

**PENGARUH *GAME ONLINE FREE FIRE* TERHADAP PERILAKU DAN
PRESTASI BELAJAR MATA PELAJARAN PAI SISWA KELAS VIII DI
SMPN 8 KAUR**

SKRIPSI

Diajukan Kepada fakultas Tarbiyah Dan Tadris Universitas Islam Negeri
Fatmawati Soekano Bengkulu Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna
Memperoleh Gelar Sarjana (S.Pd) Dalam Bidang Pendidikan Agama Islam



Oleh:

Mita Sariyana

NIM 1811210091

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
JURUSAN TARBIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
UNIVERSITAS AGAMA ISLAM NEGERI FATMAWATI SOEKARNO
(UINFAS) BENGKULU**

2023

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mita Sariyana

NIM : 1811210091

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul "**Pengaruh Game Online Fire Fire Terhadap Perilaku dan Prestasi Belajar Mata Pelajaran PAI Siswa Kelas VIII di SMPN 8 Kaur**" adalah asli hasil karya saya atau penelitian saya sendiri bukan plagiasi dari karya orang lain. Apabila dikemudian hari diketahui bahwa skripsi ini adalah hasil plagiasi maka saya siap dikenakan sanksi akademik.

Bengkulu, 2023

Yang Menyatakan,




Mita Sariyana
NIM 1811210091

SURAT PERNYATAAN

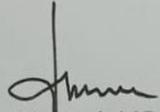
Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mita Sariyana
NIM : 1811210091
Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Judul Skripsi : Pengaruh *Game Online Free Fire* Terhadap Perilaku dan Prestasi Belajar
Mata Pelajaran PAI Siswa Kelas VIII di SMPN 8 Kaur

Telah melakukan verifikasi plagiasi dengan program. www.turnitin.com dengan ID : 1987832844. Skripsi ini memiliki indikasi plagiat sebesar 27 % dan dinyatakan dapat di terima.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya, dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya, apabila terdapat kekeliruan dengan verifikasi ini maka akan dilakukan peninjauan ulang kembali.

Mengetahui,
Ketua TIM Verifikasi


Dr. Edi Ansyah, M.Pd
NIP. 197007011999031002

Bengkulu, Januari 2023
Yang Menyatakan


Mita Sariyana
NIM. 1811210091





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu. Telp (0736) 51276-5117-
51172-538789

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul **“Pengaruh Game Online Free Fire**

Terhadap Perilaku Dan Prestasi Belajar Mata Pelajaran PAI Kelas VIII

di SMPN 8 Kaur ” yang disusun oleh: **Mita Sariyana NIM. 1811210091**

telah dipertahankan didepan dewan penguji skripsi Fakultas Tarbiyah dan

Tadris Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu pada hari

Selasa, tanggal 17 Januari 2023 dan dinyatakan memenuhi syarat guna

memperoleh gelar sarjana dalam bidang Pendidikan Agama Islam (S.Pd.)

Ketua

Dr. Ali Akbarjono, M.Pd

NIP.197509252001121004

Sekretaris

Sutrian Efendi, M.Pd

NIDN. 2029108903

Penguji I

Dr. Nur Hidayat, M.Ag

NIP. 197306032001121002

Penguji II

Masrifa Hidayati, M.Pd

NIP. 197506302009012004

Bengkulu, 14 Februari 2023

Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris

Dr. Mus Mulvadi, M.Pd

NIP. 197005142000031004



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS**

Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu. Telp (0736) 51276-5117-51172-538789

NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi saudari Mita Sariyana

NIM : 1811260012

Kepada:

**Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu
Di Bengkulu**

Assalamualaikum Warohamatullahi Wabarokatuh

Setelah membaca dan memberikan arahan dan perbaikan sepenuhnya,
maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa Skripsi atas nama:

Nama : Mita Sariyana

NIM : 1811210091

Judul : Pengaruh *Game Online Free Fire* Terhadap Perilaku Dan
Prestasi Belajar Mata Pelajaran PAI Kelasa VIII di SMP N 8
Kaur

Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada Sidang Munaqosyah
guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang ilmu Tarbiyah. Demikianlah,
atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamualaikum Warohamatullahi Wabarokatuh

Bengkulu, 10 Februari 2023

Pembimbing I **Pembimbing II**

Dr. Qolbi Khoiri, M.Pd.I
NIP. 198107202007101003

Rossi Delta Fitrianah, M. Pd
NIP. 198107272007102004

ABSTRAK

Nama : Mita Sariyana
Nim : 1811210091
Prodi : Pendidikan Agama Islam

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *game online free fire* terhadap perilaku dan prestasi belajar siswa kelas VIII SMP N 8 Kaur. Game online ini mempengaruhi perilaku siswa dan terganggunya aktivitas belajar baik di rumah maupun di sekolah. Diantaranya memuat siswa menjadi malas belajar, tidak konsentrasi, kurang tidur, dan malas melakukan aktivitas lain. Sehingga dapat merubah pola perilaku dan menyebabkan turunya prestasi akademik di sekolah. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dimana analisis datanya diproses dengan menggunakan statistika dengan dibantu aplikasi pengolahan data yaitu SPSS16. Populasi yang diambil dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP N 8 Kaur berjumlah 142 siswa, yang menjadi sampel dalam penelitian ini sebanyak 29 siswa. Metode pengumpulan data yang digunakan peneliti yaitu metode kuisioner atau angket, observasi, nilai raport dan dokumentasi. Analisis data menggunakan analisis regresi linier sederhana. Penelitian menyimpulkan pengaruh perhitungan pada penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *game online free fire* yang tinggi dapat mempengaruhi perilaku dan prestasi belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dengan besarnya thitung $3,231 > 2,052$ ttabel dengan nilai signifikan $0,002 < 0,05$ atau dengan kaidah keputusan H_0 ditolak dan H_a diterima artinya *game online free fire* berpengaruh terhadap perilaku siswa. sedangkan, pada persamaan lainnya besarnya thitung $3,723 > 2,052$ Ttabel dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ atau dapat diartikan *game online free fire* mempengaruhi prestasi belajar siswa.

Kata kunci : *Game Online Free Fire*, Perilaku, Prestasi Belajar.

ABSTRACT

Name : Mita Sariyana
Nim : 1811210091
Prodi : Islamic Religius Education

The purpose of this research is formulated to determine the effect of free fire online game on the behavior and learning achievement of eighth grade students of SMP N 8 Kaur. This online game affects student behavior and disrupts learning activities both at home and at school. Among them load students become lazy to study, not concentrating, lack of sleep, and lazy to do pther activites. So that it can change behanior patterns and cause a decrease in academic achievement at school. This study uses a quantitative method where the data analysis is proccesed using statistics with the help of a data processing application, namely SPSS16. The population taken in this study were all students of class VIII SMP N 8 Kaur totaling 142 students, who became the sample in this study as many as 29 students. The data collection method used by the researcher ias the method of questionnaire, observation, report card and documentation. Data analysis used simple linier regression analysis. The study concludes that the effect of calculations in this study shows that the high use of free fire onlin game can affect of student behavior and learning achievement. This is indicated by the magnitude of tcount $3,231 > 2,052$ with a significant value of $0,002 < 0,05$ with the decision rule H_0 is rejected and H_a is accepted, meaning that free fire online games affect student behavior. While in the other equation the magnitude of tcount is $3,723 > 2,052$ with a significance value of $0,000 < 0,05$ or it can be interpreted that free fire online games affect student learning achievement.

Keywords : Free Fire Online Game, Behavior, Learning Achievement.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT. Karena berkat rahmat dan karunia-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh *Game Online Free Fire* Terhadap Perilaku Dan Prestasi Belajar Mata Pelajaran PAI Kelas VIII di SMPN 8 Kaur.” Shalawat dan salam untuk Baginda Nabi Muhammad SAW, Nabi penutup yang menjadi suri tauladan bagi umat Islam. Nabi yang banyak menorehkan perjuangan demi menyampaikan ajaran yang sangat indah mulia, ajaran agama Islam. Sehingga jelas petunjuk antara jalan yang baik atau buruk.

Penyusunan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Prodi Pendidikan Agama Islam (PAI), Fakultas Tarbiyah dan Tadris (FTT) Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu. Dalam penyusunan skripsi ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah banyak membantu, menginspirasi, memotivasi, membimbing, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Semoga semua bantuan ini dapat bernilai amal jariyah, karena telah memberikan waktu serta ilmu yang bermanfaat. Dengan demikian peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. KH. Zulkarnain, M.Pd. selaku Rektor UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu yang telah memberikan berbagai fasilitas dalam menimba ilmu pengetahuan di UINFAS Bengkulu.
2. Bapak Dr. Mus Mulyadi, S.Ag,M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris yang telah memberikan arahan, selama penulis menempuh di UINFAS Bengkulu.
3. Ibu Aziza Aryati, M.Ag selaku Ketua Jurusan Tarbiyah UINFAS Bengkulu yang selalu memberian kemudahan dalam penyelesaian karya ilmiah ini.
4. Bapak Adi Saputra, M.Pd selaku Sekretaris Jurusan Tarbiyah UINFAS Bengkulu yang selalu mendorong keberhasilan peneliti.

5. Bapak Hengki Sastrisno, M.Pd selaku Koordinator Prodi PAI UINFAS Bengkulu yang telah memberikan kemudahan bagi peneliti dalam menyelesaikan penulisan karya ilmiah ini.
6. Bapak Dr. Qolbi Khoiri, M.Pd selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, menuntun, mengarahkan, dukungan, dan memotivasi kepadaku dalam menyelesaikan penulisan skripsi selama peneliti menempuh di UINFAS Bengkulu.
7. Ibu Rossi Delta Fitrihanah, M.Pd selaku pembimbing II yang telah membimbing, memberikan ilmu, saran dan untuk mengarahkan kesempurnaan proses penelitian ini.
8. Bapak dan Ibu dosen serta Staf program studi PAI UINFAS Bengkulu yang telah banyak berkontribusi dalam mengupayakan penyampaian ilmunya.
9. Kepala dan Seluruh Staf Perpustakaan UINFAS Bengkulu yang telah memberikan fasilitas buku dalam pembuatan skripsi.
10. Kepala sekolah beserta Dewan guru yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melakukan penelitian di SMPN 8 Kaur.
11. Kepada kedua orang tuaku ayah (Muslim) dan ibu (Marani) yang senantiasa memberikan kasih sayang, motivasi, semangat dan selalu menguatkan ketikan aku terpuruk, serta selalu mendo'akan kami agar menjadi orang yang hebat dan sukses
12. Kepada dangku (Merwan Junaidi) dan istri (Iis Ariska) yang selalu jadi tempat mengadu dan menceritakan keluh kesah, selalu memberikan semangat dan do'a, semoga kita bisa membahagiakan orang tua kita.
13. Kepada sepupuku Alpin Darwansyah, Wanda, dll yang selalu memberikan ado'a dan semangat kepadaku.
14. Kepada ketiga sahabat seperjuanganku Ayu, Annis, dan Yura yang selalu menguatkan, menjadi teman bermain, curhat, dan seru-seruan, semoga kita bisa wisuda bareng.
15. Kepada sahabat-sahabat SMA ku Selfia, Novia, Juanda, Irvan, Andre yang selalu memberikan semangat dan saling menguatkan

16. Rekan-rekan seperjuangan Mahasiswa/i angkatan 2018 PAI yang telah banyak mengingatkan, mendukung, memberikan semangat kepadaku untuk menyelesaikan skripsi.
17. Semua pihak yang telah membantu dalam penulisan skripsi.
18. Almamater kebanggaanku.

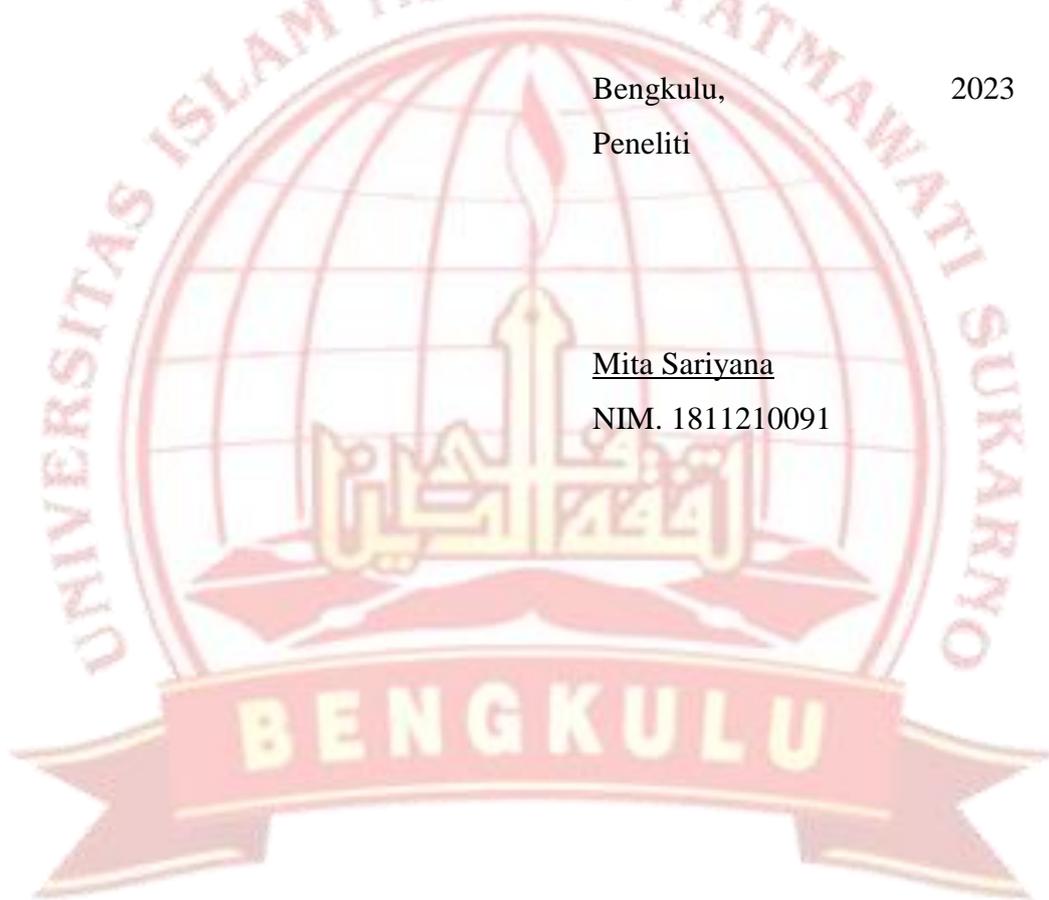
Dalam penyusunan skripsi ini penulis menyadari banyak kesalahan dan kekurangan di berbagai sisi. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan penelitian ini kedepannya.

Bengkulu, 2023

Peneliti

Mita Sariyana

NIM. 1811210091



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
PENGESAHAN.....	iv
NOTA PEMBIMBING	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	ix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Deskripsi Teori	8
1. Perilaku Siswa.....	8
a. Pengertian Perilaku siswa.....	8
b. Perilaku Siswa SMP.....	9
c. Jenis-jenis Perilaku	10
d. Pembentuk Perilaku	10
e. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku	11
2. Prestasi Belajar	13
a. Pengertian Prestasi Belajar	13
b. Karakteristik Prestasi Belajar.....	14
c. Prestasi Belajar Sebagai Motivasi.....	16
3. <i>Game Online Free Fire</i>	17
a. Pengertian Game Online	17
b. <i>Game Online Free Fire</i>	18
c. Jenis-jenis Game Online	19

d. Kecanduan Game Online	20
e. Pandangan Islam Tentang Game Online.....	23
f. Dampak Kebiasaan Bermain Game Online	23
B. Kajian Pustaka	25
C. Rumusan Hipotesis	27
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian	28
B. Tempat dan Waktu Penelitian	28
C. Populasi dan Sampel.....	28
D. Teknik Pengumpulan Data	29
E. Instrument Pengumpulan Data	31
F. Teknik Analisis Data	37
BAB IV DESKRIPSI DSN ANALISIS DATA	
A. Deskripsi Wilayah Penelitian	40
B. Analisis Data	44
C. Uji Prasyarat	48
D. Pembahasan dan Isi	53
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	56
B. Saran	56
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Alternatif jawaban dan skoring angket	30
Tabel 3.2 Hasil Validitas Soal Angket Game Online Free Fire.....	32
Tabel 3.3 Hasil Validitas Soal Angket Perilaku.....	34
Tabel 3.4 Pengukuran combach's alpha.....	35
Tabel 3.5 Koefisien reliabilitas instrumn game online free fire.....	36
Tabel 3.6 Koefisien reliabilitas	36
Tabel 3.7 Koefisien reliabilitas instrument perilaku	36
Tabel 3.8 Koefisien reliabilitas	37
Tabel 4.1 Daftar Nama Guru Dan Staf Tata Usaha SMPN 8 Kaur.....	40
Tabel 4.2 Data Jumlah Siswa SMPN 8 Kaur	42
Tqbel 4.3 Data Sarana dan Prasarana SMPN 8 Kaur.....	43
Tabel 4.4 Data hasil pengisian angket <i>game online free fire</i>	45
Tabel 4.5 Data hasil pengisian angket perilaku	46
Tabel 4.6 Data nilai raport siswa mata pelajaran PAI	47
Tabel 4.7 Hasil uji normalitas <i>game online free fire</i> terhadap perilaku.....	48
Tabel 4.8 Hasil uji normalitas <i>game online free fire</i> terhadap prestasi belajar...	49
Tabel 4.9 Hasil uji linieritas <i>game online free fire</i> terhadap perilaku.....	50
Tabel 4.10 Hasil uji linieritas <i>game online free fire</i> terhadap prestasi belajar....	50
Tabel 4.11 Uji T	52
Tabel 4.12 Uji F	53
Tabel 4.13 Model summary	53

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di zaman yang modern ini, *game online* sudah tidak asing lagi di dalam kehidupan kita. Dalam 10 tahun terakhir, permainan elektronik atau sering kita sebut dengan *game online* sudah menjamur dimana-mana. Dewasa ini aktivitas daring yang dilakukan oleh khalayak diseluruh dunia terbilang massif dan intensif disertai banyak motif dan tujuan khalayak dalam mengakses internet. Hal ini didukung dengan banyaknya *game center* di lingkungan sekitar, yang menawarkan harga yang terjangkau pada kaum remaja. *Game center* itu sendiri tidak seperti warnet, mereka memiliki pelanggan tetap yang lebih banyak dari pada warnet. Inilah yang membuat *game center* selalu ramai dikunjungi, tidak hanya *game center* yang populer. Akan tetapi, *gadget/smartphone* juga semakin canggih dan begitu banyak menawarkan *game offline* maupun yang *online*.¹

Perkembangan teknologi di era globalisasi seperti sekarang ini memang sangat pesat. Perkembangan teknologi yang sangat pesat seperti saat ini secara tidak langsung memberikan dampak besar bagi kehidupan manusia dalam berbagai dimensi dan aspek mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Teknologi yang sekarang menjadi kebutuhan manusia tidak luput dari perkembangan teknologi yang begitu pesat.

handphone merupakan hasil dari produk perkembangan teknologi. *Handphone* yang di dalamnya terdapat berbagai macam *game* muncul di pasaran salah satunya di Indonesia. Fenomena ini menunjukkan betapa teknologi *game* sudah meluas ke berbagai sector kehidupan. *Game* dapat diperoleh dengan mudah melalui aplikasi dalam *handphone* dan media internet.²

¹ Melwin Syafrizal, *pengantar jaringan computer edisi 1* (Yogyakarta : CV. Andi Offset, 2005), hal.7.

