

**PENGARUH KEBIASAAN BERMAIN GAME ONLINE  
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA  
DI MIN 2 BENGKULU TENGAH**

**SKRIPSI**

**Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S.Pd)  
Dalam Bidang Ilmu Tarbiyah**



**Oleh**

**ROMANDONI  
NIM. 1911240142**

**PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBIIYAH DAN TADRIS  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI  
SUKARNO BENGKULU  
2024**

**PENGARUH KEBIASAAN BERMAIN GAME ONLINE  
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA  
DI MIN 2 BENGKULU TENGAH**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S.Pd)  
Dalam Bidang Ilmu Tarbiyah



**OLEH :**

**ROMANDONI  
NIM. 1911240142**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS  
UNIVERSITAS ISLAM ENGERI FATMAWATI  
SUKARNO BENGKULU  
2024**

## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Romandoni  
NIM : 1911240142  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Judul Skripsi : Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Di MIN 2 Bengkulu Tengah

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis/skripsi yang saya susun sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) di Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu seluruhnya merupakan murni gagasan dan pemikiran saya sendiri, tanpa bantuan yang tidak sah dari pihak lain, kecuali dari tim pembimbing.
2. Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan Skripsi yang saya kutip dan hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian Skripsi ini bukan hasil karya sendiri atau adanya plagiat dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya sandang dan sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan peraturan perundangan yang berlaku.

Bengkulu, Februari 2024

Yang Menyatakan



**Romandoni**

NIM. 1911240142



**KEMENTERIAN AGAMA RI**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI**  
**SUKARNO BENGKULU**  
**FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS**

*Alamat : Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276, 51171 Fax : (0736) 51171 Bengkulu*

**PENGESAHAN**

Skripsi dengan judul **“Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa di MIN 2 Bengkulu Tengah”**, yang disusun oleh **Romandoni NIM. 1911240142**, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Jurusan Tarbiyah, telah di uji dan dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris UINFAS Bengkulu pada, hari Senin tanggal 29 Januari 2024 dan dinyatakan memenuhi syarat guna, memperoleh gelar Sarjana dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (S.Pd).

**Ketua**  
**Dr. Wiwinda, M.Ag**  
 NIP. 197606042001122004

**Sekretaris**  
**Dr. Nova Asvio M.Pd**  
 NIP. 198901162020122007

**Penguji I**  
**Dr. Asmara Yumarni, M.Ag**  
 NIP. 197108272005012003

**Penguji II**  
**Adam Nasution, M.Pd.I**  
 NIDN 2010088202

Bengkulu, Februari 2024  
 Mengetahui,  
 Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris

**Dr. H. Mus Mulyadi, M.Pd**  
 NIP. 197005142000031004





**KEMENTERIAN AGAMA RI**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI**  
**SUKARNO BENGKULU**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS**

Alamat : Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276, 51171 Fax : (0736) 51171 Bengkulu

**NOTA PEMBIMBING**

Hal : Skripsi Sdr. Sdr. Romandoni

NIM : 1911240142

*Asalamualaikum Wr. Wb.*

Setelah membaca dan memberikan arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi sdr

Nama : Romandoni

NIM : 1911240142

Judul : **Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Di MIN 2 Bengkulu Tengah.**

Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada sidang munaqasah skripsi guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Demikian atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

*Wasallamu'alaikum, Wr. Wb.*

Pembimbing I

Bengkulu, Februari 2024

Pembimbing II

**Dr. Mindani, M.Ag**

NIP.196908062007101002

**Abdul Aziz Mustamin, M.Pd, I**

NIP. 198504292015031007



**KEMENTERIAN AGAMA RI**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI**  
**SUKARNO BENGKULU**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS**

Alamat: Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276, 51171 Fax : (0736) 51171 Bengkulu

**PENGESAHAN PEMBIMBING SKRIPSI**

Pembimbing I dan Pembimbing II, menyatakan Skripsi yang ditulis oleh:

Nama : Romandoni  
NIM : 1911240142  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Jurusan : Tarbiyah  
Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Skripsi yang berjudul **“Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa di MIN 2 Bengkulu Tengah”** ini telah dibimbing, diperbaiki sesuai dengan saran Pembimbing I dan Pembimbing II. Oleh karena itu, Skripsi tersebut sudah memenuhi persyaratan untuk diajukan pada sidang munaqasah skripsi.

