

**PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP MINAT BELAJAR
AL-QUR'AN HADIS PADA PESERTA DIDIK
DI MADRASAH ALIYAH NEGERI
(MAN) 2 KOTA PALU**



SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana (S.Pd)
Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Fakultas Tarbiyah dan
Ilmu Keguruan (FTIK) Universitas Islam Negeri
(UIN) Datokarama Palu*

Oleh:

CHAIRUNNISA BUKOTING
NIM. 18.1.01.0048

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI)
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK)
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) DATOKARAMA PALU
SULAWESI TENGAH
2022**

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan penuh kesadaran, penulis yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul *“Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Al-Qur’an Hadis Pada Peserta Didik di MAN 2 Kota Palu”* benar adalah hasil karya penulis sendiri. Jika dikemudian hari terbukti bahwa ia merupakan duplikat, tiruan, plagiat, atau dibuat oleh orang lain, sebagian atau seluruhnya, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Palu, 23 Agustus 2022 M
25 Muharram 1444 H

Penulis,



Chairunnisa Bukoting
NIM. 18.1.01.0048

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang berjudul **“PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP MINAT BELAJAR AL-QUR’AN HADIS PADA PESERTA DIDIK DI MAN 2 KOTA PALU”** Oleh Chairunnisa Bukoting NIM: 18.1.01.0048. Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Datokarama Palu, setelah dengan seksama meneliti dan mengoreksi skripsi yang bersangkutan, maka masing-masing pembimbing memandang bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat ilmiah untuk diujikan.

Palu, 23 Agustus 2022 M
25 Muharram 1444 H

Pembimbing 1



Dr. H. Ahmad Syahid., M.Pd.
NIP. 19681217 199403 1 003

Pembimbing 2



Nursupiamin, S.Pd., M.Si.
NIP. 19810624 200801 2 008

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi Saudari Chairunnisa Bukoting NIM. 18.1.01.0048 dengan judul **“Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Al-Qur’an Hadis Pada Peserta Didik di MAN 2 Kota Palu”** yang telah diujikan di hadapan dewan penguji Universitas Islam Negeri (UIN) Datokarama Palu. Pada tanggal 2 Agustus 2022 dipandang bahwa skripsi tersebut telah memenuhi kriteria penulisan karya ilmiah dan dapat diajukan sebagai persyaratan guna memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Jurusan Pendidikan Agama Islam dengan beberapa perbaikan.

Palu, 23 Agustus 2022 M
25 Muharram 1444 H

DEWAN PENGUJI

Jabatan	Nama	Tanda Tangan
Ketua Tim Penguji	Dr. Naima, S.Ag., M.Pd.	
Penguji Utama I	Sjakir Lobud, S.Ag., M.Pd.	
Penguji Utama II	Arda, S.Si., M.Pd.	
Pembimbing I	Dr. H. Ahmad Syahid, M.Pd.	
Pembimbing II	Nursupiamin, S.Pd, M.Si	

Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah
dan Ilmu Keguruan

Ketua Jurusan
Pendidikan Agama Islam


Dr. H. Askar, M.Pd.
NIP. 19670521 199303 1 005


Sjakir Lobud, S.Ag., M.Pd
NIP. 19690313 199703 1 003

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ ، وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ ، نَبِيِّنَا وَحَبِيبِنَا
مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ ، وَمَنْ تَبِعَهُمْ بِإِحْسَانٍ إِلَى يَوْمِ الدِّينِ ، أَمَّا بَعْدُ

Puji syukur senantiasa penulis panjatkan kehadiran Allah Swt., yang telah memberikan nikmat dan hidayah-Nya berupa kesehatan dan kesempatan sehingga penulis dapat menulis skripsi yang berjudul “Pengaruh *Game Online* Terhadap Minat Belajar Al-Qur’an Hadis Pada Peserta Didik di MAN 2 Kota Palu”. Shalawat serta salam penulis kirimkan kepada Baginda Rasulullah Muhammad Saw. yang telah membimbing umatnya dari masa jahiliyyah menuju masa yang penuh dengan cahaya ilmu pengetahuan seperti apa yang kita rasakan hingga saat ini.

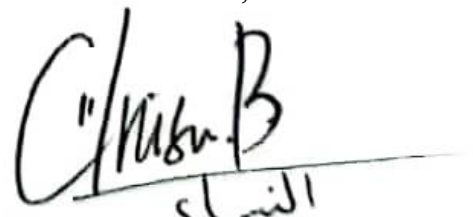
Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kata sempurna. Hal ini dikarenakan keterbatasan dan dangkalnya ilmu dan pengalaman penulis. Demi penyempurnaan skripsi, penulis sangat mengharapkan saran dan kritikan yang membangun dari para pembaca. Penulis pun menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan skripsi ini banyak mendapat bantuan moril maupun materil dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Kedua Orang Tua, Ayah Muhammad Alif Bukoting (Alm) dan Ibu Martha Salilama yang selalu menjadi garda terdepan dalam memberikan do’a dan semangat yang tidak pernah putus sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

2. Suami, Muhammad Wahid Billy Utama yang memberikan do'a dan dukungan penuh sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Prof. Dr. H. Sagaf S. Pettalongi, M.Pd. Rektor UIN Datokarama Palu beserta segenap unsur pimpinan, yang telah mendorong dan memberi kebijakan kepada penulis dalam berbagai hal.
4. Bapak Dr. H. Askar, M.Pd. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) yang telah banyak mengarahkan penulis dalam proses perkuliahan.
5. Bapak Sjakir Lobud, S.Ag., M.Pd. Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam, yang telah memberi arahan kepada penulis dalam menyusun skripsi ini hingga selesai sesuai harapan, dan Bapak Darmawansyah, S.Pd., M.Pd. Sekretaris Prodi Pendidikan Agama Islam UIN Datokarama Palu yang telah banyak mengarahkan penulis dalam proses perkuliahan.
6. Bapak Dr. H. Ahmad Syahid, M.Pd. Dosen Pembimbing 1 yang dengan ikhlas telah membimbing penulis dalam menyusun skripsi ini hingga selesai sesuai harapan.
7. Ibu Nursupiamin, S.Pd., M.Si. Dosen Pembimbing 2 yang dengan ikhlas telah membimbing penulis dalam menyusun skripsi ini hingga selesai sesuai harapan.
8. Ibu Dr. Rustina, S.Ag., M.Pd. Dosen Penasehat Akademik penulis yang selalu memberikan motivasi dalam menyelesaikan perkuliahan di UIN Datokarama Palu.
9. Bapak Muhammad Rifai, S.E., M.M, Kepala Perpustakaan yang telah mengizinkan penulis mencari referensi terkait skripsi.

10. Bapak H. Muh. Syamsu Nursi, S.Pd.I, M.M. Kepala Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 2 Kota Palu, yang telah mengizinkan penulis meneliti di Madrasah tersebut sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
11. Bapak Drs. Irham, Wakil Kepala Madrasah (wakamad) Kesiswaan yang telah memberikan informasi dan masukan demi penyelesaian skripsi ini.
12. Ibu Hj. Humaerah, S.Ag., M.Ag. Ibu Kirana Putri Arianty, S.Pd. dan Bapak Moh. Rifaldi, S.Pd. Guru Al-Qur'an Hadis MAN 2 Kota Palu yang sudah membantu memberikan informasi, dan masukan dalam penyelesaian skripsi.
13. Ibu Andi Mega Syafitri, S.Pd. Ibu Nur Fauziah, S.Pd. dan Ibu Nabila Maulidya Putri, S.Psy. Guru MAN 2 Kota Palu yang sudah membantu memberikan informasi, dan masukan dalam penyelesaian skripsi ini.
14. Kak Ana Ahdiana H. Bagenda, S.Pd.I., Gr., M.Pd. dan Kak Arasdian Bagenda, S.Pd.I., M.Pd. yang selalu ikhlas menemani dan membantu dalam penyelesaian skripsi ini.
15. Teman-teman seperjuangan kelas PAI-2 yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang telah banyak memberikan masukan, nasehat serta motivasi untuk terus berjuang dalam penyelesaian skripsi ini.

Palu, 23 Agustus 2022 M
25 Muharram 1444 H
Penulis,


Chairunnisa Bukoting
NIM. 18.1.01.0048

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN SKRIPSI.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
ABSTRAK	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	7
D. Garis-Garis Besar Isi	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	10
A. Penelitian Terdahulu	10
B. Game Online	13
C. Minat Belajar.....	23
D. Pembelajaran Al-Qur'an Hadis di MA	28
E. Kerangka Pemikiran.....	32
F. Hipotesis.....	33
BAB III METODE PENELITIAN	34
A. Pendekatan dan Desain Penelitian	34
B. Populasi dan Sampel Penelitian	35
C. Variabel Penelitian.....	37
D. Definisi Operasional.....	38
E. Instrumen Penelitian.....	41
F. Teknik Pengumpulan Data.....	43
G. Teknik Analisis Data.....	45
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	51
A. Gambaran Umum MAN 2 Kota Palu.....	51
B. Hasil Penelitian	55
C. Pembahasan.....	67
BAB V PENUTUP	77
A. Kesimpulan.....	77
B. Implikasi Penelitian.....	77
DAFTAR PUSTAKA	78
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

1. Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu.....	12
2. Jumlah Populasi Peserta Didik MAN 2 Kota Palu.....	36
3. Jumlah Sampel Peserta Didik MAN 2 Kota Palu	37
4. Kisi-kisi Instrumen Penelitian Sebelum Uji Validitas	42
5. Kisi-kisi Instrumen Penelitian Setelah Uji Validitas.....	42
6. Ukuran Alternatif Jawaban	43
7. Interpretasi Kategori Game Online	47
8. Interpretasi Kategori Minat Belajar	48
9. Identitas MAN 2 Kota Palu.....	51
10. Daftar Kepala Madrasah Setiap Periode	52
11. Daftar Tenaga Kependidikan dan Jabatan.....	53
12. Data Peserta Didik MAN 2 Kota Palu Tahun Pelajaran 2021/2022	54
13. Hasil Uji Validitas Variabel Game Online (X)	56
14. Hasil Uji Validitas Variabel Minat Belajar Al-Qur'an Hadis (Y)	57
15. Hasil Uji Reliabilitas Variabel Game Online (X)	57
16. Hasil Uji Reliabilitas Variabel Minat Belajar Al-Qur'an Hadis (Y).....	58
17. Statistik Deskriptif Data Game Online dan Minat Belajar.....	59
18. Tests of Normality.....	61
19. Tests of Homogeneity of Variances	62
20. Uji Linearitas Anova Table	63
21. Uji Hipotesis Model Summary.....	64
22. Uji F ANOVA ^a	65
23. Uji t Coefficients ^a	66

DAFTAR GAMBAR

1. Kerangka Berfikir.....	32
2. Desain Penelitian.....	35
3. Grafik Normalitas Game Online	61
4. Grafik Normalitas Minat Belajar Al-Qur'an Hadis	61

DAFTAR LAMPIRAN

1. Pengajuan Judul Skripsi
2. Surat Keterangan Pengajuan Judul Skripsi
3. Undangan Seminar Proposal
4. Berita Acara Ujian Proposal Skripsi
5. Daftar Hadir Seminar Proposal
6. Kartu Seminar Proposal Skripsi
7. Surat Keterangan Izin Penelitian Skripsi
8. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian
9. Foto-foto Hasil Penelitian
10. Angket/Kuesioner Penelitian Sebelum Uji Validitas (Pada Kelas Uji)
11. Hasil Perolehan Uji Coba Validitas Angket Game Online
12. Hasil Perolehan Uji Coba Validitas Angket Minat Belajar Al-Qur'an Hadis
13. Hasil Perolehan Uji Coba Reliabel Angket Game Online
14. Hasil Perolehan Uji Coba Reliabel Angket Minat Belajar Al-Qur'an Hadis
15. Angket/Kuesioner Penelitian Setelah Uji Validitas (Pada Sampel)
16. Hasil Perolehan Skor Angket Game Online Pada Sampel
17. Hasil Perolehan Skor Angket Minat Belajar Al-Qur'an Hadis Pada Sampel
18. t Tabel
19. F Tabel
20. Pedoman Wawancara Penelitian
21. Daftar Informan Wawancara Penelitian
22. Hasil Wawancara penelitian
23. Buku Konsultasi Bimbingan Skripsi
24. Daftar Riwayat Hidup

ABSTRAK

Nama Penulis : Chairunnisa Bukoting
NIM : 18.1.01.0048
Judul Skripsi : PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP MINAT
BELAJAR AL-QUR'AN HADIS PADA PESERTA DIDIK
DI MADRASAH ALIYAH NEGERI (MAN) 2 KOTA
PALU

Skripsi ini berangkat dari rumusan masalah: Apakah ada Pengaruh *game online* terhadap minat belajar Al-Qur'an Hadis pada peserta didik di MAN 2 Kota Palu?

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan mengambil populasi 144 peserta didik di MAN 2 Kota Palu. Sampel Penelitian berjumlah 50 peserta didik dengan menggunakan teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini dengan menggunakan teknik *non-random sampling* atau pengambilan sampel berdasarkan karakteristik dan ciri-ciri tertentu agar mendapatkan sampel yang sesuai dengan penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah melalui angket/kuesioner, wawancara, observasi, dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh *game online* terhadap minat belajar Al-Qur'an Hadis pada peserta didik di MAN 2 Kota Palu. Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil uji hipotesis baik melalui uji F maupun uji t. sedangkan perolehan koefisien determinasi sebesar 0,509 atau 50,9% berpengaruh negatif, artinya jika semakin sering peserta didik bermain *game online* maka minat belajar peserta didik akan menurun. Sebesar 50,9% merupakan faktor variabel X yang mempengaruhi variabel Y, dan yang tidak diteliti diantaranya faktor kepribadian, faktor teman sebaya, faktor motivasi dan keluarga yang menyumbang sebesar 40,1%. Hal ini juga didukung hasil wawancara bahwa ada pengaruh *game online* terhadap minat belajar Al-Qur'an Hadis pada peserta didik di MAN 2 Kota Palu.

Dari kesimpulan yang diperoleh disarankan agar guru dan orang tua dapat bekerja sama agar peserta didik tidak kecanduan dalam bermain *game online*.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada era yang serba digital dan modern seperti sekarang ini, sektor kehidupan mengalami percepatan pertumbuhan yang begitu pesat. Hingga saat ini, perkembangan teknologi semakin canggih dan sangat mudah diakses oleh siapa saja. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) menyatakan bahwa sebanyak 54,68% yakni 143,26 juta jiwa dari total populasi penduduk Indonesia sekitar 262 juta orang, merupakan pengguna internet. Angka ini mengalami peningkatan dibanding pada tahun 2016 yaitu sebanyak 132,7 juta jiwa. Memang jika dilihat dari grafik pertumbuhan pengguna internet yang dirilis, sejak tahun 1998 hingga 2017 jumlah pengguna internet bertambah dengan sangat pesat.¹

Perkembangan *game online* tidak terlepas dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer saat ini. Membludaknya *game online* merupakan gambaran dari pesatnya jaringan komputer yang dulunya berskala kecil sampai menjadi internet yang luas dan terus berkembang sampai sekarang dan banyak memberikan manfaat. Salah satu manfaat internet adalah sebagai sarana hiburan, misal untuk bermain *game*. *Game online* sudah tidak asing lagi di telinga masyarakat, dan merupakan tren baru yang banyak diminati karena seseorang tidak lagi bermain sendirian (*single*) tetapi memungkinkan bermain bersama seseorang bahkan puluhan orang sekaligus dari berbagai lokasi (*multi player*), sebut saja mereka adalah para *gamers*.

¹Lutfiwati Sri, "Memahami Kecanduan Game Online Melalui Pendekatan Neurobiologi," *Jurnal Psikologi* 1, no.1 (2018): 1.

Game online adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer LAN (*Local Area Networking*) atau internet sebagai medianya.²

Perubahan dalam tatanan kehidupan masyarakat juga telah dirasakan akibat masuknya *game online*. Selama beberapa tahun terakhir ini, pengaruh dari *game online* terlihat nyata di kehidupan anak-anak remaja kita, karena *game-game* itu telah mempengaruhi pemahaman mereka mengenai agama mereka, ketaatan terhadap ajaran-Nya, dan rasa cinta terhadap-Nya. Remaja sebagai salah satu pengguna fasilitas internet yang belum mampu memilih aktifitas internet yang bermanfaat. Remaja juga cenderung mempunyai rasa keingintahuan lebih tinggi, selalu ingin mencoba hal-hal baru, dan mudah terpengaruh dengan teman-teman sebayanya.

Pengaruh negatif *game online* terhadap tugas agama salah satunya adalah sholat. *Game-game* ini menarik para pemain untuk duduk di depan layar selama berjam-jam. Setiap kali mereka menuntaskan level, mereka melanjutkan level berikutnya yang lebih mengasikkan dan menarik. Akibatnya akan sulit bagi pemain untuk meninggalkan *game-game* ini dan bangkit bahkan untuk sholat, sehingga mereka menunda sholat hingga waktunya habis bahkan dapat menyebabkan mereka meninggalkan sholat sama sekali.³ Allah berfirman dalam Q.S Al-Maryam/16: 59. :

²Gery Fernando, “Hubungan Antara Bermain *Game Online* Dengan Perilaku Sosial dan Prestasi Belajar” (Skripsi, Jurusan Sosiologi, Universitas Lampung, Bandar Lampung, 2018), 1.

³Sri Wahyuni, “Pengaruh *Game Online* Terhadap Perilaku Menyimpang Anak SD Inpres Buttatianang II, Rappojawa, Kec.Tallo, Makassar” (Skripsi, Jurusan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Muhammadiyah Makassar, 2021), 1.

فَخَلَفَ مِنْ بَعْدِهِمْ خَلْفٌ أَضَاعُوا الصَّلَاةَ وَاتَّبَعُوا الشَّهْوَاتِ فَسُوفَ يَلْقَوْنَ عَذَابًا

Terjemahan:

Kemudian datanglah setelah mereka pengganti yang mengabaikan sholat dan mengikuti keinginannya, maka mereka kelak tersesat. (Q.S. Al-Maryam/16: 59)⁴

Ayat ini menjelaskan kemudian datanglah setelah mereka pengganti mereka, yaitu generasi baru yang berperangai buruk. Mereka termasuk golongan yang mengabaikan sholat, baik dengan meninggalkannya atau melaksanakannya secara menyimpang dari ajaran para nabi dan rasul, dan mereka selalu mengikuti keinginan hawa nafsunya sehingga terjerumus ke dalam dosa. Karena perbuatan dan perilaku mereka yang buruk, maka mereka kelak di akhirat akan termasuk kelompok orang yang tersesat dan mendapat balasan neraka.

Fenomena sekarang ini khususnya di Kota Palu, banyak kita jumpai di semua kalangan usia telah memiliki *gadget/handphone* pribadi, sehingga mereka bisa dengan mudah mengakses *game online* tersebut. Jenis *game online* yang terdapat dalam *gadget/handphone* juga kian berkembang. Banyak kategori yang disuguhkan oleh pengembang dan pembuat *game online* teruntuk pengguna *gadget/handphone* yang ingin memilih jenis *game online* yang ingin di download untuk dimainkan.

Kehadiran *game online* ditengah-tengah lajunya teknologi telah membawa pengaruh besar terhadap perkembangan pribadi dan adaptasi pemainnya. Pemain *game online* terdiri dari semua kalangan baik itu pelajar mulai dari SD, SMP, SMA, mahasiswa, maupun orang dewasa, namun yang paling mendominasi

adalah kaum pelajar. Mereka sering memainkan *game online* dengan berlebihan yang tentunya akan membawa dampak bagi mereka, bahkan tidak sedikit dari mereka yang berubah menjadi pecandu *game* sehingga lupa waktu. Waktu yang semestinya dipergunakan untuk bermain dengan teman sebaya atau belajar telah disita agar dapat duduk berlama-lama untuk bermain *game*.

Pada hakikatnya, bermain *game online* tidak hanya meningkatkan keterampilan fisik tetapi kemampuan intelektual dan fantasi peserta didik. Namun disisi lain jika terlalu berlebihan memainkannya maka akan muncul dampak negatif dari bermain *game online*, antara lain mengganggu proses pembelajaran dan penurunan minat belajar peserta didik.⁵

Dampak *game online* tersebut bisa saja mempengaruhi minat peserta didik dalam belajar sehingga peserta didik yang bermain *game online* mengalami penurunan minat belajar yang berdampak pada prestasi peserta didik itu sendiri. Peserta didik yang gemar bermain *game online* biasanya mengalami masalah dengan kepribadiannya, bahkan terjerumus untuk melakukan tindak kriminal. Sebagaimana dijelaskan dalam Q.S An-Nisa/4: 9. :

وَلْيَخُشِ الَّذِينَ لَوْ تَرَكُوا مِنْ خَلْفِهِمْ ذُرِّيَّةً ضِعَافًا خَافُوا عَلَيْهِمْ فَلْيَتَّقُوا اللَّهَ وَلْيَقُولُوا قَوْلًا سَدِيدًا

Terjemahan:

Dan hendaklah takut kepada Allah orang-orang yang seandainya meninggalkan di belakang mereka anak-anak yang lemah, yang mereka khawatir terhadap (kesejahteraan) mereka. oleh sebab itu hendaklah mereka bertakwa kepada Allah dan hendaklah mereka mengucapkan perkataan yang benar. (Q.S An-Nisa/4: 9)⁶

⁵Putra, W.K., "Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMK PGRI 4 Kediri," *Blog Putra W.K.* <https://tinyurl.com/2s3jvz6k> (14 Maret 2022).

⁶*Al-Qur'an Dan Terjemahan.*

Surah An-Nisa ayat 9 tersebut secara jelas menetapkan kehati-hatian dalam urusan anak keturunan yang lemah dan mengkhawatirkan. Lemah disini mempunyai makna yang luas dan universal, baik lemah aqidah, syariat, etika, moral, psikis, sosial, dan lain sebagainya. Kecanduan bermain *game online* merupakan salah satu perilaku negatif bagi anak, dan tentunya akan membuat anak menjadi lemah. Banyaknya waktu yang dihabiskan hanya untuk bermain *game online* akan berpengaruh terhadap terhadap anak antara lain malas belajar, bolos sekolah, dan sering terlambat datang ke sekolah.