² Samuel hery, *cerdas dengan game : panduan praktis orang tua dalam mendampingi anak bermain game* (Jakarta : PT Gramedia Pusaka Utama, 2010), hal 5-6.

Game sendiri memiliki sifat adiktif atau candu yang dapat berpengaruh terhadap psikologi anak. *Game* tidak akan dampak atau pengaruh negative yang signifikan pada psikologi anak apabila anak bermain *game* secara bijak dan dalam pengawasan orangtua, walaupun *game* sendiri memiliki dampak yang positif apabila digunakan secara efisien dan sewajarnya, maka *game* tidak akan berpengaruh terhadap psikologi anak.

Ada beberapa macam *game online* yang di tawarkan dan dapat dimainkan secara individu ataupun berkelompok (*squad*) diantaranya *free fire*, *game PUBG*, *mobile legends*, *board game*, *domino*, *fighting game*, *war*, *start of legend* dan lain sebagainya. Namun salah satu *game* yang sangat populer dan paling diminati oleh kalangan remaja usia sekolah saat ini adalah *free fire* atau sering disebut FF. Permainan ini dimainkan secara sendiri (*solo*) kelompok (*squad*) bermain *free fire* biasanya menggunakan koneksi internet atau kuota.

Game online free fire adalah salah satu *game* yang banyak membuat pemain ketagihan. *Game free fire* adalah *game* diterbitkan oleh *gerana*. *Gerana* adalah *flatforn* hiburan digital, yang mengembangkan dan menerbitkan *PC (personal computer) online* dan konten digital seluler di Asia Tenggara dan Taiwan. Didirikan di Singapura pada tahun 2009, oleh Chairman dan Group. CEO saat ini, Forrest Li. *Free fire* secara resmi di publikasikan oleh Garena pada 4 Desember 2017. Sampai saat ini *free fire* dapat dimainkan pada perangkat *smartphone* atau *handphone* yang bersistem operasikan *iOS (iPhone OS* adalah sistem operasi perangkat bergerak) dan *Android*.³

Pemain *game online free fire* banyak di gemari oleh kalangan remaja usia 15-17 tahun. Pelajar yang sering memainkan suatu *game online*, akan menyebabkan mereka menjadi ketagihan atau kecanduan. Ketagihan bermain *game online* akan berdampak buruk, terutama dari segi akademik dan sosialnya. Bahkan *game online* juga membawa dampak yang besar terutama

³<http://translate.google.com/translate?u=http://en.wikipedia.org/wiki/Garena&hl=id&sl=en&tl=id&client=srp> (diakses pada 26 Desember 2021)

pada perkembangan anak maupun jiwa seseorang. Walaupun kita dapat bersosialisasi dalam *game online* dengan pemain lainnya. Namun *game online* kerap membuat pemainnya melupakan kehidupan sosial dalam kehidupan sebenarnya.⁴

Remaja dianggap lebih sering dan lebih rentan terhadap kecanduan *game online* daripada orang dewasa. Masa remaja yang berada pada periode ketidakstabilan, cenderung lebih mudah terjerumus terhadap percobaan hal-hal baru. Masa remaja juga lekat dengan *stereotype* periode bermasalah yang memungkinkan percobaan terhadap hal baru yang beresiko menjadi perilaku bermasalah. Akibatnya remaja yang kecanduan *game online* cenderung kurang tertarik terhadap kegiatan lain, merasa gelisah saat tidak dapat bermain *game online*, penurunan prestasi akademik, relasi sosial dan kesehatan.⁵

Game adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan *refreshing*. *Game online* adalah permainan yang berbasis elektronik dan visual *Game online* dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik yang biasanya menyebabkan radiasi pada mata, sehingga mata pun lelah dan terasa kering.⁶

Di Cina peraturan para pengembang untuk membuat semacam batasan waktu bermain untuk menghindari kecanduan internet. Di Indonesia belum ada undang-undang yang mengatur mengenai dampak negatif *game online* terhadap anak secara khusus. Sedangkan dalam undang-undang Republik Indonesia nomor 23 tahun 2002 tentang perlindungan anak perlindungan anak adalah perlindungan yang diberikan kepada anak dalam situasi darurat, anak yang berhadapan dengan huku, anak dari kelompok

⁴ Agung Salim, Skripsi: “*Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar*” (Makassar : UIN Alauddin. 2016), hal. 3.

⁵ Eryzal Novriady, Tesis : “*kecanduan game online pada remaja dampak dan penanganannya*” (Padang : UNP, 2019), Vol. 27, No. 2, hal. 149.

⁶ Rischia Pramudia Trisnani & Silva Yula Wardani, *stp kecanduan game online* (Madiun : UNIPMA PRESS), 2018. hal. 29.

minoritas dan terisolasi, anak yang dieksploitasikan secara ekonomi dan seksual, anak yang diperdagangkan, anak yang menjadi korban penyalahgunaan narkoba, alkohol, psikotropika, dan zat adiktif lainnya (napza), anak korban penculikan, perdagangan, anak korban kekerasan fisik maupun mental.

Perkembangan *game online* dapat dimanfaatkan oleh para pemain untuk lebih bijak dalam menggunakan fasilitas internet, adanya situs *game online* dapat mengasah imajinasi dan kreativitas. Dengan *game online* para pemain dapat melatih kemampuan fokus, trampil, cekatan dan keuletan untuk memenangkan suatu permainan. Ada beberapa manfaat positif bermain *game online* seperti melatih berbahasa Inggris, melatih logika, melatih kerjasama dan stimulasi otak.

Namun pada kenyataannya kemunculan *game online* yang dikemas dengan berbagai fitur yang menarik dan seru sehingga menyebabkan para pemainnya tidak mampu mengontrol dan mendalikannya sehingga mereka juga menjadi malas melakukan hal-hal positif, lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain. Dampak bermain *game online* akan menyebabkan mereka ingin bermain secara terus-menerus. Ketagihan memainkan *game online* akan berakibat buruk, terutama dari segi akademik dan sosialnya. Bahkan *game online* juga membawa dampak yang besar terutama pada perkembangan anak maupun jiwa seseorang. Walaupun dapat bersosialisasi dalam game online dengan pemain lainnya.⁷

Sekarang *game online* banyak merubah kehidupan siswa yang semula rajin ibadah, belajar, dan melakukan hal positif lainnya namun setelah mengenal dan bermain *game online* mereka dapat bermain hingga berjam-jam dan lama-kelamaan akan menjadi kecanduan. Akibatnya, remaja melupakan banyak hal yang lebih penting, kewajiban ibadah, belajar dan sebagainya⁸

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti pada 19 Juli 2021 ditemukan fakta bahwa fenomena tersebut di atas juga terjadi pada siswa

⁷ Rischa Pramudia Trisnani & Silva Yula Wardani, *stp kecanduan game online* (Madiun : UNIPMA PRESS), 2018. hal. 13

⁸ Nur Khoiriyati, Skripsi “ *Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar*” (Palembang : UIN Raden Fatah, 2016), hal. 19

SMPN 8 Kaur, berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru mata pelajaran PAI Kelas VIII ditemukan fakta bahwa rata-rata siswa laki-laki khususnya mempunyai hobi bermain *game online*.⁹ Sekarang *game online* banyak merubah kehidupan siswa yang semula rajin ibadah, belajar, dan melakukan hal positif lainnya, namun setelah mengenal dan bermain *game online* mereka menjadi pribadi yang pemalas. Leih mudah lelah dan mengantuk pada saat jam pelajaran.¹⁰

Siswa mengaku bermain *free fire* sangat seru dan menantang. Ada kepuasan dan kebanggaan tersendiri saat mereka mampu menaklukan musuh. Mereka rela menyisihkan uang saku untuk membeli data seluler atau kuota internet. Hal tersebut merupakan hasil wawancara dengan salah satu siswa kelas VIII SMPN 8 Kaur, juga dikatakan bahwa rata-rata mereka bermain *game online* setelah pulang sekolah dan malam hari.¹¹

Hal demikian memang terlihat dari kebiasaan pada saat aktivitas belajar mengajar. Siswa menjadi kurang konsentrasi dan fokus pada pelajaran. Begitupun pada saat berinteraksi dengan temannya siswa yang kecanduan *game online* sering berbicara menggunakan bahasa yang kurang pantas untuk diucapkan. Hal ini menjadi bukti nyata bahwa *game online* mempengaruhi siswa khususnya di SMPN 8 Kaur.

Dengan demikian mereka lebih banyak menghabiskan waktu dengan bermain *game* dibandingkan dengan belajar dan membaca buku, siswa menjadi malas belajar dan tidak mengerjakan PR. Bahkan terkadang sebagian dari mereka lebih memilih untuk tidak pergi kesekolah karena ingin bermain.¹² Siswa lebih bersemangat untuk bermain dibandingkan belajar, membaca buku, dan berolahraga.

Berdasarkan uraian diatas dan berbagai fenomena yang terjadi pada kalangan remaja usia sekolah, maka penelitian ini penting untuk dilakukan

⁹ Observasi awal, di SMP N 8 Kaur pada hari senin tanggal 19 Juli 2021

¹⁰ Hasil wawancara, dengan guru mata pelajaran PAI kelas VIII Yusmaini, S.Pd SMP N 8 Kaur pada senin 19 Juli 2021.

¹¹ Hasil wawancara, dengan siswa kelas VIII SMP N 8 Kaur pada senin 19 Juli 2021.

¹² Observasi awal, di SMP N 8 Kaur pada hari senin tanggal 19 Juli 2021

mengenai pengaruh *game online free fire* terhadap perilaku dan prestasi belajar mata pelajaran PAI siswa kelas VIII di SMPN 8 Kaur.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, dapat dirumuskan pokok permasalahan sebagai berikut :

1. Apakah terdapat pengaruh *game online free fire* terhadap perilaku siswa kelas VIII di SMPN 8 Kaur?
2. Apakah terdapat pengaruh *game online free fire* terhadap prestasi siswa kelas VIII di SMPN 8 Kaur?
3. Apakah ada pengaruh *game online free fire* secara bersama-sama terhadap perilaku dan prestasi siswa kelas VIII di SMPN 8 Kaur?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

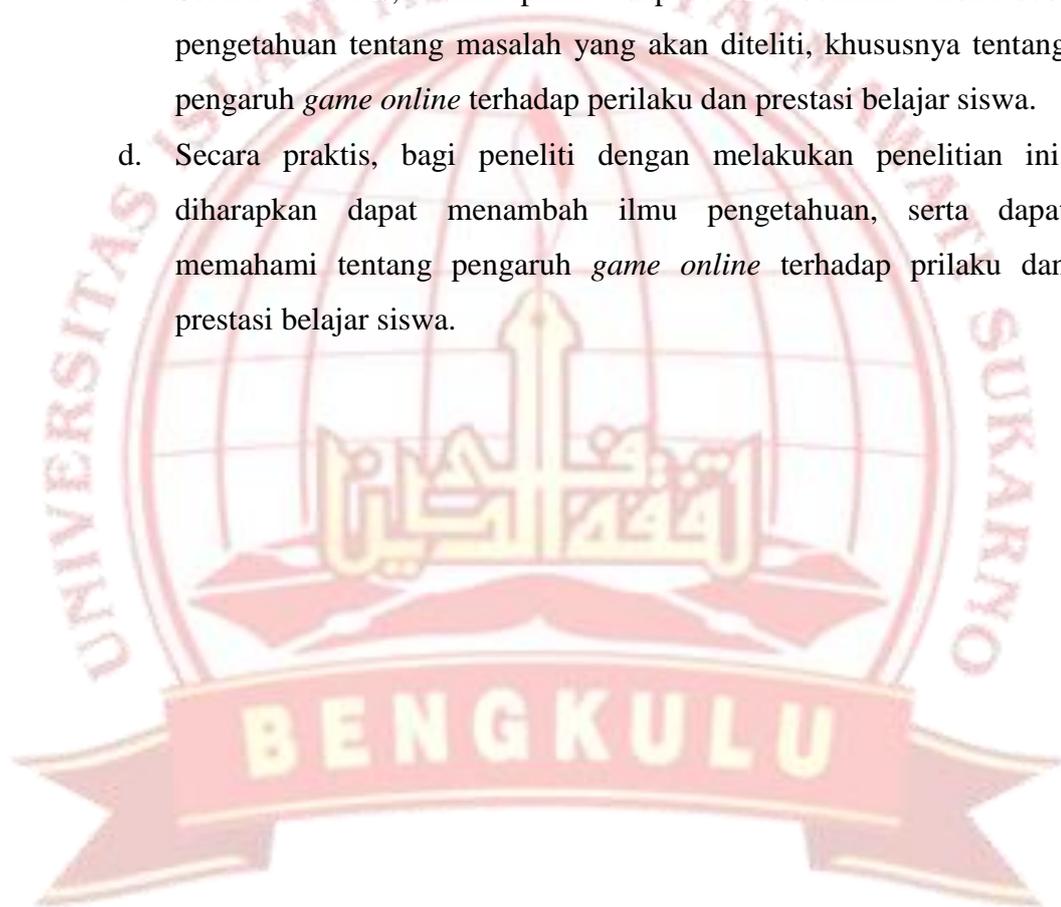
Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Untuk mengetahui pengaruh *game online free fire* terhadap perilaku siswa kelas VIII di SMPN 8 Kaur.
- b. Untuk mengetahui pengaruh *game online free fire* terhadap prestasi siswa kelas VIII di SMPN 8 Kaur.
- c. Untuk mengetahui pengaruh *game online free fire* secara bersama-sama terhadap perilaku dan prestasi siswa kelas VIII di SMPN 8 Kaur.

2. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian berisi tentang kontribusi apa yang akan diberikan setelah selesai melakukan penelitian. Kegunaan dapat berupa kegunaan yang bersifat teoritis dan kegunaan praktis, seperti kegunaan bagi penulis, instansi dan masyarakat secara keseluruhan. Dari penelitian ini diharapkan nantinya dapat memberikan manfaat diantaranya sebagai berikut:

- a. Dengan adanya karya ilmiah sekolah hendaknya dapat memberikan motivasi dan nasehat kepada siswa untuk lebih bijak berinternet di kehidupan sehari-hari.
- b. Kepada orang tua untuk dapat mengawasi dan mengontrol anak dalam penggunaan *handphone*.
- c. Secara teoritis, diharapkan dapat memberikan kontribusi pengetahuan tentang masalah yang akan diteliti, khususnya tentang pengaruh *game online* terhadap perilaku dan prestasi belajar siswa.
- d. Secara praktis, bagi peneliti dengan melakukan penelitian ini, diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan, serta dapat memahami tentang pengaruh *game online* terhadap perilaku dan prestasi belajar siswa.



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Perilaku Siswa

a. Pengertian Perilaku Siswa

Kata perilaku berarti tanggap atau reaksi individu yang terwujud bukan hanya pada ucapan akan tetapi mencakup, tenaga, pikiran, dan perbuatan. Oleh sebab itu, dari sudut pandang biologis semua makhluk hidup mulai dari tumbuh-tumbuhan, binatang sampai dengan manusia itu berperilaku, karena mereka mempunyai aktifitas masing-masing.¹³

Manusia merupakan makhluk hidup yang lebih sempurna dibandingkan dengan makhluk-makhluk lain dimuka bumi ini. Manusia mempunyai kemampuan untuk berpikir, mempunyai kesadaran pribadi, mempunyai kata hati, serta kemampuan-kemampuan lain yang tidak dimiliki oleh hewan, serta manusia disebut juga sebagai makhluk pribadi, sosial dan relegius.

Manusia tidak terlepas dari keadaan lingkungannya, baik lingkungan fisik maupaun lingkungan sosial. Manusia selalu dihadapkan pada berbagai stimulus atau rangsangan. Menurut teori stimulus-respon, perilaku merupakan wujud respon individu terhadap stimulus atau rangsangan yang mengenai dirinya. Suatu stimulus akan diberi respon tahu tidak sangat bergantung kepada stimulus itu sendiri dan individu manusia yang bersangkutan. Jadi, perilaku terbentuk karena individu itu memiliki motif, kebutuhan, dan tujuan yang berkenaan dengan adanya stimulus tertentu yang mengenai dirinya.¹⁴

Dalam islam perilaku sering juga disebut dengan akhlak atau moral yang membutuhkan bimbingan agar terarah pada akhlak yang baik dan bukan akhlak yang buruk atau menyimpang.

¹³ Depdikbud, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta :Perum Balai Pustaka), hal. 671.

¹⁴ Umar, *perilaku anak dalam memanfaatkan teknologi game online*, (Makasar : cipta bangsa, 2013), hal.5

b. Perilaku Siswa SMP

Perilaku siswa SMP merupakan suatu fenomena yang terjadi pada remaja mulai dari usia 15-17 tahun dimana pada usia ini sangat rentan dengan perilaku-perilaku yang menyimpang. Hal ini terjadi di Indonesia pada umumnya dan pada siswa SMPN 8 Kaur khususnya. Masalah perilaku siswa yang kurang baik ini tidak terlepas dari perubahan-perubahan perilaku siswa dari masa anak-anak menuju masa remaja, maka dari itu sangat butuh bimbingan baik dari lingkungan orang tua dan guru untuk selalu memantau perubahan yang terjadi pada anak didik, tidak hanya dengan didikan anak didik juga harus memiliki pelajaran mengenai agama baik itu di sekolah maupun di pendidikan agama lainnya.

Factor-faktor yang mempengaruhi perilaku siswa SMP adalah factor internal, factor jasmaniah (fisiologi) seperti pendengaran dan penglihatan, factor psikologi. Factor eksternal, factor lingkungan keluarga, factor lingkungan sekolah, factor lingkungan masyarakat dan factor media sosial¹⁵

Salah satu faktor yang mempengaruhi perilaku siswa SMPN 8 Kaur saat ini adalah media internet. Hal ini terjadi akibat dari modernisasi sehingga banyak para siswa menggunakan *handphone* (HP) untuk bermain *game online*. Namun dalam penggunaan *handphone* terkadang tidak sesuai kebutuhan pendidikan siswa serta waktu yang tepat sehingga terjadilah pergeseran nilai dan karakter siswa yang mengakibatkan perilaku siswa pengguna *handphone* yang tidak jujur, disiplin dan tanggung jawab.

Walaupun peraturan dan sosialisasi kerap dilakukan namun tak membawa perubahan yang begitu besar terhadap anak didik yang telah kecanduan bermain *game online* hal ini dapat dilihat pada proses

¹⁵ Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono, Psikologi Belajar (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2004), 138- 147

pembelajaran siswa kurang bersemangat dalam belajar dan berperilaku kurang baik disekolah maupun dilingkungan lainnya.

c. Jenis Perilaku

Skinner membedakan perilaku menjadi dua, yaitu perilaku alami (innate behavior) dan perilaku operan (operant behavior), yakni :

1. Perilaku perilaku yang dibawa sejak organisme dilahirkan, yaitu berupa reflex-refleks dan insting-insting. Perilaku yang refleksif merupakan perilaku yang terjadi sebagai reaksi secara spontan terhadap stimulus yang mengenai organisme yang bersangkutan. Misalnya reaksi kedip mata bila mata terkena api. Reaksi atau perilaku ini terjadi dengan sendirinya, secara otomatis, dan tidak diperintah oleh pusat susunan syaraf atau otak.
2. Perilaku operan merupakan perilaku yang dibentuk, dipelajari dan dapat dikendalikan melalui proses belajar. Perilaku ini dikendalikan dan diatur oleh pusat kesadaran atau otak.¹⁶

Adapun perilaku yang lain yaitu perilaku deficit adalah perilaku yang terlalu sedikit, misalnya seorang anak tidak berbicara dengan jelas atau tidak berinteraksi dengan anak-anak yang lain, seorang remaja tidak menyelesaikan pekerjaan rumahnya atau memersihkan rumah atau membicarakan masalah dan kesulitannya dengan orang tua. Sedangkan perilaku berlebihan merupakan perilaku yang terlalu banyak, misalnya seorang anak yang sering kali mengompol ditempat tidur atau membuang-buang makan ke lantai, seorang remaja yang sering kali memotong percakapan orang tuanya dengan orang dewasa atau menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain *game*.

d. Pembentuk perilaku

Menurut Bimo Walgito ada tiga cara membentuk perilaku sesuai dengan yang diharapkan:

1. Cara pembentukan perilaku dengan kebiasaan

¹⁶ Bimo Walgito, Psikologi Sosial: Suatu Pengantar, (Yogyakarta: CV Andi Offset) h. 17.