Bengkulu, Februari 2024  
Pembimbing I  
Pembimbing II

**Dr. Mindani, M.Ag**  
NIP. 196908062007101002

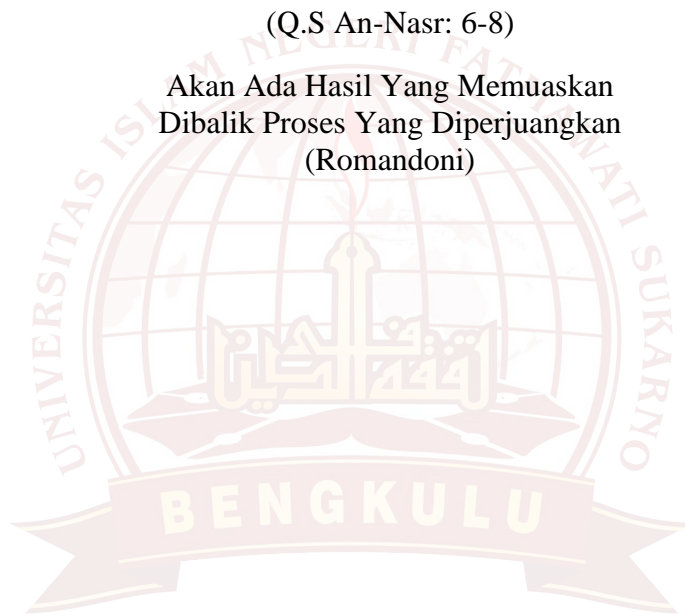
**Abdul Aziz Mustamin, M.Pd, I**  
NIP. 198504292015031007

## MOTTO

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai (dari sesuatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain. Dan hanya kepada Tuhanmulah hendaknya kamu berharap”.

(Q.S An-Nasr: 6-8)

Akan Ada Hasil Yang Memuaskan  
Dibalik Proses Yang Diperjuangkan  
(Romandoni)



## PERSEMBAHAN

Sebagai rasa syukur dan ucapan terima kasih yang tidak terkira, maka skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tuaku yang paling ku sayangi dan paling kucintai ayahanda Yahman dan ibunda Praptini yang selalu menjadi sosok kedua orang tua yang tak tergantikan, yang selalu memberikan do'a, dukungan, semangat, dan mengusahakan kecukupan finansial selama pendidikan sampai selesai serta penuh kesabaran dan keikhlasan dan ketulusan demi keberhasilanku semoga kalian selalu dalam lindungan Allah SWT.
2. Untuk diriku sendiri terimakasih telah berjuang, berusaha dan ber do'a untuk tetap semangat dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
3. Untuk ayukku dianti, abangku rendi harizona dan kedua keponakanku naufal dzakwan dan dzaki raziq yang selalu memberikan dukungan, semangat dan nasehat kepadaku sampai bisa menyelesaikan skripsi ini.
4. Untuk seorang wanita yang selalu memberiku semangat dan selalu menemaniku di saat aku sendiri dalam menyelesaikan skripsi ini yang selalu membantu berlalu lalang di kampus demi selesainya skripsi ini sampai detik ini masih terus bersamaku Eka Purnamasari.



