajaran, PGAN dipindah atas dasar perintah dari pusat supaya PGAN pindah ke kota, Dikarenakan belum memiliki gedung sendiri, maka menyewa gedung utara Masjid Agung Ponorogo dan menyewa rumah-rumah penduduk disekitarnya. Tahun 1980 PGAN baru bisa menempati gedung milik sendiri di Kelurahan Keniten Kecamatan Ponorogo tepatnya di Jl. Soekarno Hatta no. 381 Ponorogo.

Dalam rangka untuk meningkatkan mutu Pendidikan Guru Agama di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI) adalah dengan meningkatkan kualifikasi Pendidikan Guru Agama di SD/MI dari jenjang pendidikan menengah (PGA) menjadi jenjang pendidikan

tinggi. Melalui Surat Keputusan Menteri Agama RI Nomor 1990 PGAN Ponorogo di alih fungsikan menjadi Madrasah Aliyah Negeri Ponorogo II dan melalui Surat Keputusan Penyempurnaan tanggal 27 Januari 1992 Nomor 42 tahun 1992 menjadi Madrasah Aliyah Negeri 2 (MAN 2 ) Ponorogo.

## 2. Visi dan Misi MAN 2 Ponorogo

### a. Visi

Visi Madrasah Aliyah Negeri 2 Ponorogo adalah : *Religius, Unggul, Berbudaya dan Integritas*

### b. Misi

#### 1) Religius

a) Mewujudkan perilaku yang berakhlakul karimah bagi warga madrasah.

b) Meningkatkan kualitas ibadah.

c) Menjaga keistiqomahan pelaksanaan Sholat Jama'ah Duhur dan Sholat Dhuha

d) Mewujudkan tertib Do'a, membaca Al-Qur'an

#### 2) Unggul

a) Meningkatkan karakter unggul dalam kedisiplinan

b) Memperkokoh kedisiplinan

c) Meningkatkan kualitas pengembangan kurikulum

- d) Meningkatkan kualitas proses pembelajaran
- e) Mewujudkan perolehan NUN yang tertinggi
- f) Meningkatkan daya saing peserta didik dalam melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi
- g) Memperoleh juara KSM dan OSN tingkat Regional dan Nasional
- h) Menjuarai Olimpiade Tingkat Nasional
- i) Meningkatkan kejuaraan Karya Ilmiah Remaja
- j) Meningkatkan kreativitas peserta didik
- k) Meningkatkan kejuaraan kreativitas peserta didik
- l) Meningkatkan kegiatan bidang kesenian
- m) Meningkatkan perolehan juara PO lomba bidang kesenian
- n) Meningkatkan kegiatan bidang olah raga
- o) Meningkatkan perolehan juara lomba bidang olah raga
- p) Meningkatkan kualitas manajemen madrasah
- q) Meningkatkan sarana dan prasarana yang memadai

3) Berbudaya

- a) Meningkatkan rasa suka pada kearifan budaya lokal
- b) Meningkatkan peran serta warga madrasah dalam budaya pelestarian lingkungan
- c) Meningkatkan kesadaran warga madrasah dalam budaya pencegahan kerusakan lingkungan
- d) Meningkatkan peran warga madrasah dalam budaya pencegahan pencemaran lingkungan.

4) Integritas

- a) Meningkatkan integritas antara ilmu agama dan ilmu umum
- b) Meningkatkan integritas antara akademik dan non akademik

**3. Letak Geografis MAN 2 Ponorogo**

MAN 2 Ponorogo terletak di Jl. Soekarno-Hatta No. 381 Ponorogo dengan luas tanah Madrasah sebesar 9.788 m<sup>2</sup> dan luas bangunan Madrasah sebesar 2.444 m<sup>2</sup>. MAN 2 Ponorogo memiliki lokasi yang strategis yakni berada di wilayah perkotaan dan dekat dengan beberapa Pondok Pesantren.

**4. Struktur Organisasi MAN 2 Ponorogo**

Kepala Madrasah : Nasta`in, S. Pd., M. Pd. I.

Kepala Tata Usaha: Agus Eko Handoyo

Waka Kurikulum : Taufik Effendi, S. Ag., M.  
Pd. I.

Waka Kesiswaan : Nyamiran, S. Pd., M. Pd. I.

Waka Sarpras : Asfihani, S.Sos.

Waka Humas : Hastutik Bayyinatur R, S.Ag.

## **5. Tenaga Pendidik dan Kependidikan MAN 2 Ponorogo**

Terdapat 107 tenaga pendidikan dan kependidikan di MAN 2 Ponorogo. Dalam bidang pengajaran memiliki 69 orang guru tetap dan 22 orang guru tidak tetap. Pengajar di MAN 2 Ponorogo memiliki jenjang S1 sebanyak 65 orang, jenjang S2 sebanyak 24 orang, dan jenjang D3 sebanyak 2 orang. Untuk tenaga kependidikan, MAN 2 Ponorogo memiliki 16 orang tenaga administrasi tidak tetap.

## **6. Keadaan Siswa MAN 2 Ponorogo**

MAN 2 Ponorogo memiliki 1159 siswa yang terdiri dari 320 siswa laki-laki dan 839 siswa perempuan dengan rincian 390 siswa kelas X yang dibagi menjadi 12 kelas, 360 siswa kelas XI yang dibagi menjadi 11 kelas, dan 409 siswa kelas XII yang dibagi menjadi 13 kelas. Setiap tingkatan kelas dibagi menjadi 3 jurusan, yaitu jurusan keagamaan, IPA, dan IPS.