Masalah belajar menggambarkan kualitas pendidikan di negara kita. Pendidikan adalah suatu pembelajaran, sedangkan belajar adalah suatu yang merubah tingkah laku dan dari perubahan tersebut akan menghasilkan tingkah laku yang lebih baik dari sebelumnya. Faktor di sekolah dan dedikasi pendidik terhadap hasil belajar peserta didik, lingkungan di sekolah, dan dorongan orang tua merupakan faktor-faktor yang mempengaruhi belajar peserta didik. Tetapi, hal yang lebih penting adalah faktor dalam diri peserta didik itu sendiri, yakni dorongan kuat disertai adanya perasaan, kemauan keras, dan keinginan yang kuat untuk meningkatkan prestasi belajar, atau yang lebih sering dikenal dengan istilah minat.

Minat belajar adalah suatu bentuk keaktifan seseorang yang mendorong untuk melakukan serangkaian kegiatan jiwa dan raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam berinteraksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, psikomotorik. Minat

belajar diperoleh melalui rasa suka terhadap sesuatu, ketertarikan terhadap sesuatu, dan juga perasaan senang terhadap sesuatu.⁷

Oleh karena itu, penulis menyimpulkan bahwa minat adalah suatu sikap atau perasaan suka terhadap sesuatu yang seseorang inginkan. Dengan begitu peserta didik akan berusaha mendapatkannya dan tidak akan menyerah sampai dia mendapatkan apa yang diinginkannya.

Penulis telah melakukan kegiatan pra penelitian berupa menyebarkan angket. Berdasarkan pra penelitian, diperoleh informasi bahwa peserta didik yang bermain *game online* menghabiskan waktu untuk bermain *game online* dalam jangka waktu yang berbeda dalam sehari berkisar antara 1 - 2 jam bahkan ada yang sampai lebih dari 4 jam. *Game online* yang dimainkan pun bervariasi. Peserta didik yang aktif dalam bermain *game online* tersebut menyadari bahwa dengan bermain *game online* dapat mengurangi waktu belajar, akan tetapi peserta didik mampu membagi waktu antara bermain *game online* dan belajar. Alasan peserta didik suka bermain *game online* karena peserta didik menjadikan *game online* sebagai sarana hiburan disaat peserta didik merasa bosan. Adapula yang terlampir pada pra penelitian dalam angket, terdapat beberapa peserta didik menyatakan bahwa dengan bermain *game online* minat belajar mereka mengalami peningkatan, terdapat juga beberapa peserta didik yang mengalami penurunan minat belajar. Peserta didik mengatakan terjadi penurunan minat belajar di pelajaran Al-Qur'an Hadits.

⁷Arisanti A, Subhan M, "Pengaruh Media Internet Terhadap Hasil Belajar Siswa Muslim di SMP Kota Pekanbaru," *Jurnal Al-Thariqah* 3, no.2 (2018): 2.

Berdasarkan data yang terdapat pada pra penelitian, dan memperhatikan dampak dari fenomena *game online* yang saat ini sangat diminati khususnya di kalangan peserta didik penulis tertarik untuk meneliti “Pengaruh *Game Online* Terhadap Minat Belajar Mata Pelajaran Al-Qur’an Hadits Pada Peserta Didik di MAN 2 Kota Palu”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan fokus penelitian yang telah ditetapkan tersebut maka penulis merumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana deskriptif *game online* dan minat belajar Al-Qur’an Hadits peserta didik di MAN 2 Kota Palu?
2. Apakah ada pengaruh *game online* terhadap minat belajar Al-Qur’an Hadits pada peserta didik di MAN 2 Kota Palu?

C. Tujuan Dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Pada dasarnya, setiap kegiatan penelitian memiliki tujuan. Adapun tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian adalah:

- a. Untuk mengetahui bagaimana deskriptif *game online* dan minat belajar Al-Qur’an Hadits peserta didik di MAN 2 Kota Palu.
- b. Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh *game online* terhadap minat belajar Al-Qur’an Hadits pada peserta didik di MAN 2 Kota Palu.

2. Kegunaan Penelitian

- a. *Kegunaan Teoritis*

Bagi penulis kependidikan dimasa yang akan datang diharapkan dapat digunakan sebagai bahan acuan dan referensi dalam penelitian selanjutnya yang relevan.

b. Kegunaan Praktis

- 1) Untuk memenuhi salah satu dari syarat mencapai gelar sarjana, pada Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Datokarama Palu.
- 2) Untuk menghasilkan suatu kesimpulan yang bermanfaat sebagai gambaran tentang dampak atau pengaruh dari *game online* terhadap minat belajar peserta didik dan lebih mengantisipasi pengaruh dari *game online*.

D. Garis-Garis Besar Isi

Penulis perlu mengemukakan garis-garis besar isi dari skripsi ini, gambaran awal isi skripsi ini bertujuan sebagai informasi awal terhadap masalah yang diteliti. Skripsi ini terdiri dari lima bab, dengan uraian sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN, terdiri dari latar belakang masalah yang menguraikan tentang data dan fakta yang melatar belakangi masalah pokok yang hendak dikaji. Pada bab ini juga terdapat rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian serta garis-garis besar isi yang menguraikan gambaran tentang isi dari penelitian yang penulis lakukan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA, yang meliputi penelitian terdahulu, yakni penelitian-penelitian yang mengkaji tentang topik yang serupa dengan penelitian yang sedang penulis lakukan, yaitu tentang pengaruh *game online* terhadap minat

belajar Al-Qur'an Hadits pada peserta didik di MAN 2 Kota Palu. Bagian selanjutnya yaitu, kajian teori yang menguraikan tentang kajian-kajian teoritis yang relevan dengan judul penelitian dan sekaligus penulis jadikan sebagai acuan dalam penelitian. Dalam bab kedua ini terdapat juga kerangka pemikiran dan hipotesis, dimana hipotesis ialah dugaan sementara atau jawaban sementara yang penulis berikan terhadap permasalahan yang sedang diteliti hingga dapat dibuktikan kebenarannya melalui proses pengolahan data.

BAB III METODE PENELITIAN, di bab ini membahas tentang pendekatan dan desain penelitian, populasi, sampel penelitian, variabel penelitian, definisi operasional, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, di bab ini membahas tentang hasil dan pembahasan yang telah dilakukan.

BAB V PENUTUP, di bab ini membahas tentang kesimpulan dari hasil penelitian dan implikasi penelitian.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu dijadikan sebagai dasar pijakan dalam rangka untuk mengetahui penelitian yang telah ada sebelumnya. Penelitian tersebut dapat dijadikan referensi sebagai perbandingan antara penelitian yang sekarang dengan sebelumnya. Dalam penelitian ini dengan judul “**Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Al-Qur’an Hadis Pada Peserta Didik di MAN 2 Kota Palu**”. Penulis menemukan tiga judul penelitian yang telah dilakukan oleh penulis sebelumnya, antara lain:

1. Fauhatu Dritte Izzatul Azmi, dengan judul “Pengaruh *Game Online* Terhadap Minat Belajar Pendidikan Agama Islam di MTs Al-Ikhlas Way Jepara Lampung Timur.” Hasil penelitian ini yaitu:

Game online memiliki pengaruh signifikan terhadap minat belajar Pendidikan Agama Islam pada peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan penulis, hasil hipotesis *game online* menunjukkan nilai t hitung sebesar 4,082 dengan signifikan 0,000. Maka t hitung $> t$ tabel ($4,082 > 2,035$) dan taraf signifikan kurang dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), yang berarti bahwa hipotesis dalam penelitian ini menolak H_0 dan menerima H_a , artinya ada pengaruh yang signifikan antara *game online* terhadap minat belajar Pendidikan Agama Islam. Melalui hasil perhitungan yang telah dilakukan hingga diperoleh nilai regresi linear $Y = 22,399 + 0.564X$, sig.Lavel 0,000 $< 0,05$ (nilai alpha), maka kesimpulannya terdapat pengaruh antara *game online* dengan minat belajar Pendidikan Agama Islam. Berdasarkan output yang diperoleh R^2 (R square) sebesar 0,336 ($0,579 \times 0,579$) atau 66,4%.⁸

Persamaan yang akan penulis lakukan terletak pada variabel penelitian yaitu *game online* dan minat belajar. Sedangkan perbedaannya yaitu, pelajaran yang

⁸Fauhatu Dritte Izzatul Azmi, “Pengaruh *Game Online* Terhadap Minat Belajar Pendidikan Agama Islam di MTs Al-Ikhlas Way Jepara Lampung Timur” (Skripsi, Jurusan Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Raden Intan, Lampung, (2020), ii.

diteliti yaitu pelajaran Pendidikan Agama Islam secara umum. Sedangkan dalam penelitian ini, penulis mengkhususkan pelajaran yang akan diteliti yaitu pelajaran Al-Qur'an Hadis.

2. Ria Susanti Johan, dengan judul “Pengaruh *Game Online* Terhadap Minat Untuk Belajar Peserta Didik Kelas X di MA Al Hidayah Depok.” Hasil penelitian ini yaitu:

Game online berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar peserta didik di MA Al Hidayah Depok tahun ajaran 2017/2018. Hal ini dibuktikan dari hasil perhitungan uji korelasi variabel x dan y yang berkaitan tinggi dan positif ($r = 0,611$) antara *game online* terhadap minat belajar peserta didik. Jika pengaruh *game online* meningkat di kalangan peserta didik, maka minat belajar akan menurun. Begitu juga sebaliknya. Berdasarkan hasil penelitian koefisien determinasi, kontribusi *game online* dengan minat belajar peserta didik sebesar 37,33%, sedangkan sisanya 62,67% dipengaruhi oleh faktor lain seperti halnya faktor lingkungan sekitar, faktor individu, faktor keluarga, dan lain sebagainya. Dari persamaan hasil analisis regresi sederhana yakni $Y = 32,31 + 0,59X$, maka dapat dilihat bahwa nilai a(konstanta) sebesar 32,31 satuan. Nilai ini dapat diartikan bahwa pada saat faktor *game online* sama dengan nol, maka faktor minat belajar yang dapat dibentuk adalah 32,31 satuan. Hal ini dapat diartikan bahwa tanpa adanya faktor *game online*, minat belajar bisa terbentuk secara nyata sebesar 32.31 satuan.⁹

Persamaan dengan penelitian yang akan penulis lakukan terletak pada variabel *game online* dan minat belajar. Sedangkan perbedaannya, pada penelitian tersebut tidak mengkhususkan minat belajar peserta didik, melainkan mengulas tentang minat belajar peserta didik secara umum. Sedangkan penelitian ini mengkhususkan minat belajar peserta didik yaitu pada pelajaran Al-Qur'an Hadis.

⁹Ria Susanti Johan, “Pengaruh *Game Online* Terhadap Minat Untuk Belajar Peserta Didik Kelas X di MA Al Hidayah Depok,” *Research and Development Journal Of Education* 5, no. 2 (2019): 24-25.

3. Sardiana dan Silfi Yanti Dewi, dengan judul “Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Minat Belajar Siswa SMK Negeri 1 Baubau.”

Penelitian ini menyimpulkan bahwa:

Intensitas bermain *game online* pada siswa SMK Negeri 1 Baubau sebagian besar dalam kategori sedang. Terbukti pada persentase sebanyak 51% atau sebanyak 32 siswa dengan masing-masing nilai pada interval 17 - 24. Minat belajar siswa SMK Negeri Baubau sebagian besar dalam kategori sedang. Terbukti pada persentase sebanyak 57% atau sebanyak 36 siswa dengan masing-masing nilai pada interval 31 - 45. Kesimpulannya terdapat pengaruh positif antara intensitas bermain *game online* terhadap minat belajar SMK Negeri 1 Baubau. Hal tersebut dapat diketahui dari hasil perhitungan analisis regresi linear sederhana $Y=30,45+0,90X$. Adapun koefisien korelasi sebesar 0,31 dan koefisien determinasi sebesar 9,61 atau 9,61% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti, misalnya sifat, kebiasaan, kondisi fisik, psikologis, guru, lingkungan belajar, dan prasarana.¹⁰

Persamaan dengan penelitian yang akan penulis lakukan terletak pada variabel *game online* dan minat belajar. Sedangkan perbedaannya fokus penelitian tersebut yaitu intensitas bermain *game online*. Sedangkan penelitian ini fokus pada pengaruh *game online* dan pada penelitian tersebut tidak mengkhususkan minat belajar yang akan diteliti, sedangkan penelitian ini mengkhususkan minat belajar yang akan diteliti.

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu dan Penelitian ini

No.	Nama Penulis	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Fauhattu Dritte Izzatul Azmi (2020)	Pengaruh <i>Game Online</i> Terhadap Minat Belajar Pendidikan Agama Islam di MTs Al-Ikhlas Way Jepara Timur	Persamaan dengan penelitian ini terletak pada variabel penelitian yang sama-sama membahas tentang <i>game online</i> dan minat belajar.	Perbedaannya yaitu, pada penelitian tersebut pelajaran yang diteliti yaitu pelajaran Pendidikan Agama Islam secara umum. Sedangkan dalam penelitian ini, mengkhususkan

¹⁰Sardiana dan Silfi Yanti Dewi, “Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Minat Belajar Siswa SMK Negeri 1 Baubau,” *Jurnal Akademik Pendidikan Ekonomi* 8, no.1 (2020): 33.

				pelajaran yang akan diteliti yaitu pelajaran Al-Qur'an Hadis.
2.	Ria Susanti Johan	Pengaruh <i>Game Online</i> Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas X di MA Al Hidayah Depok	Persamaan dengan penelitian terletak pada variabel <i>game online</i> dan minat belajar.	Perbedaannya yaitu, pada penelitian tersebut meneliti minat belajar peserta didik secara umum. Sedangkan penelitian ini, mengkhususkan minat belajar peserta didik yaitu pada pelajaran Al-Qur'an Hadis.
3.	Sardiana dan Silfi Yanti Dewi	Pengaruh Intensitas Bermain <i>Game Online</i> Terhadap Minat Belajar Siswa SmK Negeri 1 Baubau	Persamaan dengan penelitian terletak pada variabel <i>game online</i> dan minat belajar.	Perbedaannya yaitu pada penelitian tersebut fokus pada intensitas bermain <i>game online</i> , sedangkan penelitian ini fokus pada pengaruh <i>game online</i> . Dan pada penelitian tersebut, tidak mengkhususkan mata pelajaran yang akan diteliti. Sedangkan penelitian ini mengkhususkan pelajaran yang akan diteliti.

B. Game Online

1. Pengertian Game Online

Secara bahasa, *Game* berarti permainan dan online yang terdiri dari kata *on* dan *line* dimana *on* artinya hidup dan *line* artinya saluran, sehingga online diartikan saluran yang mempunyai sambungan.¹¹ Dalam kamus macmillan yang dikutip oleh Johan *game* merupakan sebuah aktifitas yang dilakukan untuk

¹¹Kimberly S. Young, *Kecanduan Internet* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2017), 123.

mencari kesenangan, dimana di dalam sebuah *game* memiliki aturan ada yang menang dan ada yang kalah.¹²

Jadi berdasarkan pengertian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa *game online* merupakan suatu permainan yang dapat dilakukan melalui saluran atau sambungan yang menggunakan sinyal atau jaringan internet. Sinyal yang dimaksud disini adalah berupa saluran yang menghubungkan antara server yang satu dengan yang lain.

Istilah *game online* berasal dari MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Online Game*), yaitu eksistensi jenis *game Role-Playing* yang memiliki fasilitas *multiplayer*. Seorang pemain dapat menghubungkan perangkatnya ke sebuah server dan dapat bermain bersamaan dengan ribuan pemain di seluruh dunia.¹³ Berkaitan dengan istilah *game online* tersebut Young berpendapat bahwa *game online* merupakan permainan dengan menggunakan jaringan, dimana interaksi antar satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai sebuah target, melaksanakan misi dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual. Selain itu *game online* merupakan suatu permainan yang dimainkan dan dilakukan secara *online* melalui internet dan bisa dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan.¹⁴

¹²Ria Susanti Johan, "Pengaruh *Game Online* Terhadap Minat Untuk Belajar Peserta Didik Kelas X di MA Al Hidayah Depok," *Research and Development Journal Of Education* 5, no. 2 (2019): 19.

¹³R.R Mardiana Yulianti, "Pengaruh *Game Online* Terhadap Minat Belajar Siswa MTS Matlaulanwar," *Jurnal Pengabdian Dharma Laksana Mengabdi Untuk Negeri* 3, no.1 (2020): 63.

¹⁴Kimberly S. Young, *Kecanduan Internet* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2017), 123.

Berdasarkan pengertian serta pendapat para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan *game online* merupakan suatu jenis permainan yang dapat diakses menggunakan jaringan internet. *Game online* memiliki fasilitas *multiplayer* yang mana bisa dimainkan lebih dari satu orang pemain. *Game online* merupakan suatu permainan yang mempunyai tujuan untuk mencapai suatu kemenangan yang mana dengan kemenangan tersebut akan muncul sebuah rasa senang dan di dalam *game online* tersebut terdapat seperangkat permainan dalam bentuk gambar-gambar yang menarik dan dapat digerakkan dengan kehendak pemain *game* itu sendiri.

2. Jenis-jenis *Game Online*

. *Game online* sangat berkembang pesat akhir-akhir ini, *game online* sengaja diciptakan untuk membuat para penggemarnya lebih tertarik dan antusias karena di dalam *game online* disajikan permainan yang berbentuk visual dengan grafis yang menarik dan juga bervariasi sehingga membuat para pemainnya menjadi betah berlama-lama dalam bermain *game online*. Jenis *game* biasa disebut dengan istilah genre *game*. Selain berarti jenis, genre juga berarti gaya atau format dari sebuah *game*. Untuk lebih jelasnya berikut adalah jenis-jenis *game online* berdasarkan jenis permainan:

1) *Massively Multiplayer Online First-Person Shooter Gamers* (MMOFPS).

Jenis permainan ini melibatkan banyak orang dan permainan ini mengambil *setting* peperangan dengan senjata-senjata militer. Contoh jenis permainan ini seperti *Pubg*, *Free Fire*, *Poin Blank* dan sebagainya.

- 2) *Massively Multiplayer Online Real Time Strategy Games* (MOORTS). Jenis permainan ini adalah permainan strategi yang melibatkan banyak pemain secara bersamaan, biasanya pemain memainkannya tidak hanya satu karakter saja akan tetapi banyak karakter. Permainan ini menentukan kepada kehebatan strategi pemainnya. Contoh tema permainan ini berupa sejarah (misalnya *Seri Age Of Empires*), fantasi (misalnya *Warcraft*), dan fiksi ilmiah misalnya (*Star Wars*).
- 3) *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games* (MMORPG). Jenis permainan ini biasanya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. RPG biasanya lebih mengarah ke kolaborasi sosial daripada kompetisi. Pada umumnya dalam RPG, para pemain tergabung dalam satu kelompok. Contoh dari jenis permainan ini adalah *Ragnarok Online*, *The Lord Of The Rings Online*, *Shadows Of Angmar*, *Final Fantasy*, *Dota*.
- 4) *Cross-platform Online Play*. Jenis permainan ini dapat dimainkan secara online dengan perangkat yang berbeda. Saat ini mesin permainan konsol (*console games*) mulai berkembang menjadi seperti komputer yang dilengkapi dengan jaringan sumber terbuka (*open source network*), seperti *dreamcast*, *playstation 2*, dan *Xbox* yang memiliki fungsi online. Misalnya *Need For Speed Underground* yang dapat dimainkan secara online dari PC maupun *Xbox 360*.
- 5) *Massively Multiplayer Online Browser Game* (MMOBG). Permainan jenis ini dimainkan pada browser seperti *mozilla firefox*, *opera*, atau *internet explorer*. *Game* sederhana ini dengan pemain tunggal dapat dimainkan dengan browser

melalui HTML dan teknologi scripting HTML (Java Script, ASP, PHP, My SQL).

- 6) *Simulation Games*. Jenis permainan ini bertujuan untuk memberikan pengalaman melalui simulasi. Ada beberapa jenis permainan simulasi diantaranya *Life-simulation Games*, *Construction and Management-simulation Games*, dan *Vehicle simulation*. Pada *Life-simulation Games*, pemain bertanggung jawab atas sebuah tokoh atau karakter dan memenuhi kebutuhan dan kehidupan layaknya manusia, seperti kegiatan bekerja, bersosialisasi, makan, belanja, dan sebagainya. Contoh permainan ini adalah *Second Life*.
- 7) *Massively Multiplayer Online Game* (MMOG). Jenis permainan ini pemain bermain di dalam dunia yang skalanya besar (>100 pemain), dimana setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata. MMOG muncul seiring dengan perkembangan akses internet *broadband* di negara maju, sehingga memungkinkan ratusan, bahkan ribuan pemain untuk bermain bersama-sama.
- 8) *Action Game*. Jenis permainan ini merupakan jenis permainan yang mengandalkan teknik dan kecepatan tangan untuk menyelesaikan permainan. Contohnya *Piano Tiles*, *Skillful Finger* dan *ayo dance*.
- 9) *Adventure Game*. Jenis permainan ini merupakan jenis permainan yang menarik untuk dikembangkan dan dimainkan yang menggunakan konsep petualangan. Contohnya *Gemini Rue* dan *Castle of Illusion*.¹⁵

¹⁵Krista Surbakti, "Pengaruh Game Online Terhadap Remaja," *Jurnal Curere* 1, no.1 (2017): 32-33.