Salah satu cara pembentukan perilaku dapat ditempuh dengan kebiasaan. Dengan cara membiasakan diri untuk berperilaku seperti yang diharapkan, akhirnya akan terbentuklah perilaku tersebut. Misalnya dibiasakan bangun pagi, menggosok gigi sebelum tidur dan mengucapkan terima kasih bila diberi sesuatu oleh orang lain.

2. pembentukan perilaku dengan pengertian disamping pembentukan perilaku dengan pembiasaan pembentukan perilaku juga dapat ditempuh dengan pengertian. Misalnya, datang kuliah jangan sampai terlambat karena hal tersebut dapat mengganggu teman-teman yang lain dan bila naik motor harus pakai helm karena helm tersebut untuk keselamatan diri.
3. pembentukan perilaku dengan menggunakan model disamping cara-cara pembentukan perilaku seperti yang disebutkan diatas, pembentukan perilaku dapat ditempuh dengan menggunakan model atau contoh. Jika orang bicara bahwa orang tua sebagai contoh anak-anaknya, pemimpin sebagai panutan yang dipimpinnya hal tersebut menunjukkan pembentukan perilaku dengan menggunakan model.¹⁷

e. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku

1) Faktor internal

Yaitu pengaruh emosi (perasaan), emosi memiliki peranan yang cukup besar dalam pembentukan perilaku keagamaan. Hal ini dikatakan oleh Dr.Zakiah Darajat yang mengatakan “sesungguhnya emosi memegang peranan penting dalam sikap dan tindakan seseorang yang dapat dipahami, tanpa menghindari emosinya, lebih ditegaskan lagi bahwa pengaruh peranan emosi (perasaan) jauh lebih besar daripada rasio (logika)”.¹⁸

2) Faktor Eksternal

a) Lingkungan Keluarga

¹⁷ 5 Bimo Walgito, Psikologi Sosial: Suatu Pengantar, (Yogyakarta: CV Andi Offset) hal. 18-19

¹⁸ Zakiah Darajat, *Ilmu Jiwa Agama*, (Bulan Bintang : Jakarta, 1970) hal. 77-80

Lingkungan keluarga merupakan pendidikan utama dan pertama bagi anggotanya. Situasi pendidikan dalam keluarga akan terwujud baik berkat adanya pergaulan dan hubungan saling mempengaruhi cara timbal balik antara orang tua dengan anak.

b) Lingkungan masyarakat

Masyarakat Indonesia sebagai masyarakat yang berjiwa masyarakat sosial-religius, sikap pribadinya berkembang dalam ruang lingkup (pola) sosialitas-religius. Dimana garis hidup yang menghubungkan sang khaliq (garis vertikal) merupakan kerangka sikap dan pandangan, manusia mengalami perkembangan yang berbeda dalam proses belajar secara individual atau sosial.¹⁹

2) Jenis Perilaku

Perilaku manusia dapat antara perilaku yang refleksi dan perilaku non-refleksi.. reaksi atau perilaku refleksi adalah perilaku yang terjadi secara otomatis atau terjadi dengan sendirinya. Stimulus yang diterima organisme atau individu tidak sampai ke pusat susunan syaraf atau otak, sebagai pusat kesadaran sebagai pusat pengendali dari sifat manusia. Misalnya reaksi kedip mata bila kena sinar, gerak lutut bila kena sentuhan palu, menarik jari bila kena api dan sebagainya. Perilaku non refleksi adalah perilaku dikendalikan atau diatur oleh pusat kesadaran atau otak. Proses yang terjadi dalam otak atau pusat kesadaran ini disebut proses psikologi.

Perilaku ini merupakan perilaku yang dibentuk, dapat dikendalikan, karena itu dapat berubah dari waktu ke waktu, sebagai proses belajar. Disamping perilaku manusia dapat dikendalikan atau terkendali, yang berarti bahwa perilaku itu dapat diatur oleh individu yang bersangkutan, perilaku manusia juga merupakan perilaku yang integrasi (*integrated*), yang berarti bahwa keseluruhan keadaan individu atau manusia itu terlibat dalam perilaku yang bersangkutan bukan bagian demi bagian.

¹⁹HM. Arifin, *Psikologo Dakwah*, (Jakarta : Bulan Bintang, 1997), hal. 126.

2. Prestasi Belajar

a. Pengertian Prestasi Belajar

Kata prestasi belajar terdiri dari dua kata, yaitu “prestasi” dan “belajar”. Kata prestasi berasal dari bahasa Belanda yaitu “*perstatie*” kemudian didalam bahasa Indonesian menjadi prestasi yang berarti “hasil usaha” dalam KBBI dikemukakan bahwa prestasi berarti hasil yang telah dicapai.²⁰

Sedangkan pengertian prestasi belajar ada bermacam-macam, pendapat-pendapat tersebut lahir berdasarkan sudut pandang yang berbeda-beda. Belajar menurut Alisuf Sabri adalah proses perubahan tingkah laku sebagai akibat pengalaman atau latihan. Perubahan tingkah laku yang dimaksud disini yaitu sebagai hasil belajar itu yang terjadi melalui usaha dengan mendengar, membaca, mengikuti petunjuk, mengamati, memikirkan menghayati, meniru, melatih dan mencoba sendiri atau berarti dengan pengalaman atau latihan.²¹

Prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh melalui kesan-kesan yang terjadi dalam diri sendiri individu dari aktifitas dalam proses belajar yang berupa keterampilan, kecakapan dan pengetahuan. Prestasi belajar juga dapat diartikan sebagai penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan melalui mata pelajaran, biasanya ditunjukkan dengan nilai tes dan angka nilai yang diberikan oleh guru.²²

Prestasi belajar dapat dirumuskan, sebagai berikut :

- 1) Prestasi belajar siswa adalah hasil adalah yang dicapai siswa ketika mengikuti dan mengerjakan tugas dan kegiatan pembelajaran di sekolah.
- 2) Prestasi belajar siswa tersebut terutama dinilai dari aspek kognitifnya karena bersangkutan dengan kemampuan siswa dalam pengetahuan dan ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesa dan evaluasi.

²⁰ W.J.S poerwadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, (Jakarta : Balai Pustaka, 1995), hal.768

²¹ Alisuf Sabri, *psikologi pendidikan*, (Jakarta : Pedoman Ilmu Jaya, 2007) hal. 84

²² Mustajab, *prestasi belajar* (Malang : Literasi Nusantara Abadi, 2019), hal. 3

3) Prestasi belajar siswa ditunjukkan melalui nilai dari hasil ulangan- ulangan atau ujian yang ditempuhnya.

Anak yang mengalami ketergantungan pada aktivitas *gamers*, akan mempengaruhi prestasi belajar sehingga mengurangi waktu belajar, mengurangi konsentrasi dan fokus belajar anak. Dan faktanya perkembangan teknologi dan adanya game online membuat arus balik sehingga mayoritas para pecandu *game online* menurunkan prestasi belajar mereka.

Mendapatkan prestasi belajar siswa yang optimal merupakan harapan setiap sekolah. Menurut Oemar Hemalik prestasi adalah perubahan tingkah laku yang diharapkan pada murid setelah dilakukan proses belajar mengajar, sedangkan belajar pada hakikatnya adalah suatu proses dalam perkembangan manusia untuk mencaopai kedewasaan.²³

b. Karakteristik Prestasi Belajar

Hasil belajar menjadi tolak ukur dalam menentukan prestasi belajar yang telah dilakukan. Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan siswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya.²⁴

Sebagai interaksi yang bernilai edukatif maka dalam proses belajar harus melalui interaksi belajar yang juga berpengaruh dalam penoptimalan prestasi belajar siswa, sehingga prestasi belajar tidak luput dari karakteristik pembelajaran yang bersifat rdukatif. Dengan demikian, nantinya karakteristik dari prestasi belajar juga menjadi bagian dari karakteristik interaksi belajar yang bernilai edukatif dengan ciri-ci sebagai berikut :

1) Prestasi belajar memiliki tujuan

²³ Oemar Humalik, *media pendidikan*, (Bandung : Alumni, 1986), hal.41

²⁴ M.Ngalim Purwanto, *prinsip-prinsip dan teknik evaluasi pengajaran* (Bandung : PT. RemajaRosdakarya, 2002), hal.82.

Tujuan dsism interaksi edukatif adalah untuk membantu anak didik dalam suatu perkembangan tertentu. Inilah yang dimaksud interaksi edukatif, sadar akan tujuan dengan menempatkan peserta didik sebagai pusat perhatian dengan mengarahkannya pada tujuan-tujuan yang dapat menggerakkan pada tujuan belajar berikutnya.

2) Mempunyai prosedur

Agar dapat mencapai tujuan secara optimal, maka dalam melakukan interaksi perlu ada prosedur atau langkah-langkah sistematis yang relevan. Untuk mencapai tujuan pembelajaran antara yang satu dan yang lainnya, perlu adanya prosedur dan rancangan pembelajaran yang berbeda-beda.

3) Adanya materi yang telah ditentukan

Untuk mencapai tujuan pembelajaran, penyusunan materi yang baik sangat diperlukan materi tersebut disusun untuk mencapai tujuan yang dibuktikan dengan prestasi belajar.

4) Ditandai dengan aktivitas anak didik

Sebagai konsekuensi bahwa anak didik merupakan sentral, maka aktivitas peserta didik merupakan syarat mutlak bagi berlangsungnya interaksi edukatif.

5) Pengoptimalan peran guru

Dalam perannya sebagai pembimbing, guru harus berusaha menghidpkan dan memberikan motivasi agar terjadi proses interaksi edukatif yang kondusif.

6) Kedisiplinan

Langkah dalam pembelajaran untuk mencapai prestasi belajar secara optimal, efektif dan efisien harus sesuai dengan langkah-langkah yang harus dibuat sebelumnya atau sesuai prosedur yang telah disetujui dan di sepakati bersama.

7) Memiliki batas waktu

Untuk mencapai tujuan belajar tertentu dalam system berkelas (kelompok peserta didik), batas waktu menjadi salah satu ciri yang

tidak bisa ditinggalkan. Setiap tujuan akan diberi waktu tertentu, kapan tujuan harus sudah tercapai.

8) Evaluasi

Dari seluruh kegiatan tersebut, evaluasi merupakan bagian penting yang tidak bisa diabaikan. Evaluasi harus dilakukan untuk mengetahui tercapainya tujuan pengajaran yang telah ditentukan. Evaluasi disini lebih terhadap kegiatan penilaian yang dilakukan oleh guru terhadap murid setelah proses pembelajaran berlangsung, evaluasi yang juga merupakan ujian untuk mengetahui pemahaman materi oleh siswa dan sejauh materi tersebut mempengaruhi siswa sehingga akhirnya guru akan mengetahui pengetahuan, keahlian atau kecerdasan dari masing-masing siswa untuk dipertanyakan atau tidak dalam mengikuti pendidikan tingkat tertentu.²⁵

c. Prestasi Belajar Sebagai Motivasi

Motivasi yang identic dengan timbulnya minat seseorang terhadap sesuatu sangat diperlukan dalam proses pembelajaran. Apalagi dalam pembelajaran minat seseorang (siswa) dapat menentukan jalannya proses pembelajaran yang efektif. Sehingga dengan adanya motifasi belajaryang timbul pada diri siswa akan membantu mereka untuk mempersiapkan mental dalam belajar.

Motivasi sangat diperlukan dalam proses belajar, karena seseorang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar. Motivasi dianggap penting mengingat perannya dalam menentukan tujuan yang harus dicapai siswa jika siswa mempunyai tujuan tertentu dari aktivitasnya (belajar), maka siswa tersebut mempunyai motivasi yang kuat untuk mencapainya dengan segala upaya yang dapat dia lakukan untuk mencapainya.

²⁵ Moh. Zaiful Rasyid, Mustajab, Aminol Rosyid Abdullah, *Prestasi Belajar*, (Malang : Literasi Nusantara, 2019), hal. 14-17

3. Pengertian *Game Online Free Fire*

a. Pengertian *Game Online*

Kata *game* berasal dari bahasa Inggris yang berarti permainan. Permainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain yang dimainkan dengan aturan-aturan tertentu. Dalam permainan ada yang menang dan ada yang kalah. Dalam kamus besar bahasa Indonesia online permainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain barang atau sesuatu yg dipertandingkan²⁶

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa *game* adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain yang dibuat dengan teknik dan metode tertentu yang dapat memberi kesenangan atau kepuasan batin.

Secara terminologi *game online* berasal dari dua kata, yaitu *game* dan *online*. *Game* adalah permainan dan *online* adalah terhubung dengan internet. Jadi, dapat disimpulkan *game online* adalah *game* yang terhubung dengan koneksi internet atau LAN sehingga pemainnya dapat terhubung dengan pemain lainnya yang memainkan. Secara terminologi *game online* berasal dari dua kata, yaitu *game* dan *online*. *Game* adalah permainan dan *online* adalah terhubung dengan internet. Jadi, dapat disimpulkan *game online* adalah *game* yang terhubung dengan koneksi internet atau LAN sehingga pemainnya dapat terhubung dengan pemain lainnya yang memainkan²⁷

Pengertian *game online* adalah sebuah permainan (*game*) yang dimainkan didalam suatu jaringan (baik LAN maupun internet). Jadi dapat disimpulkan bahwa *game online* adalah salah satu akses permainan yang menggunakan jaringan internet atau LAN.

²⁶ Wulandari A. D, *Game Edukatif Sejarah Komputer Menggunakan Role Playing Game (RPG) Maker XP Sebagai Media Pembelajaran di SMP Negeri 2 Kalibawang*. (Yogyakarta :Fakultas Teknik, Universitas Negeri, 2012), hal 128

²⁷ Pitaloka A. A, *Perilaku Konsumsi Game Online pada Pelajar (Studi Fenomenologi Tentang Perilaku Konsumsi Game Online pada Pelajar di Kelurahan Gemolong, Kabupaten Sragen Tahun*, Jurnal Ilmiah, Vol.1, No 1, 2013, hal.3

b. Game Online Free Fire

Game free fire adalah sebuah game atau permainan peperangan beraliran *battle royale* dan TPS (*Third Person Shooter*) yang mempertemukan 50 pemain di dalam satu map yang luas, dimana setiap pemain diharuskan agar saling membunuh agar menjadi satu-satunya orang yang bisa bertahan hidup untuk menjadi pemenang. *Battle Royale* adalah genre permainan video yang memadukan elemen bertahan hidup dan eksplorasi dari permainan kesintasan dengan *gameplay* orang terakhir yang bertahan. Sedangkan *Third Person Shooter* adalah jenis game 3D (tiga dimensi) *shooter*, yang merupakan subgenre dari permainan aksi yang menekankan tantangan membidik dan menembak.²⁸

Terdapat tiga mode permainan dalam *game online free fire* yaitu :

- 1) Solo : Bermain seorang diri untuk memperoleh kemenangan.
- 2) Duo : Bermain dalam tim dan satu tim bisa berisi satu orang dan maksimal dua orang.
- 3) Squad : Bermain dalam tim tim dan satu tim bisa berisi hanya satu orang atau dua orang atau tiga orang dan maksimal empat orang.

Cara bermain *game online free fire* awalnya seluruh pemain diterjunkan melalui pesawat dan bebas memilih target lokasi penerjunan. Seorang pemain harus mencari senjata dan alat medis di tempat penerjunan agar bisa melawan pemain lain dan bertahan hidup. Di tengah-tengah permainan akan ada pesawat yang melintas dan menerjunkan *Airdrop* berupa kotak besar yang berisi vest atau rompi anti peluru, helm, peluru, senjata special seperti *AWM*, *Groza*, dan *M249* atau *Machine Gun* dan lain sebagainya. Untuk menemukan *Airdrop* juga mudah, karena kotak ini mengeluarkan sinar vertical atau garis lurus ke arah langit, dimana sinarnya berwarna kuning. Sinar tersebut juga menandakan bahwa barang barang di dalam *Airdrop* masih belum

²⁸<https://translate.google.com/translate?u=https://en.wikipedia.org/wiki/Garena&hl=id&sl=en&t=id&client=srp> (diakses pada 10 Februari 2022)

diambil. Jika sudah diambil semua maka sinarnya akan hilang, namun sinar akan tetap menyala bila ada barang yang belum terambil.

Free fire menawarkan keseruan dan ketegangan yang sama dengan *game battle royale* pada umumnya. Di dalam *free fire* terdapat enam divisi *rank* atau *tier rank* yang dapat kalian capai. *Tier rank* adalah macam-macam tingkatan atau level dalam *game free fire*. *Tier-tier rank* tersebut adalah Bronze, Silver, Platinum, Diamond, Heroic/Master.²⁹

c. Jenis-Jenis Game Online

Game online terbagi menjadi dua yaitu :

- 2) *Web based game* adalah aplikasi yang diletakkan pada server di internet dimana pemain hanya perlu menggunakan akses internet *tab browser* untuk mengakses *game* tersebut. Jadi tidak perlu *install* atau *patch* untuk memainkan *gamenya*. Namun seiring dengan perkembangan, ada beberapa fitur yang perlu *download* untuk memainkan sabagai *game*, seperti *Java Player*, *Flas Player*, maupun *Shockwave Player*, yang biasanya diperlukan untuk tampilan grafis *game* tersebut. Selain itu, *game* seperti ini juga tidak menuntut spesifikasi komputer yang canggih, tidak *lag* dan membutuhkan *bandwhith* yang besar. Selain itu, sebagian besar *web based game* adalah gratis.
- 3) *Text based game* bisa dibilang awal dari *web based game*. *Text based game* sudah ada sejak lama, dimana saat sebagian komputer masih berspefikasi rendah dan sulit untuk memainkan *game-game* dengan grafis *web*, sehingga dibuatlah *game-game* dimana pemain hanya berinteraksi dengan teks-teks dan sedikit atau tanpa gambar. Memang setelah masa tersebut, *text based game* hampir tidak pernah dilirik lagi oleh para *gamers*, namun pada akhir-akhir ini, mulai marak *text based games* yang beredar yang sekarang kenal sebagai *web based game*. Tentu saja dengan format yang lebih modern, grafis diperbanyak dan

²⁹ <https://freefire.gcube.id/daftar-lengkap-tier-rank-garena-freefire/> (diakses pada 10 Februari 2022)

dipercantik, menggunakan koneksi internet dan *develover game* yang makin kreatif.³⁰

d. Kecanduan *game online*

1). Pengertian kecanduan *game online*

Kata kecanduan (*addiction*) biasanya digunakan dalam konteks kimia dan diperluas dengan perilaku yang berlebihan (*excessive*). Konsep kecanduan dapat diterapkan pada perilaku secara luas termasuk kecanduan teknologi komunikasi informasi (ICT).