5. Kepada seluruh dosen UINFAS yang selalu memberikan dukungan, ilmu, motivasi sampai skripsi ini selesai.
6. Untuk seluruh saudaraku yang selalu memberikan dukungan, motivasi dan semangat hingga skripsi ini selesai.
7. kepada sahabatku tim TPK ( Abdul, imron, adib, alam, mustofa, Moreno, rafles) dan sahabat seperjuanganku di kampus ( fuspa, yokos, sipriansyah, lutfi, tika nawang wulan, defitra, ronal, nur safitri, anisa, metty, vony, hamdan dan semuanya) yang selalu menjadi motivasi saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Untuk teman-teman kelas serta teman-teman PGMI angkatan 2019 yang tidak bisa disebutkan satu persatu, terimakasih semangat dan motivasi yang kalian berikan.
9. Teman-teman KKN dan magang, terimakasih telah memberi semangat dan pengalaman selama menjalani kuliah.
10. Kepada sahabat dan sahabati Pergerakan Mahasiswa Islam Indonesia (PMII) yang telah menjadi rumah dan wadah untuk saya berproses dan belajar di kampus tercinta ini dan menjadi keluarga selama berjuang sampai titik ini.
11. HMPS PGMI Periode 2021-2022 yang telah menjadi wadah untuk saya belajar lebih dan merasakan kekeluargaan dalam prodi, serta tempat healing kata orang.
12. Kepada almamaterku, dan seluruh nama yang tertera diatas saya ucapkan terimakasih dan semoga selalu memberikan kebahagiaan yang tiada tara.

## ABSTRAK

Romandoni, NIM. 1911240142, 2024, Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa di MIN 2 Bengkulu Tengah. Skripsi: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Tadris, UINFAS Bengkulu.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh bermain game online terhadap hasil belajar siswa di sekolah. Adapun pendekatan penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian kuantitatif dengan metode korelasi sebab akibat. Dalam penelitian ini pemilihan sampel, dengan sampel atau subjek penelitiannya adalah anak usia SD kelas Lima (V) di Bengkulu Tengah. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket dan dokumentasi. Analisis Prasyarat menggunakan uji normalitas dan linearitas sedangkan uji hipotesis pada penelitian ini adalah dengan uji regresi linier sederhana, adapun hasil dari penelitian ini diketahui bahwa  $t$  hitung dengan nilai 3,533 sedangkan  $t$  table dengan 2,009 dan nilai signifikansi pengaruh variabel  $x$  terhadap variabel  $y$  adalah  $0,004 < 0,005$ . Yang dapat dinyatakan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Artinya dapat kita nyatakan bahwa terdapat pengaruh dari variabel kebiasaan bermain game online terhadap hasil belajar.

**Kata Kunci :** Game Online, Hasil Belajar

## KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kepada Allah SWT. Dengan rahmat dan hidayah-Nyalah sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Di MIN 2 Bengkulu Tengah”

Penyusun skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sargana Pendidikan (S.Pd) pada program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Tadris di Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu.

Penulis menyadari sepenuhnya, terselesainya penyusunan skripsi ini adalah berkat bantuan dari beberapa pihak. Untuk itu, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. KH. Zulkarnain, M.Pd, selaku Rektor UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu yang telah memberikan berbagai fasilitas dalam menimba ilmu pengetahuan di UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu.
2. Bapak Dr. Mus Mulyadi, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris, beserta stafnya yang selalu mendorong keberhasilan penulis.

3. Ibu Dr. Aziza Aryati, S.Ag, M.Ag. selaku Ketua Jurusan Tarbiyah, fakultas tarbiyah dan Tadris UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu, yang telah memberikan dukungan dalam menyelesaikan studi ini.
4. Bapak Abdul Aziz bin Mustamin, M. Pd. I, selaku koordinator program studi pendidikan guru madrasah ibtdaiyah UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu sekaligus pembimbing II yang selalu membantu membimbing penulis dan telah memberikan saran, petunjuk dan menyediakan fasilitas yang diperlukan mahasiswa PGMI
5. Bapak Dr. Mindani, M.Ag, selaku Pembimbing I yang selalu membantu dan membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu Dosen UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu yang telah banyak memberikan ilmu pengetahuan bagi penulis sebagai bekal pengabdian kepada masyarakat, agama dan bangsa
7. Kepala sekolah dan dewan guru MIN 2 Bengkulu Tengah yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian ini.
8. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.
9. Kepada Allah SWT penulis mohon ampun semoga skripsi ini dapat memberikan sumbangan untuk penelitian selanjutnya, dapat berguna dan bermanfaat bagi penulis dan para pembaca.