## **7. Sarana dan Prasarana MAN 2 Ponorogo**

Sarana dan prasarana sangat berpengaruh guna terlaksananya belajar yang representatif,

yang pada akhirnya dapat mendukung output yang lebih baik. Adapun sarana dan prasarana yang tersedia di MAN 2 Ponorogo yaitu 36 ruang kelas, masing-masing 1 ruang kepala sekolah, ruang guru, ruang TU, lab kimia, lab fisika, lab. biologi, lab. bahasa, lab. komputer, lab. elektro, perpustakaan, ruang seni/ketrampilan, ruang OSIS/Pramuka, ruang UKS, koperasi siswa, ruang BK, mushola, WC guru laki-laki, WC guru perempuan, aula. Ada 3 tempat parkir, 1 GOR, 3 gazebo dan 10 WC.

## **B. Deskripsi Data**

### **1. Deskripsi Data Adiktif *Game Online* Siswa Kelas XI MAN 2 Ponorogo**

Pemaparan deskripsi data dimaksudkan untuk memberi penjelasan atau gambaran data yang digunakan dalam penelitian agar para pembaca bisa mengetahui secara jelas data yang diteliti. Deskripsi data tentang skor adiktif *game online* kelas XI MAN 2 Ponorogo diperoleh dari skor angket yang didistribusikan kepada responden. Skor jawaban angket berupa angka-angka yang diinterpretasikan sehingga mudah dipahami. Sistem penskoran dalam pengambilan data angket yaitu dengan menggunakan *skala likert* dengan menggunakan ketentuan pernyataan positif dan negatif. Selanjutnya hasil

skor adiktif *game online* kelas XI MAN 2 Ponorogo dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.1**

**Distribusi Frekuensi Variabel Adiktif *Game Online***

No.	Skor Angket	Frekuensi
1	86	1
2	97	1
3	100	1
4	101	1
5	105	2
6	108	1
7	109	1
8	111	1
9	112	1
10	113	1
11	118	1
12	119	2
13	120	1
14	122	1
15	123	1
16	125	1
17	126	4
18	127	3
19	128	3

20	129	2
21	130	3
22	131	4
23	132	4
24	133	2
25	134	6
26	135	4
27	136	19
Total		72

Dari tabel di atas dapat diambil kesimpulan perolehan skor variabel adiktif *game online* tertinggi bernilai 136 dengan frekuensi 19 orang dan terendah bernilai 86 dengan frekuensi 1 orang. Skor hasil angket adiktif *game online* dapat dilihat pada lampiran 8.

## 2. Deskripsi Data Prestasi Belajar Akidah Akhlak Siswa Kelas XI MAN 2 Ponorogo

Untuk deskripsi data tentang skor prestasi belajar akidah akhlak kelas XI MAN 2 Ponorogo diperoleh dari skor angket yang didistribusikan kepada responden. Skor jawaban angket berupa angka-angka yang diinterpretasikan sehingga mudah dipahami. Sistem penskoran dalam pengambilan data angket yaitu dengan menggunakan *skala likert* dengan menggunakan



ketentuan pernyataan positif dan negatif. Selanjutnya hasil skor prestasi belajar akidah akhlak kelas XI MAN 2 Ponorogo dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.2**  
**Distribusi Frekuensi Variabel Prestasi Belajar**  
**Akidah Akhlak**

No.	Skor Angket	Frekuensi
1	0	1
2	78	2
3	79	8
4	80	6
5	81	4
6	82	7
7	83	9
8	84	12
9	85	10
10	86	2
11	87	4
12	88	5
13	89	1
14	90	1
Total		72

Dari tabel di atas dapat diambil kesimpulan perolehan skor variabel prestasi belajar akidah akhlak tertinggi bernilai 90 dengan frekuensi 1 orang dan terendah bernilai 0 dengan frekuensi 1 orang. Skor hasil angket prestasi belajar akidah akhlak dapat dilihat pada lampiran 9.

### 3. Deskripsi Data Perilaku Keagamaan Siswa Kelas XI MAN 2 Ponorogo

Untuk deskripsi data tentang skor perilaku keagamaan siswa kelas XI MAN 2 Ponorogo diperoleh dari skor angket yang didistribusikan kepada responden. Skor jawaban angket berupa angka-angka yang diinterpretasikan sehingga mudah dipahami. Sistem penskoran dalam pengambilan data angket yaitu dengan menggunakan *skala likert* dengan menggunakan ketentuan pernyataan positif dan negatif. Selanjutnya hasil skor perilaku keagamaan siswa kelas XI MAN 2 Ponorogo dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.3**

#### **Distribusi Frekuensi Variabel Perilaku Keagamaan**

No.	Skor Angket	Frekuensi
1	83	1
2	84	1

3	87	1
4	90	2
5	91	1
6	92	1
7	93	1
8	94	3
9	95	2
10	96	5
11	97	3
12	98	3
13	99	4
14	100	4
15	101	3
16	102	2
17	103	5
18	104	3
19	105	2
20	106	4
21	107	4
22	108	2
23	109	1
24	110	4
25	111	1
26	112	1

27	113	1
28	114	1
29	115	1
30	117	3
31	119	1
32	123	1
Total		72

Dari tabel di atas dapat diambil kesimpulan perolehan skor variabel perilaku keagamaan siswa tertinggi bernilai 123 dengan frekuensi 1 orang dan terendah bernilai 83 dengan frekuensi 1 orang. Skor hasil angket perilaku keagamaan siswa dapat dilihat pada lampiran 10.