Dari beberapa *genre game* yang telah disebutkan di atas terdapat lima *game online* yang penulis maksud dalam penelitian ini yaitu *genre Game Mobile*. Dimana *game mobile* ini menjadi salah satu *genre game* yang marak pada saat ini dan sangat diminati para pecinta *game* disemua kalangan, khususnya di kalangan peserta didik yaitu:

- 1) *PUBG Mobile* sudah menjadi *game mobile* yang wajib dimainkan para penggemar *game online*. *Game* ini memang sangat fenomenal karena diklaim lebih dari 200 juta unduhan yang tercatat setelah setahun dirilis. Dalam *game* bergenre *battle royale* ini sangat digemari karena menyuguhkan *gameplay* yang mendebarkan. Semua pemain akan saling bertempur hingga menyisakan seorang pemain yang akan keluar sebagai pemenang dalam pertempuran.
- 2) *Free fire* adalah sebuah jenis *game battle royale* yang dapat dimainkan secara online. *Game* pesaing *PUBG Mobile* ini bisa mengumpulkan kurang lebih 50 di sebuah arena. Setiap pemain saling membunuh satu sama lain agar bisa bertahan sampai akhir dan jadi pemenang.
- 3) *Call of Duty Mobile* (COD) adalah *game* yang dikembangkan *Tencent Games* dan diterbitkan oleh *Activision*. Yang membuat COD Mobile ini lebih istimewa dibandingkan *game FPS* atau *shooter* lain seperti *PUBG Mobile* dan *Free Fire*, *game* ini menawarkan ragam jenis mode permainan *multiplayer* yang tidak terbatas pada FPS klasik, tapi juga mencakup *battle royale* hingga *mode zombie*.
- 4) *Mobile legends: Bang-bang* adalah *game MOBA* yang dirancang untuk dimainkan di ponsel. Kedua tim akan bertarung untuk mencapai dan

menghancurkan basis musuh sambil mempertahankan basis mereka sendiri untuk mengendalikan jalan setapak, tiga jalur yang dikenal sebagai *top*, *middle*, dan *bottom*, yang menghubungkan basis-basisnya. Biasanya setiap tim terdiri dari lima pemain yang masing-masing mengendalikan avatar, yang dikenal sebagai “*hero*”, dari perangkat mereka sendiri. Karakter terkontrol komputer yang lebih lemah, yang disebut “*minions*”, bertelur di basis tim dan mengikuti tiga jalur ke basis tim lawan, melawan musuh dan menara.

- 5) *Clash of Clans* merupakan permainan multipemain yang pemainnya membentuk komunitas yang disebut klan, melatih pasukan, dan menyerang pemain lain untuk mendapatkan sumber daya. Ada empat mata uang atau sumber daya dalam permainan; emas dan elixir dapat digunakan untuk membangun dan meningkatkan pertahanan dan jebakan yang melindungi desa pemain dari serangan pemain lain emas dan elixir hitam juga digunakan untuk melatih dan meningkatkan pasukan dan mantra. Permata adalah mata uang premium.¹⁶

3. Pengaruh Bermain *Game Online*

Abad teknologi telah menciptakan peradaban terpenting dalam hidup manusia, manusia menciptakan ketidakpastian interaksi ke dalam suatu dunia buatan. Begitu banyak pengaruh dari bermain *game online*, baik atau buruknya bermain *game online* tergantung dari bagaimana para pemain menggunakan *game online* tersebut.¹⁷ Mahreni dikutip dalam penelitian Yusup menyatakan bahwa:

¹⁶Krista Surbakti, “Pengaruh *Game Online* Terhadap Remaja,” *Jurnal Curere* 1, no.1 (2017): 32-33.

¹⁷Aziz Dharma, *Ideologame* (Yogyakarta: EKSPRESI Buku, 2017), 77.

Masyarakat kini lebih meyakini bahwa *game online* lebih banyak memberikan pengaruh negatif bagi pemainnya. Karena sebagian besar *game* berupa permainan adiktif dan biasanya berisi tentang kekerasan, pertempuran dan perkelahian. Sebagian besar orang tua juga lebih percaya permainan tersebut dapat merusak otak anak karena lebih banyak menampilkan kekerasan di antara mereka. Tapi tidak sedikit pula psikolog, pakar anak, dan para ilmuwan mempercayai bahwa permainan itu sebenarnya bisa mempunyai manfaat bagi perkembangan dan pertumbuhan anak. Jadi, dapat dikatakan terdapat dampak positif dan negatif pada *game online* bagi para pemainnya salah satunya terhadap minat belajar.¹⁸

Adapun beberapa dampak positif dan negatif *game online* bagi peserta didik, dampak positif dari *game online* bagi peserta didik adalah:

1) *Dampak Positif*

- a) Menambah teman. Salah satu hal penting dalam sebuah *game* adalah adanya kerjasama antar pemainnya untuk mencapai tujuan tertentu. Kerjasama tersebut tidak mungkin dapat dilakukan jika antar pemainnya tidak saling mengenal. Dengan demikian *game online* juga bisa membantu untuk memiliki banyak teman.
- b) Membuat pola pikir semakin cepat. Konsentrasi merupakan hal yang harus dimiliki oleh seseorang yang hendak bermain *game online*. Karena setiap permainan memiliki tantangan yang berbeda, mulai dari tantangan yang berskala rendah hingga tinggi. Konsentrasi penuh dalam bermain dapat memudahkan mereka untuk menang, khususnya dalam mengambil keputusan.
- c) Meningkatkan kemampuan berbahasa asing. Kebanyakan *game* berasal dari luar negeri dengan mayoritas menggunakan bahasa Inggris. Jika ingin secara lebih mudah memahami *game* tersebut mau tidak mau seorang *gamer* harus belajar arti dari bahasa atau kata yang digunakan dalam *game*. Rata-rata *gamers* mempunyai kemampuan berbahasa asing yang lebih baik daripada *non gamers*, karena *game* umumnya memakai bahasa Inggris. Hal inilah yang membuat *gamers* terbiasa dengan bahasa Inggris.
- d) Mengurangi stress. Bermain *game* dapat menjadi jalan keluar bagi seorang *gamer* agar lepas dari tekanan dan mengurangi tingkat stress.
- e) Melatih kesabaran. Banyak *game* didesain dengan tingkat kesulitan tinggi, yang terkadang seorang *gamer* ahli pun butuh berminggu-minggu atau berbulan-bulan untuk menyelesaikannya. Kesabaran seperti ini pasti berguna dalam kehidupan nyata.

¹⁸Iwan Ridwan Yusup, "Pengaruh Penggunaan *Game Online* Terhadap Minat Belajar Siswa SMP," *Jurnal Education* 7, no.1 (2021): 37.

- f) Melatih ketangkasan. Pada setiap permainan dibutuhkan konsentrasi tinggi agar dapat fokus mencapai skor tertinggi. Selain itu, sambil menyelesaikan misi dibutuhkan strategi tepat sehingga memaksa otak untuk mencari inovasi agar dapat menang melawan musuh.¹⁹

2) Dampak Negatif

- 1) Kecanduan. Kecanduan ini akan sangat berbahaya terlebih lagi apabila menjadikan pemainnya lupa akan segala tanggung jawab atau kemudian melupakan semua kegiatannya. Bahkan hal yang paling ekstrem adalah dimana seseorang sampai malas makan karena kecanduan *game* tersebut.
- 2) Mengalami kerugian finansial. Untuk bermain sebuah *game*, pasti diperlukan modal entah itu untuk bermain di *game center* atau untuk membeli paket internet untuk bermain *game*. Selain kebutuhan koneksi tersebut seseorang yang sudah sangat kecanduan akan sangat mungkin menghabiskan dana sampai dengan jutaan rupiah untuk membeli peralatan *game* atau mungkin merakit sebuah *PC Gaming*.
- 3) Kurang bersosialisasi dengan lingkungan. Bermain *game* dapat membuat seseorang akan lupa segalanya. Terlalu banyak menghabiskan waktu untuk bermain *game* dengan teman dunia maya membuat pemainnya akan betah berlama-lama dalam memainkan *game* sehingga akan mengurangi interaksi dengan teman ataupun dengan keluarga.
- 4) Membuat seseorang berperilaku agresif. Jenis *game online* yang menampilkan kekerasan seperti membunuh, menendang, dapat membuat pemainnya memiliki perilaku yang lebih agresif ketika berhadapan dengan kehidupan nyata. Kekerasan yang dilihatnya setiap hari dianggap menjadi hal-hal biasa yang memberikan kepuasan pada dirinya.
- 5) Menurunkan konsentrasi anak. Kecanduan bermain *game online* bisa membuat anak mengalami gangguan konsentrasi. Ketika anak senang bermain *game*, akan terjadi perubahan pada struktur dendrit sel-sel di dalam otaknya. Hal ini mengakibatkan konsentrasi anak menurun, sehingga ia mudah lupa dan gagal fokus.²⁰

Dari penjelasan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa, *game online* memiliki banyak dampak bagi kehidupan terutama pada para *gamers*, baik dampak positif maupun negatif. Bermain *game online* akan membawa lebih banyak dampak positif selama dilakukan dalam tahap wajar. Lain halnya jika sudah dalam tahap yang berlebihan hingga menyebabkan kecanduan dan

¹⁹Agung Hening, "Sosialisasi Dampak Positif dan Negatif *Game Online* Bagi Anak Sekolah Dasar," *Jurnal PkM Pemberdayaan Masyarakat* 2, no.3 (2021): 91.

²⁰Ibid.

melupakan hal lain, bermain *game online* akan membawa lebih banyak dampak negatifnya.

4. Bermain *Game Online* Ditinjau dari Perspektif Islam

Allah telah mengingatkan manusia apabila manusia melupakan Allah dan mementingkan hal lain selain beribadah kepada Allah, dalam hal ini pemain *game online* termasuk di dalamnya, Islam menganjurkan untuk menjauhi perkara-perkara yang dapat menyebabkan kecanduan.

Sebagaimana dalam Q.S An-Nisa/4: 14, Allah Swt., berfirman agar manusia senantiasa memanfaatkan waktu di setiap harinya. Allah berfirman yang berbunyi:

وَمَنْ يَعْصِ اللَّهَ وَرَسُولَهُ وَيَتَعَدَّ حُدُودَهُ يُدْخِلْهُ نَارًا خَالِدًا فِيهَا وَلَهُ عَذَابٌ مُهِينٌ

TerjemahNya:

Dan barangsiapa yang mendurhakai Allah dan Rasul-Nya dan melanggar ketentuan-ketentuan-Nya, niscaya Allah memasukkannya ke dalam api neraka sedang ia kekal di dalamnya; dan baginya siksa yang menghinakan. (Q.S AN-Nisa: 14)²¹

Di dalam Hadis yang diriwayatkan oleh Imam Muslim dari Ibnu Umar r.a:

عَنْ ابْنِ عُمَرَ قَالَ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ كُلُّ مُسْكِرٍ خَمْرٌ وَكُلُّ خَمْرٍ حَرَامٌ

Artinya:

Dari Ibnu Umar r.a. bahwasannya Nabi saw. bersabda, “*Setiap hal yang memabukkan itu khamr, dan setiap yang memabukkan itu haram.*” **(H.R. Muslim)**

Ketahuilah bahwa peminum khamr sekali ia merasakannya, ia akan kecanduan untuk terus mengkonsumsinya. Setelah ia kecanduan maka akan sangat sulit baginya untuk berhenti dalam waktu yang singkat. Seperti halnya pemain

²¹Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an Kementerian Agama Republik Indonesia, Al-Qur'anul Karim, (Jakarta: PT Syaamil Cipta Media, 2014), 79.

game online dapat membuat orang lupa akan segalanya bahkan lupa kepada Allah Swt. Bila seseorang kecanduan *game online* maka dia tidak akan menghiraukan hal-hal yang terjadi di sekelilingnya, tidak jarang juga mereka melalaikan kewajiban mereka sebagai seorang muslim hanya untuk berlama-lama memainkan *game online*. Seperti yang telah dijelaskan dalam firman Allah Swt., dalam Q.S Al-Hasyr/28: 19. :

وَلَا تَكُونُوا كَالَّذِينَ نَسُوا اللَّهَ فَأَنْسَاهُمْ أَنْفُسَهُمْ ۚ أُولَٰئِكَ هُمُ الْفَاسِقُونَ

TerjemahNya:

Dan janganlah kamu seperti orang-orang yang lupa kepada Allah, lalu Allah menjadikan mereka lupa kepada mereka sendiri. Mereka itulah orang-orang yang fasik. (Q.S Al-Hasyr/28: 19)²²

Banyak anak yang sering bermain *game online* menomor satukan *game* daripada beribadah, sehingga para pemain *game online* yang berlebihan akan jauh dari sisi Allah.

C. *Minat Belajar*

1. **Pengertian Minat Belajar**

Minat adalah suatu ketertarikan mengenai suatu hal atau aktivitas, tanpa adanya paksaan dari orang lain. Minat pada dasarnya adalah penerimaan mengenai suatu hal yang ingin dipelajari karena adanya ketertarikan. Semakin kuat hubungan tersebut, maka semakin besar pula keinginan seseorang untuk mempelajarinya.²³

²²Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an Kementerian Agama Republik Indonesia, Al-Qur'anul Karim, (Jakarta: PT Syaamil Cipta Media, 2014), 548.

²³Ngalm Purwanto, *Psikologi Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), 180.

Winkel berpendapat dalam penelitian Johan, minat merupakan suatu kecenderungan yang menetap pada suatu subyek untuk merasa tertarik pada suatu bidang atau hal tertentu dan merasa senang untuk selalu berkecimpung dalam bidang itu. Berdasarkan definisi tersebut ada sebuah kata “merasa senang” dimana artinya adanya minat dalam diri peserta didik akan membuat peserta didik merasa senang ketika memainkan sesuatu, seperti main *game*. Rasa senang ini dapat berupa rasa puas, rasa gembira, rasa simpati dan lain sebagainya. Merupakan anggapan yang salah apabila minat sudah dibawa sejak lahir. Minat timbul karena adanya hubungan dengan sesuatu. Minat pada suatu dapat dipelajari dan berpengaruh pada kegiatan belajar selanjutnya dan dapat mempengaruhi penerimaan minat-minat baru. Minat merupakan suatu rasa atau sangat suka dan rasa tertarik pada suatu hal atau aktivitas tanpa harus disuruh.²⁴

Dari pengertian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa setiap individu akan cenderung untuk berhubungan dengan sesuatu yang dia anggap bisa memberikan kesenangan dan kebahagiaan dan dari perasaan senang itulah kemudian timbul suatu keinginan untuk memperoleh dan mengembangkan apa yang sudah membuatnya senang dan bahagia. Oleh karena itu, jika seseorang mempunyai perasaan senang terhadap sesuatu maka seseorang tersebut akan mempunyai keinginan yang tinggi untuk memperoleh sesuatu itu agar keinginannya dapat tercapai.

Dalam pengertian luas, belajar dapat diartikan sebagai kegiatan psiko-fisik menuju perkembangan pribadi seutuhnya. Kemudian dalam arti sempit, belajar

²⁴Ria Susanti Johan, “Pengaruh *Game Online* Terhadap Minat Untuk Belajar Peserta Didik Kelas X di MA AlHidayah Depok,” *Research and Development Journal Of Education* 5, no.2 (2019): 16.

dimaksudkan sebagai usaha penguasaan materi ilmu pengetahuan yang merupakan sebagian kegiatan menuju terbentuknya kepribadian seutuhnya.²⁵ Sejalan dengan pendapat di atas, Thobrani dan Mustofa dalam bukunya mengatakan bahwa belajar merupakan proses yang bersifat internal (*a purely internal event*) yang tidak dapat dilihat dengan nyata. Proses itu terjadi di dalam diri seseorang yang sedang mengalami proses belajar.²⁶ Artinya belajar adalah suatu bentuk kegiatan mendapatkan ilmu pengetahuan dan dari proses itu akan terbentuk kepribadian yang lebih baik dari sebelumnya.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa minat belajar sebagai ekspresi dari rasa senang, ketertarikan yang ditunjukkan oleh peserta didik dalam proses perubahan tingkah laku melalui rasa antusias, keaktifan dan berpartisipasi dalam belajar. Selain antusias, peserta didik akan memusatkan perhatian lebih besar terhadap subjek tersebut.

2. Ciri-ciri Minat Belajar

Menurut Slameto peserta didik yang berminat dalam belajar mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Mempunyai kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu yang dipelajari secara terus menerus.
- b. Ada rasa suka dan senang terhadap sesuatu yang diminati.
- c. Memperoleh suatu kebanggaan dan kepuasan pada sesuatu yang diminati.
- d. Lebih menyukai suatu hal yang menjadi minatnya daripada yang lainnya.²⁷

²⁵Sardiman A.M., *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2020), 20-21.

²⁶Muhammad Thobrani dan Arif Mustofa, *Belajar dan Pembelajaran: Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran Dalam Pembangunan Nasional*. (Cet. II; Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), 17.

²⁷Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: PT RinekaCipta, 2013), 58.

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Minat sebagai salah satu pendorong dalam proses belajar tidak muncul dengan sendirinya, akan tetapi banyak faktor yang menimbulkan minat peserta didik terhadap beberapa mata pelajaran yang diajarkan oleh para guru bidang studi antara lain sebagai berikut:

- a. Keinginan belajar seseorang akan semakin tinggi bila disertai dengan minat, baik bersifat internal maupun eksternal
- b. Bahan pelajaran dan sikap seorang guru
- c. Keluarga
- d. Lingkungan
- e. Cita-cita
- f. Bakat
- g. Hobi
- h. Media massa
- i. Fasilitas.²⁸

Namun secara garis besar faktor-faktor yang mempengaruhi minat dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu bersumber dari diri individu yang bersangkutan maupun berasal dari luar individu.

a. *Faktor internal*

Adapun faktor yang tergolong dalam faktor internal, yaitu:

- 1) Motif, merupakan keadaan dalam diri seseorang yang mendorong individu untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu guna mencapai tujuan.
- 2) Sikap, adalah adanya kecenderungan dalam subyek untuk menerima, menolak suatu obyek yang berharga baik atau tidak baik
- 3) Pengalaman, yaitu suatu proses pengenalan lingkungan fisik yang nyata baik dalam dirinya sendiri maupun diluar dirinya dengan menggunakan organ-organ indra

²⁸Johan, *Pengaruh Game Online*, 17.

- 4) Tanggapan, adalah banyaknya suatu hal yang tinggal dalam ingatan setelah melakukan pengamatan
- 5) Persepsi, merupakan suatu proses untuk mengingat atau mengidentifikasi sesuatu, biasanya dipakai dalam persepsi adalah rasa, bila benda yang kita ingat atau yang kita identifikasikan adalah obyek yang mempengaruhi oleh persepsi, karena merupakan tanggapan secara langsung terhadap suatu obyek atau rangsangan.²⁹

b. Faktor eksternal

Lingkungan juga dapat mempengaruhi minat. Lingkungan mempunyai peranan yang penting terhadap individu, baik lingkungan fisik yang berhubungan dengan benda konkrit maupun lingkungan fisik yang berhubungan dengan jiwa setiap individu.³⁰

Dari beberapa faktor yang mempengaruhi minat belajar, penulis menarik kesimpulan bahwa semua faktor-faktor minat belajar sangat penting. Apabila dalam kegiatan penyaluran minat belajar tersebut baik di sekolah ataupun di rumah tidak ada salah satu faktor belajar yang mendukung, maka tidak akan berjalan dengan baik dan tidak ada hasil baik yang diperoleh.

4. Pengaruh Minat Terhadap Kegiatan Belajar Peserta Didik

Di dalam proses pembelajaran, minat yang diharapkan merupakan minat yang timbul dengan sendirinya dari diri peserta didik itu sendiri, tanpa ada paksaan dari luar agar peserta didik dapat belajar lebih efektif dan koefisien.

²⁹Ria Susanti Johan, "Pengaruh *Game Online* Terhadap Minat Untuk Belajar Peserta Didik Kelas X di MA AlHidayah Depok," *Research and Development Journal Of Education* 5, no.2 (2019): 17.

³⁰Ibid.

Namun, pada kenyataannya tidak jarang peserta didik mengikuti pelajaran dikarenakan adanya suatu kewajiban saja dan tidak menaruh minat pada pelajaran tersebut.

Pengaruh minat sangat besar terhadap kegiatan belajar, karena minat mempunyai andil yang besar dalam menunjang keberhasilan seseorang. Peserta didik akan memetik hasil belajarnya ketika ia berminat terhadap sesuatu yang ia pelajari dan dengan sendirinya ia akan menunjukkan keaktifan dalam mengikuti pelajaran. Minat mengarahkan seseorang terhadap apa yang disenangi untuk dikerjakannya. Dengan demikian, kewajiban sekolah dan para guru adalah untuk menyediakan lingkungan yang dapat merangsang minat peserta didik terhadap proses belajar. Guru harus pandai menarik minat peserta didik agar kegiatan belajar mengajar memuaskan.³¹

Dari uraian di atas dapat dilihat bahwa minat akan berdampak terhadap kegiatan yang dilakukan seseorang. Dalam hubungannya dengan kegiatan belajar, minat tertentu dimungkinkan akan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik, hal ini menunjukkan yaitu adanya minat peserta didik terhadap sesuatu pada kegiatan belajar itu sendiri.

D. Pembelajaran Al-Qur'an Hadis di MA

Lembaga Pendidikan Islam termasuk di dalamnya Madrasah Aliyah adalah sarana yang dianggap mampu mentransformasikan nilai-nilai agama pada masyarakat yang terus mengalami perkembangan. Di dalamnya diajarkan materi-materi Pendidikan Agama Islam salah satunya yaitu materi Al-Qur'an Hadis

³¹Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: Kencana, 2013), 67.

sebagai sumber hukum dan pegangan hidup umat Islam. Pembelajaran Al-Qur'an Hadis sangatlah penting bagi umat Islam umumnya dan khususnya peserta didik di sekolah. Sehingga pembelajaran Al-Qur'an Hadis harus terus dikembangkan dan digali dengan baik dalam hal pemahaman maupun pengalamannya. Sebab pembelajaran Al-Qur'an Hadis menjadi salah satu aspek penentu keberhasilan tercapainya tujuan pembelajaran nasional serta pembelajaran Islam.³²

1. Pengertian Pembelajaran Al-Qur'an Hadis

Pendidikan Islam terutama pendidikan Al-Qur'an Hadis sebagai sumber ajaran Islam dibutuhkan eksistensinya di kehidupan masyarakat karena pengaruh globalisasi dan modernisasi. Pembelajaran Al-Qur'an Hadis dituntut agar dapat mampu mentransformasikan nilai-nilai normatif ke dalam kehidupan masyarakat.

Al-Qur'an Hadis dalam perspektif kurikulum 2013 masuk dalam kelompok mata pelajaran pembelajaran Agama Islam serta Bahasa Arab. Mata pelajaran Al-Qur'an Hadis ialah satu di antara bermacam-macam disiplin ilmu yang mengemban amanah Undang-Undang SISDIKNAS No 20 Tahun 2003 Pasal 1 serta 3, dan Kemenag No 912 Tahun 2013 yang *core value* nya merupakan nilai spiritualitas serta sosial, ialah iman, takwa, serta akhlak mulia. Pentingnya menekuni serta mengamalkan Al-Qur'an Hadis agar tercipta manusia-manusia yang berkepribadian muslim.³³

Pembelajaran Al-Qur'an Hadis di Madrasah Aliyah adalah salah satu pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Pembelajaran ini merupakan peningkatan dari Al-Qur'an Hadis yang telah dipelajari di MTs/SMP. Peningkatan tersebut dilakukan dengan cara mempelajari, memperdalam serta memperkaya kajian Al-Qur'an dan Hadis terutama menyangkut dasar-dasar keilmuannya sebagai persiapan untuk melanjutkan ke pendidikan yang lebih tinggi, serta memahami

³²Tatik Fitriyani dan Imam Saifullah, "Analisis Kurikulum Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis Madrasah Aliyah," *Jurnal Pendidikan Universitas Garut* 14, no.2 (2020): 355.