Secara historis, kecanduan telah didefinisikan semata-mata untuk berkenaan dengan zat adiktif (misalnya alkohol, Tembakau dan obat-obatan) yang masuk melewati darah dan menuju ke otak, dan dapat merubah komposisi kimia otak. Istilah kecanduan sendiri berkembang seiring dengan kehidupan masyarakat, sehingga istilah kecanduan tidak selamanya melekat pada obat-obatan tetapi juga dapat melekat pada kegiatan atau suatu hal tertentu yang dapat membuat seseorang ketergantungan secara fisik atau psikologis.

Game online adalah *game* (permainan) dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi nline (LAN atau internet). Selanjutnya Winn dan Fisher mengatakan *multiplayer game online* merupakan pengembangan dari *game* yang dimainkan satu orang, dalam bagian yang besar, menggunakan bentuk yang sama dan metode yang sama serta melibatkan konsep umum yang samaseperti semua *game* lain perbedaannya adalah bahwa untuk *multiplayer game* dapat dimainkan oleh banyak orang dalam waktu yang sama.³¹

Kecanduan *game online* merupakan salah satu bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet ata yang lebih

³⁰ Richa Pramudia Trisnani dan Silva Yula Wardani, *Stop Kecanduan Game Online*, (Madiun : UNIPMA PRESS), 2018. Hal.6-7.

³¹ B. M Winn dan J. W, Fisher , *design of communication, competition, and collaboration in online Games*. Dipresentasikan dalam *computergame technology conference*. (Toronto : Canada 2004), hal. 49.

dikenal dengan *internet addictive disorder*. Yang menyatakan bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *computer game addiction* (berlebihan dalam bermain game). *Game online* merupakan bagian dari internet yang sering dikunjungi dan sangat digemari dan bahkan bisa mengakibatkan kecanduan yang memiliki intensitas yang tinggi.³²

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa kecanduan game online merupakan tingkah laku yang bergantung atau keadaan terikat yang sangat kuat secara fisik maupun psikologis dalam melakukan suatu hal, ada rasa yang tidak menyenangkan jika hal tersebut tidak terpenuhi. Pengertian kecanduan *game online* adalah suatu keadaan seseorang terikat pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak bisa lepas untuk bermain *game online*, dari waktu ke waktu akan terjadi peningkatan frekuensi, durasi, atau jumlah dalam melakukan hal tersebut, tanpa memperdulikan konsekuensi yang berdampak negatif pada dirinya.

2). Aspek kecanduan game online

Aspek seseorang kecanduan akan *game online* sebenarnya hampir sama dengan kecanduan dengan yang lain, akan tetapi kecanduan *game online* dimasukkan kedalam golongan kecanduan psikologis dan bukan kecanduan secara fisik. Sedikitnya ada empat aspek kecanduan game online, keempat aspek tersebut sebagai berikut :

- a. *Compulsion* (kompulsi/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, dimana dalam hal ini adalah melakukan kegiatan bermain *game online* secara terus-menerus.

³² K Young, *cyber-Disorders: The Mental Health Concern for the New Millennium*. *Cyber Psychology & Behavior* 3 (5), (2000), hal. 475-479.

- b. *Withdrawal* (penarikan diri) merupakan suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari suatu hal. Seseorang yang kecanduan *game online* merasa tidak mampu untuk menarik atau menjauhkan diri dari hal-hal yang berkenaan dengan *game online*, seperti halnya seorang perokok yang tidak bisa lepas dari rokok.
- c. *Tolerance* (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*, kebanyakan pemain *game online* tidak akan berhenti bermain hingga merasa puas.
- d. *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. Begitupula dengan masalah kesehatan, para pecandu *game online* kurang memperhatikan masalah kesehatan mereka seperti waktu tidur yang kurang, tidak menjaga kesehatan badan dan pola makan yang teratur.³³

Berdasarkan uraian diatas maka aspek seseorang kecanduan *game online* akan mengalami kompulsif/dorongan untuk melakukan secara terus-menerus, penarikan diri, toleransi, serta masalah hubungan interpersonal dan kesehatan.

³³ Chen, C.Y. & Chang, S. L. 2008. *Eksplorasi kecenderungan kecanduan game online karena desain fitur aneh yang disukai pengguna*. Jurnal ilmu kesehatan dan informasi asia. Vol 3. No 1-4 Taiwan.

e. Pandangan Islam Tentang *Game Online*

Hukum asal dari *game* komputer, *game handphone* maupun yang berbasis *game online* yang boleh. Hal ini sesuai dengan kaidah fiqih:

Ibnu Qoyyim mengatakan “jika waktu dihabiskan untuk hal-hal yang membuat lalai, untuk sekedar menghamburkan syahwat (hawa nafsu), berangan-angan yang batil, hanya dihabiskan dengan banyak tidur dan dihabiskan dengan kebatilan, maka sesungguhnya kematian lebih layak bagi dirinya” (Al Jawabul Kafi, 109)

Game atau permainan adalah bagian dari sarana hiburan dan sarana melepas lelah. Namun sesungguhnya islam mewajibkan umatnya agarmengabdikan seluruh hidupnya hanya untuk beribadah kepada Allah SWT. Itulah orintasi tunggal yang harus dipegang oleh kaum muslimin ketika menjalani kehidupan. Islam lalu memerintahkan umatnya agar melksanakan perintah Allah dan tidak melanggar larangan-larangan-Nya.

f. Dampak Kebiasaan Bermain *Game Online*

Dampak perkembangan teknologi diantaranya adalah perkembangan jaringan internet. Dengan adanya perkembangan internet berkembanglah teknologi salah satunya adalah munculnya *game online*. *Game* merupakan salah satu artefak abad 21 yang telah menghasilkan pemahaman besar tentang nilai spirit juang dalam sebuah daya interaktif buatan. Abad teknologi telah menciptakan peradaban terpenting dalam hidup manusia, manusia menciptakan ketidak pastian interaksi kedalam suatu dunia buatan.³⁴

Adapun beberapa dampak negatif dan positif *game online*:³⁵

3) Dampak Positif

a) Membuat dapat mengambil keputusan lebih cepat

Di dalam *game*, *gamers* harus cepat membuat keputusan, jika tidak bisa mengambil keputusan dengan cepat, mungkin

³⁴ Masya H dan Candre D.A, *factor-faktor yang mempengaruhi prilaku gangguan kecanduan game online*. (KONSELI:E-Jurnal, 2016), hal. 97.

³⁵ Andri Arif Kustiawan dan Andi Widhiya Bayu Utomo, *jangan bermain game online, pengaruh dan tindakan pencegahan*, (Solo : CV.AE Media Grafika, 2019), hal. 43.

gamers bisa saja mati atau kalah dalam *game*. Misalnya, jika *gamers* bermain *game* strategi, *gamers* harus bisa memutuskan dengan cepat, antara menyerang dan bertahan. Jika terlalu lama berpikir, lawan bisa dengan mudah mengalahkannya.

b) Dapat membantu mengurangi rasa sakit

Kadang, saat kita sakit, seperti tidak enak badan, luka-luka, dan lain-lain. Setelah kita bermain *game*, sakit itu tidak terasa atau tidak terlalu terasa karena kita fokus bermain *game*.

c) Mengurangi stress

Saat kita stres akibat banyak pekerjaan atau tugas. Kita bisa bermain *game* sebagai hiburan, tentunya ini bisa mengurangi stres. Tapi jangan lupa dengan pekerjaannya.

d) Mendapat teman baru

Di *game online* seperti Dota 2, *Warframe*, dan lain-lain banyak *gamers* dari berbagai negara yang bermain *game* tersebut. Kadang kita diajak untuk *chat*, bahkan berkenalan. Kita bisa menambah pertemanan melalui *game*.

e) Membuat lebih pintar berbahasa Inggris

Rata-rata *gamers* mempunyai kemampuan berbahasa Inggris yang lebih baik daripada non *gamers*, karena *game* umumnya memakai bahasa Inggris. Ini membuat gamer terbiasa dengan bahasa Inggris.

4) Dampak Negatif

1) Membuat kecanduan yang berlebihan

Bermain *game* tentunya dapat membuat kecanduan, karena *game* merupakan sebuah hiburan. Tapi bermain *game* secara terus-menerus membuat kita lupa waktu. Hal ini membuat kita lupa dengan pekerjaan, makan, dan lain-lain.

2) Membuat mata rusak

Menatap layar monitor berjam-jam untuk bermain *game* tentunya akan membuat mata kita berair atau perih. Bahkan, jika

terlalu sering, mata kita bisa minus atau plus dan harus menggunakan kacamata.

3) Membuat malas

Bermain *game* akan membuat kita lupa segalanya. Kita hanya fokus terhadap *game* yang kita mainkan. Kita akan malas bekerja atau mengerjakan tugas.

4) Membuat tidak konsentrasi

Saat kita belajar atau bekerja, kita tidak konsentrasi terhadap apa yang sedang kita kerjakan. Pikiran kita hanya tertuju pada *game-game* yang telah kita mainkan.

5) Kurang tidur

Anak susah menghabiskan sebagian besar waktunya untuk belajar disekolah dan beraktivitas. Namun, beremain *video game*. Sehingga, banyak anak mengorbankan waktu berharga mereka untuk tidur dan menggunakannya untuk bermain *video game*. Pencandu *video game* yang kurang tidur maka akan dapat membahaya kesehatannya.

6) Berbohong

4) Berbohong adalah salah satu cara pencandu *video game* untuk menutupi perilaku abnormalnya. Ini adalah salah satu tanda seseorang telah kecanduan penuh oleh *game online*. Mereka akhirnya berbohong kepada dirinya sendiri dan menyangkal bahwa mereka tidak memiliki masalah sama sekali.³⁶

B. Kajian Pustaka

1. Penelitian yang dilakukan oleh Dina Ulfiana yang berjudul “Pola Asuh Orang Tua pada Anak Usia Dini yang Menjadi Pecandu *Game Online* Studi tentang kecederungan anak usia dini dalam permainan game online di Surabaya”. 2018 (Dapertemen Sosiologi FISIP Universitas Airlangga,

³⁶ Andri Arif Kustiawan dan Andi Widhiya Bayu Utomo, *jangan bermain game online, pengaruh game onle dan tindakan pencegahan* (Solo : CV. AE Media Grafika, 2019), hal. 43.

Surabaya). Kasus yang diteliti yaitu kecendrungan anak usia dini yang kecanduan bermain *game online*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pertimbangan, dibutuhkan data mendalam yang hanya bisa didapat melalui wawancara mendalam dan observasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa anak usia dini kecanduan game online berdampak pada kondisi anak yang sudah mulai kecanduan hingga mulai fokus dengan *game online* dan menjadi perilaku dengan sikap suka melakukan dan menyendiri untuk bisa bermain *game online*, secara 24 jam, dan perilaku anak lebih memburuk.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Ifmayani Fauri Lestari yang berjudul “Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Sosial Remaja SMK di Desa Paner Kecamatan Taman Kabupaten Pematang”. 2021. Skripsi, Universitas Pancasakti Tegal. Masalah yang diambil yaitu pemahaman perilaku sosial remaja dan pengaruh *game online* terhadap perilaku social remajadi desa Paner Kecamatan Taman Kabupaten Pematang Tahun 2021. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kuantitatif non eksperimen. Hasil penelitian menyatakan bahwa remaja SMK rata-rata bermain game online mereka jarang bersosial dengan lingkungan bahkan dapat berperilaku menyimpang di dalam masyarakat.
3. Penelitian dilakukan oleh Kautsar yang berjudul “Pengaruh *Game Online* Terhadap Peserta Didik di MAN 3 Aceh Besar.” 2019. Skripsi Tesis, UIN Ar-Raniry banda Aceh. Masalah yang diambil pada penelitian ini adalah *game online* yang mempengaruhi prestasi akademik siswa MAN 3 Aceh Besar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode kuantitatif. Hasil penelitian menyatakan bahwa rata-rata kecanduan *game online* pada peserta didik dikatakan tinggi, besarnya pengaruh negatif *game online* tersebut terhadap prestasi akademik peserta didik di MAN 3 Aceh Besar dapat dikatakan sebesar 30% di pengaruhi oleh kecanduan *game online* dan untuk 70% di pengaruhi oleh faktor-faktor yang lain.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Saidi Tobing yang berjudul “Dampak *Game Online* Terhadap Interaksi Masyarakat Dewasa Awal

Dalam Fungsi Sosial di Kecamatan Syiah Kuala”. 2021. Skripsi, Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh. Metode yang digunakan adalah metode kuantitatif. Hasil penelitian menyatakan bahwa maraknya game online di tengah-tengah masyarakat sangat berdampak terhadap interaksi dan kehidupan masyarakat di kecamatan Syiah Kuala

C. Rumusan Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.³⁷ Hipotesis digunakan dalam penelitian kuantitatif menggunakan metode deduksi. Dilain sisi, dalam penelitian kualitatif hipotesis diartikan sebagai kesimpulan sementara dari hasil observasi demi menghasilkan teori baru. Menurut Kerlinger, hipotesis adalah pernyataan atau dugaan yang dilandaskan dua variabel ataupun lebih dari dua variabel.³⁸

Berdasarkan beberapa teori di atas, maka dapat diajukan hipotesis penelitian sebagai berikut:

1. Ho : *game online free fire* berpengaruh terhadap perilaku dan prestasi belajar siswa kelas VIII di SMPN 8 Kaur.
2. Ha : *game online free fire* tidak berpengaruh terhadap perilaku dan prestasi belajar siswa kelas VIII di SMPN 8 Kaur.

³⁷Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2018), hal. 63.

³⁸Ardial. *Pradigma dan Model Penelitian Komunikasi*, (Jakarta : PT : Bumi Aksara, 2014). hal.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Dalam penelitian ini diperlukan data kuantitatif. Data kuantitatif adalah suatu data penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah atau nyata.

Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.³⁹

Menurut Sugiono, jenis penelitian asosiatif adalah penelitian yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh antara dua variabel atau lebih. Penelitian ini untuk mengetahui nilai variabel mandiri baik satu variabel atau lebih (independen) tanpa membuat perbandingan atau menghubungkan dengan variabel yang lain.⁴⁰

Pada penelitian ini peneliti mencoba untuk meneliti pengaruh antar variabel, yaitu variabel *game online free fire* (X) terhadap perilaku (Y1) dan prestasi belajar (Y2).

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian akan dilakukan di SMPN 8 Kaur, Desa Sukaraja Kecamatan Tetap Kabupaten Kaur. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 04 April 2022 – 19 Mei 2022.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generelasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh

³⁹Sugiyono, *Metode Penelitian pendidikan kuantitatif, kualitatif, R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2018), hal. 8.

⁴⁰Sugiyono, *Statistika untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2011), hal. 92.

peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan.⁴¹ Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMPN 8 Kaur yang berjumlah 142 orang.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Bila populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi.⁴²

Sampel yang diambil dalam penelitian ini yaitu 29 siswa yang diambil secara acak dari populasi yang ada. Hal ini dilakukan karena populasi lebih dari seratus orang jadi diambil 29 orang siswa untuk memenuhi kebutuhan penelitian.

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Instrumen pengumpulan data

Adapun tehnik pengumpulan data yang digunakan dipenelitian ini sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusu dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantaranya yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan.⁴³

b. Angket (Konsioner)

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan responden. Selain itu, kuesioner juga cocok digunakan bila jumlah responden cukup besar dan tersebar di wilayah yang

⁴¹ Sugiono, *metode penelitian pendidikan...*, hal.80.

⁴² Sugiono, *metode penelitian pendidikan, ...*, hal. 81.

⁴³ Sugiono, *metode penelitian pendidikan, ...*, hal. 145

luas. Kuesioner dapat berupa pertanyaan/pernyataan tertutup atau terbuka, dapat diberikan kepada responden secara langsung atau dikirim melalui pos, atau internet.⁴⁴

Dalam penelitian menggunakan angket sebagai alat ukur dari responden. Angket yang dibuat oleh peneliti berupa angket variable X (*game online free fire*) dan variable Y1 (perilaku).

Tabel 3.1 Alternative Jawaban dan Skoring Angket

No	Jawaban	Kategori	Skor
1	Tidak pernah	TP	1
2	Pernah	P	2
3	Kadang-kadang	KK	3
4	Sering	SR	4

c. Daftar Nilai

Pada penelitian ini peneliti pada variable Y2 menggunakan daftar nilai raport pada 29 orang siswa yang menjadi sampel untuk melihat prestasi belajar mata pelajaran PAI kelas VIII di SMPN 8 Kaur .

d. Dokumentasi

Dokumentasi adalah pengambilan data yang diperoleh melalui dokumen. Dokumentasi biasa berupa tulisan, gambar maupun bentuk karya monumental, pada penelitian yang dilakukan di SMPN 8 Kaur ini akan menyajikan dokumentasi dalam bentuk foto-foto dan arsip selama melakukan penelitian. Selain itu dokumentasi adalah bukti pelaksanaan penelitian.

⁴⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan....*, hlm. 142.

E. Instrumen Pengumpulan Data

1. Uji Coba Instrumen

a. Uji Validitas

Validitas berasal dari kata *validity* yang berarti sejauh mana ketetapan dan kecermatan suatu instrument pengukuran *test* (tes) dalam melakukan fungsi ukurannya.⁴⁵

Valid berarti instrument tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Untuk menganalisa tingkat validitas item yang digunakan dalam penelitian ini peneliti terlebih dahulu melakukan uji coba (*try out*) dilakukan terhadap 20 orang responden dengan banyak soal 20 butir soal. Di uji validitas menggunakan teknik kolerasi *product moment*. Hasil dari perhitungan SPSS 16.0 akan dibandingkan dengan *rtabel* pada signifikansi 5%. Pearson yang sudah ditentukan diatas dan memasukkan data kedalam rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien validitas item yang dicari

X = Skor responden untuk tiap item

Y = Total skor tiap responden dari seluruh item

$\sum X$ = Jumlah skor dalam distribusi X

$\sum Y$ = Jumlah skor dalam distribusi Y

$\sum X^2$ = Jumlah kuadrat masing-masing skor X

$\sum Y^2$ = Jumlah kuadrat masing-masing skor Y

N = Jumlah responden

⁴⁵ Saifuddin Azwar, Fungsi Pengembangan Pengukuran Prestasi Belajar, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar,2009) h. 173

Jika r hitung $>$ r table pada taraf signifikansi 5% berarti item soal valid dan sebaliknya bila r hitung $<$ r table maka butir soal tersebut tidak valid sekaligus tidak memenuhi persyaratan.

Adapun hasil dari hitungan rekapitulasi angket sebagai berikut:

1) Validitas Angket Variabel X (*Game Online Free Fire*)

Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba validitas anget *game online free fire*. Pada uji coba anget ini peneliti mengajukan 20 buah soal dengan pilihan jawaban yang menurut siswa sesuai, pilihan jawabannya antara lain, Tidak Pernah (skor : 1), Pernah (skor : 2), Kadang-kadang (skor : 3), Sering (skor : 4).