### C. Analisis Data (Pengujian Hipotesis)

#### 1. Analisis Data Pengaruh Adiktif *Game Online* Terhadap Perilaku Keagamaan Siswa Kelas XI MAN 2 Ponorogo

Untuk mendapatkan jawaban mengenai ada tidaknya pengaruh adiktif *game online* terhadap perilaku keagamaan siswa kelas XI MAN 2 Ponorogo, digunakan teknik perhitungan uji regresi linier sederhana. Sebelum perhitungan tersebut dibutuhkan tabel penolong perhitungan yang dapat dilihat pada lampiran 11. Analisis

dalam regresi linier sederhana pengaruh adiktif *game online* terhadap perilaku keagamaan siswa kelas XI MAN 2 Ponorogo dalam penelitian ini dibantu menggunakan perhitungan program SPSS versi 25 sebagai berikut:

a. Identifikasi variabel

Variabel Independen ( $X_1$ ) : Adiktif *Game Online*

Variabel Dependen (Y) : Perilaku Keagamaan Siswa

b. Mengestimasi atau menaksir model

1) Membuat tabel perhitungan

Berdasarkan tabel penolong pada lampiran 11 didapatkan:

$$\Sigma x_1 = 9156 \qquad \Sigma x_1^2 = 1173322$$

$$\Sigma y = 7362 \qquad \Sigma y^2 = 757504$$

$$\Sigma x_1 y = 937928 \qquad n = 72$$

2) Membuat nilai  $\bar{x}$  dan  $\bar{y}$

$$\bar{x} = \frac{\Sigma x}{n} = \frac{9156}{72} = 127,17$$

$$\bar{y} = \frac{\Sigma y}{n} = \frac{7362}{72} = 102,25$$

3) Menghitung nilai  $b_1$  dan  $b_0$

Berdasarkan perhitungan analisis regresi linier sederhana melalui SPSS versi 25 didapatkan nilai 0,192 dan didapatkan nilai 77,805. Nilai dapat dilihat dari tabel *Coefficients* pada lampiran 12.

4) Model regresi linier sederhana

Berdasarkan tabel hasil pengolahan data regresi linier sederhana pengaruh adiktif *game online* terhadap perilaku keagamaan siswa bagian tabel *Coefficients* pada lampiran 12, maka dapat dibuat model regresi linier sederhana dengan persamaan:

$$\begin{aligned}\hat{y} &= b_0 + b_1x \\ &= 77,805 + 0,192x\end{aligned}$$

c. Uji signifikansi model

1) Hipotesis

**H<sub>0</sub>** : Tidak ada pengaruh adiktif *game online* terhadap perilaku keagamaan siswa di kelas XI MAN 2 Ponorogo.

**H<sub>1</sub>** : Ada pengaruh adiktif *game online* terhadap perilaku keagamaan siswa di kelas XI MAN 2 Ponorogo.

2) Statistik uji

Berdasarkan tabel hasil pengolahan data regresi linier sederhana  $X_1$  terhadap  $Y$  dengan SPSS versi 25 bagian tabel ANOVA pada lampiran 12, didapatkan hasil berikut:

**Tabel 4.4**  
**Hasil Uji Statistik  $X_1$  terhadap  $Y$**

Variation Source	(df)	Sum of Square (SS)	Mean Square (MS)

Regres sion	1	SSR = 331,982	MSR = 331,982
Error	70	SSE = 4407,518	MSR = 62,965
Total	71	SST = 4739,500	

### 3) Mencari $F_{hitung}$ dan $F_{tabel}$

Nilai  $F_{tabel}$  dengan tingkat signifikansi  $\alpha = 5\%$  dan *degrees of freedom* (df) sebesar 1:70 adalah 3,978. Hasil pengolahan data diketahui bahwa  $F_{hitung}$  sebesar 5,273 dan nilai  $F_{hitung}$  lebih besar dari  $F_{tabel}$ , sedangkan nilai signifikansinya 0,025 yang artinya dibawah 0,05.

Berdasarkan hasil analisis regresi linier sederhana melalui program SPSS versi 25 dinyatakan bahwa  $F_{hitung} > F_{tabel}$  atau Sig < 0,05 maka  $H_0$  ditolak, artinya ada pengaruh yang signifikan antara adiktif *game online* terhadap perilaku keagamaan siswa kelas XI MAN 2 Ponorogo. Nilai  $F_{hitung}$  dan nilai signifikansi dapat dilihat pada tabel ANOVA lampiran 12.

### d. Menghitung koefisien determinasi ( $R^2$ )

Berdasarkan perhitungan koefisien determinasi didapatkan nilai 0,070. Nilai tersebut menggambarkan bahwa adiktif *game*

*online* ( $X_1$ ) berpengaruh sebesar 7% terhadap perilaku keagamaan siswa ( $Y$ ) dan 93% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak termasuk dalam model.