³³Ibid.

dan menerapkan tema-tema tentang manusia dan tanggung jawabnya di muka bumi, demokrasi serta pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam perspektif Al-Qur'an dan Hadis sebagai persiapan untuk hidup bermasyarakat.³⁴

2. Tujuan Pembelajaran Al-Qur'an Hadis

Pembelajaran Al-Qur'an Hadis di Madrasah Aliyah memiliki kontribusi dalam mempraktikkan ajaran dan nilai-nilai yang terkandung dalam Al-Qur'an Hadis sebagai sumber utama ajaran Islam dan sekaligus menjadi pegangan dan pedoman hidup dalam kehidupan sehari-hari. Adapun tujuan pembelajaran Al-Qur'an Hadis disebutkan dalam Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 000291 Tahun 2013 sebagai berikut:

- a. Meningkatkan kecintaan peserta didik terhadap Al-Qur'an dan Hadis
- b. Membekali peserta didik dengan dalil-dalil yang terdapat dalam Al-Qur'an dan Hadis sebagai pedoman dalam menyikapi dan menghadapi kehidupan.
- c. Meningkatkan pemahaman dan pengalaman isi kandungan Al-Qur'an dan Hadis yang dilandasi oleh dasar-dasar keilmuan tentang Al-Qur'an dan Hadis.³⁵

3. Ruang Lingkup Pembelajaran Al-Qur'an Hadis

a. Masalah dasar-dasar Ilmu Al-Qur'an Hadis

Masalah ini meliputi kaidah-kaidah Ushul Qur'an dan Ushul Hadis serta hal-hal yang berkaitan didalamnya, yakni meliputi:

- 1) Pengertian Al-Qur'an menurut para ahli
- 2) Pengertian hadis, sunnah, khabar, atsar dan hadis qudsi
- 3) Bukti keotentikan Al-Qur'an ditinjau dari segi keunikan redaksinya, kemukjizatannya, dan sejarahnya.

³⁴Menteri Agama Republik Indonesia, "Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia No. 000291 Tahun 2013 Tentang Kurikulum Madrasah 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab," dalam Suryadharma Ali, *Kurikulum Madrasah 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab* (Jakarta: 2013), 47.

³⁵Ibid.

- 4) Isi pokok ajaran Al-Qur'an dan pemahaman kandungan ayat-ayat yang terkait dengan isi pokok ajaran Al-Qur'an.
- 5) Fungsi Al-Qur'an dalam kehidupan
- 6) Pengenalan kitab-kitab yang berhubungan dengan cara-cara mencari surat dan ayat dalam Al-Qur'an. Pembagian hadis dari segi kuantitas dan kualitasnya.³⁶

b. Tema-tema yang ditinjau dari perspektif Al-Qur'an dan Al-Hadis

Hal ini berkaitan dengan pembahasan kajian-kajian Islami yang berlandaskan Al-Qur'an dan Al-Hadis yaitu:

- 1) Manusia dan tugasnya sebagai khalifah di bumi
- 2) Demokrasi
- 3) Keikhlasan dalam beribadah
- 4) Nikmat Allah dan cara mensyukurinya
- 5) Perintah menjaga kelestarian lingkungan hidup
- 6) Pola hidup sederhana dan perintah menyantuni para dhuafa
- 7) Berkompetisi dalam kebaikan
- 8) *Amar ma'ruf nahi munkar*
- 9) Ujian dan cobaan manusia
- 10) Tanggung jawab manusia terhadap keluarga dan masyarakat
- 11) Berlaku adil dan jujur
- 12) Toleransi dan etika pergaulan
- 13) Etos kerja
- 14) Makanan yang halal dan baik
- 15) Ilmu pengetahuan dan teknologi.³⁷

Dari uraian di atas menyimpulkan bahwa pembelajaran Al-Qur'an Hadis adalah bagian dari mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang konteks pembahasannya memberikan motivasi, bimbingan, pemahaman kemampuan dan penghayatan terhadap isi yang terkandung dalam Al-Qur'an dan Hadis sehingga membentuk *frame or scheme of thinking* perilaku keagamaan atau moralitas peserta didik yang diwujudkan dalam perilaku sehari-hari sebagai realisasi iman dan taqwa kepada Allah Swt.

E. Kerangka Pemikiran

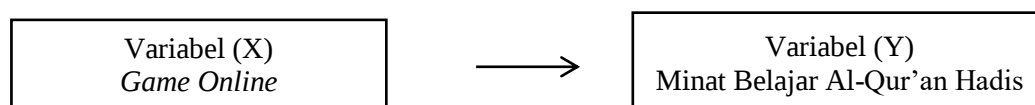
³⁶Ibid., 50.

³⁷Ibid.

Game online mempunyai dampak atau akibat yang membuat peserta didik cenderung tidak fokus dan tidak berkonsentrasi saat mengikuti pembelajaran. Pelajaran Al-Qur'an Hadis menjadi pembelajaran yang sangat penting bagi peserta didik, karena pelajaran Al-Qur'an Hadis termasuk dalam ruang lingkup Pendidikan Agama Islam. Dimana Pendidikan Agama Islam sangat dibutuhkan bagi umat Islam, agar dapat memahami secara benar ajaran Islam sebagai agama yang sempurna (*kaamil*). Kesempurnaan ajaran Islam yang dipelajari secara integral (*kaaffah*) diharapkan dapat meningkatkan kualitas umat Islam dalam keseluruhan aspek kehidupan. Selain itu, merosotnya moralitas yang ada di kalangan peserta didikpun seringkali menimbulkan pertanyaan akan fungsi dari pembelajaran Agama di lembaga Pendidikan Islam. Hal ini berdasarkan fenomena yang terjadi saat ini kebanyakan dari peserta didik jarang sekali melakukan ibadah karena terlalu sering bermain *game online*. Begitu pula dengan belajar, peserta didik seringkali lalai dari belajar sehingga melupakan tugas dan kewajiban mereka sebagai peserta didik yang mengakibatkan minat belajar mereka rendah.

Minat belajar dalam penelitian ini adalah bagaimana peserta didik agar mampu meningkatkan potensi yang dimilikinya. Peserta didik yang akan penulis teliti adalah peserta didik yang aktif dalam bermain *game online* sehingga berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik.

Dengan demikian kerangka berfikir yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Berfikir

Paradigma berpikir dalam penelitian ini bahwa penggunaan *game online* merupakan variabel X yang berperan sebagai variabel independen atau variabel bebas. Sedangkan minat belajar Al-Qur'an Hadis merupakan variabel Y yang berperan sebagai variabel terikat atau variabel dependen. Kesimpulannya bahwa faktor penggunaan *game online* akan mempengaruhi minat belajar peserta didik.

F. Hipotesis

Hipotesis berasal dari kata *hypo* yang berarti dibawah dan *thesa* yang berarti kebenaran. Hipotesis dapat didefinisikan sebagai jawaban sementara yang kebenarannya masih harus diuji. Hipotesis juga merupakan proporsi yang akan diuji kebenarannya atau merupakan jawaban sementara atas pertanyaan penelitian.³⁸ Dalam merumuskan hipotesis penelitian, penulis merumuskan jawaban atau dugaan sementara terhadap rumusan masalah penelitian.

Adapun hipotesis dalam penelitian adalah “Ada pengaruh antara *game online* terhadap minat belajar Al-Qur'an Hadis pada peserta didik di MAN 2 Kota Palu”.

Sedangkan untuk keperluan statistik, hipotesis dirumuskan:

$$H_0 : \beta = 0 \text{ lawan } H_a : \beta \neq 0$$

Keterangan:

H_0 = Hipotesis Nol (Tidak ada pengaruh)

H_a = Hipotesis alternatif (Ada pengaruh)

β = Nilai parameter

³⁸Nanang Martono, *Metode Penelitian Kuantitatif Analisis Data Sekunder*, (Edisi Revisi II, Cet. V; Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2016), 67.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Desain Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif merupakan metode untuk menguji teori-teori tertentu dengan cara meneliti hubungan antar variabel. Variabel-variabel ini diukur sehingga data yang terdiri dari angka-angka dapat ditafsirkan atau dianalisis menggunakan statistik.

Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan menguji hipotesis yang telah ditetapkan.³⁹ Untuk lebih memahami penelitian kuantitatif, Siyoto dan Sodik mendefinisikan:

Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang banyak menuntut penggunaan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan dari hasilnya. Demikian pula pada tahap kesimpulan penelitian akan lebih baik bila disertai dengan gambar, tabel, grafik, atau tampilan lainnya.⁴⁰

Sejalan dengan definisi di atas, menurut Margono pendekatan kuantitatif adalah:

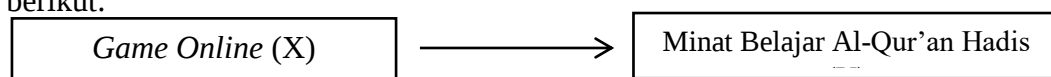
³⁹Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: CV. Alfabeta, 2018), 14.

⁴⁰Sandu Siyoto dan M. Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian* (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015), 17.

Pendekatan yang lebih banyak menggunakan logika *hipotetiko verifikatif*. Pendekatan tersebut dimulai dengan berfikir deduktif untuk membuktikan suatu hipotesis, kemudian melakukan pengujian di lapangan, menganalisis data dan menarik kesimpulan pada data.⁴¹

Pada penelitian ini penulis mencoba untuk meneliti hubungan antar variabel.

Penelitian ini bersifat korelasional dengan melihat hubungan atau pengaruh antara variabel *game online* sebagai variabel X dan variabel minat belajar Al-Qur'an Hadis sebagai variabel Y. Adapun desain penelitian ini dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 3.1 Desain Penelitian

B. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi dalam suatu penelitian sangatlah dibutuhkan dengan maksud agar informasi dan data-data yang diperoleh dalam penelitian dapat dipercaya kebenarannya.

Sugiyono mengatakan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh penulis untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁴² s

Dari pengertian tersebut dapat dipahami bahwa populasi merupakan individu-individu atau kelompok atau keseluruhan subyek yang akan diteliti dalam suatu penelitian. Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah

⁴¹Samsu Margono, *Metode Penelitian (Teori dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixd Methods, Serta Research & Development)*, (Jambi: Pustaka Jambi, 2017), 202.

⁴²Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: CV. Alfabeta, 2018), 80.

peserta didik di MAN 2 Kota Palu yang berjumlah 144 peserta didik. Berikut rincian data populasi penelitian:

Tabel 3.1 Jumlah Populasi Peserta Didik MAN 2 Kota Palu

NO.	KELAS	JUMLAH PESERTA DIDIK
1	Kelas X	48
2	Kelas XI	48
3	Kelas XII	48
Jumlah		144 Peserta Didik

2. Sampel Penelitian

Sampel merupakan suatu sub kelompok dari populasi yang dipilih untuk digunakan dalam penelitian.⁴³ Adapun teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini dengan menggunakan teknik *Non-Random Sampling* atau pengambilan sampel berdasarkan karakteristik dan ciri-ciri tertentu agar mendapatkan sampel yang sesuai dengan penelitian. Atas dasar tersebut penulis menggunakan rumus Arikunto, jika subyeknya kurang dari 100 lebih baik diambil semua. Tetapi jika populasinya besar atau lebih dari 100 maka dapat diambil antara 10% - 15% atau 20% - 25% atau lebih.⁴⁴

Berdasarkan pendapat di atas maka penulis mengambil 35% dari jumlah populasi yang ada ($144 \times 35\% = 50$ peserta didik) yang dapat diperhitungkan dengan rumus dibawah ini:

$$n = \frac{X}{100} \times N$$

Keterangan:

X = Besaran presentase yang diambil

N = Jumlah populasi

n = Jumlah sampel yang di dapat

⁴³Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*.

⁴⁴Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Tindakan Praktik* (Cet. 15; Jakarta: Rineka Cipta, 2013), 134.

Berdasarkan rumus yang telah dijelaskan oleh Arikunto maka dapat dijabarkan perolehan jumlah sampel dengan menetapkan prinsip rumus di atas, yaitu sebagai berikut:

$$n = \frac{35}{100} \times 50$$

$$n = 0,35 \times 50$$

$$n = 17,5 = 18$$

Besarnya sampel ditentukan oleh banyaknya data atau observasi dalam sampel itu. Dari sampel yang ditetapkan, untuk mewakili populasi penelitian maka populasi mempunyai peluang yang sama untuk mewakili sampel. Berikut rincian sampel dalam penelitian ini:

Tabel 3.2 Jumlah Sampel Peserta Didik MAN 2 Kota Palu

NO.	KELAS	JUMLAH SAMPEL
1	Kelas X	18
2	Kelas XI	18
3	Kelas XII	14
Jumlah		50 Sampel

C. Variabel Penelitian

Dengan tujuan memperjelas ruang lingkup dan permasalahan perlu dijelaskan mengenai variabel penelitian. Hal ini dimaksudkan untuk lebih memperjelas data-data yang harus dikumpulkan dalam menguji hipotesis.

Suryabrata mendefinisikan variabel adalah segala sesuatu yang akan menjadi objek pengamatan penelitian. Sering pula dinyatakan variabel penelitian sebagai faktor-faktor yang berperan dalam peristiwa atau gejala yang akan diteliti.⁴⁵

⁴⁵Sumadi Suryabrata, *Metodologi Penelitian* (Cet 28; Jakarta: Raja Grafindo, 2018), 72.

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yang menjadi obyek penelitian sebagai berikut:

1. Variabel Bebas (*Independent Variable*) disimbolkan dengan X yaitu variabel yang mempengaruhi dan mempunyai suatu hubungan dengan variabel yang lain. Variabel X adalah *game online*.
2. Variabel Terikat (*Dependent Variable*) disimbolkan dengan Y yaitu variabel yang menjadi akibat dari variabel bebas. Variabel Y adalah minat belajar Al-Qur'an Hadis.

D. Definisi Operasional

Untuk menghindari penafsiran atau asumsi yang keliru dari pembaca serta agar lebih memudahkan pemahaman terhadap istilah dalam topik penelitian ini, maka penulis menggunakan penegasan istilah dari setiap variabel yang terdapat dalam skripsi ini, yakni variabel bebas pengaruh *game online* serta variabel terikat minat belajar Al-Qur'an Hadis.

1) Game Online

Secara bahasa, dalam bahasa Inggris *game online* berasal dari dua kata yaitu *game* dan *online*. *Game* artinya permainan dan *online* artinya secara online; daring (dalam jaringan).

Istilah *game online* berasal dari MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Online Game*), yaitu eksistensi jenis game *Role-Playing Game* yang memiliki fasilitas *multiplayer*. *Game* yang menggunakan jaringan internet, adanya interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan tertentu, menyelesaikan berbagai misi, dan meraih nilai tertinggi dalam *game*, bisa dijelaskan bahwa *game online* adalah *game* yang dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan dengan menggunakan jaringan internet.⁴⁶

⁴⁶Rifqi Fauzi, "Perilaku Komunikasi Remaja Pengguna *Game Online*" *Communicative Jurnal Ilmu Komunikasi Dan Dakwah* 2, no.1 (2021): 31.

Dari pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa yang penulis maksud dengan istilah *game online* menunjuk jenis permainan yang dapat diakses melalui jaringan internet seperti *mobile legend*, *pubg mobile*, *free fire*, *call of duty (cod)*, *clash of clans (coc)* dan *game role-playing* yang memiliki fasilitas *multiplayer* lainnya. Di dalam *game online* tersebut terdapat seperangkat permainan dalam bentuk gambar-gambar yang menarik dan dapat digerakkan dengan kehendak pemain *game* itu sendiri. Maka pada penelitian ini *game online* sebagai variabel bebas atau variabel yang mempengaruhi variabel lainnya, adalah untuk mengetahui apakah peserta didik bermain *game online* di dalam kelas saat pembelajaran berlangsung atau diluar jam pembelajaran (pada waktu istirahat), maupun diluar jam sekolah (di rumah). Dalam penelitian ini, penulis fokus pada *game online* yang memiliki indikator merujuk pada pendapat Kimberly S. Young dalam penelitian Rifqi Fauzi.

2) Minat Belajar Al-Qur'an Hadis

a. Minat Belajar

Kata minat secara etimologi berasal dari bahasa Inggris “*interest*” yang berarti kesukaan, perhatian (kecenderungan hati pada sesuatu), dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia minat adalah kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu; gairah; keinginan. Sedangkan belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu.

Minat merupakan suatu kecenderungan yang menetap pada suatu subyek untuk merasa tertarik pada suatu bidang atau hal tertentu dan merasa senang untuk selalu berkecimpung dalam bidang itu.⁴⁷

⁴⁷Ria Susanti Johan, “Pengaruh Game Online Terhadap Minat Untuk Belajar Peserta Didik Kelas X di MA AlHidayah Depok,” *Research and Development Journal Of Education* 5, no.2 (2019): 16.

Berdasarkan definisi tersebut ada sebuah kata “merasa senang” artinya adanya minat dalam diri peserta didik akan membuat peserta didik merasa senang ketika memainkan sesuatu, seperti bermain *game*. Rasa senang ini dapat berupa rasa puas, rasa gembira, rasa simpati dan lain sebagainya. Minat merupakan suatu rasa atau sangat suka dan rasa tertarik pada suatu hal atau aktivitas tanpa harus disuruh. Dalam penelitian ini, penulis fokus pada minat belajar yang memiliki indikator merujuk pada pendapat Winkel dalam penelitian Ria Susanti Johan.

b. Pembelajaran Al-Qur'an Hadis di MA

Pelajaran Al-Qur'an Hadis di Madrasah Aliyah (MA) merupakan pelajaran peningkatan dari Al-Qur'an Hadis yang telah dipelajari di MTs/SMP. Peningkatan tersebut dilakukan dengan cara mempelajari, memperdalam serta memperkaya kajian Al-Qur'an dan Al-Hadis terutama menyangkut dasar-dasar keilmuannya sebagai persiapan untuk melanjutkan ke pendidikan yang lebih tinggi, serta memahami dan menerapkan tema-tema tentang manusia dan tanggung jawabnya di muka bumi, demokrasi serta pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam perspektif Al-Qur'an dan Al-Hadis sebagai persiapan untuk hidup bermasyarakat.

Al-Qur'an Hadis dalam perspektif kurikulum 2013 masuk dalam kelompok mata pelajaran pembelajaran Agama Islam serta Bahasa Arab. Mata pelajaran Al-Qur'an Hadis ialah satu di antara bermacam-macam disiplin ilmu yang mengemban amanah Undang-Undang SISDIKNAS No 20 Tahun 2003 Pasal 1 serta 3, dan Permenag N0 912 Tahun 2013 yang *core value* nya merupakan nilai spiritualitas serta sosial, ialah iman, takwa, serta akhlak mulia. Pentingnya menekuni serta mengamalkan Al-Qur'an Hadis agar tercipta manusia-manusia yang berkepribadian muslim.⁴⁸

⁴⁸Tatik Fitriyani dan Imam Saifullah, “Analisis Kurikulum Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis Madrasah Aliyah,” *Jurnal Pendidikan Universitas Garut* 14, no.2 (2020): 355.

Dalam penelitian ini, penulis fokus pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis yang memiliki indikator merujuk pada jurnal Tatik Fitriyani dan Imam Saifullah. Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa, maksud penulis pada variabel terikat ini adalah, minat atau rasa ketertarikan peserta didik dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen adalah alat yang digunakan sebagai alat pengumpul data.⁴⁹ Instrumen penelitian yang akan dilakukan ini digunakan untuk mengukur dan mengumpulkan data agar data penelitian lebih mudah diolah. Instrumen yang baik adalah harus memenuhi dua persyaratan penting yaitu saat instrumen penelitian dikatakan *valid* dan *reliabel*.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket. Angket ini sangat dibutuhkan untuk mengumpulkan data yang dianggap mendukung yakni data mengenai pengaruh *game online* terhadap minat belajar Al-Qur'an Hadis pada peserta didik di MAN 2 Kota Palu. Jenis angket yang digunakan oleh penulis adalah angket tertutup, yakni angket yang mempunyai alternatif jawaban yang tinggal dipilih oleh para responden.