Atas segala bantuan yang tiada ternilai harganya. Semoga Allah membalas dengan pahala yang berlipat ganda. Akhirnya atas segala kebaikan semoga menjadi amal shaleh.

Amin ya rabbal'amin.

Bengkulu, Januari 2024

Penulis

**Romandoni**

NIM. 1911240142

## DAFTAR ISI

|  |             |
|--|-------------|
| <b>HALAMAN JUDUL .....</b>             | <b>i</b>    |
| <b>PERNYATAAN KEASLIAN.....</b>        | <b>ii</b>   |
| <b>PENGESAHAN PENGUJI .....</b>        | <b>iii</b>  |
| <b>NOTA PEMBIMBING .....</b>           | <b>iv</b>   |
| <b>PENGESAHAN PEMBIMBING.....</b>      | <b>v</b>    |
| <b>MOTTO .....</b>                     | <b>vi</b>   |
| <b>PERSEMBAHAN .....</b>               | <b>vii</b>  |
| <b>ABSTRAK .....</b>                   | <b>ix</b>   |
| <b>KATA PENGANTAR.....</b>             | <b>x</b>    |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>                 | <b>xiii</b> |
| <b>DAFTAR TABEL .....</b>              | <b>xv</b>   |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>           | <b>xvi</b>  |
| <br>                                   |             |
| <b>BAB I PENDAHULUAN</b>               |             |
| A. Latar Belakang Masalah.....         | 1           |
| B. Identifikasi Masalah .....          | 8           |
| C. Batasan Masalah .....               | 9           |
| D. Rumusan Masalah .....               | 9           |
| E. Tujuan Penelitian .....             | 9           |
| F. Manfaat Penelitian .....            | 10          |
| <br>                                   |             |
| <b>BAB II KAJIAN TEORI</b>             |             |
| A. Kajian Teoritis.....                | 12          |
| 1. Kebiasaan bermain game online ..... | 12          |
| 2. Hasil belajar .....                 | 29          |
| B. Kerangka Pemikiran.....             | 39          |
| C. Penelitian yang Relevan.....        | 39          |
| D. Hipotesis .....                     | 42          |

### **BAB III METODELOGI PENELITIAN**

|   |    |
|---|----|
| A. Jenis Penelitian.....                | 43 |
| B. Waktu dan Tempat Penelitian .....    | 44 |
| C. Populasi Dan Sampel Penelitian ..... | 44 |
| D. Teknik Pengumpulan Data.....         | 47 |
| E. Teknik Analisis Data.....            | 49 |
| F. Teknik Analisis Data.....            | 52 |

### **BAB IV PEMBAHASAN DA HASIL PENELITIAN**

|   |    |
|---|----|
| A. Gambaran umum lokasi penelitian..... | 59 |
| B. Deskripsi data penelitian .....      | 62 |
| C. Pembahasan hasil penelitian .....    | 72 |

### **BAB V PENUTUP**

|                     |    |
|---------------------|----|
| A. Kesimpulan ..... | 75 |
| B. Saran.....       | 76 |

### **DAFTAR PUSTAKA**

### **LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

|                               |    |
|-------------------------------|----|
| 1. Tabel uji validitas.....   | 65 |
| 2. Tabel uji reabilitas.....  | 66 |
| 3. Tabel uji linearitas.....  | 68 |
| 4. Tabel uji persial.....     | 61 |
| 5. Tabel uji determinasi..... | 72 |





## DAFTAR LAMPIRAN

1. Dokumentasi penelitian
2. Surat permohonan izin penelitian
3. Surat keterangan selesai penelitian
4. Lembar validasi angket penelitian
5. Lembar angket penelitian
6. Hasil uji validitas
7. Hasil tabulasi skor penilaian
8. Surat penunjuk pembimbing
9. Surat izin observasi
10. Lembar bimbingan skripsi
11. Lembar bimbingan proposal
12. Daftar hadir seminar
13. Surat pernyataan tidak plagiasi
14. Hasil cek turnitin