## **2. Analisis Data Pengaruh Prestasi Belajar Akidah Akhlak Terhadap Perilaku Keagamaan Siswa Kelas XI MAN 2 Ponorogo**

Untuk mendapatkan jawaban mengenai ada tidaknya pengaruh prestasi belajar akidah akhlak terhadap perilaku keagamaan siswa kelas XI MAN 2 Ponorogo, digunakan teknik perhitungan uji regresi linier sederhana. Sebelum perhitungan tersebut dibutuhkan tabel penolong perhitungan yang dapat dilihat pada lampiran 11. Analisis dalam regresi linier sederhana pengaruh prestasi belajar akidah akhlak terhadap perilaku keagamaan siswa kelas XI MAN 2 Ponorogo dalam penelitian ini dibantu menggunakan perhitungan program SPSS versi 25 sebagai berikut:

### e. Identifikasi variabel

Variabel Independen ( $X_2$ )	:	Prestasi belajar akidah akhlak
Variabel Dependen ( $Y$ )	:	Perilaku Keagamaan Siswa

### f. Mengestimasi atau menaksir model

#### 1) Membuat tabel perhitungan

Berdasarkan tabel penolong pada lampiran 11 didapatkan:



$$\begin{aligned}\Sigma x_2 &= 5910 & \Sigma x_2^2 &= 492540 \\ \Sigma y &= 7362 & \Sigma y^2 &= 757504 \\ \Sigma x_2 y &= 604021 & n &= 72\end{aligned}$$

2) Membuat nilai  $\bar{x}$  dan  $\bar{y}$

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{\Sigma x}{n} = \frac{5910}{72} = 295,00 \\ \bar{y} &= \frac{\Sigma y}{n} = \frac{7362}{72} = 102,25\end{aligned}$$

3) Menghitung nilai  $b_1$  dan  $b_0$

Berdasarkan perhitungan analisis regresi linier sederhana melalui SPSS versi 25 didapatkan nilai 0,657 dan didapatkan nilai 47,525. Nilai dapat dilihat dari tabel *Coefficients* pada lampiran 13.

4) Model regresi linier sederhana

Berdasarkan tabel hasil pengolahan data regresi linier sederhana pengaruh prestasi belajar akidah akhlak terhadap perilaku keagamaan siswa bagian tabel *Coefficients* pada lampiran 13, maka dapat dibuat model regresi linier sederhana dengan persamaan:

$$\begin{aligned}\hat{y} &= b_0 + b_1 x \\ &= 47,525 + 0,657x\end{aligned}$$

g. Uji signifikansi model

1) Hipotesis

**H<sub>0</sub>** : Tidak ada pengaruh prestasi belajar akidah akhlak terhadap perilaku keagamaan siswa di kelas XI MAN 2 Ponorogo.

$H_1$  : Ada pengaruh prestasi belajar akidah akhlak terhadap perilaku keagamaan siswa di kelas XI MAN 2 Ponorogo.

2) Statistik uji

Berdasarkan tabel hasil pengolahan data regresi linier sederhana  $X_2$  terhadap  $Y$  dengan SPSS versi 25 bagian tabel ANOVA pada lampiran 13, didapatkan hasil berikut:

**Tabel 4.5**  
**Hasil Uji Statistik  $X_2$  terhadap  $Y$**

Variation Source	(df)	Sum of Squire (SS)	Mean Square (MS)
Regression	1	SSR = 266,380	MSR = 266,380
Error	70	SSE = 4473,120	MSR = 63,902
Total	71	SST = 4739,500	

3) Mencari  $F_{hitung}$  dan  $F_{tabel}$

Nilai  $F_{tabel}$  dengan tingkat signifikansi  $\alpha = 5\%$  dan *degrees of freedom* (df) sebesar 1:70 adalah 3,978. Hasil pengolahan data diketahui bahwa  $F_{hitung}$  sebesar 4,169 dan nilai  $F_{hitung}$  lebih besar dari  $F_{tabel}$ , sedangkan nilai

signifikansinya 0,045 yang artinya dibawah 0,05.

Berdasarkan hasil analisis regresi linier sederhana melalui program SPSS versi 25 dinyatakan bahwa  $F_{hitung} > F_{tabel}$  atau  $Sig < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak, artinya ada pengaruh yang signifikan antara prestasi belajar akidah akhlak terhadap perilaku keagamaan siswa kelas XI MAN 2 Ponorogo. Nilai  $F_{hitung}$  dan nilai signifikansi dapat dilihat pada tabel ANOVA lampiran 13.

h. Menghitung koefisien determinasi ( $R^2$ )

Berdasarkan perhitungan koefisien determinasi didapatkan nilai 0,056. Nilai tersebut menggambarkan bahwa prestasi belajar akidah akhlak ( $X_2$ ) berpengaruh sebesar 5,6% terhadap perilaku keagamaan siswa ( $Y$ ) dan 94,4% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak termasuk dalam model.