Setelah melakukan tahapan di atas peneliti menghitung jumlah skor jawaban untuk menentukan kelayakan anget tersebut. Dari hasil uji coba validitas ini dinyatakan bahwa dari 20 jumlah soal yang valid dan layak untuk disebar adalah 17 soal sedangkan 3 soal lainnya dinyatakan tidak valid dan tidak layak untuk di sebar diantaranya soal nomor 12,13,dan19. Soal yang dinyatakan tidak valid atau tidak layak untuk disebar maka akan dihapus dan soal yang akan disebar sebanyak 17 soal yang valid saja. Hasil hitungan validitas dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3.2 Item-Total Statistics

	Pearson correlation	Sig. (2-tailed)	N
VAR00001	.560	.010	20
VAR00002	.774	.000	20
VAR00003	.607	.000	20
VAR00004	.760	.000	20
VAR00005	.498	.025	20

VAR00006	.628	.003	20
VAR00007	.557	.011	20
VAR00008	.453	.045	20
VAR00009	.496	.026	20
VAR000010	.566	.009	20
VAR000011	.499	.025	20
VAR000012	.281	.231	20
VAR000013	.009	.968	20
VAR000014	.638	.002	20
VAR000015	.685	.001	20
VAR000016	.547	.013	20
VAR000017	.638	.002	20
VAR000018	.593	.006	20
VAR000019	.432	.057	20
VAR000020	.639	.002	20

2) Validitas Variabel Y1 (Perilaku)

Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba validitas anget perilaku.. Pada uji coba anget ini peneliti mengajukan 20 buah soal dengan pilihan jawaban yang menurut siswa sesuai, pilihan jawabannya antara lain, Tidak Pernah (skor : 1), Pernah (skor : 2), Kadang-kadang (skor : 3), Sering (skor : 4).

Setelah melakukan tahapan di atas peneliti menghitung jumlah skor jawaban untuk menentukan kelayakan anget tersebut. Dari hasil uji coba validitas ini dinyatakan bahwa dari 20 jumlah soal yang valid dan layak untuk disebar adalah 20 soal sedangkan 3 soal lainnya dinyatakan tidak valid dan tidak layak untuk di sebar diantaranya soal nomor 1,7,dan14. Soal yang dinyatakan tidak valid atau tidak layak untuk disebar maka akan dihapus dan soal yang

akan disebar sebanyak 17 soal yang valid saja. Hasil hitungan validitas dapat di lihat pada tabel berikut ini.:

Tabel 3.3 Item-Total Statistics

	Pearson correlation	Sig. (2-tailed)	N
VAR00001	.281	.231	20
VAR00002	.573	.008	20
VAR00003	.853	.000	20
VAR00004	.518	.019	20
VAR00005	.570	.009	20
VAR00006	.594	.006	20
VAR00007	.140	.555	20
VAR00008	.497	.026	20
VAR00009	.807	.000	20
VAR000010	.644	.002	20
VAR000011	.718	.000	20
VAR000012	.629	.003	20
VAR000013	.555	.011	20
VAR000014	.374	.105	20
VAR000015	.758	.000	20
VAR000016	.584	.007	20
VAR000017	.617	.004	20
VAR000018	.427	.035	20
VAR000019	.630	.003	20
VAR000020	.624	.003	20

b. Uji Reliabilitas

Reabilitas adalah indeks yang merupakan sejauh mana alat ukur dapat dipercaya dan menunjukkan memantapan/konsistensi angket hasil pengukuran, apabila digunakan untuk mengukur berulang kali, alat pengukur itu menunjukkan hasil yang sama dan dalam kondisi yang sama.⁴⁶

Uji reliabilitas bertujuan untuk melihat apakah koesioner memiliki konsistensi jika pengukuran koesioner tersebut dilakukan secara berulang. Koesioner dikatakan reliable jika nilai Cronbach Alpha > 0,6. Adapun untuk menguji reabilitas instrumen adalah dengan menggunakan rumus *Alpha Combach's*, yaitu:

$$r_{11} \left[\frac{k}{(k-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma^2 b}{\sigma^2 t} \right]$$

Keterangan:

R_{11} : = koefisien reliabilitas alpha

k = jumlah item pertanyaan

$\sum \sigma^2 b$ = Bilangan konstan

$\sigma^2 t = \pi r^2$

t = Varians lokal.

Tabel 3.4 Pengukuran Combach's Alpha

Nilai Combach's Alpha	Tingkat Keadaan
0.00-0.199	Sangat Rendah
0.20-0.399	Rendah
0.40-0.599	Segang
0.60-0.799	Kuat
0.80-01.000	Sangat kuat

⁴⁶ Suharsimi Arikunto, Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2, (Jakarta: Bumi Aksara,2013), hal. 100.

1) Uji Reliabelitas Variabel X

Tabel 3.5 Koefinsien Reliabilitas Instrumen
Game Online Free Fire

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	20	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	20	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Tabel 3.6 Koefinsien Reliabilitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.874	17

Berdasarkan dari tabel diatas maka dinyatakan bahwa nilai Cronbach Alpha sebesar $0,874 > 0,6$ yang artinya koesioner *game online free fire* dinyatakan reliabel.

2) Uji Reliabelitas Variabel Y1

Tabel 3.7 Koefinsien Reliabilitas Instrumen Perilaku

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	20	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	20	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Tabel 3.8 Koefinsien Reliabilitas**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.846	17

Berdasarkan dari tabel diatas dinyatakan bahwa nilai Cronbach Alpha 0,846 > 0,6 yang artinya koesioner perilaku dinyatakan reliabel.

F. Teknik Analisis Data

Ada beberapa tahap teknik analisis data adalah sebagai berikut:

1. Uji Persyaratan
 - a. Uji Normalitas Data

Uji normalitas data bertujuan untuk mengetahui apakah nilai residual berdistribusi normal atau tidak. Model regresi yang baik adalah memiliki nilai residual yang berdistribusi normal.⁴⁷ Menggunakan rumus *Kolomogorov-Smirnov* yaitu:

$$KD=1.36 \sqrt{\frac{n1+n2}{n1n2}}$$

Keterangan:

KD = Jumlah K- Smirnov

n1 = Jumlah sampel yang diperoleh

n2 = Frekuensi yang observasi

Penarikan kesimpulan dari hasil dari uji Kolomogorov-Smirnov yaitu jika nilai signifikansi > 0,05 maka nilai residual

⁴⁷ Dwi Priyanto, Belajar Praktis Parametric Dan Non Parametric Dengan SPSS & Prediksi Pertanyaan Pendadaran skripsi dan Tesis, (Yogyakarta: Gava Media,2012) h. 60

berdistribusi normal. Sebaliknya jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka nilai residual tidak berdistribusi normal.

b. Uji Linieritas Data

Uji linieritas digunakan untuk apakah variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y1), (Y2) mempunyai hubungan linier atau tidak untuk mengetahui hal tersebut kedua variabel harus diuji dengan menggunakan uji F pada taraf signifikan 5% dengan formula sebagai berikut:

$$F = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$

F_{reg} = Harga F Garis Linear R

K_{reg} = Rata-rata kuadrat regresi

RK_{res} = Rata-rata kuadrat residual

Dasar penarikan keputusan pada uji linierritas yaitu jika Sig. deviation from linearity $> 0,05$ maka terdapat hubungan yang linier antara variabel bebas dengan variabel terikat. Sebaliknya jika Sig. deviation from linearity $< 0,05$ maka tidak terdapat hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat⁴⁸

2. Uji Hipotesis Penelitian

a. Uji Analisis regresi linear Berganda

Uji Analisis regresi linear berganda digunakan mengetahui arah dan seberapa besar pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen⁴⁹

Dasar pengambiln keputusan pada uji regresi linier berganda yaitu jika nilai signifikansi $> 0,05$ artinya variabel X berpengaruh

⁴⁸ A. Muri Yusuf, *Metode penelitian: Kuantitaif.....* hlm. 289

⁴⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitaif, Kualitaif Dan RND*, (Bandung: Alfabeta, 2015), hlm 81

terhadap variabel Y. sebaliknya jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka tidak terdapat pengaruh variabel X terhadap variabel Y.

b. Uji Koefisien Regresi Berganda (Uji T)

Uji t ini digunakan untuk menguji signifikan pengaruh. Maka digunakan uji t dengan formula:

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Keterangan:

$t = t_{hitung}$ (distribusi tabel t pada $\alpha = 0,05$ dan $dk = n-2$)

r = koefisien korelasi

n = jumlah sampel

Uji T digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh persial (sendiri) yang diberikan variabel bebas (X) terhadap variabel terkait (Y). dasar pengambilan keputusan pada Uji T :

1. Jika nilai sig. $< 0,05$, atau $T_{hitung} > T_{tabel}$ maka terdapat pengaruh variabel X terhadap variabel Y.
2. Jika nilai sig. $> 0,05$, atau $T_{hitung} < T_{tabel}$ maka tidak terdapat pengaruh variabel X terhadap variabel Y.

c. Uji F

Uji F dilakukan bertujuan untuk mencari apakah variabel independen secara bersama-sama (stimultan) mempengaruhi variabel dependen. Dasar pengambilan keputusan pada uji F :

1. jika nilai sig. $< 0,05$, atau $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka terdapat pengaruh variabel X secara simultan terhadap variabel Y.
2. jika nilai sig. $> 0,05$, atau $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka tidak terdapat pengaruh variabel X secara simultan terhadap variabel Y.

BAB IV

LAPORAN HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Wilayah Penelitian

1. Profil SMP Negeri 8 Kaur

SMP Negeri 8 Kaur merupakan salah satu sekolah yang ada di kabupaten kaur Provinsi Bengkulu. Sekolah ini beralamat di Jl. Lintas Sumatera km 5 desa Sukaraja kecamatan Tetap kabupaten Kaur Provinsi Bengkulu, dengan kode pos 38963. SMPN 8 Kaur diresmikan pada 26 Juni 2015 dengan nomor SK izin operasional 188.4.45-742 tahun 2015. Luas wilayah sekolah lebih kurang 17.000m² SMP Negeri 8 Kaur memiliki akreditasi A berdasarkan sertifikat 532/BAP-SM/KP/XI/2017.⁵⁰

2. Keadaan Guru SMP Negeri 8 Kaur

SMP Negeri 8 Kaur memiliki 42 orang tenaga pendidik yang terdiri dari kepala sekolah, wakil kepala sekolah, staf tata usaha 2 orang, guru mata pelajaran 36 orang, pemegang laboratorium dan petugas perpustakaan 2 orang. Dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.1. Daftar Guru dan Staf Administrasi SMPN 8 Kaur TA. 2021/2022

No	Nama Guru	Jabatan
1	Helyan Fauzi, S.E, M.M	Kepala Sekolah
2	Elyan Marzuki, S,Pd	Wakil Kepala Sekolah
3	Ida Farida, S.Pd	Guru PKN
4	Siratjudi, S.Pd	Guru PKN
5	Ridwan, S.Pd	Guru PKN
6	Marzulian, S.Pd	Guru Bahasa Inggris
7	Helyan Devianto, S.Pd	Guru Bahasa Inggris
8	Milyan Firdaus, S.Pd	Guru Bahasa Inggris

⁵⁰ Dikutip dari <https://sekolah.data.kemdikbud.go.id/index.php/chome/profil/e0a595dc-31f5-e011-8d1f-ab687c974e6e> Pada hari Selasa, 7 Juni 2021 pukul 11 : 01

9	Junita Upiarni, S.Pd	Guru Bahasa Inggris
10	Nitha Efrilita, S.Pd	Guru Bahasa Inggris
11	Dewi Juharlina, S.Pd	Guru Bahasa Indonesia
12	Dian Eka Fitri, S.Pd	Guru Bahasa Indonesia
13	Desnawati Faridah, S.Pd	Guru Bahasa Indonesia
14	Jusmadewi, S.Pd	Guru Bahasa Indonesia
15	Dedi Sutrisno, S.Pd	Guru Bahasa Indonesia
16	Beti Zubaidah, S.Pd	Guru IPS
17	Esti Erliana, S.Pd	Guru IPS
18	Sondri Herdian, S.Pd	Guru IPS
19	Dra. Hsnidar Laili, S.Pd	Guru IPS
20	Budi Erlianto, S.Pd	Guru IPS
21	Sumarni, S.Pd	Guru Matematika
22	Erlianto, S.Pd	Guru Matematika
23	Mareza Gustina, S.Pd	Guru Matematika
24	Eni Gulisti, S.Pd	Guru PAI
25	Yusmaini, S.Pd	Guru PAI
26	Elvi Satria, S.Pd	Guru PAI
27	Ellina, S.Pd	Guru Seni Budaya
28	Yunisa Asih Prasetya, S.Pd	Guru Seni Budaya
29	Yedarni, S.Pd	Guru Seni Budaya
30	Surmawati, S.Pd	Guru IPA
31	Rahman, S.Pd	Guru IPA
32	Heryanti, S.Pd	Guru IPA
33	Isti Ramadaniar, S.Pd	Guru IPA
34	Nepi Panizar, S.Pd	Guru IPA
35	Buyung Kalil, S.Pd	Guru Olahraga
36	Rati Marya Kontesa, S.Pd	Guru Olahraga
37	Sopendi, S.Pd	Guru Olahraga
38	Arminsyah, S.Pd	Guru Olahraga

39	Karlaaili, S.Pd	Kepala TU
40	Khairudin, S.Pd	Staf TU
41	Oci Putri Agustina, S.Pd	Ka. Lab. Komputer
42	Evriyana	Pustakawati

Sumber: arsip SMPN 8 Kaur 2021

3. Keadaan Siswa SMP Negeri 8 Kaur

Siswa SMP Negeri 8 Kaur pada tahun ajaran 2021/2022 berjumlah 402 orang terdiri dari kelas VII berjumlah 142 orang yakni 66 laki-laki dan 76 perempuan, kelas VIII berjumlah 142 orang yakni 57 laki-laki dan 85 perempuan, dan kelas IX berjumlah 118 orang yakni 65 laki-laki dan 53 perempuan. Dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.2. Jumlah Siswa SMPN 8 Kaur TA. 2021/2022

No	Banyak siswa	Banyak Siswa		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1	Kelas VII	66	76	142
2	Kelas VIII	57	85	142
3	Kelas IX	65	53	118
Jumlah Total				402

Sumber: Arsip SMPN 8 Kaur

4. Sarana dan Prasarana SMP Negeri 8 Kaur

Keadaan sarana dan prasarana SMP Negeri 8 Kaur dalam kondisi baik terdiri dari ruang kantor, ruang kepala sekolah, ruang staf tata usaha, ruang kelas, wc guru dan siswa, serta ruang laboratorium dan perpustakaan untuk menunjang proses pembelajaran. Kemudian dilengkapi dengan sarana dan prasarana lain seperti meja kursi, papan tulis, lemari, komputer. Selain itu untuk kegiatan olahraga terdapat berbagai lapangan (voli, futsal, basket) dengan perlengkapan net dan bola. Semua sarana dan prasarana dalam kondisi baik dan dapat digunakan sebagaimana mestinya. Dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 4.3 data Sarana dan Prasarana SMPN 8 Kaur
TA. 2021/2022**

No	Jenis Ruangan	Jumlah	Keterangan
1	Ruang Kepala Sekolah	1	Baik
2	Ruang Dewan Guru (kantor)	1	Baik
3	Ruang Staf TU	1	Baik
4	Ruang Kelas	14	Baik
5	Ruang Perpustakaan	1	Baik
6	WC Siswa	4	Baik
7	WC Guru	2	Baik
8	Tempat Parkir	1	Baik
9	Laptop	2	Baik
10	Printer	2	Baik
11	Meja Siswa	410	Baik
12	Kursi Siswa	425	Baik
13	Meja Guru di Kelas	14	Baik
14	Kursi Guru di Kelas	14	Baik
15	Meja dan Kursi Guru Di kantor	42	Baik
16	Microfone	1	Baik
17	Speaker	1	Baik
18	Infocus	1	Baik
19	Alat Olahraga		Baik
	Bola Kaki	3	
	Bola Voli	3	
	Bola Basket	2	
	Bola Takraw	2	
20	Kursi / Meja Tamu	1	Baik
21	Lemari arsip Guru	3	Baik
22	Papan Pengumuman	1	Baik
23	Jam Dinding	15	Baik
24	Papan Tulis	14	Baik
25	Meja/Kursi Perpustakaan	25	Baik
26	Rak Buku Perpustakaan	10	Baik
27	Tempat Sampah	20	Baik
28	Ruang Laboratutium komputer	1	Baik
29	Komputer	15	Baik
30	Ruang Laboraturium IPA	1	Baik

Sumber: Arsip SMPN 8 Kaur 2021

5. Visi, Misi dan Tujuan SD Negeri 18 Seluma

a. Visi Sekolah

“Berilmu, berprestasi dan berbudaya selaras dengan IMTAQ dan IPTEK”

b. Misi Sekolah

- 1) Menciptakan suasana KBM yang kondusif.
- 2) Menumbuh kembangkan semangat kompetitif positif dalam mengejar prestasi.
- 3) Menggali bakat dan potensi Non-Akademik peserta didik.
- 4) Meumbuhkan rasa butuh terhadap IPTEK.
- 5) Menumbuhkan sikap sopan santun peserta didik terhadap guru, kawan dan lingkungan.
- 6) Menggali budaya daerah dan menjadikannya nuansa sekolah.
- 7) Membangun penghayatan terhadap ajaran agama dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.
- 8) Menerapkan manajemen partisipatif dengan melibatkan seluruh warga sekolah dan instrument yang terkait.
- 9) Menjalin kemitraan dengan lembaga pendukung masyarakat dan stakeholders melalui komite sekolah.

B. Analisis Data

Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh *game online* terhadap perilaku dan prestasi belajar siswa mata pelajaran pendidikan agama islam di SMPN 8 Kaur, maka peneliti mengadakan penelitian terhadap siswa SMPN 8 Kaur dengan cara menyebarkan angket dan mengumpulkan hasil raport siswa untuk mengetahui pengaruh *game online* terhadap perilaku dan prestasi belajar pada siswa kemudian disusun dan ditabulasikan oleh peneliti dalam sebuah laporan.

2) Variabel X (*Game Online Free Fire*)Tabel 4.4 Data hasil pengisian angket *game online free fire*

No	Nama Siswa	Skor
1	Agung	38
2	Ade	36
3	Aldo	39
4	Delva	56
5	Desi	44
6	Dimas	46
7	Erlangga	42
8	Farel	36
9	Fitria	18
10	Galih	38
11	Icha	49
12	Jecy	33
13	Kayla	42
14	M. Ikhan	47
15	M. Radit	39
16	M. Rizky	46
17	Novran	49
18	Olivia	31
19	Pendri	45
20	Raysa	30
21	Revi	19
22	Rayos	31
23	Sahri	36
24	Sirat	31
25	Sencia	39
26	Wahyu	35
27	Wisnu	35

28	Zacky	36
29	Zahdan	37
	Jumlah	1103

3) Variable Y1 (Perilaku)

Tabel 4.5 Data hasil pengisian angket perilaku

No	Nama siswa	Skor
1	Agung	53
2	Ade	55
3	Aldo	44
4	Delva	47
5	Desi	60
6	Dimas	43
7	Erlangga	45
8	Farel	43
9	Fitria	39
10	Galih	41
11	Icha	46
12	Jecy	61
13	Kayla	43
14	M. Ikhan	46
15	M. Radit	43
16	M. Rizky	48
17	Novran	45
18	Olivia	44
19	Pendri	52
20	Raysa	53
21	Revi	52
22	Rayos	43
23	Sahri	60

24	Sirat	39
25	Sencia	43
26	Wahyu	48
27	Wisnu	41
28	Zacky	44
29	Zahdan	48
	Jumlah	1369

4) Variable Y2 (Prestasi Belajar)

Berikut ini adalah penelitian nilai variabel prestasi belajar yang diambil nilai raport semester ganjil mata pelajaran PAI kelas VIII SMPN 8 Kaur. Untuk lebih terperinci dapat dilihat pada table berikut :

Tabel 4.6 Data Nilai Semester I pada Mata Pelajaran PAI

No	Nama Siswa	Nilai
1	Agung	77
2	Ade	77
3	Aldo	79
4	Delva	80
5	Desi	80
6	Dimas	76
7	Erlangga	76
8	Farel	80
9	Fitria	85
10	Galih	76
11	Icha	80
12	Jecy	80
13	Kayla	79
14	M. Ikhan	78
15	M. Radit	80

16	M. Rizky	85
17	Novran	90
18	Olivia	80
19	Pendri	79
20	Raysa	85
21	Revi	80
22	Rayos	90
23	Sahri	87
24	Sirat	82
25	Sencia	79
26	Wahyu	76
27	Wisnu	76
28	Zacky	77
29	Zahdan	77
	Jumlah	2326

C. Uji Prasyarat

1. Uji Normalitas

Uji normalitas untuk apakah variabel dependen, independen atau keduanya berdistribusi normal dalam artian mendekati normal atau tidak, dalam hal ini menggunakan uji Kolmogorov-smirnov. Adapun hasil hitungan menggunakan SPSS16 dapat dilihat pada tabel berikut ini

a. *Game online free fire* – perilaku

Table 4.7 Hasil uji normalitas *game online free fire* terhadap perilaku

		Unstandardized Residual
N		29
Normal Parameters ^a	Mean	.0000000
	Std. Deviation	6.13384044

Most Extreme Differences	Absolute	.179
	Positive	.179
	Negative	-.098
Kolmogorov-Smirnov Z		.964
Asymp. Sig. (2-tailed)		.311
a. Test distribution is Normal.		