Adapun instrumen lain dalam penelitian yaitu pedoman wawancara, pedoman observasi dan pedoman dokumentasi. Berikut kisi-kisi instrumen angket yang dapat dilihat pada tabel berikut ini:

⁴⁹Helen Sabera Adib, *Teknik Pengembangan Instrumen Penelitian Ilmiah di Perguruan Tinggi Keagamaan Islam. Seminar Nasional, Sastra dan Teknologi* (pp. ISBN ; 978-602-61599-6-0). (Semarang: Universitas Muhammadiyah Semarang, 2017), 139-140.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Penelitian Sebelum Uji Validitas

VARIABEL	INDIKATOR	ITEM	
		(+)	(-)
Variabel (X) <i>Game Online</i>	Waktu bermain <i>game online</i>	1, 11	6
	Dorongan untuk bermain <i>game online</i> secara terus menerus	7, 12	2
	Frekuensi intensitas bermain <i>game online</i> yang merugikan diri sendiri	3, 13	8
	Masalah frekuensi bermain <i>game online</i> terhadap kelalaian dalam kewajiban	9, 14	4
	Hubungan sosial/Interaksi dengan orang lain	5, 15	10
Variabel (Y) Minat Belajar	Semangat mengikuti pembelajaran	1, 9	5
	Perhatian dalam pembelajaran	6, 10	2
	Keaktifan dalam kelas	8, 12	4
	Ketertarikan pada materi dan guru	3, 11	7

Setelah angket tersebut disebarakan kepada peserta didik yang bukan merupakan sampel. Kemudian di tabulasikan dan di uji validitasnya, terdapat item yang gugur maka kisi-kisi instrumen berubah, yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Penelitian Sesudah Uji Validitas

VARIABEL	INDIKATOR	ITEM	
		(+)	(-)
Variabel (X) <i>Game Online</i>	Waktu bermain <i>game online</i>	1, 11	6
	Dorongan untuk bermain <i>game online</i> secara terus menerus	7, 12	2
	Frekuensi intensitas bermain <i>game online</i> yang merugikan diri sendiri	3, 13	8
	Masalah frekuensi bermain <i>game online</i> terhadap kelalaian dalam kewajiban	9, 14	4
	Hubungan sosial/Interaksi dengan orang lain	5, 15	10
Variabel (Y) Minat Belajar	Semangat mengikuti pembelajaran	1, 7	-
	Perhatian dalam pembelajaran	5, 8	2
	Keaktifan dalam kelas	6, 9	4
	Ketertarikan pada materi dan guru	3, 10	-

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan dalam proses pengumpulan data dalam penelitian ini sebagai berikut:

1) Data Primer

Data primer adalah data yang diambil dari sumber data primer atau sumber pertama di lapangan. Adapun bentuk pengumpulan data primer sebagai berikut:

a. Angket

Angket adalah instrumen penelitian berupa daftar pernyataan secara tertulis yang harus dijawab atau diisi oleh responden sesuai dengan petunjuk pengisiannya. Pada pengukurannya, setiap responden diminta pendapatnya mengenai suatu jawaban terdiri dari lima opsi dan masing-masing mempunyai nilai berbeda. Dalam hal ini angket digunakan untuk mengetahui variabel *game online* dan minat belajar Al-Qur'an Hadis. Hal ini dapat dilihat di tabel:

Tabel 3.5 Ukuran Alternatif Jawaban

Jawaban Kuesioner Pilihan Jawaban	Bobot Nilai (+) Positif	Bobot Nilai (-) Negatif
Sangat setuju	5	1
Setuju	4	2
Ragu-ragu	3	3
Tidak setuju	2	4
Sangat tidak setuju	1	5

b. Observasi

Observasi atau yang disebut pengamatan adalah instrumen penelitian berupa kegiatan pemusatan perhatian terhadap obyek dengan menggunakan seluruh panca indera. Margono mendefinisikan bahwa:

Observasi merupakan suatu pengamatan yang khusus dan pencatatan yang sistematis yang ditujukan pada satu atau beberapa fase masalah di dalam

rangka penelitian dengan maksud mendapatkan data yang diperlukan guna memecahkan masalah yang dihadapi.⁵⁰

Pada observasi penulis tidak ikut serta terlibat langsung di dalam masalah yang di observasi, jadi penulis hanya berkedudukan sebagai pengamat.

c. Wawancara

Wawancara adalah instrumen penelitian berupa kegiatan yang dilakukan dengan cara berkomunikasi secara langsung dengan informan (sumber data).⁵¹ Instrumen yang dibutuhkan dalam wawancara adalah daftar pertanyaan yang ada tiga macam yaitu:

- 1) Pedoman wawancara terstruktur, yaitu pedoman wawancara yang disusun secara terperinci sehingga menyerupai *check list*. Pewawancara tinggal membubuhkan tanda pada nomor yang sesuai
- 2) Pedoman wawancara semi terstruktur, ciri-ciri wawancara ini adalah pertanyaan terbuka namun ada batasan tema dan alur pembicaraan, kecepatan wawancara dapat diprediksi, fleksibel tetapi terkontrol, ada pedoman wawancara yang dijadikan patokan dalam alur, urutan dan penggunaan kata, serta tujuan wawancara adalah untuk memahami suatu fenomena.
- 3) Pedoman wawancara tidak terstruktur, yaitu pedoman wawancara yang hanya memuat garis besar yang akan ditanyakan.⁵²

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara dengan pedoman wawancara semi terstruktur. Wawancara dilakukan kepada pihak sekolah, kepala sekolah, guru dan peserta didik untuk menggali atau mencari informasi secara lisan. Wawancara ini dilakukan secara terpisah dengan waktu yang ditentukan dan disepakati bersama antara sumber data dan

⁵⁰Puji Meutia, Febry Fahreza dan Arief Aulia Rahman, “Analisis Dampak Negatif Kecanduan *Game Online* Terhadap Minat Belajar Peserta Didik di Kelas Tinggi SD Negeri Ujong Tanjong” *Genta Mulia*, XI, No.1. (2020): 26

⁵¹Ibid.

⁵²Ibid.

penulis dengan tidak mengganggu aktifitas mereka dan kegiatan yang ada di sekolah.

2) Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh dari sumber kedua atau sumber sekunder. Misalkan data tersebut didapatkan melalui orang lain atau melalui dokumen. Dalam penelitian ini, penulis melakukan pengumpulan data melalui dokumen yang digunakan untuk memperoleh data mengenai gambaran umum obyek penelitian, seperti sejarah singkat berdirinya, visi dan misi, keadaan pengurus, sarana dan prasarana, gambar, foto, video, atau catatan-catatan lain yang berkaitan dengan fokus penelitian.

Adapun Alat yang digunakan untuk mendokumentasikan data adalah kamera dan perekam (*recorder*), untuk merekam penulis menggunakan alat komunikasi dari *gadget/handphone* karena dinilai lebih praktis. Perekaman ini dilakukan untuk menghindari lupa mencatat hal-hal yang penting selama wawancara dikarenakan intonasi nada narasumber yang begitu cepat. Kamera yang digunakan untuk mengabadikan gambar saat observasi, wawancara dan lain sebagainya.

G. Teknik Analisis Data

Sebelum dilakukan teknik analisis data dalam penelitian ini, penulis memaparkan analisis uji coba instrumen sebagai berikut:

1. Uji Coba Instrumen Penelitian

Uji coba instrumen penelitian dilakukan sebelum melakukan penelitian. Hal ini dilakukan agar instrumen yang digunakan dalam mengatur variabel

memiliki validitas dan reliabilitas sesuai dengan ketentuan. Instrumen dikatakan valid apabila instrumen tersebut telah melalui uji reliabilitas. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan angket.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan dua angket yaitu angket yang pertama untuk mengetahui pengaruh *game online* pada peserta didik di MAN 2 Kota Palu, angket yang kedua untuk mengetahui minat belajar Al-Qur'an Hadis pada peserta didik di MAN 2 Kota Palu.

2. Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengukur sah atau validnya suatu angket. Penentuan valid tidaknya suatu item atau butir pertanyaan dengan cara membandingkan hasil r hitung dengan r tabel. Jika nilai r hitung $>$ dari r tabel maka dapat disimpulkan bahwa instrumen tersebut valid.⁵³

3. Uji Reliabilitas

Reliabilitas menunjukkan pada suatu pengertian bahwa suatu instrumen cukup atau dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik.⁵⁴ Uji reliabilitas adalah alat untuk mengukur angket yang merupakan indikator dari variabel yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana hasil pengukuran terhadap koensisten.

Berdasarkan asumsi dasar suatu konstruk atau variabel dikatakan reliabilitas jika memberikan nilai *Cronbach's Alpha* $> 0,70$.⁵⁵

⁵³Tomy, *Metode Penelitian Ekonomi Dan Bisnis* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013), 88

⁵⁴Ibid.

⁵⁵Imam Ghozali, *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 19*. (Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2018), 48.

Data penelitian yang telah terkumpul selanjutnya akan dianalisis dengan menggunakan dua jenis statistik yaitu analisis statistik deskriptif data dan analisis statistik inferensial yang mengacu pada rumusan masalah yang penulis angkat.

Adapun teknik analisis data dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Analisis Statistik Deskriptif *Game Online* dan Minat Belajar Al-Qur'an Hadis Pada Peserta Didik di MAN 2 Kota Palu

Pada analisis ini digunakan analisis *Statistik Deskriptif*. Yaitu statistik yang bertugas untuk mengorganisir dan menganalisis suatu gugus data angka sehingga dapat memberi gambaran secara sistematis, ringkas, dan jelas atas gejala, peristiwa atau keadaan sehingga dapat ditarik pengertian atau makna tertentu. Statistik deskriptif merupakan alat untuk melukiskan dan mengikhtisarkan data yang masih berserakan dan dalam jumlah yang besar sehingga karakteristik atau sifat data tersebut menjadi lebih mudah dipahami.⁵⁶

Perhitungan analisis statistika deskriptif ini menggunakan program siap pakai yakni *Statistical Product and Service Solution* (SPSS) 26. Adapun kategorisasi *game online* dan minat belajar dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3.6 Interpretasi Kategori *Game Online*⁵⁷

Presentase Pencapaian (%)	Kategori
$80 < PK \leq 100$	Sangat Tinggi
$60 < PK \leq 80$	Tinggi
$40 < PK \leq 60$	Sedang
$20 < PK \leq 40$	Rendah
$0 < PK \leq 20$	Sangat Rendah

⁵⁶Sopingi, *Pengantar Statistik Pendidikan Jilid I* (Cet. 1; Malang: Gunung Samudera, 2015), 3.

⁵⁷Suparni dan Siti Handayani, "Analisa Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa," *Jurnal Speed – Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi* 10, no. 2 (2018): 5.

Tabel 3.7 Interpretasi Kategori Minat Belajar⁵⁸

Presentase Pencapaian (%)	Kategori
≤ 40	Rendah
41 – 70	Sedang
≥ 71	Tinggi

2. Analisis Statistik Inferensial Pengaruh *Game Online* Terhadap Minat Belajar Al-Qur'an Hadis Pada Peserta Didik di MAN 2 Kota Palu

Untuk menganalisa data pada permasalahan dan membuktikan hasil penelitian tentang pengaruh *game online* terhadap minat belajar Al-Qur'an Hadits pada peserta didik di MAN 2 Kota Palu, maka penulis menggunakan teknik analisis *Statistik Inferensial*. Sebelum melakukan hal tersebut, penulis harus terlebih dahulu memaparkan uji prasyarat yakni sebagai berikut:

a. *Uji Normalitas Data*

Uji normalitas merupakan salah satu bagian dari uji prasyarat analisis data atau uji asumsi klasik, artinya sebelum kita melakukan analisis yang sesungguhnya, data penelitian harus diuji kenormalan distribusinya.

Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini dengan menggunakan teknik *Kolmogorov-Smirnov* dan *Shapiro-Wilk*. Langkah pengujian *kolmogorov-smirnov* dan *shapiro-wilk* dilakukan menggunakan bantuan SPSS 26, dengan melihat hasil output dari uji normalitas dengan taraf signifikan 5%. Data dikatakan berdistribusi normal jika probabilitas atau $P > 0,05$.⁵⁹

b. *Uji Homogenitas Data*

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah data dari hasil penelitian pada kelas eksperimen memiliki nilai varian yang sama atau tidak.

⁵⁸Suparni dan Siti Handayani, "Analisa Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa,"

⁵⁹Imam Ghazali, *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 19*.

Suatu data dapat dikatakan homogen apabila memiliki taraf signifikan lebih dari 0,05, begitu pula sebaliknya apabila taraf signifikansinya kurang dari 0,05 maka data tersebut dinyatakan tidak homogen.⁶⁰

c. Uji Linearitas Data

Uji linearitas digunakan untuk mengetahui apakah antara variabel bebas dan variabel terikat membentuk garis lurus atau tidak. Uji ini biasanya digunakan sebagai prasyarat dalam analisis korelasi atau regresi linear.

Dasar pengambilan keputusan dalam uji linearitas yaitu, jika nilai probabilitas $> 0,05$ maka hubungan antara variabel (X) dengan (Y) adalah linear, jika nilai probabilitas $< 0,05$ maka hubungan antara variabel (X) dengan (Y) tidak linear.⁶¹

d. Uji Hipotesis

Pada uji hipotesis, penulis menggunakan pengambilan keputusan uji t dan uji F. Dimana dasar pengambilan keputusan uji t yaitu:

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

Dan dasar pengambilan uji F yaitu:

1. Jika nilai $\text{sig.} < 0,05$ atau $F \text{ hitung} > F \text{ tabel}$ maka terdapat pengaruh signifikan variabel X terhadap variabel Y
2. Jika nilai $\text{sig.} > 0,05$ atau $F \text{ hitung} < F \text{ tabel}$ maka tidak terdapat pengaruh signifikan variabel X terhadap variabel Y.⁶²

Berikut langkah-langkah pengujian hipotesis:

⁶⁰Usmadi, "Pengujian Prasyarat Analisis (Uji Homogenitas dan Uji Normalitas)" *Inovasi Pendidikan* 7, no.1 (2020): 51.

⁶¹I Wayan Widana dan Putu Lia Muliani, *Uji Prasayarat Analisis* (Jawa Timur: Klik Media, 2020), 47.

⁶²Ibid. 50

- 1) H0 diterima, berarti *game online* tidak berpengaruh terhadap minat belajar Al-Qur'an Hadis peserta didik.
- 2) Ha diterima, berarti *game online* berpengaruh terhadap minat belajar Al-Qur'an Hadis Peserta didik.

e. Uji Regresi Linear Sederhana

Regresi linear sederhana didasarkan pada hubungan fungsional ataupun kausal satu variabel bebas (*independent*) dengan satu variabel terikat (*dependent*). Analisis regresi linear sederhana adalah suatu analisis untuk mengukur pengaruh antara variabel bebas disimbolkan dengan (X) dan variabel terikat disimbolkan dengan (Y). Metode analisis regresi linear sederhana ini dilakukan dengan bantuan program SPSS 26.0. Bentuk persamaan regresi linear sederhana yaitu sebagai berikut:

$$Y = a + bX^{63}$$

Keterangan:

Y = Subyek/nilai dalam variabel *dependent* yang diprediksikan

X = Subyek pada variabel *independent* yang mempunyai nilai tertentu

a = Nilai Y dan X = 0 (nilai konstan)

b = Angka arah atau koefisien regresi yang menunjukkan angka peningkatan ataupun penurunan variabel *independent*. Bila b (+) maka naik, dan bila (-) maka terjadi penurunan.

⁶³Kadir, *Statistika Terapan (Konsep, Contoh, dan Analisis Data dengan Program SPSS)* (Cet. I; Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2015), 177.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum MAN 2 Kota Palu

1. Sejarah Berdirinya MAN 2 Kota Palu

Pada Tahun 1975 menjadi PGAN 4 tahun dan 6 Tahun, sekaligus peresmian Gedung Madrasah, Kantor dan Aula oleh Menteri Agama RI, bapak Prof. Dr. H. A. Mukti Ali.

Pada Dekade Tahun 1992 PGAN 6 Tahun beralih fungsi menjadi MAN 2 Palu Berdasarkan SK. Menteri Agama RI No. 64 Thn 1990, pada Tahun 1998 MAN 2 Palu beralih menjadi MAN 2 Model Palu Berdasarkan SK. DIRJEN BINBAG AIS DEPAG RI. No. E.IV/PP-00.6/KEP/17A/98. Dan pada tanggal 26 November 2016 berubah menjadi MAN 2 Kota Palu berdasarkan Keputusan Menteri Agama Nomor 680 Tahun 2016.

2. Identitas Madrasah

Tabel 4.1 Identitas MAN 2 Kota Palu

Nama	:	MAN 2 KOTA PALU
NPSN	:	40209856
Alamat	:	JL. M.H. Thamrin No. 41 Palu
Kode Pos	:	94121
Kelurahan	:	Besusu Timur
Kecamatan	:	Kec. Palu Timur
Kab.-Kota/	:	Kota Palu
Propinsi	:	Prov. Sulawesi Tengah
Status Sekolah	:	NEGERI
Waktu Penyelenggaraan	:	
Jenjang Pendidikan	:	MA

3. Daftar Kepala Madrasah Setiap Periode

Tabel 4.2 Daftar Kepala Madrasah Setiap Periode

NO.	NAMA KEPALA MADRASAH	PERIODE
1	Zubir Zein Garupa, BA	Tahun 1963 – 1981
2	Drs. H.M. Dahlan Petalolo	Tahun 1981 – 1983
3	Drs. Ahdin B.Nggai	Tahun 1983 – 1988
4	Drs. H. Ahmad Yamani	Tahun 1988 – 1989
5	Dra. Hj. Siti Mahra B.	Tahun 1989 – 1992
	(Tahun 1992 PGAN menjadi MAN 2 Palu)	
6	Drs. H. Abdullah Sada	Tahun 1992 – 1998
	(Tahun 1998 menjadi MAN 2 Model Palu)	
7	Drs. H. Taufikurahman	Tahun 1998 – 2001
8	Drs. Syamsuddin Badarong	Tahun 2001 – 2004
9	Dra. Hj. Adawiyah Mentemas, M.Pd.I	Tahun 2004 – 2011
10	Taufik Abd. Rahim, S.Ag.,M.Ag.	Tahun 2011 – 2017
	(Tanggal 26 November 2016 berubah menjadi MAN 2 Kota Palu)	
11	H. Muhammad Fadly, S.Ag., M.Ag.	Tahun 2017 – 2018
12	Drs. H. Muhammad Anas, M.Pd.I	Tahun 2019 – 2022
13	H. Muh. Syamsu Nursi, S.Pd.I, M.M.	Tahun 2022 – Sekarang

Kedudukannya:

Madrasah Aliyah bagian dari Sekolah Menengah Atas yang berciri khas Agama Islam yang diselenggarakan oleh Kementerian Agama. MAN 2 Kota Palu adalah unit pelaksana teknis Kementerian Agama di bidang Pendidikan yang secara operasional bertanggung jawab kepada kantor wilayah Kementerian Agama Provinsi Sulawesi Tengah, secara administratif bertanggung jawab kepada kantor Kementerian Agama Kota Palu.

MAN 2 Kota Palu adalah salah satu Madrasah Aliyah Negeri (MAN) yang berfungsi sebagai Sekolah Percontohan serta memiliki sarana dan prasarana lengkap sebagai Pusat Sumber Belajar Bersama (PSBB); juga merupakan tempat

pemberdayaan untuk menumbuhkembangkan kemandirian bagi Madrasah dan Masyarakat Sulawesi Tengah.

Upaya pembinaan dan penataan terus dikembangkan dengan melakukan pembaharuan-pembaharuan pada substansi pendidikan, pembaharuan metodologi, pengembangan sarana/ prasarana, perluasan fungsi Madrasah, dari pengembangan pendidikan sampai pengembangan sosial ekonomi dan imtaq.

4. Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan

a. Tenaga Pendidik Berdasarkan Kualifikasi Pendidikan

Jumlah tenaga pendidik MAN 2 Kota Palu dan kualifikasinya pada tahun pelajaran 2021/2022.

Tabel 4.3 Tenaga Pendidik Berdasarkan Kualifikasi Pendidikan

No	Tingkat Pendidikan	Jumlah dan Status Guru				Jumlah
		PNS / GT *'		GTT		
		L	P	L	P	
1	S1	18	27	6	11	62
2	S2	4	12	1	1	18
3	D3	0	1	0	0	1
4	SMA	0	0	0	0	0
Jumlah		22	40	7	12	81

Sumber Data: Dokumen MAN 2 Kota Palu 2021-2022

Berdasarkan tabel 4.3 di atas, dapat diketahui bahwa jumlah tenaga pendidik (guru) seluruhnya berjumlah 81 orang. Diantaranya 22 orang tenaga pendidik laki-laki yang berstatus guru tetap dan 7 orang pendidik laki-laki yang berstatus guru tidak tetap, 40 orang pendidik perempuan yang berstatus guru tetap dan 12 orang pendidik perempuan yang berstatus guru tidak tetap. 62 orang tenaga pendidik yang berlatar belakang S1, 18 orang tenaga pendidik yang berlatar belakang S2 dan 1 orang tenaga pendidik yang berlatar belakang D3.

5. Data Peserta Didik

Tabel 4.4 Data Peserta Didik MAN 2 Kota Palu Tahun Pelajaran 2021/2022

KELAS X		KELAS XI		KELAS XII		JUMLAH	
Siswa	Rombel	Siswa	Rombel	Siswa	Rombel	Siswa	Rombel
280	12	353	12	326	12	959	36

Sumber Data: Dokumen MAN 2 Kota Palu 2021/2022

Berdasarkan tabel 4.4 di atas, dapat diketahui bahwa jumlah peserta didik seluruhnya 959 dengan 36 ruangan belajar (kelas). Peserta didik kelas X berjumlah 280 orang dengan 12 ruangan belajar, peserta didik kelas XI berjumlah 353 orang dengan 12 ruangan belajar dan peserta didik kelas XII berjumlah 326 orang dengan 12 ruangan belajar.

6. Visi, Misi dan Tujuan MAN 2 Kota Palu

a. Visi

Visi MAN 2 Kota Palu adalah “Mewujudkan Insan yang Islami, Unggul, Terampil dan Berdaya Saing Tinggi, serta Berwawasan Lingkungan.”

b. Misi

- 1) Menciptakan lingkungan Madrasah yang Islami, mencintai Al-Qur'an, dan berakhlakul karimah.
- 2) Melaksanakan proses pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan inovatif dalam mengembangkan potensi intelektual dan keterampilan peserta didik dibidang agama maupun keterampilan vokasional yang sesuai dengan perkembangan IPTEK.
- 3) Melahirkan calon pemimpin masa depan yang berwawasan Islami, menguasai IPTEK dan berdaya saing tinggi.

- 4) Menumbuh kembangkan kesadaran dan kepedulian warga Madrasah yang cinta dan ramah lingkungan sehingga tercipta lingkungan yang bersih, sehat, rindang dan nyaman.

c. Tujuan

Untuk mewujudkan pendidikan sebagaimana diamanatkan oleh UU no.20/2003, tentunya menjadi tugas dan tanggung jawab setiap lembaga pendidikan termasuk MAN 2 Kota Palu. Untuk itu tujuan pendidikan MAN 2 Kota Palu merupakan bagian dari tujuan Pendidikan Nasional yaitu meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut dengan memiliki keseimbangan sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang terpadu dalam kehidupan sehari-hari.

B. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini untuk mengetahui apakah ada atau tidaknya pengaruh dari *game online* terhadap minat belajar Al-Qur'an Hadis pada peserta didik di MAN 2 Kota Palu. Untuk mengetahui hal tersebut, maka dilakukan tahapan analisis data. Dan sebelum dilakukan tahapan analisis data, penulis terlebih dahulu memaparkan analisis uji coba instrumen sebagai berikut:

1. Analisis Uji Coba Instrumen

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan responden kelas uji sebanyak 29 orang yang terdiri dari peserta didik dari semua tingkatan kelas yang bukan merupakan sampel penelitian. Setelah angket/kuesioner tersebut disebarkan ke 29 peserta didik, kemudian dilakukan uji validitas terhadap angket/kuesioner

tersebut. Berdasarkan hasil uji validitas, diperoleh hasil bahwa variabel *game online* (X) yang terdiri dari 15 butir item dinyatakan valid. Item dinyatakan valid dalam variabel *game online* (X) yaitu apabila koefisien validitas > 0.3550 taraf signifikan 5% dengan ketentuan bila r hitung $> r$ tabel maka item dinyatakan valid. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.5 Hasil Uji Validitas Variabel *Game Online* (X)

No	Item	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	X.1	0,4099	0.3550	Valid
2	X.2	0,5373	0.3550	Valid
3	X.3	0,6237	0.3550	Valid
4	X.4	0,5872	0.3550	Valid
5	X.5	0,4178	0.3550	Valid
6	X.6	0,4077	0.3550	Valid
7	X.7	0,3581	0.3550	Valid
8	X.8	0,4057	0.3550	Valid
9	X.9	0,3644	0.3550	Valid
10	X.10	0,4403	0.3550	Valid
11	X.11	0,4959	0.3550	Valid
12	X.12	0,5094	0.3550	Valid
13	X.13	0,6263	0.3550	Valid
14	X.14	0,37402	0.3550	Valid
15	X.15	0,6042	0.3550	Valid

Sedangkan angket/kuesioner minat belajar Al-Qur'an Hadis, berdasarkan hasil uji validitas diperoleh hasil bahwa variabel minat belajar Al-Qur'an Hadis (Y) yang terdiri dari 12 butir item, terdapat 10 butir item yang valid sedangkan 2 butir lainnya tidak valid (gugur) yaitu item 5 dan 7. Hasil uji coba validitas variabel minat belajar Al-Qur'an Hadis (Y) dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.6 Hasil Uji Validitas Variabel Minat Belajar Al-Qur'an Hadis(Y)

No	Item	rhitung	rtabel	Keterangan
1	Y.1	0,4314	0.3550	Valid
2	Y.2	0,4141	0.3550	Valid
3	Y.3	0,4853	0.3550	Valid
4	Y.4	0,3607	0.3550	Valid
5	Y.5	0,0083	0.3550	Tidak Valid
6	Y.6	0,6997	0.3550	Valid
7	Y.7	0,0834	0.3550	Tidak Valid
8	Y.8	0,5955	0.3550	Valid
9	Y.9	0,7438	0.3550	Valid
10	Y.10	0,6614	0.3550	Valid
11	Y.11	0,6081	0.3550	Valid
12	Y.12	0,7495	0.3550	Valid

Setelah item yang tidak valid dihilangkan dilanjutkan uji validitas tahap 2.

Dari hasil uji tersebut, semua item dinyatakan valid. Kemudian selanjutnya angket/kuesioner yang sudah dinyatakan valid dilakukan uji reliabilitas sebagai berikut:

a. Uji reliabilitas variabel game online (X)

Berdasarkan analisis menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* dengan bantuan SPSS 26, diperoleh hasil untuk reliabilitas variabel *game online* yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.7 Reliabilitas Variabel Game Online (X)
Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	29	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	29	100.0

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

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.752	15

Sumber: SPSS 26.0

Berdasarkan asumsi dasar suatu konstruk atau variabel dikatakan reliabilitas jika memberikan nilai *Cronbach's Alpha* $> 0,70$.⁶⁴ Dengan melihat pada tabel di atas *Cronbach's Alpha* memberikan nilai 0,752 yang berarti skala tersebut dinyatakan reliabel.

b. Uji reliabilitas variabel minat belajar Al-Qur'an Hadis (Y)

Berdasarkan analisis menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* dengan bantuan SPSS 26.0, diperoleh hasil untuk reliabilitas variabel minat belajar Al-Qur'an Hadis yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.8 Reliabilitas Variabel Minat Belajar Al-Qur'an Hadis (Y)
Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	29	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	29	100.0

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

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.783	10

Sumber: SPSS 26.0

Berdasarkan asumsi dasar suatu konstruk atau variabel dikatakan reliabilitas jika memberikan nilai *Cronbach's Alpha* $> 0,70$.⁶⁵ Dengan melihat tabel di atas *Cronbach's Alpha* memberikan nilai 0,783 yang berarti skala tersebut dinyatakan reliabel.

⁶⁴Imam Ghozali, *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 19*. (Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2018), 48.

⁶⁵Ibid.

Dengan melihat kedua tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa kedua angket/kuesioner tersebut dinyatakan reliabel. Oleh karena angket/kuesioner *game online* dan minat belajar Al-Qur'an Hadis sudah dinyatakan valid dan reliabel, maka selanjutnya kedua angket/kuesioner tersebut disebar ke responden sampel sebanyak 50 peserta didik.

Kemudian data penelitian yang telah terkumpul, akan dianalisis dengan menggunakan dua jenis statistik yaitu analisis statistik deskriptif data dan analisis statistik inferensial yang mengacu pada rumusan masalah yang penulis angkat yaitu: Apakah ada pengaruh *game online* terhadap minat belajar Al-Qur'an Hadis pada peserta didik di MAN 2 Kota Palu?

3. Analisis Statistik Deskriptif Data *Game Online* dan Minat Belajar Al-Qur'an Hadis Peserta Didik di MAN 2 Kota Palu

Angket *game online* terdiri dari 15 butir item dan angket minat belajar Al-Qur'an Hadis terdiri dari 10 butir item. Kedua angket ini disebarkan ke responden sampel sebanyak 50 peserta didik. Berdasarkan data penelitian yang telah dikumpulkan dari masing-masing variabel, yaitu variabel *game online* sebagai variabel (X) dan minat belajar Al-Qur'an Hadis sebagai variabel (Y), maka paparan analisis statistik deskriptif data dengan menggunakan bantuan SPSS 26.0 adalah sebagai berikut:

Tabel 4.9 Statistik Deskriptif Data *Game Online* dan Minat Belajar Al-Qur'an Hadis Statistics

		Game Online	Minat
N	Valid	50	50
	Missing	0	0

Mean	52.40	31.08
Std. Error of Mean	.454	.439
Median	52.50	30.50
Mode	55	30
Std. Deviation	3.213	3.103
Variance	10.327	9.626
Skewness	.129	1.028
Std. Error of Skewness	.337	.337
Kurtosis	.113	1.140
Std. Error of Kurtosis	.662	.662
Range	15	14
Minimum	45	26
Maximum	60	40
Sum	2620	1554

Sumber: SPSS 26.0

Berdasarkan tabel tersebut rata-rata perolehan angket/kuesioner *game online* sebesar 52,40 dan rata-rata perolehan angket minat belajar Al-Qur'an Hadis sebesar 31,08. Jika perolehan ini dikonversi ke 100 dan dikaitkan dengan tabel 3.5 dan 3.6, maka rata-rata perolehan angket *game online* sebesar 69,86 termasuk dalam kategori tinggi dan rata-rata perolehan angket minat belajar Al-Qur'an Hadis sebesar 62,16 termasuk dalam kategori sedang.

4. Analisis Statistik Inferensial *Game Online* Terhadap Minat Belajar Al-Qur'an Hadits pada peserta didik di MAN 2 Kota Palu

Untuk menganalisa data pada permasalahan dan membuktikan hasil penelitian tentang ada atau tidaknya pengaruh *game online* terhadap minat belajar Al-Qur'an Hadis pada peserta didik di MAN 2 Kota Palu, maka penulis menggunakan teknik analisis *statistik inferensial*. Sebelum diadakan pengujian analisis tersebut, penulis harus terlebih dahulu memaparkan hasil uji prasyarat yakni sebagai berikut:

a. Uji Normalitas Data

Uji normalitas berguna untuk menentukan data yang telah dikumpulkan berdistribusi normal atau diambil dari populasi normal. Namun untuk memberikan kepastian, data yang dimiliki berdistribusi normal atau tidak, sebaiknya digunakan uji statistik normalitas, untuk suatu pembuktian. Uji statistik normalitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Kolmogorov-Smirnov* dan *Shapiro-Wilk*.

Adapun hasil yang didapat dengan bantuan SPSS 26 adalah sebagai berikut:

Tabel 4.10 Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		Sig.
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	
M	.144	50	.012	.953	50	.044
G	.109	50	.189	.976	50	.399

a. Lilliefors Significance Correction

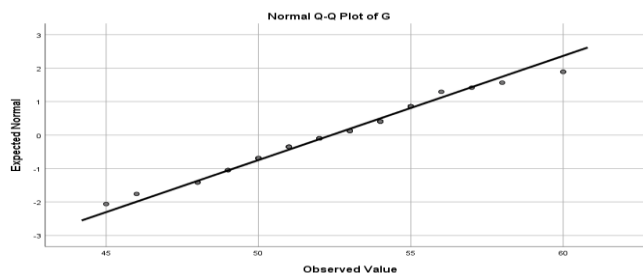
Sumber: SPSS 26.0

Adapun hasil keputusan uji:

Dasar pengambilan keputusan adalah berdasarkan probabilitas. Jika nilai probabilitas $> 0,05$ maka H_0 diterima dan jika nilai probabilitas $\leq 0,05$ maka H_0 ditolak. Sehingga dari hasil *kolomogorov-smirnov* di atas maka:

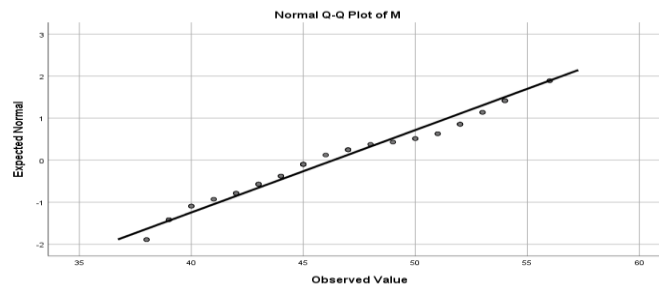
Signifikasi minat belajar Al-Qur'an Hadis $0,44 > 0,05$ dan signifikasi *game online* $0,399 > 0,05$ maka dapat dikatakan berdistribusi normal.

Dapat pula dilihat pada grafik normalitas di bawah ini:



Sumber: SPSS 26.0

Gambar 4.1: Grafik Normalitas Game Online



Sumber: SPSS 26.0

Gambar 4.2: Grafik Normalitas Minat Belajar Al-Qur'an Hadis

b. Uji Homogenitas

Pada uji homogenitas, penulis menggunakan pendekatan nilai signifikan yang terdapat pada tabel berikut:

Tabel 4.11 Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
GAME ONLINE	Based on Mean	.963	7	35	.473
	Based on Median	.550	7	35	.791
	Based on Median and with adjusted df	.550	7	22.194	.788
	Based on trimmed mean	.905	7	35	.514

Sumber: SPSS 26.0

Berdasarkan tabel tersebut, dalam menarik kesimpulan apakah data homogen atau tidak, dapat melihat nilai sig. pada *Based on Mean* yaitu 0,473. Oleh karena nilai sig. $0,473 > 0,05$, maka kedua data tersebut homogen.

c. Uji Linearitas

Uji linearitas merupakan suatu prosedur yang digunakan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan linear suatu distribusi data penelitian.

Uji linearitas diketahui dengan melihat nilai sig. Apabila nilai sig. $> 0,05$ maka hubungan variabel bebas dengan variabel terikat linear. Setelah dilakukan perhitungan dengan bantuan komputer program SPSS 26, hasil pengujian linearitas terangkum dalam tabel berikut:

Tabel 4.12 Uji Linearitas
ANOVA Table

			Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
MINAT * GAME	Between Groups	(Combined)	67.841	13	5.219	.465	.930
		Linearity	.005	1	.005	.000	.983
		Deviation from Linearity	67.836	12	5.653	.504	.898
	Within Groups		403.839	36	11.218		
	Total		471.680	49			

Sumber: SPSS 26.0

Berdasarkan tabel di atas, nilai sig. pada *Deviation from Linearity* yaitu 0,898. Oleh karena nilai sig. $0,898 > 0,05$, maka kedua data tersebut linear. Hal tersebut berlakunya variabel bebas terhadap variabel Y, sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel bebas memiliki hubungan yang linear dengan variabel terikat.

d. Pengujian Hipotesis

Pada uji hipotesis, penulis menggunakan pengambilan keputusan uji t dan uji F. Dimana dasar pengambilan keputusan uji t yaitu:

3. Jika nilai sig. $< 0,05$ atau t hitung $> t$ tabel maka terdapat pengaruh variabel X terhadap variabel Y
4. Jika nilai sig. $> 0,05$ atau t hitung $< t$ tabel maka tidak terdapat pengaruh variabel X terhadap variabel Y.

Dan dasar pengambilan uji F yaitu:

3. Jika nilai sig. $< 0,05$ atau F hitung $> F$ tabel maka terdapat pengaruh signifikan variabel X terhadap variabel Y
4. Jika nilai sig. $> 0,05$ atau F hitung $< F$ tabel maka tidak terdapat pengaruh signifikan variabel X terhadap variabel Y.

Setelah dilakukan perhitungan dengan bantuan komputer program SPSS 26, hasil pengujian hipotesis dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.13 Uji Hipotesis
Model Summary**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.604 ^a	.509	.401	3.316

a. Predictors: (Constant), GAME ONLINE

Sumber: SPSS 26.0

Berdasarkan olahan data untuk pengujian hipotesis, pada tabel *Model Summary* menunjukkan nilai korelasi $r^2 = 0,509$. Nilai ini menunjukkan koefisien determinasi (KD) sebesar 0,509% artinya pengaruh *game online* terhadap minat belajar Al-Qur'an Hadis sebesar 50,9%. *Adjusted R-Square* berfungsi untuk mengukur seberapa besar tingkat keyakinan penambahan variabel independen yang tepat untuk menambah daya prediksi model. Sedangkan jika dibandingkan dengan nilai *Adjusted R-Square* yang menunjukkan kemampuan variabel bebas dalam penelitian ini mempengaruhi variabel terikat sebesar 0,401%. Nilai *Adjusted R-Square* tidak akan pernah melebihi nilai *R-Square*, bahkan dapat turun jika terjadi penambahan variabel independen yang tidak diperlukan.

Std. Error of the Estimate atau kesalahan standar estimasi pada tabel di atas berguna untuk mengetahui batasan seberapa jauh melesetnya perkiraan dalam suatu prediksi. Oleh karena angka standar error ini lebih kecil dari standar deviasi variabel bebas, maka model regresi dapat memprediksi antara pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Perolehan nilai di atas menunjukkan kesinkronan antara perolehan *R-Square* dan *Adjusted R-Square* yang kecil dengan *Std. Error of the Estimate* yang cukup besar. Hal tersebut juga didukung oleh tabel berikut:

**Tabel 4.14 Uji F
ANOVA^a**

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	184.568	1	184.568	16.782	.001 ^b
	Residual	527.912	48	10.998		
	Total	712.480	49			

a. Dependent Variable: MINAT BELAJAR AL-QUR'AN HADIS

b. Predictors: (Constant), GAME ONLINE

Sumber: SPSS 26.0

Pada tabel tersebut kolom *Sum of Squares* atau jumlah kuadrat untuk *regression* diperoleh dari penjumlahan kuadrat dan prediksi variabel terikat dikurangi dengan nilai rata-rata sebenarnya. Sedangkan kolom *Sum of Squares* untuk *residual* diperoleh dari jumlah pengkuadratan dari *residual*. Sebenarnya *Sum of Squares* total ini adalah variasi (besar-kecil, naik-turun) dari variabel terikat.

Kolom *Mean of Square* atau rata-rata jumlah kuadrat merupakan hasil bagi antara kolom *Sum of Squares* dengan kolom Df. *Degree of Freedom* (Df) atau derajat bebas total adalah $n-1$, dimana n adalah banyaknya sampel. Df regresi menunjukkan jumlah variabel bebas, dalam hal ini Df regresi = 1, sedangkan derajat bebas untuk residual = derajat bebas total – derajat bebas regresi = 49.

Selanjutnya, kolom F untuk melihat ada tidaknya pengaruh dari seluruh variabel bebas secara bersama-sama terhadap variabel terikat. Oleh karena variabel bebas hanya 1 maka F hanya melihat ada tidaknya pengaruh dari variabel bebas terhadap variabel terikat. Tingkatan yang digunakan sebesar 0,05 atau 5%. Oleh karena nilai signifikan F ($0,001$) < $0,05$ maka variabel independen (X) mempengaruhi variabel dependen (Y). Hal ini juga didukung perolehan F hitung = 16.782 jika dibandingkan dengan F tabel dengan df pembilang = $k-1$ dalam hal ini

k adalah banyaknya jumlah variabel dan df penyebut = $n-k$ dimana n adalah banyaknya sampel maka $F_{\text{tabel}} = 4.04$. Dengan demikian $F_{\text{hitung}} (16.782) > F_{\text{tabel}} (4.04)$ artinya variabel bebas (X) berpengaruh terhadap variabel terikat (Y). Pengambilan keputusan uji F akan sama dengan keputusan pengambilan uji t karena jumlah variabel bebas = 1.

Adapun model persamaan regresinya dapat dilihat pada tabel uji t berikut:

**Tabel 4.15 Uji t
Coefficients^a**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	9.873	7.740		1.276	.208
	GAME ONLINE	.604	.147	.509	4.097	.001

a. Dependent Variable: MINAT BELAJAR AL-QUR'AN HADIS

Sumber: SPSS 26.0

Pada tabel di atas persamaan regresinya adalah: $y = 9,873 + 0,604x$

Kolom *Unstandardized Coefficients* berisi dua jenis informasi, yaitu *Unstandardized b* (nilai koefisien itu sendiri) dan *standar error*nya. *Unstandardized Coefficients* biasa digunakan untuk model regresi dimana fungsinya adalah untuk meramalkan gambaran masa depan dengan data masa lalu. Sedangkan *Standardized Coefficients Beta* biasa digunakan untuk persamaan regresi dimana fungsinya adalah untuk mengetahui pengaruh dan sumbangan efektif yang diberikan antara variabel independen terhadap variabel dependen, namun hanya berlaku pada saat itu dengan sampel itu.

Pada kolom t, diperoleh $t_{\text{hitung}} = 4,097$ jika dibandingkan dengan $t_{\text{tabel}} = 1.67655$, maka $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ pada taraf 0,05 maka dinyatakan variabel bebas berpengaruh secara signifikan terhadap variabel terikat. Oleh karena nilai sig t

$(0,001) < 0,05$ ini berarti H_a diterima yang berarti ada pengaruh *game online* terhadap minat belajar Al-Qur'an Hadis.

C. Pembahasan

Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh *game online* terhadap minat belajar Al-Qur'an Hadis pada peserta didik di MAN 2 Kota Palu, maka penulis mengadakan penelitian terhadap peserta didik di MAN 2 Kota Palu, dengan cara menyebarkan angket/kuesioner kepada peserta didik untuk mengetahui pengaruh *game online* terhadap minat belajar Al-Qur'an Hadis peserta didik. Kemudian hasil penelitian tersebut disusun dan ditabulasikan oleh penulis dalam sebuah laporan. Berikut adalah hasil penelitian yang telah dilakukan oleh penulis terhadap sampel penelitian yaitu 50 peserta didik di MAN 2 Kota Palu.

Teori *game online* yang dikemukakan oleh Kimberly S Young, *game online* merupakan permainan dengan menggunakan jaringan, dimana adanya interaksi antar satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai sebuah target, melaksanakan misi dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual. Selain itu *game online* merupakan suatu permainan yang dimainkan dan dilakukan secara online melalui internet dan bisa dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan. Berangkat dari sini, penulis melakukan analisis terkait dengan hasil yang ditemukan di lapangan, bahwa *game online* adalah sebuah *game* atau permainan yang harus dimainkan secara online dengan bantuan jaringan internet sehingga *game* tersebut dapat dimainkan, baik menggunakan *gadget/handphone*, maupun di *game center* itu sendiri.

Dampak yang ditimbulkan oleh *game online* berdasarkan analisis angket/kuesioner penelitian yaitu, peserta didik sering melalaikan waktu sholat, peserta didik menjadi susah tidur/insomnia akibat kecanduan/keasyikan bermain *game online*.

Berdasarkan hasil uji hipotesis yang telah di uraikan di atas, diperoleh hasil bahwa variabel (X) *game online* berpengaruh signifikan terhadap variabel (Y) minat belajar Al-Qur'an Hadis peserta didik MAN 2 Kota Palu. Hal tersebut ditunjukkan dari hasil koefisien determinasi 50,9% yang memiliki pengaruh negatif signifikan. Hal ini dibuktikan dari hasil perhitungan uji t sebesar 4,097 sedangkan pada t tabel sebesar 1.67655 pada taraf signifikansi 0,05, yang berarti bahwa H_a diterima yaitu: terdapat pengaruh *game online* terhadap minat belajar Al-Qur'an Hadis pada peserta didik di MAN 2 Kota Palu kearah negatif dan menolak H_0 . Dengan koefisien determinasi sebesar 0,509 atau 50,9% berpengaruh negatif, artinya jika semakin sering peserta didik bermain *game online* maka minat belajar peserta didik akan menurun. Sebesar 50,9% merupakan faktor variabel X yang mempengaruhi variabel Y, dan yang tidak diteliti diantaranya faktor kepribadian, faktor teman sebaya, faktor motivasi dan keluarga yang menyumbang sebesar 40,1%. Sejalan dengan yang dikemukakan oleh Johan faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik diantaranya: kepribadian, keluarga, bahan belajar dan sikap seorang guru, lingkungan teman pergaulan, fasilitas yang menunjang seperti sarana dan prasarana dan media massa/media elektronik. Sarana prasarana dan media massa/media elektronik

merupakan beberapa faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik di lingkungan sekolah maupun rumahnya.

Minat belajar merupakan suatu kecenderungan yang menetap pada suatu subyek untuk merasa tertarik pada suatu bidang atau hal tertentu dan merasa senang untuk selalu berkecimpung dalam bidang itu. Adanya minat dalam diri peserta didik akan membuat peserta didik merasa senang ketika melakukan sesuatu. Ketika peserta didik lebih meminati *game online* daripada belajarnya, otomatis peserta didik akan lebih sering bermain *game online* daripada belajar. Hal ini tentu dapat mempengaruhi minat dan waktu belajar peserta didik, sehingga waktu belajar peserta didik akan berkurang karena dibagi dengan waktu bermain *game online* yang lebih menyenangkan.

Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Siprianus Koi, dkk dengan analisis statistik uji t-test diperoleh bahwa terdapat pengaruh permainan *game online* terhadap aktivitas belajar pada anak usia sekolah kelas III dan IV di SDN Merjosari 1 Jl. Joyo Utomo No.2 Malang.

Kecanduan dalam bermain *game online* dapat membahayakan bagi peserta didik, diantaranya bahaya radiasi dari *gadget/handphone*, berpengaruh pada kinerja otak peserta didik, minat dan prestasi menurun. Setiap *gadget/handphone* atau perangkat elektronik memancarkan radiasi. Paparan radiasi dari perangkat elektronik ini dapat berakibat pada kelemahan kinerja otak peserta didik. Masalah kinerja otak yang sering dijumpai pada peserta didik pecandu *game online* adalah masalah konsentrasi. Peserta didik akan selalu merasa senang ketika bermain *game*, dan hal ini berakibat adanya perubahan struktur dendrit sel-sel di otak.

Permasalahan sel ini pada akhirnya berpengaruh pada kemampuan peserta didik dalam mengontrol perilaku dan kemampuan konsentrasinya dalam jangka panjang. Saat konsentrasi peserta didik menurun, maka ia juga akan mudah lupa dan gagal fokus jika gangguan ini berlangsung selama proses pembelajaran di sekolah. Peserta didik akan kesulitan memahami dan mengikuti pembelajaran yang diberikan oleh guru. Pada akhirnya minat belajar dan prestasi belajar peserta didik akan menurun. Peserta didik yang kecanduan dalam bermain *game online* dapat mengancam dirinya dan lingkungannya, tidak mau sekolah, ketika di rumah mengalami perubahan perilaku, lebih banyak berbohong kepada orang tuanya, lebih banyak mengurung diri di dalam kamar, dan lebih sensitif kepada orang tuanya dengan menunjukkan emosi yang tidak normal.⁶⁶

Hasil penelitian ini juga didukung oleh hasil wawancara penulis dengan beberapa informan di lapangan sebagai berikut:

Bapak Irham, Wakil Kepala Madrasah (Wakamad) Kesiswaan menyatakan bahwa:

Ketika berbicara tentang *game online* ada dua pendapat, pertama *game online* akan berdampak positif jika peserta didik memainkannya dengan bijaksana dan akan berdampak negatif jika peserta didik tidak bijaksana dalam memainkannya. Jika *game online* dimainkan terus menerus hingga lupa waktu, lupa belajar dan sebagainya hal ini akan berdampak negatif kepada individu yang memainkannya. Sehingga ia mengatakan bahwasanya bermain *game online* itu boleh, tetapi bisa membaca situasi dan kondisi dan juga bijak dalam memainkannya, artinya jangan sampai lupa waktu atau menghabiskan seluruh waktunya hanya untuk bermain *game online*.⁶⁷

⁶⁶Siprianus Koi, dkk. "Pengaruh *Game Online* Terhadap AKtivitas Belajar Pada Anak Usia Sekolah Kelas III dan IV SDN Mojorsari 1 Malang", *Jurnal Nursing News* 2, no.1 (2018): 324.

⁶⁷Irham, Wakil Kepala Madrasah (Wakamad) Kesiswaan, wawancara oleh penulis di ruang wakamad kesiswaan MAN 2 Kota Palu, 25 juni 2022.

Dari hasil wawancara di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa *game online* akan berdampak negatif atau positif, tergantung dari bagaimana peserta didik dalam memainkan *game online* tersebut. Hal di atas senada dengan yang dikatakan oleh Ibu Hj. Humaerah, guru Al-Qur'an Hadis Kelas XII di MAN 2 Kota Palu yang menyatakan bahwa:

Ketika seorang peserta didik mengonsumsi *game online* yang tidak dengan batas waktu sewajarnya akan menimbulkan dampak negatif bagi perkembangan peserta didik. Selain itu, yang ada di dalam *game online* juga belum tentu baik. Untuk itu masalah tentang *game online* sangat memerlukan peran penting orang tua di dalamnya. Orang tua harus membatasi waktu bermain *game online* anak di rumah.⁶⁸

Dari hasil wawancara penulis dengan ibu Hj. Humaerah dapat ditarik kesimpulan bahwa, *game online* akan menimbulkan dampak negatif jika peserta didik memainkannya tidak dalam batas wajar atau berlebihan. Terkait dengan pengaruh dari *game online* menurutnya hal ini memerlukan peran penting dari orang tua dalam membatasi anak bermain *game online* pada saat di rumah. Hal yang sama pun dikatakan oleh Bapak Moh. Rifaldy, guru Al-Qur'an Hadis kelas XI di MAN 2 Kota Palu, yang menyatakan bahwa:

Game online adalah salah satu aplikasi yang tidak bermanfaat yang hanya mengurangi semangat peserta didik dalam belajar. Peserta didik yang kecanduan *game online* harus segera diselamatkan. Peserta didik tidak boleh dibiarkan begitu saja tanpa ada tindakan dan upaya yang mengakibatkan peserta didik terus menerus bermain *game online*. Tindakan dan upayanya dengan harus melibatkan orang tua dalam kasus ini, karena peserta didik itu akan lebih banyak dikontrol di lingkungan rumah. Karena kalau di sekolah kurang efisien disebabkan banyaknya peserta didik yang harus diatur oleh guru-guru.⁶⁹

⁶⁸Hj Humaerah, Guru Al-Qur'an Hadis Kelas XII MAN 2 Kota Palu, wawancara oleh penulis di ruang guru MAN 2 Kota Palu, 25 Juni 2022.

⁶⁹Moh. Rifaldy, Guru Al-Qur'an Hadis Kelas XI MAN 2 Kota Palu, wawancara oleh penulis di ruang guru MAN 2 Kota Palu, 10 Juni 2022.

Dari wawancara dengan bapak Rifaldy di atas, penulis menarik kesimpulan *game online* merupakan suatu hal yang tidak memberikan manfaat bagi siapa saja yang memainkannya, terutama peserta didik. Hal yang sama pun juga dikatakan oleh Ibu Kirana Putri Arianty, guru Al-Qur'an Hadis kelas X di MAN 2 Kota Palu yang menyatakan bahwa:

Game online itu banyak mudharatnya, dan mengganggu pembelajaran peserta didik jika peserta didik berlebihan dalam bermain *game online*. Akan tetapi jika peserta didik mampu membatasi waktu bermain *game online*, maka tidak akan terjadi perilaku yang menyimpang dari peserta didik. Beliau menyatakan bahwa sejauh ia mengajar peserta didik tidak mengalami penurunan minat belajar di mata pelajaran Al-Qur'an Hadits yang ia bawakan.⁷⁰

Dari hasil wawancara di atas, penulis menarik kesimpulan bahwa *game online* banyak membawa bahaya bagi peserta didik, salah satunya adalah mengganggu pembelajaran peserta didik jika peserta didik berlebihan dalam memainkan *game online* tersebut. Hasil wawancara di atas senada pula dengan yang dikatakan oleh ibu Andi Nurfauziah, guru Bimbingan Konseling (BK) di MAN 2 Kota Palu yang menyatakan bahwa:

Bermain *game online* akan membawa dampak negatif terhadap peserta didik jika berlebihan dalam memainkannya, dan membawa dampak positif jika mereka bijak dalam memainkannya.⁷¹

Dari hasil wawancara di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa baik buruk yang didapatkan peserta didik dalam bermain *game online* dapat dilihat dan diukur dari bagaimana peserta didik tersebut bermain *game online*. Selain pertanyaan mengenai pandangan responden terhadap *game online*, penulis juga

⁷⁰Kirana Putri Arianty, Guru Al-Qur'an Hadis Kelas X MAN 2 Kota Palu, wawancara oleh penulis di ruang guru MAN 2 Kota Palu, 10 Juni 2022.

⁷¹Andi Nur Fauziah, Guru Bimbingan Konseling MAN 2 Kota Palu, wawancara oleh penulis di ruang BK MAN 2 Kota Palu, 10 Juni 2022.

memberikan pertanyaan mengenai: “Apakah responden pernah menjumpai peserta didik bermain *game online* pada saat pembelajaran berlangsung atau waktu istirahat”?

Bapak Irham, Wakil Kepala Madrasah (Wakamad) Kesiswaan, menyatakan bahwa:

Kalau untuk pada saat pembelajaran berlangsung, sepertinya peserta didik tidak berani melakukan itu. Karena Alhamdulillah, peserta didik di MAN 2 Kota Palu taat pada aturan. Kami pihak sekolah memberikan kebijakan diperbolehkan membawa *handphone*, dengan beberapa ketentuan dan konsekuensi. Akan tetapi, jika pada waktu istirahat pernah menjumpai peserta didik bermain *game online*.⁷²

Hasil wawancara di atas, memberikan kesimpulan bahwasanya pihak sekolah memberikan kebijakan kepada peserta didik dengan diperbolehkannya membawa *gadget/handphone* dengan beberapa ketentuan dan konsekuensi yang ada. Hal yang sama pun dikatakan oleh ibu Andi Mega Syafitri, guru bimbingan konseling MAN 2 Kota Palu yang menyatakan bahwa:

Kalau untuk saya pribadi pernah menjumpai peserta didik bermain *game online* pada waktu istirahat.⁷³

Jawaban wawancara di atas dipertegas oleh ibu Andi Nur Fauziah, guru bimbingan konseling MAN 2 Kota Palu, yang menyatakan bahwa:

Kalau untuk bermain *game online* diluar jam pembelajaran itu pernah. Tapi dalam jam pembelajaran kami belum pernah mendapatkan laporan dari guru pelajaran. Karena mengingat kami sendiri tidak ada jam mengajar di kelas, jadi kami tidak tahu soal itu.⁷⁴

⁷²Irham, Wakil Kepala Madrasah (Wakamad) Kesiswaan, wawancara oleh penulis di ruang wakamad kesiswaan MAN 2 Kota Palu, 25 juni 2022.

⁷³Andi Mega Syafitri, Guru Bimbingan Konseling MAN 2 Kota Palu, wawancara oleh penulis di ruang BK Man 2 Kota Palu, 10 Juni 2022.

⁷⁴Andi Nur Fauziah, Guru Bimbingan Konseling MAN 2 Kota Palu, wawancara oleh penulis di ruang BK MAN 2 Kota Palu, 10 Juni 2022.

Hasil wawancara di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa peserta didik bermain *game online* di luar jam pembelajaran atau pada saat jam istirahat. Kemudian bapak Moh. Rifaldy, guru Al-Qur'an Hadis kelas XI MAN 2 Kota Palu, juga memberikan jawaban mengenai pertanyaan tersebut, ia menyatakan bahwa:

Sampai saat ini belum pernah menjumpai peserta didik yang bermain *game online* saat pembelajaran berlangsung. Karena *I don't Know*, mungkin mereka fokus dengan materi yang saya bawa yang jelas sampai saat ini saya belum pernah mendapat kasus ketika saya mengajar kemudian ada peserta didik yang bermain *game online*. Mungkin kalo main *handphone* ada tapi tidak main *game online*, mungkin mereka main *whatsapp* (WA) atau buka aplikasi google.⁷⁵

Dari wawancara di atas, penulis menarik kesimpulan bahwa peserta didik tidak bermain *game online* saat mata pelajaran berlangsung. Wawancara di atas senada dengan jawaban dari ibu Nabila Maulidya Putri, guru bimbingan konseling MAN 2 Kota Palu, yang menyatakan bahwa:

Mungkin kalau yang sering main *handphone* saat pembelajaran berlangsung, bukan mereka sedang mengakses *game online*, tetapi lebih ke sosial media mereka seperti Fb, Ig, Wa, atau Tiktok.⁷⁶

Hasil wawancara di atas dapat ditarik kesimpulan yaitu, peserta didik tidak mengakses *game online* saat pembelajaran berlangsung, akan tetapi peserta didik mengakses sosial media yang mereka punya seperti yang disebutkan oleh responden di atas yaitu Fb, Ig, Wa, atau Tiktok.

Kemudian jawaban beberapa responden di atas, dibenarkan dan diperkuat oleh jawaban dari peserta didik sebagai berikut:

⁷⁵Moh. Rifaldy, Guru Al-Qur'an Hadis Kelas XI MAN 2 Kota Palu, wawancara oleh penulis di ruang guru MAN 2 Kota Palu, 10 juni 2022.

⁷⁶Nabila Maulidya Putri, Guru Bimbingan Konseling MAN 2 Kota Palu, wawancara oleh penulis di ruang BK MAN 2 Kota Palu, 10 juni 2022.

Farhad Sulaiman, peserta didik MAN 2 Kota Palu yang aktif dalam bermain *game online*, ia menyatakan bahwa:

Saya tidak pernah mengakses *game online* saat pembelajaran berlangsung. Kesulitan saya dalam memahami materi Al-Qur'an Hadis jika ditugaskan menghafal ayat dan hadis.⁷⁷

Sejalan dengan jawaban responden di atas, Aljufri juga menyatakan bahwa:

Saya tidak pernah mengakses *game online* saat pembelajaran berlangsung. Dan perihal kesulitan dalam memahami materi Al-Qur'an Hadis jika diberikan ayat atau hadis. Karena saya pribadi susah untuk menghafal ayat.⁷⁸

Senada dengan jawaban responden di atas, Aimar Dzikrilla Ul'Haq, menyatakan bahwa:

Dengan bermain *game online* menurut saya tidak berpengaruh pada pembelajaran Al-Qur'an Hadis, tetapi kalau dipelajari lain iya. Kesulitan saya dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis hanyalah menghafal ayat dan Hadis saja.⁷⁹

Sebagaimana wawancara yang penulis lakukan dengan beberapa peserta didik di atas, mereka menyatakan bahwasanya mereka aktif bermain *game online* saat di rumah saja, saat di sekolah mereka mengakses *game online* hanya untuk mengisi kekosongan waktu istirahat. Mereka juga menyatakan bahwa mengalami kesulitan dengan hafalan-hafalan yang diberikan. Hal ini sesuai dengan hasil peneliian yang penulis lakukan dengan analisis kuantitatif yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh *game online* terhadap minat belajar Al-Qur'an Hadis pada peserta didik di MAN 2 Kota Palu.

⁷⁷Farhad Sulaiman, Peserta didik MAN 2 Kota Palu, wawancara oleh penulis di MAN 2 Kota Palu, 13 Juni 2022.

⁷⁸Aljufri, Peserta didik MAN 2 Kota Palu, wawancara oleh penulis di MAN 2 Kota Palu, 13 Juni 2022.

⁷⁹Aimar Dzikrilla Ul'Haq, Peserta didik MAN 2 Kota Palu, wawancara oleh penulis di MAN 2 Kota Palu, 13 Juni 2022.

Dengan demikian dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa intensitas penggunaan permainan *game online* merupakan salah satu faktor yang cukup kuat mempengaruhi minat belajar peserta didik. Dimana dengan rutinitas/keseringan penggunaan *game online* dapat menyebabkan menurunnya minat belajar peserta didik pada saat di sekolah maupun di rumah, dan dampak penggunaan *game online* yang cukup lama juga dapat membahayakan kesehatan serta aktivitas sosial peserta didik. Hal ini disebabkan pula karena kurangnya pengawasan orang tua terhadap anak-anaknya. Dari hasil penelitian ini, pengaruh *game online* memberikan pengaruh sebesar 50,9% (cukup kuat) untuk mempengaruhi minat belajar Al-Qur'an Hadis pada peserta didik di MAN 2 Kota Palu.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh *game online* terhadap minat belajar Al-Qur'an Hadis pada peserta didik di MAN 2 Kota Palu, hal itu bisa dilihat dari hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis bahwasanya peserta didik cenderung lebih sering bermain *game online* sehingga membuat minat belajar Al-Qur'an Hadis peserta didik menurun. Hal ini sesuai dengan yang ditunjukkan dari hasil koefisien determinasi sebesar 0,509, signifikan diuji melalui t hitung sebesar 4,097 yang lebih besar dari t tabel sebesar 1.67655. Nilai r^2 (r square) sebesar 50,9% sedangkan sisanya 49,1% disebabkan oleh faktor lain yang tidak diteliti.

Dari hasil penelitian minat belajar Al-Qur'an Hadis dipengaruhi oleh dua faktor yaitu internal dan eksternal. Dimana faktor internal yang terdiri dari pemusatan perhatian, keinginan, motivasi dan kebutuhan, sedangkan faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari lingkungan sosial dan non sosial.

B. Implikasi Penelitian

Untuk mencegah terjadinya pengaruh *game online*, dapat dilakukan dengan cara berikut:

1. Mengatur waktu belajar dan waktu bermain.
2. Menyadari dampak negatif dari kecanduan *game online*
3. Berteman dengan orang yang baik dan memiliki tujuan hidup.
4. Selalu berfikir positif dan menghindari malas-malasan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adib, Helen Sabera. *Teknik Pengembangan Instrumen Penelitian Ilmiah di Perguruan Tinggi Keagamaan Islam. Seminar Nasional, Sastra dan Teknologi*. (pp. ISBN ; 978-602-61599-6-0). Semarang: Universitas Muhammadiyah Semarang, 2017.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Tindakan Praktik*. Cet. 15; Jakarta: Rineka Cipta, 2013.
- Arisanti dan Subhan M. “Pengaruh Media Internet Terhadap Hasil Belajar Siswa Muslim di SMP Kota Pekanbaru,” *Jurnal Al-Thariqah* 3, no.2 (2018): 2.
- Azmi Fauhatu Dritte Izzatul, “Pengaruh *Game Online* Terhadap Minat Belajar Pendidikan Agama Islam di Mts Al-Ikhlas Way Jepara Lampung Timur” Skripsi, Jurusan Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan, Lampung, 2020.
- Darul, Vera. *Pengaruh Minat dan Disiplin Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 8 Palopo*. Palopo: Prodi Matematika STAIN, 2013.
- Danu Firmansyah. “Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar”, *Jurnal Pendidikan Unsika*, 3. No.1 (2018): 36.
- Dharma, Aziz. *Ideologame*. Yogyakarta: EKSPRESI Buku, 2017.
- Emzir. *Metodologi Penelitian Pendidikan (Kuantitatif dan Kualitatif)*. Cet. 10; Depok: Raja Grafindo Persada, 2017.
- Fauzi, Rifqi “Perilaku Komunikasi Remaja Pengguna *Game Online*” *Communicative Jurnal Ilmu Komunikasi Dan Dakwah* 2, no.1 (2021): 31.
- Fitri, Siti Fadia Nurul, Triana Lestari. Pengaruh Kecanduan Bermain Game Online pada Minat Belajar Anak Semasa Pembelajaran Daring. *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, No.1(2021):1531.
- Ghozali, Imam. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 19*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2018.
- Haris, Abdul, Daniar Chandra Anggraini, Dina Mardiana, “Pengaruh *Game Online* Terhadap Ketaatan Beribadah Mahasiswa di Jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Malang”. *VISI Jurnal Ilmu Pendidikan* 13, No 2 (2021): 100.

- Hening, Agung, et al., eds. "Sosialisasi Dampak Positif dan Negatif *Game Online* Bagi Anak Sekolah Dasar." *Jurnal PkM Pemberdayaan Masyarakat* 2, no.3 (2021): 92.
- I Wayan Widana, dan Putu Lia Muliani, *Uji Prasayarat Analisis* (Jawa Timur: Klik Media, 2020), 47.
- Johan, Ria Susanti. "Pengaruh *Game Online* Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas X di MA Al Hidayah Depok," *Research and Development Journal Of Education* 5, no.2 (2019): 12.
- Kadir. *Statistika Terapan (Konsep, Contoh, dan Analisis Data dengan Program SPSS)*. Cet. I; Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2015.
- Kurniawan, Drajat Edy. "Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Konseling Universitas Yogyakarta" Skripsi, Jurusan Bimbingan Konseling, Universitas PGRI Yogyakarta, 2018.
- Kustiawan, Andri Arif dan Andi Widiya. *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*. Magetan: CV. AE Media Grafika, 2019.
- Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'anul Karim*, Jakarta: PT Syaamil Cipta Media, 2014.
- Margono, Samsu. *Metode Penelitian (Teori dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixd Methods, Serta Research & Development)*. Jambi: Pustaka Jambi, 2017.
- Martono, Nanang. *Metode Penelitian Kuantitatif Analisis Data Sekunder*. Edisi Revisi II. Cet. V; Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2016.
- Meutia, Puji, Febry Fahreza dan Arief Aulia Rahman, "Analisis Dampak Negatif Kecanduan *Game Online* Terhadap Minat Belajar Peserta Didik di Kelas Tinggi SD Negeri Ujong Tanjong" *Genta Mulia*, XI, No.1. (2020): 26
- Menteri Agama Republik Indonesia. "Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia No. 000291 Tahun 2013 Tentang Kurikulum Madrasah 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab," dalam *Suryadharma Ali, Kurikulum Madrasah 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab*. Jakarta: 2013.
- M, Sardiman A. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2020.

- Nurdiani. Nina. "Teknik Sampling Snowball Dalam Penelitian Lapangan," *Jurnal ComTech* 5. No.2 (2014): 1111.
- Purnamasari, Ni Made Diah, Amaliah Sabrina. "Tinjauan Kriminologis Terhadap Anak Pecandu *Game Online* Khusus Nya Di Kota Balikpapan". *Jurnal Lex Suprema* II, No.2 (2020): 156-157.
- Purwanto, Ngalm. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017.
- Saifullah, Imam dan Tatik Fitriyani. "Analisis Kurikulum Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis Madrasah Aliyah." *Jurnal Pendidikan Universitas Garut* 14, no.2 (2020): 355.
- Sardiana dan Silfi Yanti Dewi, "Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Minat Belajar Siswa SMK Negeri 1 Baubau," *Jurnal Akademik Pendidikan Ekonomi* 8, no.1 (2020): 33.
- Sihaloho, Mega Sriulina, Evie A. A. Suwu, Rudy Mumu. Kajian *Game Online* Terhadap Anak Di Bawah Umur Di Kelurahan Bahu Kecamatan Malalayang Kota Manado (Studi Kasus Pada Anak Di Bawah Umur 12 Tahun). *Jurna Holistik* 13, No. 1, (2020): 3.
- Siregar, Soyan. *Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif*. Edisi 1. Cet. 3; Jakarta: Bumi Aksara, 2015.
- Siyoto, Sandu dan M. Ali Sodik. *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015.
- Slameto. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2013.
- Sopingi. *Pengantar Statistik Pendidikan Jilid I*. Cet. 1; Malang: Gunung Samudera, 2015.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta, 2018.
- Sri, Lutfiwati. "Memahami Kecanduan *Game Online* Melalui Pendekatan Neurobiologi" *Jurnal Psikologi* 1, no.1 (2018): 1.
- Suparni dan Siti Handayani. "Analisa Pengaruh Bermain *Game Online* Terhadap Minat Belajar Siswa." *Jurnal Speed – Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi* 10, no. 2 (2018): 5.