**3. Analisis Data Pengaruh Adiktif *Game Online* dan Prestasi Belajar Akidah Akhlak Terhadap Perilaku Keagamaan Siswa Kelas XI MAN 2 Ponorogo**

Untuk mendapatkan jawaban mengenai ada tidaknya pengaruh adiktif *game online* dan prestasi belajar akidah akhlak terhadap perilaku keagamaan siswa kelas XI MAN 2 Ponorogo,

digunakan teknik perhitungan uji regresi linier berganda. Sebelum perhitungan tersebut dibutuhkan tabel penolong perhitungan yang dapat dilihat pada lampiran 11. Analisis dalam regresi linier berganda pengaruh adiktif *game online* dan prestasi belajar akidah akhlak terhadap perilaku keagamaan siswa kelas XI MAN 2 Ponorogo dalam penelitian ini dibantu menggunakan perhitungan program SPSS versi 25 sebagai berikut:

- i. Identifikasi variabel
- |                               |   |                                |
|-------------------------------|---|--------------------------------|
| Variabel Independen ( $X_1$ ) | : | Adiktif <i>Game Online</i>     |
| Variabel Independen ( $X_2$ ) | : | Prestasi belajar akidah akhlak |
| Variabel Dependen ( $Y$ )     | : | Perilaku Keagamaan Siswa       |

- j. Mengestimasi atau menaksir model

- 1) Membuat tabel perhitungan

Berdasarkan tabel penolong pada lampiran 11 didapatkan:

$$\Sigma x_1 = 9156 \quad \Sigma x_1^2 = 1173322$$

$$\Sigma x_2 = 5910 \quad \Sigma x_2^2 = 492540$$

$$\Sigma y = 7362 \quad \Sigma y^2 = 757504$$

$$\Sigma x_1 y = 937928 \quad \Sigma x_2 y = 604021$$

$$\Sigma x_1 x_2 = 751492 \quad n = 72$$

- 2) Membuat nilai  $\Sigma X_1^2$  dan  $\Sigma X_2^2$

$$\Sigma X_1^2 = \Sigma X_1^2 - \frac{(\Sigma x_1)^2}{n}$$

$$\begin{aligned}
 &= 1173322 - \frac{(9156)^2}{72} \\
 &= 1173322 - 1164338 \\
 &= 8984
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 \sum X_2^2 &= \sum X_2^2 - \frac{(\sum x_2)^2}{n} \\
 &= 492540 - \frac{(5910)^2}{72} \\
 &= 492540 - 485112,5 \\
 &= 7427,5
 \end{aligned}$$

3) Menghitung nilai  $\sum X_1X_2$

$$\begin{aligned}
 \sum X_1X_2 &= \sum x_1x_2 - \frac{(\sum x_1)(\sum x_2)}{n} \\
 &= 751492 - \frac{(9156)(5910)}{72} \\
 &= 751492 - 751555 \\
 &= -63
 \end{aligned}$$

4) Menghitung nilai  $\sum X_1Y$  dan  $\sum X_2Y$

$$\begin{aligned}
 \sum X_1Y &= \sum x_1y - \frac{(\sum x_1)(\sum y)}{n} \\
 &= 937928 - \frac{(9156)(7362)}{72} \\
 &= 937928 - 936201 \\
 &= 1727
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 \sum X_2Y &= \sum x_2y - \frac{(\sum x_2)(\sum y)}{n} \\
 &= 604021 - \frac{(5910)(7362)}{72} \\
 &= 604021 - 604297,5 \\
 &= -276,5
 \end{aligned}$$

5) Menghitung nilai  $b_1$ ,  $b_2$  dan  $b_0$

Berdasarkan perhitungan analisis regresi linier berganda melalui SPSS versi 25,  $b_1$  didapatkan nilai 0,154 sedangkan  $b_2$  didapatkan nilai 0,478 dan  $b_0$  didapatkan

nilai 42,782 . Nilai  $b_1$ ,  $b_2$  dan  $b_0$  dapat dilihat dari tabel *Coefficients* pada lampiran 14.

6) Model regresi linier berganda

Berdasarkan tabel hasil pengolahan data regresi linier berganda pengaruh adiktif *game online* dan prestasi belajar akidah akhlak terhadap perilaku keagamaan siswa bagian tabel *Coefficients* pada lampiran 14, maka dapat dibuat model regresi linier berganda dengan persamaan:

$$\begin{aligned}\hat{y} &= b_0 + b_1 x_1 + b_2 x_2 \\ &= 42,782 + 0,154x_1 + 0,478x_2\end{aligned}$$

k. Uji signifikansi model

1) Hipotesis

**H<sub>0</sub>** : Tidak ada pengaruh yang signifikan adiktif *game online* dan prestasi belajar akidah akhlak terhadap perilaku keagamaan siswa di kelas XI MAN 2 Ponorogo.

**H<sub>1</sub>** : Ada pengaruh yang signifikan adiktif *game online* dan prestasi belajar akidah akhlak terhadap perilaku keagamaan siswa di kelas XI MAN 2 Ponorogo.

2) Statistik uji

Berdasarkan tabel hasil pengolahan data regresi linier sederhana  $X_1$  dan  $X_2$  terhadap  $Y$  dengan SPSS versi 25 bagian tabel ANOVA pada lampiran 14, didapatkan hasil berikut:

**Tabel 4.6**  
**Hasil Uji Statistik  $X_1$  dan  $X_2$  terhadap  $Y$**

Variation Source	(df)	Sum of Square (SS)	Mean Square (MS)
Regression	2	SSR = 460,305	MSR = 230,152
Error	69	SSE = 4279,195	MSR = 62,017
Total	71	SST = 4739,500	

3) Mencari  $F_{hitung}$  dan  $F_{tabel}$

Nilai  $F_{tabel}$  dengan tingkat signifikansi  $\alpha = 5\%$  dan *degrees of freedom* (df) sebesar 2:69 adalah 3,130. Hasil pengolahan data diketahui bahwa  $F_{hitung}$  sebesar 3,711 dan nilai  $F_{hitung}$  lebih besar dari  $F_{tabel}$ , sedangkan nilai signifikansinya 0,029 yang artinya dibawah 0,05.