Berdasarkan uji normalitas diatas diketahui bahwa nilai signifikan sebesar $0,311 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal.

b. *Game online free fire* – prestasi belajar

Table 4.8 Hasil uji normalitas *game online free fire* terhadap prestasi belajar

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		29
Normal Parameters ^a	Mean	.0000000
	Std. Deviation	3.97415141
Most Extreme Differences	Absolute	.172
	Positive	.172
	Negative	-.134
Kolmogorov-Smirnov Z		.925
Asymp. Sig. (2-tailed)		.359
a. Test distribution is Normal.		

Berdasarkan uji normalitas diatas diketahui bahwa nilai signifikan sebesar $0,359 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal.

2. Uji Linieritas

Uji linieritas digunakan untuk mengetahui apakah dua variabel atau lebih yang di uji memiliki hubungan linier atau signifikan dalam hal ini menggunakan Anova Table. Adapun hasil perhitungan dengan SPSS16 dapat dilihat pada tabel berikut ini :

a. Hasil uji linieritas (*game online free fire* – perilaku)

Tabel 4.9 Hasil uji linieritas game online free fire terhadap perilaku

	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
perilaku * game online	719.592	16	44.974	1.610	.204
Between Groups	1.287	1	1.287	.046	.834
Linearity	718.305	15	47.887	1.715	.176
Deviation from Linearity	335.167	12	27.931		
Within Groups	1054.759	28			
Total					

Berdasarkan hasil uji linieritas di atas diketahui Sig. deviation from linearity sebesar $0,176 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang linier antara *game online free fire* dengan perilaku.

b. Hasil uji linieritas (*game online free fire* – prestasi belajar)

Tabel 4.10 Hasil uji linieritas game online free fire terhadap prestasi belajar

	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
prestasi belajar *	231.842	16	14.490	.794	.672
Between Groups	8.530	1	8.530	.468	.507
Linearity					

game online	Deviation from Linearity	223.312	15	14.887	.816	.650
	Within Groups	218.917	12	18.243		
	Total	450.759	28			

Berdasarkan hasil uji linieritas di atas diketahui Sig. deviation from linierity sebesar $0,650 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang linier antara *game online free fire* dengan prestasi belajar.

3. Uji Hipotesis

a. Uji Regresi Linier Berganda

Analisis regresi linier berganda merupakan model regresi yang melibatkan lebih dari satu variabel independen. Analisis regresi linier berganda dilakukan untuk mengetahui arah dan seberapa besar pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Adapun hasil dari perhitungannya menggunakan SPSS16

b. Uji T

Uji T digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh persial (sendiri) yang diberikan variabel bebas (X) terhadap variabel terkait (Y). dasar pengambilan keputusan pada Uji T :

2. Jika nilai sig. $< 0,05$, atau thitung $>$ ttabel maka terdapat pengaruh variabel X terhadap variabel Y.
3. Jika nilai sig. $> 0,05$, atau thitung $<$ ttabel maka tidak terdapat pengaruh variabel X terhadap variabel Y.
4. ttabel = $t(\alpha/2 ; n-k-1) = t(0,025 ; 27) = 2,052$

c. Uji F

Uji f dilakukan bertujuan untuk mencari apakah variabel independen secara bersama-sama (stimultan) mempengaruhi variabel dependen. Dasar pengambilan keputusan pada uji F :

1. jika nilai sig. $< 0,05$, atau fhitung $>$ ftabel maka terdapat pengaruh variabel X secara simultan terhadap variabel Y.

2. jika nilai sig. > 0,05, atau $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka tidak terdapat pengaruh variabel X secara simultan terhadap variabel Y.

3. $t_{tabel} = f(k; n-1) = f(1; 28)$

d. Hasil SPSS

Tabel 4.11 Uji T

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	58.510	33.775		1.732	.095
	Perilaku	.061	.263	.045	3.231	.002
	prestasi belajar	.291	.402	.141	3.723	.007

a. Dependent Variable: game online

Pembahasan :

1. Variabel X (game online) terhadap Y1 (perilaku)

Diketahui nilai sig. untuk pengaruh X terhadap Y1 adalah sebesar $0,002 < 0,05$ dan $t_{hitung} 3,231 > 2,052$, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh variabel X terhadap variabel Y1.

2. Variabel X (game online) terhadap Y2 {prestasi belajar}

Diketahui nilai sig. untuk pengaruh X terhadap Y2 adalah sebesar $0,007 < 0,05$ dan nilai $t_{hitung} 3,723 > 2,052$, sehingga disimpulkan bahwa terdapat pengaruh variabel X terhadap variabel Y2.

Tabel 4.12 Uji F

ANOVA^b

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	40.327	2	20.163	5.278	.000 ^a
	Residual	1886.639	26	72.563		
	Total	1926.966	28			

a. Predictors: (Constant), prestasi belajar, perilaku

b. Dependent Variable: game online

Berdasarkan output di atas diketahui nilai signifikansi untuk pengaruh X terhadap Y1 dan Y2 secara simultan adalah sebesar $0,000 < 0,05$ dan nilai fhitung $5,278 > 4,20$, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh X terhadap Y1 dan Y2 secara simultan.

Tabel 4.13 Model summary

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.545 ^a	.461	.424	8.51339

a. Predictors: (Constant), prestasi belajar, perilaku

Berdasarkan output di atas diketahui nilai R Square sebesar 0,427, hal ini mengandung arti bahwa pengaruh variabel X terhadap variabel Y1 dan Y2 secara simultan sebesar 42,7%.

D. Pembahasan dan Hasil Penelitian

Hasil uji hipotesis untuk menjawab tujuan dari penelitian untuk mengetahui pengaruh game online free fire terhadap perilaku dan prestasi belajar siswa kelas VIII di SMPN 8 Kaur, berikut penjelasannya:

Perkembangan teknologi yang begitu pesat di zaman sekarang tanpa disadari sudah sangat mempengaruhi setiap aspek kehidupan manusia tanpa

terkecuali pada remaja yang saat ini cenderung lebih banyak menghabiskan waktu dengan *handphone*, hadirnya situs-situs *game* sangat menarik minat remaja untuk selalu bermain.

Prestasi dalam belajar merupakan hasil dari pengukuran terhadap peserta didik yang meliputi factor kognitif, afektif dan psikomotorik setelah mengikuti pembelajaran yang diukur dengan menggunakan instrument yang relevan prestasi belajar adalah penilaian pendidikan tentang kemajuan siswa dalam segala hal yang dipelajari di sekolah yang menyangkut pengetahuan atau keterampilan yang dinyatakan sesudah hasil penelitian.

Siswa kelas VIII SMPN 8 Kaur menggunakan *handphone* sebagai alat komunikasi mereka sehari-hari baik sebagai alat/media pembelajaran maupun media informasi dan komunikasi dimana masa pandemi covid-19 *handphone* digunakan sebagai media pembelajaran jarak jauh antara guru dan siswa. Pendidikan dan komunikasi adalah dua bidang yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan masyarakat zaman sekarang. Manfaat *handphone* untuk menunjang proses pembelajaran selain sebagai alat komunikasi juga merupakan sumber belajar dan sumber informasi paling cepat untuk membantu siswa menyelesaikan tugas.

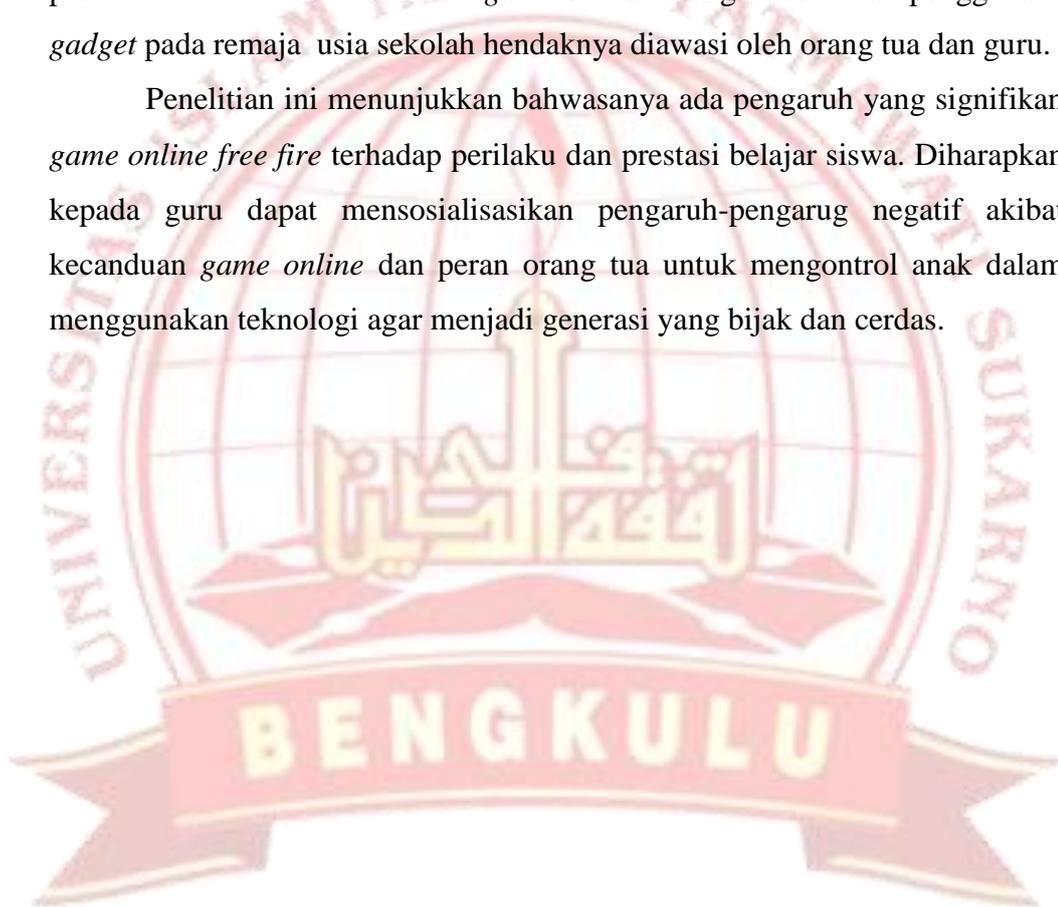
Terlepas dari beberapa keunggulan dari *handphone* tentu juga terdapat berbagai dampak negatif yang ditimbulkan oleh penggunaan *handphone* secara terus-menerus hadirnya berbagai fitur media sosial dan permainan (*game online*) pada *handphone* juga sangat mempengaruhi aktifitas belajar siswa. tidak sedikit dari siswa yang telah kecanduan bermain *game online* pada *gadget* mereka, berbagai jenis permainan salah satunya *game online free fire* yang banyak diminati oleh kalangan remaja usia sekolah. Mereka dapat menghabiskan waktu hingga berjam-jam untuk bermain.

Penggunaan *handphone* yang berlebihan pada siswa dapat menyebabkan ketergantungan dan berbagai pengaruh negatif lainnya. Pada dasarnya *game online* hanya sebagai sarana hiburan bagi penggunanya, namun jika di mainkan secara terus-menerus maka akan berakibat fatal terutama pada

siswa. Mereka dapat melalaikan kewajiban belajar dan dapat menurunkan konsentrasi.

Faktanya *game online* membawa pengaruh yang cukup besar pada prestasi prestasi akademik siswa. Menurunnya nilai pembelajaran siswa disebabkan kurangnya konsentrasi saat belajar di kelas akibat sering begadang pada malam hari untuk bermain *game online*. Dengan demikian penggunaan *gadget* pada remaja usia sekolah hendaknya diawasi oleh orang tua dan guru.

Penelitian ini menunjukkan bahwasanya ada pengaruh yang signifikan *game online free fire* terhadap perilaku dan prestasi belajar siswa. Diharapkan kepada guru dapat mensosialisasikan pengaruh-pengaruh negatif akibat kecanduan *game online* dan peran orang tua untuk mengontrol anak dalam menggunakan teknologi agar menjadi generasi yang bijak dan cerdas.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Setelah melakukan beberapa tahapan dalam penelitian selama kurang lebih 2 bulan, pengaruh *game online free fire* terhadap perilaku dan prestasi belajar mata pelajaran PAI siswa kelas VIII SMPN 8 Kaur dapat disimpulkan bahwasanya *game online free fire* membawa pengaruh yang cukup signifikan terhadap perilaku dan prestasi belajar siswa hal ini dilihat dari sebaran angket dari peneliti dan nilai raport dari guru mata pelajaran PAI kelas VIII di SMPN 8 Kaur. Hal ini dapat dinyatakan dengan:

1. Variabel X (*game online Free Fire*) terhadap Y1 (perilaku)

Diketahui nilai sig. untuk pengaruh X terhadap Y1 adalah sebesar $0,002 < 0,05$ dan thitung $3,231 > 2,052$, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh variabel X terhadap variabel Y1.

2. Variabel X (*game online Free Fire*) terhadap Y1 (prestasi belajar)

Diketahui nilai sig. untuk pengaruh X terhadap Y1 adalah sebesar $0,007 < 0,05$ dan thitung $3,723 > 2,052$, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh variabel X terhadap variabel Y2.

3. Pengaruh secara bersama-sama variable X terhadap variabel Y1 dan Y2

Diketahui nilai signifikansi untuk pengaruh X terhadap Y1 dan Y2 secara simultan adalah sebesar $0,000 < 0,05$ dan nilai fhitung $5,278 > 4,20$, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh X terhadap Y1 dan Y2 secara simultan.

B. Saran

Dari kesimpulan di atas dapat diajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Kepada orang tua agar lebih memperhatikan anaknya ketika anak menghabiskan waktu belajarnya untuk kepentingan bermain *game online* yang kurang bermanfaat.

2. Kepada segenap dewan guru SMPN 8 Kaur untuk dapat memberikan motivasi dan nasehat bahkan sanksi kepada siswa yang kecanduan bermain *game online* terutama ketika waktu jam sekolah atau jam belajar.
3. Kepada siswa agar dapat menggunakan teknologi dengan sebaik-baiknya, belajar dan sekolah adalah hal yang paling utama.



DAFTAR PUSTAKA

- A. D, Wulandari. *Game Edukatif Sejarah Komputer Menggunakan Role Playing Game (RPG) Maker XP Sebagai Media Pembelajaran di SMP Negeri 2 Kalibawang*. Yogyakarta :Fakultas Teknik, Universitas Negeri, 2012.
- Alimni, Alimni, Alfauzan Amin, Muhammad Faaris, Pengaruh Sistem full day school terhadap pembentukan karakter toleransi di mi plus nur rahman kota Bengkulu, "*Jurnal Pendidikan Edukasia Multikultura*", Vol. 3. No. 1.
- A, Pitaloka A. *Perilaku Konsumsi Game Online pada Pelajar (Studi Fenomenologi Tentang Perilaku Konsumsi Game Online pada Pelajar di Kelurahan Gemolong, Kabupaten Sragen Tahun*, Jurnal Ilmiah, Vol.1, No 1, 2013.
- Arifin, HM. *Psikologo Dakwah*. Jakarta : Bulan Bintang, 1997.
- Arikunto, Suharsimi. *Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2*. Jakarta: Bumi Aksara, 2013.
- Azwar, Saifuddin. *Fungsi Pengembangan Pengukuran Prestasi Belajar*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009.
- Darajat, Zakiyah. *Ilmu Jiwa Agama*. Bulan Bintang : Jakarta, 1970.
- Dwi Priyanto, *Belajar Praktis Parametric Dan Non Parametric Dengan SPSS & Prediksi Pertanyaan Pendadaran skripsi dan Tesis*. Yogyakarta: Gava Media, 2012.
- Endang Widi Winarni, *Penelitian Pendidikan*. Bengkulu: Unit Penerbitan FKIP UNIB, 2011.
- Hamalik, Oemar. *Media Pendidikan*. Bandung : Alumni, 1986.
- H, Masya dan Candre D.A, *factor-faktor yang mempengaruhi prilaku gangguan kecanduan game online*. Konseli: E-Jurnal, 2016.
- <https://freefire.gcube.id/daftar-lengkap-tier-rank-garena-freefire/> (diakses pada 10 Februari 2022}
- <https://Sekolah.Data.Kemdikbud.Go.Id/Index.Php/Chome/Profil/E0a595dc-31f5-E011-8d1f-Ab687c974e6e> Pada hari Selasa, 7 Juni 2021 pukul 11 : 01

[Http://Translate.Google.Com/Translate?U=Http://En.Wikipedia.Org/Wiki/Garena&HI=Id&SI=En&TI=Id&Client=Srp](http://Translate.Google.Com/Translate?U=Http://En.Wikipedia.Org/Wiki/Garena&HI=Id&SI=En&TI=Id&Client=Srp) (diakses pada 26 Desember 2021)

[Https://Translate.Google.Com/Translate?U=Https://En.Wikipedia.Org/Wiki/Garena&HI=Id&SI=En&T=Id&Client=Srp](https://Translate.Google.Com/Translate?U=Https://En.Wikipedia.Org/Wiki/Garena&HI=Id&SI=En&T=Id&Client=Srp) (diakses pada 10 Februari 2022)

Jihad, Asep dan Abdul Haris, *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo, 2013.

Khoiriyati, Nur. Skripsi “ *Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar*” Palembang : UIN Raden Fatah, 2016.

Kustiawan, Andri Arif dan Andi Widhiya Bayu Utomo, *Jangan bermain game online, pengaruh dan tindakan pencegahan*, Solo : CV.AE Media Grafika, 2019.

Mustajab, *Prestasi Belajar*. Malang : Literasi Nusantara Abadi, 2019.

Novriady, Eryzal. Tesis : “*kecanduan game online pada remaja dampak dan penanganannya*” (Padang : UNP, 2019), Vol. 27, No. 2.

Purwanto, M. Ngalim. *Prinsip-prinsip dan teknik evaluasi pengajaran*. Bandung : PT. RemajaRosdakarya, 2002.

Salim, Agung. Skripsi: “*Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar*” . Makassar : UIN Alauddin. 2016.

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2015.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2018.

Syafrizal, Melwin. *Penggemar Jaringan Computer Edisi 1*. Yogyakarta : CV. Andi Offset, 2005.

Trisnani, Rischa Pramudia & Silva Yula Wardani, *stp kecanduan game online* Madiun : UNIPMA Press, 2018.

Uji reliabilitas, dalam <http://www.spssindonesia.com/2014/01/uji-reliabilitas-alphasps.html>, diakses pada tanggal 15 Juni 2022



L
A
M
P
I
R
A
N

DOKUMENTASI



Gambar 1.1 Bentuk *Game Online Free Fire*



Gambar 1.2 Gedung SMPN 8 Kaur



Gambar 1.3 Foto bersama siswa dan guru PAI kelas VIII SMPN 8 Kaur



Gambar 1.4 Pengisian angket oleh siswa kelas VIII SMPN 8 Kaur



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
BENGKULU

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon (0736) 51276-51171-53879 Faksimili (0736) 51171-51172
Website: www.iainbengkulu.ac.id

SURAT PENUNJUKAN

Nomor : 4233/In.11/F.II/PP.009/10/2021

Dalam rangka penyelesaian akhir studi mahasiswa, maka Dekan Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu, dengan ini menunjuk dosen:

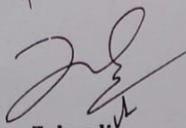
1. Nama : Dr. Qolbi Khairi, M.Pd
NIP : NIP. 198107202007101000
Tugas : Pembimbing I
2. Nama : Rossi Delta Fitriana, M.Pd
NIP : 198107272007102004
Tugas : Pembimbing II

Bertugas untuk membimbing, menuntun, mengarahkan dan mempersiapkan hal-hal yang berkaitan dengan penyusunan draf skripsi, kegiatan penelitian sampai persiapan ujian munaqasyah bagi mahasiswa yang namanya tertera di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Mita Sariyana
NIM : 1811210091
Judul : Pengaruh Game Online Terhadap Adab Dan Prestasi Belajar Di Desa Muara Tetap Kecamatan Tetap Kabupaten Kaur.

Demikianlah surat penunjukan ini dibuat untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Bengkulu
Pada tanggal : Oktober 2021
Plt. Dekan,


Zubaedi

Tembusan:

1. Wakil rektor 1
2. Dosen yang bersangkutan
3. Mahasiswa yang bersangkutan
4. Arsip



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU

Jalan Raden Fatah Kelurahan Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon: (0736) 51276-51171-53879 Faksimili: (0736) 51171-51172
Website : www.iainbengkulu.ac.id

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Mita Sariyana
NIM : 1811210091
Jurusan : Tarbiyah dan Tadris
Prodi : PAI

Pembimbing II : Rossi Delta Fitrianah, M.Pd
Judul Skripsi : Pengaruh *Game Online Free Fire*
Terhadap Perilaku dan Prestasi Belajar Mata
Pelajaran PAI Kelas VIII di SMPN 8 Kaur

No	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Bimbingan	Paraf
1.	26/07 - 2022	I - V	Tambahkan Analisis di Bab IV Gunakan Teori di Bab II atau ditambahkan dari Ajaran/hadis	fd
2.	20/08 - 2022	I - V	- Tambahkan motto - Tambahkan Abstrak B. Indo dan b. Inggris kata pengantar - daftar isi diperbaiki	fd
3.	15/09 - 2022	I - V	- daftar pustaka Gunakan Aplikasi Zotero/ mendeley.	fd

Mengetahui,
Dekan

Dr. Mas Mulyadi, S.Ag, M.Pd
NIP. 19700514200031004

Bengkulu, 30 September 2022
Pembimbing II

Rossi Delta Fitrianah, M.Pd
NIP. 198107272007102004



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU

Jalan Raden Fatah Kelurahan Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon: (0736) 51276-51171-53879 Faksimili: (0736) 51171-51172
Website : www.iainbengkulu.ac.id

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Mita Sariyana
NIM : 1811210091
Jurusan : Tarbiyah dan Tadris
Prodi : PAI

Pembimbing II : Rossi Delta Fitrianah, M.Pd
Judul Skripsi : Pengaruh Game Online Free
Fire Terhadap Perilaku Dan Prestasi Belajar
Mata Pelajaran PAI Kelas VIII di SMPN 8
Kaur

No	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Bimbingan	Paraf
4.	21 / - 2022 09	I - V	- Tambahkan analisis dalam pembahasan / tambahkan kedalaman - Tambahkan data penelitian dan hitungan / lampiran foto kegiatan penelitian 761 Berwarna	
5.	30 / - 2022 09	I - V	Acc Lanjut ke pembimbing I	

Mengetahui,
Dekan

Dr. Mus Mulyadi, S.Ag, M.Pd
NIP. 19700514200031004

Bengkulu, 30 September 2022
Pembimbing II

Rossi Delta Fitrianah, M.Pd
NIP. 198107272007102004



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
Jalan Raden Fatah Kelurahan Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon: (0736) 51276-51171-53879 Faksimili: (0736) 51171-51172
Website : www.iainbengkulu.ac.id

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Mita Sariyana
NIM : 1811210091
Jurusan : Tarbiyah dan Tadris
Prodi : PAI

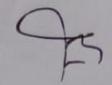
Pembimbing I : Dr. Qolbi Khoiri, M.Pd
Judul Skripsi : Pengaruh Game Online Free Fire Terhadap
Perilaku Dan Prestasi Belajar Mata Pelajaran PAI Kelas
VIII di SMPN 8 Kaur

No	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Bimbingan	Paraf
1.	Jumat, 14-10-2022	I - V	- Motto - Abstrak - Kata Pengantar - Instrumen - Lampiran - Menasiskan Tabel	A
2.	Jumat 18-10-2022	I - V	- Lengkapi Lampiran - footnote - Daftar pustaka	A
3.	Rabu 23-11-2022	I - V	- Lengkapi Lembar Validitas & Reliabilitas	A

Mengetahui
Dekan


Dr. Mus Mulyadi, S.Ag, M.Pd
NIP. 19700514200031004

Bengkulu, 20 Desember 2022
Pembimbing I


Dr. Qolbi Khoiri, M.Pd
NIP. 198107202007101003



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU

Jalan Raden Fatah Kelurahan Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon: (0736) 51276-51171-53879 Faksimili: (0736) 51171-51172
Website : www.iainbengkulu.ac.id

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

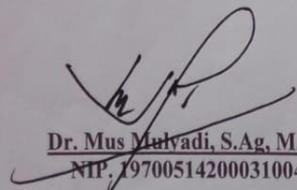
Nama : Mita Sariyana
NIM : 1811210091
Jurusan : Tarbiyah dan Tadris
Prodi : PAI

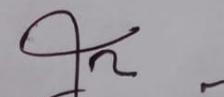
Pembimbing I : Drs. Qolbi Khoiri, M.Pd. I
Judul Skripsi : Pengaruh Game Online Free
Fire Terhadap Perilaku Dan Prestasi Belajar
Mata Pelajaran PAI Kelas VIII di SMPN 8
Kaur

No	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Bimbingan	Paraf
4.	Rabu, 30 - 11 - 2022	I - U	- Perbaiki Materi pada Bab III - Penjelasan pada hasil rekapitulasi Validitas angket	f
5.	Jumat 30 - 12 - 2022	Draft Skripsi	Acc untuk uji Munaqarah.	f

Mengetahui,
Dekan

Bengkulu, 30 Desember 2022
Pembimbing I


Dr. Mus Muwadi, S.Ag, M.Pd
NIP. 19700514200031004


Drs. Qolbi Khoiri, M.Pd.I
NIP. 198107202007101003



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon (0736) 51276-51171-51172- Faksimili (0736) 51171-51172
Website: www.uinfasbengkulu.ac.id

Nomor : 1792 / Un.23/F.II/PP.00.9/ 04 /2022 / April 2022
Lampiran : 1 (satu) Exp Proposal
Perihal : Mohon izin penelitian

Kepada Yth,
KEPALA SMPN 8 KAUR
Di –
KABUPATEN KAUR

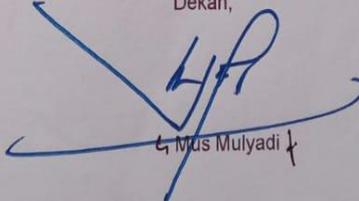
Assalamu'alaikum Warahmatullah Wabarakatuh.

Untuk keperluan skripsi mahasiswa, bersama ini kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk mengizinkan nama di bawah ini untuk melakukan penelitian guna melengkapi data penulisan skripsi yang berjudul " **PENGARUH GAME ONLINE FREE FIRE TERHADAP PERILAKU DAN PRESTASI BELAJAR MATA PELAJARAN PAI SISWA KELAS VIII DI SMPN 8 KAUR** "

Nama : MITA SARIYANA
NIM : 1811210091
Prodi : PAI
Tempat Penelitian : SMPN 8 KAUR
Waktu Penelitian : 04 APRIL S/D 19 MEI 2022

Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Dekan,


Mulyadi



PEMERINTAH KABUPATEN KAUR
DINAS PENDIDIKAN
SMP NEGERI 8 KAUR

Alamat : Jl. Lintas Barat Sumatera Km.5 Desa Sukaraja Kec. Tetap Kab. Kaur Bengkulu 38563

SURAT IZIN MELAKUKAN PENELITIAN

NOMOR : 423.6/049/SMP.08.15/2021

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 8 Kaur Kecamatan Tetap Kabupaten Kaur :

Nama : **HELYAN FAUZI, S.E, M.M**
NIP : 197001012006041012
Jabatan : Kepala Sekolah
Alamat : Desa. Air Dingin Kec. Kaur Selatan Kab. Kaur

Menerangkan bahwa :

Nama : **MITA SARIYANA**
NIM : 1811210091
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Fakultas Tarbiyah & Tadris

Berdasarkan Surat Permohonan Penelitian di SMPN 8 Kaur oleh mahasiswa/mahasiswi Universitas Islam Negeri Fatmawati Soekarno (UINFAS) Bengkulu Tanggal 18 Maret 2022 perihal untuk melakukan penelitian, maka dengan ini menerangkan bahwa, yang namanya tersebut di atas telah disetujui untuk melaksanakan penelitian di SMP Negeri 8 Kaur dengan judul penelitian *"Pengaruh game online FreeFire terhadap perilaku dan prestasi belajar mata pelajaran PAI siswa kelas VIII (8) di SMPN 8 Kaur"*.

Demikian surat izin ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Sukaraja, 18 Maret 2022
Kepala Sekolah

HELYAN FAUZI, S.E, M.M
NIP. 197001012006041012



PEMERINTAH KABUPATEN KAUR
DINAS PENDIDIKAN
SMP NEGERI 8 KAUR

Alamat : Jl. Lintas Barat Sumatera Km.5 Desa Sukaraja Kec. Tetap Kab. Kaur Bengkulu 38563

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

NOMOR : 423.6/056/SMP.08.15/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 8 Kaur Kecamatan Tetap Kabupaten Kaur :

Nama : **HELYAN FAUZI, S.E, M.M**
NIP : 197001012006041012
Jabatan : Kepala Sekolah
Alamat : Jln Lintas Barat Sumatera Km 5 Desa Sukaraja
Kec. Tetap Kab. Kaur

Menerangkan bahwa :

Nama : **MITA SARIYANA**
NIM : 1811210091
Program Studi : PAI
Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Berdasarkan Surat dari Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu Nomor :1792/Un.23/F.II/PP.00.9/04/2022 Tanggal 1 April 2022 perihal untuk melakukan penelitian, maka dengan ini menerangkan bahwa, yang namanya tersebut di atas telah melaksanakan penelitian pada tanggal 04April s/d 19 Mei 2022 di SMP Negeri 8 Kaur dengan judul penelitian "*Pengaruh Game Online Free Fire Terhadap Perilaku dan Prestasi Belajar Mata Pelajaran PAI Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 8 Kaur*".

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sukaraja,19 Mei.....2022

Kepala Sekolah



HELYAN FAUZI, S.E, M.M

NIP:197001012006041012

INSTRUMEN VALIDASI ANGKET

Lembar Validasi Angket Pengaruh game online free fire terhadap perilaku dan prestasi belajar mata pelajaran PAI siswa kelas VIII di SMPN 8 Kaur

Nama Validator : Dr. Suhirman, M. Pd

NIP : 196802191999031003

A. Pengantar

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap Instrumen Angket yang dikembangkan. Saya ucapkan terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

B. Petunjuk

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pertanyaan dengan memberikan tanda cek () pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut:

5=Sangat Baik

4=Baik

3=Cukup Baik

2=Kurang Baik

1=Tidak Baik

2. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan kritik dan saran perbaikan pada baris yang telah disediakan

C. Penilaian

Aspek	Indikator	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
Kejelasan	1. Kejelasan judul lembar aspek					✓	
	2. Kejelasan butir pertanyaan					✓	
Ketepatan Isi	Ketepatan isi dengan pertanyaan yang diharapkan				✓		
Relevansi	Pertanyaan berkaitan dengan tujuan penelitian					✓	
	Pertanyaan sesuai dengan aspek yang ingin dicapai					✓	

Kec validan Isi	Pertanyaan mengungkapkan informasi yang benar						✓	
Tidak Ada Bias	Pertanyaan berisi satu gagasan yang lengkap						✓	
Ketepatan Bahasa	Bahasa yang digunakan mudah dipahami						✓	
	Bahasa yang digunakan efektif						✓	
	Penulisan sesuai PUEBI (Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia)						✓	

D. Komentar Dan Saran

Isi dapat digunakan untuk penelitian

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Bengkulu, 10 Maret 2022

Validator



Dr. Suhirman, M. Pd
NIP. 196802191999031003

ANGKET

(Game online free fire)

Identitas Responden

Nama : AL-FAHRI
Kelas : 8

A. Penjelasan dan Petunjuk Pengisian

1. Mohon siswa/ siswi menuliskan identitas diri ditempat yang telah disediakan.
2. Mohon bantuan dan kesediaan siswa/siswi untuk menjawab seluruh pernyataan terkait masalah penelitian yang sedang diteliti.
3. Berilah tanda "check list (√)" pada salah satu pilihan yang paling sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.
4. Dalam menjawab pernyataan-pernyataan ini, usahakan tidak ada jawaban yang dikosongkan.
5. Ada empat alternatif jawaban yang dipilih, yaitu : Tidak Pernah = TP Pernah = P Kadang-kadang = KK Sering = SR
6. Jawaban yang diberikan tidak akan mempengaruhi penilaian bapak/ibu di lingkungan sekolah.
7. Jawaban siswa/ siswi adalah rahasia dan orang lain tidak mengetahuinya.

Atas bantuan dan kesediaan bapak/ibu menjawab pertanyaan di angket ini penulis mengucapkan terima kasih

No	Item	Pilihan Jawaban			
		Tidak pernah (1)	Pernah (2)	Kadang-kadang (3)	Sering (4)
1	saya suka game online free fire.				✓
2	Saya mengerti seluk beluk bermain game online free fire.				✓
3	Saya merasa bangga jika saya dapat naik ke level selanjutnya dalam permainan game online free fire.				✓
4	Saya menggunakan handphone untuk bermain game online free fire.				✓

5	Saya mengidolakan karakter yang ada dalam game online free fire.		✓		
6	saya merasa kecewa ketika kalam dalam permainan game online.			✓	
7	Saya memainkan game online free fire bersama teman-teman.			✓	
8	Setelah bermain game online free fire nilai saya menurun.		✓		
9	saya rela melewatkan jam makan saya hanya untuk bermain game online free fire.				✓
10	Game online free fire membantu menghilangkan stres.			✓	
11	Saya setiap hari bermain game online free fire				✓
12	Setiap hari saya selalu bermain game online free fire.				✓
13	Saya memakai uang saku untuk bermain game online free fire.			✓	
14	Saya merasa ada yang kurang jika sehari saya tidak bermain game online free fire.	✓			
15	Saya lebih memilih bermain game online daripada berkumpul dengan keluarga.			✓	
16	Saya lebih menyukai teman yang juga menyukai game online free fire.	✓			
17	Saya sering menirukan style salah satu karakter dalam permainan game online free fire.		✓		
18	Saya rela ke warnet untuk bermain game online free fire.			✓	
19	Terkadang mata saya menjadi perih				✓

	karena bermain game online free fire terlalu lama.				
20	Saya pernah mengikuti lomba game online free fire.	✓			

ANGKET

(Perilaku)

Identitas Responden

Nama : AL - FAHRI
Kelas : B

A. Penjelasan dan Petunjuk Pengisian

1. Mohon siswa/ siswi menuliskan identitas diri ditempat yang telah disediakan.
2. Mohon bantuan dan kesediaan siswa/siswi untuk menjawab seluruh pernyataan terkait masalah penelitian yang sedang diteliti.
3. Berilah tanda "check list (√)" pada salah satu pilihan yang paling sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.
4. Dalam menjawab pernyataan-pernyataan ini, usahakan tidak ada jawaban yang dikosongkan.
5. Ada empat alternatif jawaban yang dipilih, yaitu : Tidak Pernah = TP Pernah = P Kadang-kadang = KK Sering = SR
6. Jawaban yang diberikan tidak akan mempengaruhi penilaian siswa/siswi di lingkungan sekolah.
7. Jawaban siswa/siswi adalah rahasia dan orang lain tidak mengetahuinya.