Berdasarkan hasil analisis regresi linier berganda melalui program SPSS versi 25 dinyatakan bahwa  $F_{hitung} > F_{tabel}$  atau  $Sig < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak, artinya ada pengaruh yang signifikan antara adiktif *game online* dan prestasi belajar akidah akhlak terhadap perilaku keagamaan siswa kelas XI MAN 2 Ponorogo. Nilai  $F_{hitung}$  dan nilai signifikansi dapat dilihat pada tabel ANOVA lampiran 14.

1. Menghitung koefisien determinasi ( $R^2$ )

Nilai koefisien determinasi dapat dilihat pada tabel hasil pengolahan data regresi linier berganda bagian *Model Summary*. Hasil pengolahan tersebut menunjukkan nilai sebesar 0,097. Perhitungan ini menggunakan program SPSS versi 25 yang dapat dilihat pada lampiran 14.

Berdasarkan perhitungan koefisien determinasi didapatkan nilai 0,097. Nilai tersebut menggambarkan bahwa adiktif *game online* ( $X_1$ ) dan prestasi belajar akidah akhlak ( $X_2$ ) berpengaruh sebesar 9,7% terhadap perilaku keagamaan siswa ( $Y$ ) dan 90,3% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak termasuk dalam model.



## D. Interpretasi dan Pembahasan

### 1. Pengaruh Adiktif *Game Online* Terhadap Perilaku Keagamaan Siswa Kelas XI MAN 2 Ponorogo

Dari hasil perhitungan analisis regresi linier sederhana mengenai adiktif *game online* terhadap perilaku keagamaan diperoleh  $F_{hitung} (5,273) > F_{tabel} (3,978)$  sehingga  $H_0$  ditolak. Hal itu berarti adiktif *game online* berpengaruh secara signifikan terhadap perilaku keagamaan siswa kelas XI MAN 2 Ponorogo.

Menurut Chen dan Chang menyebutkan bahwa setidaknya ada empat aspek yang mendorong seseorang menjadi kecanduan, yaitu aspek *compulsion, withdrawal, tolerance, dan interpersonal and health-related problems*. Aspek seseorang akan kecanduan *game online* sebenarnya hampir sama dengan jenis kecanduan yang lain, akan tetapi kecanduan *game online* dimasukkan ke dalam golongan kecanduan psikologis dan bukan kecanduan secara fisik.<sup>87</sup> Kecanduan secara psikologis ini termasuk dipengaruhi oleh faktor pembawaan dan lingkungan individu. Kecanduan *game online* dapat membuat orang lupa akan

---

<sup>87</sup> Chen, C. Y. & Chang, S. L., *An Exploration Of Tendency To Online Game Addiction Due To User's Liking Of Design Feature*, Jurnal Asia of Health and Information Sciences, Vol. 3, No. 1-4 (Taiwan: 2008), 47-48.

segalanya bahkan lupa kepada Allah swt. Bila seseorang kecanduan *game online* maka dia tidak akan menghiraukan hal-hal yang terjadi di sekelilingnya termasuk melalaikan kewajiban mereka sebagai seorang muslim. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa adiktif *game online* berpengaruh signifikan terhadap perilaku keagamaan siswa.

## **2. Pengaruh Prestasi Belajar Akidah Akhlak Terhadap Perilaku Keagamaan Siswa Kelas XI MAN 2 Ponorogo**

Dari hasil perhitungan analisis regresi linier sederhana mengenai prestasi belajar akidah akhlak terhadap perilaku keagamaan diperoleh  $F_{hitung} (4,169) > F_{tabel} (3,978)$  sehingga  $H_0$  ditolak. Hal itu berarti prestasi belajar akidah akhlak berpengaruh secara signifikan terhadap perilaku keagamaan siswa kelas XI MAN 2 Ponorogo.

Perilaku keagamaan seseorang dapat dilihat sejauh mana kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik seseorang terhadap permasalahan yang menyangkut agama. Hubungan tersebut tidak ditentukan oleh hubungan sesaat, melainkan sebagai hubungan proses. Sebab pembentukan perilaku itu sendiri ternyata tidak tergantung sepenuhnya oleh faktor eksternal melainkan juga oleh kondisi faktor

internal seseorang.<sup>88</sup> Perilaku keagamaan ini merupakan suatu keadaan yang ada dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk bertingkah laku sesuai kadar ketaatannya terhadap agama. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa prestasi belajar akidah akhlak berpengaruh signifikan terhadap perilaku keagamaan siswa.

### **3. Pengaruh Adiktif *Game Online* dan Prestasi Belajar Akidah Akhlak terhadap Perilaku Keagamaan Siswa Kelas XI MAN 2 Ponorogo**

Dari hasil perhitungan analisis regresi linier berganda mengenai adiktif *game online* dan prestasi belajar akidah akhlak terhadap perilaku keagamaan diperoleh  $F_{hitung} (3,711) > F_{tabel} (3,130)$  sehingga  $H_0$  ditolak. Hal itu berarti adiktif *game online* dan prestasi belajar akidah akhlak berpengaruh secara signifikan terhadap perilaku keagamaan siswa kelas XI MAN 2 Ponorogo. Besarnya koefisien determinasi ( $R^2$ ) 9,7%, artinya adiktif *game online* dan prestasi belajar akidah akhlak berpengaruh sebesar 9,7% terhadap perilaku keagamaan siswa kelas XI MAN 2 Ponorogo, sedangkan 90,3% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak termasuk dalam model.