Atas bantuan dan kesediaan bapak/ibu menjawab pertanyaan di angket ini penulis mengucapkan terima kasih

No	Item	Pilihan Jawaban			
		Tidak pernah (1)	Pernah (2)	Kadang-kadang (3)	Sering (4)
1	Saya selalu memerhatikan saat guru menerangkan materi.				✓
2	Saya tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.			✓	
3	Saya rela membolos sekolah demi bermain game online free fire.	✓			
4	Saya marah jika saya kalah dalam permainan game online free fire.			✓	

5	Saya sering berkata kasar kepada orang lain.		✓		
6	Saya marah ketika orang tua tidak memberi uang untuk membeli kuota.	✓			
7	Saya tidak mempedulikan orang lain ketika saya sedang fokus bermain game online free fire.		✓		
8	Saya selalu menghormati orang tua dan guru.			✓	
9	Saya seing tertidur di dalam kelas.		✓		
10	Saya rajin mengikuti ekstrakurikuler di sekolah.		✓		
11	Saya aktif bertanya ketika jam pelajaran.		✓		
12	Saya lebi senang menyendiri untuk bermain game online free fire.			✓	
13	Saya serim meminjam uang teman untuk membeli kuota internet.		✓		
14	Saya sering meninggalkan sholat karena bermain game online free fire.	✓			
15	Saya mengajak teman untuk bermain game online free fire bersama-sama.				✓
16	Saya sering membawa handphone ke sekolah.	✓			
17	Saya menaati peraturan di sekolah.				✓
18	Saya sering melawan kepada guru.	✓			
19	Saya sering melawan kepada orang tua.	✓			
20	Saya pernah melakukan tindakan kriminal di sekolah.	✓			

UJI VALIDITAS ANKET GAME ONLINE FREE FIRE

Item-Total Statistics

	Pearson correlation	Sig. (2-tailed)	N
VAR00001	.560	.010	20
VAR00002	.774	.000	20
VAR00003	.607	.000	20
VAR00004	.760	.000	20
VAR00005	.498	.025	20
VAR00006	.628	.003	20
VAR00007	.557	.011	20
VAR00008	.453	.045	20
VAR00009	.496	.026	20
VAR000010	.566	.009	20
VAR000011	.499	.025	20
VAR000012	.281	.231	20
VAR000013	.009	.968	20
VAR000014	.638	.002	20
VAR000015	.685	.001	20
VAR000016	.547	.013	20
VAR000017	.638	.002	20
VAR000018	.593	.006	20
VAR000019	.432	.057	20
VAR000020	.639	.002	20

Dasar pengambilan keputusan nilai Rhitung dengan Rtabel

1. Jika nilai Rhitung > Rtabel = valid
2. Jika nilai Rhitung < Rtabel = tidak valid
Ketentuan Rtabel yaitu N = 20 pada signifikansi 5% pada distribusi nilai Rtabel statistik, maka diperoleh nilai Rtabel sebesar 0,444

UJI VALIDITAS ANGKET PERILAKU

Item-Total Statistics

	Pearson correlation	Sig. (2-tailed)	N
VAR00001	.281	.231	20
VAR00002	.573	.008	20
VAR00003	.853	.000	20
VAR00004	.518	.019	20
VAR00005	.570	.009	20
VAR00006	.594	.006	20
VAR00007	.140	.555	20
VAR00008	.497	.026	20
VAR00009	.807	.000	20
VAR000010	.644	.002	20
VAR000011	.718	.000	20
VAR000012	.629	.003	20
VAR000013	.555	.011	20
VAR000014	.374	.105	20
VAR000015	.758	.000	20
VAR000016	.584	.007	20
VAR000017	.617	.004	20
VAR000018	.427	.035	20
VAR000019	.630	.003	20
VAR000020	.624	.003	20

Dasar pengambilan keputusan nilai Rhitung dengan Rtabel

3. Jika nilai Rhitung > Rtabel = valid
4. Jika nilai Rhitung < Rtabel = tidak valid
Ketentuan Rtabel yaitu N = 20 pada signifikansi 5% pada distribusi nilai Rtabel statistik, maka diperoleh nilai Rtabel sebesar 0,444

ANGKET

(Game online free fire)

Identitas Responden

Nama : Agung Bumi Patra
Kelas : VIII

A. Penjelasan dan Petunjuk Pengisian

1. Mohon siswa/ siswi menuliskan identitas diri ditempat yang telah disediakan.
2. Mohon bantuan dan kesediaan siswa/siswi untuk menjawab seluruh pernyataan terkait masalah penelitian yang sedang diteliti.
3. Berilah tanda "check list (√)" pada salah satu pilihan yang paling sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.
4. Dalam menjawab pernyataan-pernyataan ini, usahakan tidak ada jawaban yang dikosongkan.
5. Ada empat alternatif jawaban yang dipilih, yaitu : Selalu = SL Sering = SR Kadang-kadang = KK Tidak Pernah = TP
6. Jawaban yang diberikan tidak akan mempengaruhi penilaian bapak/ibu di lingkungan sekolah.
7. Jawaban siswa/ siswi adalah rahasia dan orang lain tidak mengetahuinya.

Atas bantuan dan kesediaan bapak/ibu menjawab pertanyaan di angket ini penulis mengucapkan terima kasih

No	Item	Pilihan Jawaban			
		Tidak pernah (1)	Pernah (2)	Kadang-kadang (3)	Sering (4)
1	saya suka game online free fire.				✓
2	Saya mengerti seluk beluk bermain game online free fire.				✓
3	Saya merasa bangga jika saya dapat naik ke level selanjutnya dalam permainan game online free fire.			✓	
4	Saya menggunakan handphone untuk bermain game online free fire.				✓

5	Saya mengidolakan karakter yang ada dalam game online free fire.	✓			
6	saya merasa kecewa ketika kalam dalam permainan game online.		✓		
7	Saya memainkan game online free fire bersama teman-teman.			✓	
8	Setelah bermain game online free fire nilai saya menurun.			✓	
9	saya rela melewatkan jam makan saya hanya untuk bermain game online free fire.			✓	
10	Game online free fire membantu menghilangkan stres.		✓		
11	Saya setiap hari bermain game online free fire				✓
12	Saya merasa ada yang kurang jika sehari saya tidak bermain game online free fire.	✓			
13	Saya lebih memilih bermain game online daripada berkumpul dengan keluarga.			✓	
14	Saya lebih menyukai teman yang juga menyukai game online free fire.	✓			
15	Saya sering menirukan style salah satu karakter dalam permainan game online free fire.	✓			
16	Saya rela ke warnet untuk bermain game online free fire.			✓	
17	Saya pernah mengikuti lomba game online free fire.	✓			

5	Saya mengidolakan karakter yang ada dalam game online free fire.	✓			
6	saya merasa kecewa ketika kalam dalam permainan game online.		✓		
7	Saya memainkan game online free fire bersama teman-teman.			✓	
8	Setelah bermain game online free fire nilai saya menurun.			✓	
9	saya rela melewatkan jam makan saya hanya untuk bermain game online free fire.			✓	
10	Game online free fire membantu menghilangkan stres.		✓		
11	Saya setiap hari bermain game online free fire				✓
12	Saya merasa ada yang kurang jika sehari saya tidak bermain game online free fire.	✓			
13	Saya lebih memilih bermain game online daripada berkumpul dengan keluarga.			✓	
14	Saya lebih menyukai teman yang juga menyukai game online free fire.	✓			
15	Saya sering menirukan style salah satu karakter dalam permainan game online free fire.	✓			
16	Saya rela ke warnet untuk bermain game online free fire.			✓	
17	Saya pernah mengikuti lomba game online free fire.	✓			

5	saya				
6	Setelah bermain game online free fire nilai saya menurun.			✓	
7	saya rela melewatkan jam makan saya hanya untuk bermain game online free fire.			✓	
8	Game online free fire membantu menghilangkan stres.				✓
9	Saya setiap hari bermain game online free fire	✓			
10	Setiap hari saya selalu bermain game online free fire.		✓		
11	Saya memakai uang saku untuk bermain game online free fire.			✓	
12	Saya lebih memilih bermain game online daripada berkumpul dengan keluarga.				✓
13	Saya lebih menyukai teman yang juga menyukai game online free fire.		✓		
14	Saya sering menirukan style salah satu karakter dalam permainan game online free fire.			✓	
15	Saya rela ke warnet untuk bermain game online free fire.	✓			
16	Terkadang mata saya menjadi perih karena bermain game online free fire terlalu lama.				✓
17	Saya pernah mengikuti lomba game online free fire.		✓		

UJI RELEABILITAS GAME ONLINE FREE FIRE (X)

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
s1	41.55	39.839	.598	.867
s2	42.45	38.576	.765	.862
s3	42.60	38.463	.521	.868
s4	42.20	35.642	.753	.857
s5	42.55	40.050	.447	.871
s6	42.15	37.503	.557	.867
s7	42.05	38.576	.526	.868
s8	42.10	39.674	.379	.874
s9	42.40	40.463	.444	.871
s10	42.15	37.713	.485	.871
s11	42.45	43.313	-.008	.887
s14	42.45	38.997	.569	.867
s15	42.40	36.884	.603	.865
s16	41.85	39.397	.465	.871
s17	42.30	39.274	.524	.868
s18	42.20	39.221	.550	.868
s20	41.75	38.197	.551	.867

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	20	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	20	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.876	17

UJI RELEABILITAS VARIABEL PERILAKU (Y1)

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
s2	41.25	36.724	.726	.826
s3	41.40	36.358	.524	.832
s4	41.00	34.211	.686	.821
s5	41.35	38.134	.416	.837
s6	40.95	35.524	.548	.830
s8	40.90	37.884	.340	.841
s9	41.20	38.379	.436	.837
s10	40.95	35.945	.454	.836
s11	40.90	36.411	.415	.838
s12	41.20	38.589	.207	.850
s13	41.25	41.671	-.082	.858
s15	41.20	34.905	.596	.827
s16	40.65	37.292	.465	.835
s17	41.10	36.621	.603	.829
s18	41.00	37.158	.544	.832
s19	41.55	37.629	.369	.840
s20	40.55	36.050	.560	.830

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	20	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	20	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.844	17

TABULASI ANGGKET GAME ONLINE

No	Nama Siswa	Nomor Butir Soal																	Total Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	
1	Agung	4	4	1	4	4	4	4	1	1	1	2	2	1	1	1	2	1	38
2	Ade	3	3	4	3	1	2	3	2	1	3	1	2	2	3	1	1	1	36
3	Aldo	4	3	2	4	1	2	2	3	3	2	1	2	2	2	2	3	3	56
4	Delva	4	4	4	4	3	4	2	3	3	4	4	4	2	4	2	1	1	44
5	Desi	4	4	2	4	1	3	4	2	1	4	4	2	2	3	2	1	4	46
6	Dimas	3	3	4	4	2	4	4	2	2	4	3	1	2	1	1	4	4	42
7	Erlangga	3	2	3	4	1	4	4	3	2	2	1	1	3	3	1	2	2	36
8	Farel	2	3	2	4	1	3	2	3	3	4	1	2	1	1	1	2	1	18
9	Fitria	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	3	3	38
10	Galih	3	3	2	4	2	1	3	2	3	3	2	2	1	2	1	4	4	49
11	Icha	4	3	3	4	4	4	4	2	1	2	2	4	2	2	1	2	2	33
12	Jecy	2	3	2	3	1	2	2	3	2	2	1	2	1	2	1	1	1	42
13	Kayla	4	2	4	4	2	4	3	1	2	2	2	2	4	2	1	3	4	47
14	M Ikhan	4	3	2	3	4	4	3	3	3	2	1	3	2	1	1	2	2	39
15	M. Radit	2	3	1	4	2	4	4	2	1	2	2	2	2	4	2	2	2	46
16	M Rizky	3	2	3	2	2	4	2	4	2	2	2	4	2	4	2	2	2	46
17	Novran	3	3	4	4	4	3	4	3	3	2	3	3	2	2	1	3	3	49

FABULASI ANGGKET PERILAKU

No	Nama Siswa	Nomor Butir Soal															Total Skor	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		16
1	Agung	4	4	3	3	4	2	4	3	4	2	3	4	1	3	4	2	53
2	Ade	3	4	3	2	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	55
3	Aldo	4	3	2	2	3	3	2	2	2	3	2	3	2	3	3	3	44
4	Delva	3	4	3	3	2	4	3	2	3	2	2	4	2	2	3	2	47
5	Desi	4	4	4	4	4	3	1	4	4	3	3	4	3	4	4	3	60
6	Dimas	3	4	2	2	3	2	2	2	3	2	2	4	2	3	3	2	43
7	Erlangga	3	3	2	2	3	3	2	3	2	3	2	3	3	2	3	3	45
8	Farel	4	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	43
9	Fitria	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	39
10	Galih	3	2	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	3	3	2	41
H11	Icha	3	3	3	2	3	2	2	2	3	2	3	3	2	3	4	3	46
12	Jecy	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	61
13	Kayla	4	2	2	3	2	3	3	2	3	2	2	3	3	2	3	2	43
14	M Ikhan	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	46
15	M Radit	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	2	3	2	2	3	3	43

16	M Rizky	4	3	3	3	2	4	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	48
17	Novran	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	2	4	2	2	3	3	3	3	3	45
18	Olivia	4	3	2	2	3	2	3	4	2	3	2	3	2	2	2	2	3	3	2	2	44
19	Pendri	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	52
20	Raysa	4	4	3	3	3	4	2	4	3	4	2	3	4	1	3	4	4	4	4	2	53
21	Revi	3	4	3	2	3	4	2	3	2	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	52
22	Rayos	4	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	2	43
23	Sahri	4	4	4	4	4	3	1	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	60
24	Sirat	4	4	1	4	4	4	4	1	1	2	2	1	1	1	2	2	1	2	1	1	39
25	Sencia	4	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	3	3	2	3	3	3	2	2	43
26	Wahyu	3	3	4	3	3	4	4	2	2	3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	48
27	Wisnu	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	41
28	Zacky	4	3	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	44
29	Zahdan	4	3	3	3	2	4	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	48
		Jumlah																			1396	

UJI LINIERITAS VARIABEL X TERHADAP Y1

Case Processing Summary

	Cases					
	Included		Excluded		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
perilaku * game online	29	100.0%	0	.0%	29	100.0%

Report

Perilaku

game online	Mean	N	Std. Deviation
18	39.00	1	.
19	52.00	1	.
30	53.00	1	.
31	42.00	3	2.646
33	61.00	1	.
35	44.50	2	4.950
36	50.50	4	8.347
37	48.00	1	.
38	47.00	2	8.485
39	43.33	3	.577
42	44.00	2	1.414
44	60.00	1	.
45	52.00	1	.
46	45.50	2	3.536
47	46.00	1	.
49	45.50	2	.707
56	47.00	1	.
Total	47.21	29	6.138

Measures of Association

	R	R Squared	Eta	Eta Squared
perilaku * game online	.035	.001	.826	.682

UJI LINIERITAS VARIABEL X TERHADAP Y2

Case Processing Summary

	Cases					
	Included		Excluded		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
prestasi belajar * game online	29	100.0%	0	.0%	29	100.0%

Report

prestasi belajar

game online	Mean	N	Std. Deviation
18	85.00	1	.
19	80.00	1	.
30	85.00	1	.
31	84.00	3	5.292
33	80.00	1	.
35	76.00	2	.000
36	80.25	4	4.717
37	77.00	1	.
38	76.50	2	.707
39	79.33	3	.577
42	77.50	2	2.121
44	80.00	1	.
45	79.00	1	.
46	80.50	2	6.364
47	78.00	1	.
49	85.00	2	7.071
56	80.00	1	.
Total	80.21	29	4.012

Measures of Association

	R	R Squared	Eta	Eta Squared
prestasi belajar * game online	-.138	.019	.717	.514

UJI REGRESI LINIER BERGANDA VARIABEL X TERHADAP Y1 DAN Y2

Variables Entered/Removed^b

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	prestasi belajar, perilaku ^a		. Enter

a. All requested variables entered.

b. Dependent Variable: game online

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.545 ^a	.461	.424	8.51339

a. Predictors: (Constant), prestasi belajar, perilaku

ANOVA^b

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	40.327	2	20.163	5.278	.000 ^a
	Residual	1886.639	26	72.563		
	Total	1926.966	28			

a. Predictors: (Constant), prestasi belajar, perilaku

b. Dependent Variable: game online

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	58.510	33.775		1.732	.095
	Perilaku	.061	.263	.045	3.231	.002
	prestasi belajar	.291	.402	.141	3.723	.007

a. Dependent Variable: game online

Cek SKripsi

ORIGINALITY REPORT

27%

SIMILARITY INDEX

27%

INTERNET SOURCES

10%

PUBLICATIONS

12%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.iainbengkulu.ac.id Internet Source	8%
2	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	2%
3	repository.radenintan.ac.id Internet Source	2%
4	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	1%
5	www.scribd.com Internet Source	1%
6	etheses.iainponorogo.ac.id Internet Source	1%
7	siducat.org Internet Source	1%
8	repositori.uin-alauddin.ac.id Internet Source	1%
9	www.infotekno.id Internet Source	1%

Bengkulu, 3 Januari 2023

Tim Korektor



Dian Jelita, W.P.S.

10	text-id.123dok.com Internet Source	<1 %
11	gamebrott.com Internet Source	<1 %
12	repository.uinjkt.ac.id Internet Source	<1 %
13	Submitted to Forum Perpustakaan Perguruan Tinggi Indonesia Jawa Timur Student Paper	<1 %
14	Submitted to Sriwijaya University Student Paper	<1 %
15	repository.um-palembang.ac.id Internet Source	<1 %
16	Submitted to State Islamic University of Alauddin Makassar Student Paper	<1 %
17	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	<1 %
18	repository.umy.ac.id Internet Source	<1 %
19	repository.iainpurwokerto.ac.id Internet Source	<1 %
20	hidayatuna.com Internet Source	<1 %

21	digilib.iain-palangkaraya.ac.id Internet Source	<1 %
22	repository.ar-raniry.ac.id Internet Source	<1 %
23	Submitted to Universitas International Batam Student Paper	<1 %
24	digilib.uns.ac.id Internet Source	<1 %
25	repository.upstegal.ac.id Internet Source	<1 %
26	pt.scribd.com Internet Source	<1 %
27	Submitted to Universitas Bung Hatta Student Paper	<1 %
28	Submitted to Universitas Muhammadiyah Surakarta Student Paper	<1 %
29	Submitted to Universitas Sanata Dharma Student Paper	<1 %
30	positori.usu.ac.id Internet Source	<1 %
31	myassignmenthelp.com Internet Source	<1 %
32	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	

		<1 %
33	www.ijcset.net Internet Source	<1 %
34	Submitted to Swinburne University of Technology Student Paper	<1 %
35	repository.iain-manado.ac.id Internet Source	<1 %
36	id.123dok.com Internet Source	<1 %
37	repository.stp-bandung.ac.id Internet Source	<1 %
38	repository.umsu.ac.id Internet Source	<1 %
39	core.ac.uk Internet Source	<1 %
40	etheses.uinmataram.ac.id Internet Source	<1 %
41	repository.unj.ac.id Internet Source	<1 %
42	repo.uinsatu.ac.id Internet Source	<1 %
43	Submitted to Sogang University Student Paper	

		<1 %
44	fifgroup.co.id Internet Source	<1 %
45	idr.uin-antasari.ac.id Internet Source	<1 %
46	khalidzaev.blogspot.com Internet Source	<1 %
47	Submitted to Universitas Islam Indonesia Student Paper	<1 %
48	media.neliti.com Internet Source	<1 %
49	repository.iainpalopo.ac.id Internet Source	<1 %
50	Submitted to IAIN Bukit Tinggi Student Paper	<1 %
51	chakramzone.blogspot.com Internet Source	<1 %
52	hydrochlorothiazide4you.us.com Internet Source	<1 %
53	journal.binadarma.ac.id Internet Source	<1 %
54	repository.uma.ac.id Internet Source	<1 %

55	www.coursehero.com Internet Source	<1 %
56	www.konsultanstatistik.com Internet Source	<1 %
57	Tsalis Hana Hanifa, Muhamad Taufik Hidayat. "Pengaruh Intensitas Penggunaan Aplikasi Free Fire terhadap Kemampuan Sosial Anak", Jurnal Basicedu, 2022 Publication	<1 %
58	download.garuda.ristekdikti.go.id Internet Source	<1 %
59	ecampus.iainbatusangkar.ac.id Internet Source	<1 %
60	ilhammauluddin.blogspot.com Internet Source	<1 %
61	scholar.unand.ac.id Internet Source	<1 %
62	www.slideshare.net Internet Source	<1 %
63	123dok.com Internet Source	<1 %
64	anzdoc.com Internet Source	<1 %
65	es.scribd.com Internet Source	<1 %

66	fhukum.unpatti.ac.id Internet Source	<1 %
67	propranololnorx.us.com Internet Source	<1 %
68	repository.stikesbcm.ac.id Internet Source	<1 %
69	repository.uir.ac.id Internet Source	<1 %
70	repository.unisba.ac.id:8080 Internet Source	<1 %
71	repository.upi.edu Internet Source	<1 %
72	www.reshapebypatrick.com Internet Source	<1 %
73	Nada Kurnada, Rossi Iskandar. "Analisis Tingkat Kecanduan Bermain Game Online terhadap Siswa Sekolah Dasar", Jurnal Basicedu, 2021 Publication	<1 %
74	zombiedoc.com Internet Source	<1 %
75	Muhammad Saifur Rozaki, Muhammad Demsi Dupri. "Pengaruh Kepemimpinan, Motivasi Kerja, Pelatihan Dan Reward Kepuasan Karyawan Studi Kasus PT.AKM (Antar Kerja	<1 %

Mandiri) Metro", Jurnal Manajemen
DIVERSIFIKASI, 2022
Publication

76

ejournal.radenintan.ac.id
Internet Source

<1%

Exclude quotes

OFF

Exclude matches

OFF

Exclude bibliography

ON