---

<sup>88</sup> Jalaludin, *Psikologi Agama*, cet. Ke-16 (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012), 260.

Menurut ahli psikologi perilaku keagamaan seseorang secara garis besarnya dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor dari dalam diri (*internal*) dan faktor dari luar (*eksternal*), kedua faktor inilah yang dapat menciptakan kepribadian dan perilaku keagamaan seseorang.<sup>89</sup> Salah satu yang mempengaruhi faktor internal adalah sifat adiktif *game online*. Adanya adiktif ini muncul dari pembawaan individu yang memotivasi untuk tidak bisa lepas bermain *game online*. Adiktif *game online* juga muncul karena faktor eksternal yang berasal dari lingkungannya yang memiliki *relationship* antar pemain sehingga memaksa diri untuk terus memainkan *game online* tersebut.

Selain adiktif *game online*, yang mempengaruhi perilaku keagamaan adalah prestasi belajar siswa. Menurut Muhibbin Syah, prestasi belajar sebagai pengungkapan hasil belajar ideal meliputi segenap ranah psikologis (kognitif, afektif, psikomotor) yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa.<sup>90</sup> Perilaku keagamaan siswa ini menjadi tolak ukur keberhasilan sebuah pembelajaran, khususnya pembelajaran akidah akhlak. Dimana

---

<sup>89</sup> Raharjo, *Pengantar Ilmu Jiwa Agama* (Semarang: Pustaka Rizki Putra, 2012), 55.

<sup>90</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2003), 148.

hasil belajar akidah akhlak bukan hanya dilihat dari aspek kognitif saja namun juga aspek afektif dan psikomotorik. Hasil belajar ditunjukkan oleh aktivitas-aktivitas tingkah laku di atas secara keseluruhan, jadi jika hasil belajar siswa bagus maka siswa tersebut akan menunjukkan perilaku yang baik pula.<sup>91</sup> Terlihat bahwa jika prestasi belajarnya tidak baik maka perilaku keagamaannya juga tidak baik. Pada dasarnya belajar dilakukan untuk mengusahakan adanya perubahan perilaku pada individu yang belajar. Perubahan perilaku itu merupakan perolehan yang menjadi hasil belajar.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara adiktif *game online* dan prestasi belajar akidah akhlak terhadap perilaku keagamaan siswa kelas XI MAN 2 Ponorogo.



---

<sup>91</sup> Tim MKDP, *Kurikulum & Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), 126-127.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Dari uraian pembahasan penelitian di atas maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Terdapat pengaruh adiktif *game online* terhadap perilaku keagamaan siswa di kelas XI MAN 2 Ponorogo dengan presentase pengaruh sebesar 7% sedangkan 93% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak termasuk dalam model.
2. Terdapat pengaruh prestasi belajar akidah akhlak terhadap perilaku keagamaan siswa di kelas XI MAN 2 Ponorogo dengan presentase pengaruh sebesar 5,6% sedangkan 94,4% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak termasuk dalam model.
3. Terdapat pengaruh yang signifikan antara adiktif *game online* dan prestasi belajar akidah akhlak terhadap perilaku keagamaan siswa di kelas XI MAN 2 Ponorogo dengan presentase pengaruh sebesar 9,7% sedangkan 90,3% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak termasuk dalam model.

#### **B. Saran**

Dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan, peneliti memiliki saran untuk berbagai pihak, yaitu:

1. Bagi MAN 2 Ponorogo, agar mengoptimalkan komunikasi antara pihak sekolah dengan orang

- tua. Sehingga dengan adanya komunikasi secara intensif dapat mengurangi adanya siswa yang kecanduan *game online* dan dapat mengoptimalkan prestasi belajar siswa serta dapat berperilaku yang lebih religius.
2. Bagi guru harus mampu dan sanggup menjalankan peran, yang tidak hanya semata-mata sebagai pengajar yang melakukan *transfer of knowledge*, tetapi juga sebagai pendidik yang melakukan *transfer of value* dan sekaligus sebagai pembimbing yang memberikan pengarahan dan menuntut siswa dalam belajar sehingga dapat mengurangi dampak dari kecanduan *game online*.
  3. Bagi siswa, sebagai seorang pelajar boleh saja bermain *game online* akan tetapi harus bisa membagi waktu kapan dan di mana saatnya untuk bermain *game online* dan kapan untuk belajar serta memperhatikan keadaan di sekitarnya.
  4. Bagi orang tua, orang tua memiliki peranan sangat penting dalam perkembangan dan peningkatan prestasi belajar anak serta perilaku keagamaan anak. Dalam hal ini orang tua harus dapat berperan ganda, dalam arti orang tua harus bertindak mengawasi dan memperhatikan segala perilaku anak, apabila anak terlalu sering bermain *game online* dan sampai melupakan waktu belajar dan waktu beribadah maka orang

tua harus bertindak tegas dengan memberikan peringatan kepada anak. Selain itu orang tua juga harus bisa memosisikan dirinya sebagai seorang teman bagi anak, agar anak merasa nyaman dan dapat berbagi semua pengalamannya dengan orang tua. Dengan sering berkomunikasi tersebut dapat mengurangi kecanduan *game online* anak.





## DAFTAR PUSTAKA

Ancok, Djamaludin dan Fuad Nashori Suroso. *Psikologi Islami*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2004.

Anhar, Rahmat. *Hubungan Kecanduan Game Online dengan Keterampilan Sosial Remaja di 4 Game Centre di Kecamatan Klojen Kota Malang*. Skripsi: UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, Fakultas Psikologi. 2014.

Arikunto, Suharsimi. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara. 2002.

---

*Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta. 1996.

Aziz Ahyadi, Abdul. *Psikologi Agama Kepribadian Muslim Pancasila*. Jakarta: Sinar Baru. 1998.

Bahri Djamarah, Syaiful. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta. 2006.

Beranda Agency, dan Tridhonanto. *Optimalkan Potensi Anak dengan Game*. Jakarta: Elex Media Komputindo. 2011.

C. Y. & Chang, S. L., Chen. *An Exploration Of Tendency To Online Game Addiction Due To User's Liking Of Design Feature*. Jurnal Asia of Health and Information Sciences Vol. 3 No. 1-4. Taiwan: 2008.

Darajat, Zakiah. *Ilmu Jiwa Agama*. Jakarta: PT Bulan Bintang. 2005.

Dessy Wulansari, Andhita. *Penelitian Pendidikan: Suatu Pendekatan Praktik dengan Menggunakan SPSS*. Ponorogo: STAIN Po PRESS. 2012.

Eko, Gede. Reddy S.H., Agus Hermawan, dan Syahirul Achmad. *Internet Game Online*. Yogyakarta: Fakultas Teknologi Industri UPN Veteran. 2009.

Faturrohman, Muhammad & Sulistyorini. *Belajar dan Pembelajaran: Membantu Meningkatkan Mutu Pembelajaran Sesuai Standar Nasional*. Yogyakarta: Teras. 2012.

Gunawan, Heri. *Kurikulum dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Bandung: Alfabeta. 2013.

Hamalik, Oemar. *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Cet. Ke-9. Bandung: Sinar Baru Algensindo. 2014.

Hudaya, Adeng. *Pengaruh Adiktif Game Online terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X SMAN 1 Cileungsi*. Jurnal: Research and Development Journal Of Education Vol. 2 No. 1 ISSN 2406-9744. Oktober 2015.

Irawan, Edi. *Pengantar Statistika Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Aura Pustaka. 2014.

J. P, Chapin. *kamus lengkap psikologi terjemahan Kartini Kartono*. Jakarta: Rajawali Pers. 2009.

Jalaludin. *Psikologi Agama*. cet. Ke-16. Jakarta: Raja Grafindo Persada. 2012.

Langgulong, Hasan. *Beberapa Pemikiran Tentang Pendidikan Islam*. Bandung: Al Ma'arif. 1980.

Mahmud. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia. 2012.

Margono. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta. 2009.

Masruri. *Negative Learning*. Solo: Era Adicitra Intermedia. 2014.

Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 2 tentang *Kurikulum Madrasah 2013 Mata Pelajaran Agama Islam dan Bahasa Arab*. Bab III. Tahun 2013.

Prayitno, Duwi. *SPSS Handbook Analisis Data & Penyelesaian Kasus-Kasus Statistik*. Yogyakarta: MediaKom. 2016.

Raharjo. *Pengantar Ilmu Jiwa Agama*. Semarang: Pustaka Rizki Putra. 2012.

Rahman Shaleh, Abdul. *Psikologi Suatu Pengantar dalam Perspektif Islam*. Jakarta: Prenadamedia Group. 2015.

Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta. 2016.

Syah, Muhibbin. *Psikologi Belajar*. Jakarta: RajaGrafindo Persada. 2003.

Tim MKDP. *Kurikulum & Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers. 2013.



Tim Penyusun Kamus Pusat dan Pengembangan Bahasa.  
*Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai  
Pustaka. 1994.

Trijono, Rachmat. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*.  
Jakarta: Paps Sinar Sinanti. 2015.

Ulfa, Mimi. *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap  
Perilaku Remaja di Mabes Center Jalan Hr.  
Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru*. Jurnal  
JOM. FISIP Vol. 4 No. 1 Februari. 2017.

*Undang- Undang dan Peraturan Pemerintah RI Tentang  
Pendidikan Agama dan Pendidikan Keagamaan*.  
Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Departemen  
Agama RI. 2007.

Walgito, Bimo. *Psikologi Sosial*. Yogyakarta: Andi Offset.  
1994.

Widyanigrum, Retno. *Statistika Edisi Revisi*. Yogyakarta:  
Pustaka Felicha. 2015.

Wikipedia. *Game Online*. <https://id.m.wikipedia.org>. diakses  
pada tanggal 14-11-2018 pukul 07.51.

Winarsunu, Tulus. *Statistik dalam Penelitian Psikologi dan Pendidikan*. Malang: UMM Press. 2002.

Ya'kub, Hamzah. *Etika Islam*. Bandung: CV. Diponegoro. 2002.

Yee, Nick. *Motivations Of Play in Online Games*. Jurnal Cyber Psychology and Behavior. 2007.

Zakiyyah, Ro'fah. *Pengaruh Prestasi Belajar Bidang Studi Akidah Akhlak terhadap Perilaku Sosial Keagamaan Siswa Kelas X Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Buntet Pesantren Kecamatan Astanajapura Kabupaten Cirebon*. Skripsi: IAIN Syekh Nurjati Cirebon jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah. 2012.