- Surbakti, Krista “Pengaruh *Game Online* Terhadap Remaja,” *Jurnal Curere* 1, no.1 (2017): 32-33.
- Suryabrata, Sumadi. *Metodologi Penelitian*. Cet 28; Jakarta: Raja Grafindo, 2018.
- Susanto, Ahmad. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana, 2013.
- Thobrani, Muhammad dan Arif Mustofa. *Belajar dan Pembelajaran: Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran Dalam Pembangunan Nasional*. Cet. II; Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2013.
- Tomy. *Metode Penelitian Ekonomi Dan Bisini*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013.
- Usmadi, “Pengujian Prasyarat Analisis (Uji Homogenitas dan Uji Normalitas)” *Inovasi Pendidikan* 7, no.1 (2020): 51.
- Wardana. *Pengantar Aplikasi SPSS Versi 20*. Baubau: LPPM Universitas Muhammadiyah Buton Press, 2020.
- Young, Kimberly S. *Kecanduan Internet*. Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2017.
- Yulianti, R.R Mardiana, “Pengaruh *Game Online* Terhadap Minat Belajar Siswa MTS Matlaulanwar,” *Jurnal Pengabdian Dharma Laksana Mengabdikan Untuk Negeri* 3, no.1 (2020): 63.
- Yusup. Iwan Ridwan. “Pengaruh Penggunaan *Game Online* Terhadap Minat Belajar Siswa SMP.” *Jurnal Education* 7, no.1 (2021): 37.
- Zaki, M dan Saiman, “Kajian Tentang Perumusan Hipotesis Dalam Pengujian Hipotesis Penelitian” *JIIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 4, no.2 (2021): 118..



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALU
FAKULTAS TARBIYAH & ILMU KEGURUAN
Jl. Diponegoro No. 23 Telp. 0451-460798 Fax. 0451-460165 Palu 94221
Email: humas@iainpalu.ac.id - website www.iainpalu.ac.id

PENGAJUAN JUDUL SKRIPSI

Nama	: Chairunnisa Bukoting	Nim	: 181010048
TTL	: Palu, 23 April 2000	Jenis Kelamin	: Perempuan
Jurusan	: Pendidikan Agama Islam (S1)	Semester	: VI
Alamat	: Jln. Undata Lrg 1	HP	: 082256018950
Judul			

Judul I
Pengaruh Mata Kuliah Edupreneurship Islam Terhadap Minat Berwirausaha Di Masa Pandemi Covid-19
(Studi Pada Mahasiswa PAI Angkatan 2018 FTIK UIN DATOKARAMAH PALU)

Judul II
Problematika Pelaksanaan Pembelajaran PAI Di Sekolah Menengah Kejuruan (Studi Kasus Di SMK N 3
PALU)

Judul III
Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Pendidikan Agama Islam Pada Siswa Kelas XII di MAN
2 KOTA PALU

Palu 2021
Mahasiswa.

Chairunnisa Bukoting
Chairunnisa Bukoting
181010048

Telah disetujui penyusunan skripsi dengan catatan:

Secepatnya Buat Proposal / Disetujui

Pembimbing I:

Dr. H. Ahmad Sahid, M.Pd.
Prof. Dr. H. Saqir S. Rethalagima, M.Pd.

a.n. Dekan Bidang Akademik
dan Pengembangan Kelembagaan,

Buddus

Pembimbing II

Nursupriani B.Pd M.Pd.

Ketua Program Studi

SAKIR LOBOD, S.Ag., M.Pd
NIP. 196903131997031003

Dr. Syahril, M.Pd.

NIP. 196304011992031001

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU
NOMOR : 37 TAHUN 2022

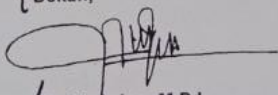
TENTANG
PENETAPAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU
DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

- Menimbang : a. bahwa penulisan karya ilmiah dalam bentuk skripsi merupakan salah satu syarat dalam penyelesaian studi pada jenjang Strata Satu (S1) di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Datokarama Palu, untuk itu dipandang perlu menetapkan pembimbing proposal dan skripsi bagi mahasiswa,
- b. bahwa saudara yang tersebut namanya di bawah ini dipandang cakap dan mampu melaksanakan tugas tersebut;
- c. bahwa berdasarkan pertimbangan pada huruf a dan b tersebut, perlu menetapkan keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Datokarama Palu.
- Mengingat : 1. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
3. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
4. Peraturan Pemerintah Nomor 37 Tahun 2009, tentang Dosen;
5. Peraturan Menteri Agama Nomor 23 Tahun 2015 tentang Statuta Institut Agama Islam Negeri Palu;
6. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 178/U/2001 tentang Gelar dan Lulusan Perguruan Tinggi;
7. Keputusan Menteri Agama tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Datokarama Nomor 454/Un.24/KP.07 6/12/2021 masa jabatan 2021-2023

MEMUTUSKAN

- Menetapkan : KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU TENTANG PENETAPAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU
- KESATU : Menetapkan saudara :
1. Dr. H. Ahmad Syahid, M.Pd.
 2. Nursupiamin, S.Pd, M.Si
- sebagai Pembimbing I dan II bagi Mahasiswa :
- Nama : Chairunnisa Bukoting
- NIM : 181010048
- Program Studi : Pendidikan Agama Islam
- Judul Skripsi : PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP MINAT BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM PADA SISWA KELAS XII DI MAN 2 KOTA PALU
- KEDUA : Tugas Pembimbing tersebut adalah membimbing dan mengarahkan mahasiswa, mulai penyusunan proposal sampai selesai menjadi sebuah karya ilmiah yang berkualitas dalam bentuk skripsi;
- KETIGA : Segala biaya yang timbul sebagai akibat dikeluarkannya keputusan ini, dibebankan pada dana DIPA UIN Datokarama Palu Tahun Anggaran 2021
- KEEMPAT : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa apabila di kemudian ternyata terdapat kekeliruan dalam keputusan ini maka diadakan perbaikan sebagaimana mestinya
- KELIMA : SALINAN keputusan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Palu
Pada Tanggal : 14 Januari 2022
Dekan,


Dr. H. Askar, M.Pd.
NIP. 19670521 199303 1 005



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU

جامعة دارتوكاراما الإسلامية الحكومية بالو

STATE ISLAMIC UNIVERSITY DATOKARAMA PALU

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Diponegoro No. 23 Palu Telp. 0451-460798 Fax. 0451-460165

Website: www.iainpalu.ac.id, email: humas@iainpalu.ac.id

Sigi, 31 Maret 2022

: 1429 / Un.24/F.I/PP.00.9/03/2022

: Penting

: Undangan Menghadiri Seminar Proposal Skripsi

Kepada Yth

1. Dr. H. Ahmad Syahid, M.Pd (Pembimbing I)
2. Nursupiamin, S.Pd., M.Si (Pembimbing II)
3. Drs. Gunawan B. Dulumina, M.Pd.I (Penguji)
4. Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Datokarama Palu

Assalamualaikum War. Wb.

Dalam rangka kegiatan seminar proposal skripsi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Datokarama Palu yang akan dipresentasikan oleh:

Nama : Chairunnisa Bukoting
NIM : 18.1.01.0048
Jurusan : Pendidikan Agama Islam (PAI-2)
Judul Skripsi : Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Al-Qur'an Hadits Pada Peserta Didik Kelas XI di MAN 2 Kota Palu.

Maka dengan hormat diundang untuk menghadiri seminar proposal skripsi tersebut yang insya Allah akan dilaksanakan pada:

Hari /tanggal : Senin, 04 April 2022
Jam : 10.00 WITA sampai selesai
Tempat : Ruang Ujian Lantai 3 Kampus 2 Pombewe

Wassalamualaikum. Wr. Wb.



An. Dekan FTIK
Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam

Sigitur, S.Ag., M.Pd
NIP. 19690313 199703 1 003

Dengan ini difotocopi sejumlah 7 rangkap dengan rincian:

- 1. Rangkap untuk Dosen Pembimbing I (dengan proposal skripsi)
- 1. Rangkap untuk Dosen Pembimbing II (dengan proposal skripsi)
- 1. Rangkap untuk Dosen Penguji (dengan proposal skripsi)
- 1. Rangkap untuk Ketua Program Studi
- 1. Rangkap untuk ditempel pada papan pengumuman
- 1. Rangkap untuk Subbag Umum Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
- 1. Rangkap untuk Akmah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
- 1. Rangkap untuk Penguji hadir di ruang ujian paling lambat 10 menit sebelum ujian dimulai.



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU

جامعة دانوكاراما الإسلامية الحكومية بالو

STATE ISLAMIC UNIVERSITY DATOKARAMA PALU
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Diponegoro No. 23 Palu Telp. 0451-460798 Fax. 0451-460165
Website: www.iainpalu.ac.id, email: humas@iainpalu.ac.id

BERITA ACARA UJIAN PROPOSAL SKRIPSI

Pada hari ini Senin, tanggal 04 April 2022 telah dilaksanakan Seminar Proposal Skripsi:

Nama : Chairunnisa Bukoting
NIM : 18.1.01.0048
Jurusan : Pendidikan Agama Islam (PAI-2)
Judul Skripsi : Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Al-Qur'an Hadits Pada Peserta Didik Kelas XI di MAN 2 Kota Palu.
Pembimbing : I. Dr. H. Almad Syahid, M.Pd
II. Nursupiamin, S.Pd., M.Si
Penguji : Drs. H. Gunawan B. Dulumina, M.Pd.I

SARAN-SARAN PENGUJI/PEMBIMBING

NO.	YANG DINILAI	NILAI	PERBAIKAN
1.	ISI	87	
2.	BAHASA & TEKNIS PENULISAN	87	
3.	METODOLOGI	87	
4.	PENGUASAAN	87	
5.	JUMLAH	348	
6.	NILAI RATA-RATA	87	

Palu, 04 April 2022

Mengetahui
a.n. Dekan
Ketua Jurusan PAI,

Sjakir Lobad, S.Ag., M.Pd
NIP. 19690313 199703 1 003

Penguji,

Drs. H. Gunawan B. Dulumina, M.Pd.I
NIP. 19670601 199303 1 002

Catatan
Nilai Menggunakan Angka

1. 85-100 = A
2. 80-84 = A-
3. 75-79 = B+
4. 70-74 = B
5. 65-69 = B-

6. 60-64 = C+
7. 55-59 = C
8. 50-54 = D
9. 0-49 = E (mengulang)



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU
جامعة داتوكاراما الإسلامية الحكومية بالو

STATE ISLAMIC UNIVERSITY DATOKARAMA PALU
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jl. Diponegoro No. 23 Palu Telp. 0451-460798 Fax. 0451-460165
Website : www.iainpalu.ac.id, email : humas@iainpalu.ac.id

BERITA ACARA UJIAN PROPOSAL SKRIPSI

Pada hari ini Senin, tanggal 04 April 2022 telah dilaksanakan Seminar Proposal Skripsi:

: Chairunnisa Bukoting

: 18.1.01.0048

: Pendidikan Agama Islam (PAI-2)

: Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Al-Qur'an Hadits Pada Peserta Didik Kelas XI di MAN 2 Kota Palu.

: I. Dr. H. Ahmad Syahid, M.Pd

II. Nursupiamin, S.Pd., M.Si

: Drs. H. Gunawan B. Dulumina, M.Pd.I

SARAN-SARAN PENGUJI/PEMBIMBING

NO.	YANG DINILAI	NILAI	PERBAIKAN
1.	ISI		<i>kurangi dan lihat Catatan.</i>
2.	BAHASA & TEKNIK PENULISAN		<i>lakukan uji Coba monev.</i>
3.	METODOLOGI		
4.	PENGUASAAN		
5.	JUMLAH		
6.	NILAI RATA-RATA	84	

Palu, 04 April 2022

Mengetahui
a.n. Dekan
Kebua Jurusan PAI,

(Signature)
Makir Lobud, S.Ag., M.Pd
NIP. 19690313 199703 1 003

Pembimbing I,

(Signature)
Dr. H. Ahmad Syahid, M.Pd
NIP. 19681217 199403 1 003

Catatan
Nilai Menggunakan Angka

- 85-100 = A
- 80-84 = A-
- 75-79 = B+
- 70-74 = B
- 65-69 = B-

- 60-64 = C+
- 55-59 = C
- 50-54 = D
- 0-49 = E (mengulang)



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU

STATE ISLAMIC UNIVERSITY DATOKARAMA PALU
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jl. Diponegoro No. 23 Palu Telp. 0451-490706 Fax. 0451-490186
Website: www.uin-dpk.ac.id email: tdk@uin-dpk.ac.id

BERITA ACARA UJIAN PROPOSAL SKRIPSI

Pada hari ini Senin, tanggal 04 April 2022 telah dilaksanakan Seminar Proposal Skripsi:

Nama : Chairunnisa Bukoting
NIM : 18.1.01.0048
Jurusan : Pendidikan Agama Islam (PAI-Z)
Judul Skripsi : Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Al-Qur'an Hadits Pada Peserta Didik Kelas XI di MAN 2 Kota Palu.
Pembimbing : I. Dr. H. Ahmad Syahid, M.Pd
: II. Nursupiamin, S.Pd., M.Si
Penguji : Drs. H. Gunawan B. Dulumina, M.Pd.I

SARAN-SARAN PENGUJI/PEMBIMBING

NO.	YANG DINILAI	NILAI	PERBAIKAN
1.	ISI	90	
2.	BAHASA & TEKNIS PENULISAN		
3.	METODOLOGI		
4.	PENGUASAAN		
5.	JUMLAH		
6.	NILAI RATA-RATA	90	

Palu, 04 April 2022

Mengetahui
s.n. Dekan
Ketua Jurusan PAI,

Yakir Lobad, S.Ag., M.Pd
NIP. 19690313 199703 1 003

Pembimbing II,

Nursupiamin, S.Pd., M.Si
NIP. 19810624 200801 2 008

Catatan
Nilai Menggunakan Angka

- 85-100 = A
- 80-84 = A-
- 75-79 = B+
- 70-74 = B
- 65-69 = B-
- 60-64 = C+
- 55-59 = C
- 50-54 = D
- 0-49 = E (mengulang)

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU
STATE ISLAMIC UNIVERSITY

SEMI NEGERI DATOKAF
جامعة داتوكاراما الإسلامية الحكومية بالو
AMIC UNIT

STATE ISLAMIC UNIVERSITY DATOKARAMA PALU
FAKULTAS TARBIAH DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Diponegoro No. 23 Patu Telp. 0451-466786
Website: www.stkipdiponegoro.ac.id

Website : www.iainpalu.ac.id email : info@iainpalu.ac.id

Website : www.iainpalu.ac.id, email : humas@iainpalu.ac.id

**DAFTAR HADIR SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI
TAHUN AKADEMIK 2021/2022**

: Chairunnisa Bukoting

: 18.1.01.0048

: Pendidikan Agama Islam (PAI-2)

: Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Al-Qur'an Hadits Pada Peserta Didik Kelas XI di MAN 2 Kota Palu.

: 04 April 2022/10.00 Wita

[illegible]

Palu, 04 April 2022

embunbing I.

Pembimbing II,

Penguji,

~~Dr. H. Ahmad Syahid, M.Pd~~
NIP. 19681217 199403 1 003

Nursupiamin, S.Pd., M.Si
NIP. 19810624 200801 2 008

Drs. H. Gunawan B. Duhumma, M.Pd.I
NIP. 19670601 199303 1 002

Mengetahui
a.n. Dekan
Ketua Jurusan PAI,

Sjakir Lebud, S.Ag., M.Pd
NIP. 19690313 199703 1 003

**KARTU SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) DATOKARAMA PALU**

NAMA	CHAIBURNISA BUNDLING
NIM	191010048
PROGRAM STUDI	PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

NAMA	JUDUL SKRIPSI	DOSEN PEMBIMBING	TANDA TANGAN DOS PEMBIMBING
SARWINDAH	Penerapan Metode Bereked Learning pada Pembelajaran Takhalluf dalam meningkatkan minat belajar peserta didik kelas VII pada masa pandemi Covid-19 di MIS Al Khairat Bontol, Kota Palu	1. Drs. Botchar, M.H.I 2. Dr. Halia Jarkunusi, S.pd, M.Pd	
ERIS WULANDARI KURNIAWATI	• Faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar peserta didik pada masa pandemi Covid-19 di MIS Al Khairat Bontol, Kota Palu • Strategi dan Model Pembelajaran Pendekatan Agama Islam di SMA Al Azhar, Mandi Palu	1. Dr. Anjaldin, M.Arf, M.Pd 2. Dr. Sri dewi, Linauwaty, S.Ag, M.Si	
AKRAM	• Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik pada masa pandemi Covid-19 di SMP Negeri 01 Soruda Kabupaten Palangkaraya	1. Dr. H. Azma, M.Pd 2. Dr. A. Ardiandayati, S.T, M.Pd	
NUR AYENI	• Analisis pengaruh faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik di SMA Negeri Pangli Utara di Kabupaten Pang. Mawong	1. Dr. A. Ardiandayati, S.T, M.Pd 2. Dr. H. Azma, M.Pd	
Asyan	• Peran organisasi Muhammadiyah Palu dalam Mendukung literasi melalui Aplikasi Youtube	1. Drs. Botchar, M.H.I 2. Fikri Hamkura, M.Hum	
RAHUL	• Pembelajaran kontekstual lingkungan melalui media berbasis belajar daring di SMP Negeri 01 Soruda Kabupaten Palangkaraya	1. Drs. Botchar, M.H.I 2. Dr. A. Ardiandayati, S.T, M.Pd	
Agustina	• Analisis pengaruh faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik di SMA Negeri Pangli Utara di Kabupaten Palangkaraya	1. Drs. H. Ahmad Asse, M.Pd 2. Nurmuwiyah, M.Pd	
Musica	• Pendidikan JAINIFFE dalam meningkatkan hasil belajar pendidikan agama Islam (PAI) di SMP Negeri 01 Soruda Kabupaten Palangkaraya	1. Dr. H. Ardiandayati, S.T, M.Pd 2. Syahrul Lubis, S.Ag, M.Pd	
Enyus Endang Laila	• Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik di SMP Negeri 01 Soruda Kabupaten Palangkaraya	1. Drs. Kuba Tatuas 2. Kurniati, M.Pd	
Aygy Endang Laila	• Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik di SMP Negeri 01 Soruda Kabupaten Palangkaraya	1. Dr. H. Azma, M.Pd 2. Salahuddin, S.Ag, M.Ag	

UIN : Kartu ini merupakan persyaratan untuk mendaftar seminar menempuh ujian skripsi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU

جامعة داتوكراما الإسلامية الحكومية بالو
STATE ISLAMIC UNIVERSITY DATOKARAMA PALU
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Diponegoro No. 23 Palu Telp. 0451-460798 Fax. 0451-460165

Website : www.uindatokaramapalu.ac.id, email : humas@uindatokarama.ac.id

Nomor
Lampiran
Hal

293 /Un. 24/F.I.1/PP.00.9/06/2022

Palu, 21 Juni 2022

Izin Penelitian Untuk
Menyusun Skripsi

Yth. Kepala MAN 2 KOTA PALU

di
Tempat

Assalamualaikum w.w

Dengan hormat, dalam rangka Penyusunan Tugas Akhir (Skripsi) oleh Mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Datokarama Palu :

Nama	: Chairunnisa Bukoting
NIM	: 181010048
Tempat Tanggal Lahir	: Palu, 23 April 2000
Semester	: VIII (Delapan)
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam
Alamat	: Jl. Undata Lrg. I No.20 B
Judul Skripsi	: PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP MINAT BELAJAR AL-QUR'AN HADITS PADA PESERTA DIDIK DI MAN 2 KOTA PALU
No. HP	: 082256018950

Dosen Pembimbing :

1. Dr. H. Ahmad Syahid, M.Pd.
2. Nursuplamin, S.Pd., M.Si.

maka bersama ini kami mohon kiranya agar mahasiswa yang bersangkutan dapat diberi izin untuk melaksanakan penelitian di Sekolah yang Bapak/Ibu Pimpin..

Demikian, atas perkenannya diucapkan terima kasih.

Wassalam,
Dekan,

Dr. H. Askar, M.Pd.
NIP. 19670521 199303 1 005



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA

KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA PALU
MADRASAH ALIYAH NEGERI 2 KOTA PALU

Jln. Moh. Husni Thamrin No. 41 Telp. (0451) 421455
<https://www.man2kotapalu.sch.id> E-mail: man2xp2019@gmail.com

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : B- *668*/Ma.09.03/PP.00.6/07/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala Madrasah Aliyah Negeri 2 Kota Palu menerangkan bahwa:

Nama	: Chairunnisa Bukoting
Nim	: 181010048
Tempat Tanggal Lahir	: Palu, 23 April 2000
Semester	: VII (Delapan)
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam
Alamat	: Jl. Undata Lrg I No. 20 B
Judul Penelitian	: <i>"Pengaruh Game Online terhadap Minat Belajar Al-Qur'an Hadits pada Peserta Didik di MAN 2 Kota palu"</i>

Benar yang bersangkutan telah selesai melaksanakan penelitian di Madrasah Aliyah Negeri 2 Kota Palu, berdasarkan surat izin penelitian dari Universitas Islam Negeri Datokarama Palu, Nomor : 2933/Un.24/F.I.1/PP.00.9/06/2022, tanggal 21 Juni 2022

Demikian Surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



Palu, 02 Juli 2022
 Kepala
M. Muhsyamsu Nursi, S.Pd.I., MM
 Nip. 197907112007011013

FOTO DOKUMENTASI



Gambar Dokumentasi 1: Foto Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 2 Kota Palu



Gambar Dokumentasi 2: Foto Lapangan Upacara Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 2 Kota Palu



**Gambar Dokumentasi 3: Foto Ruang BK Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 2 Kota Palu
Tampak Bagian Depan**



**Gambar Dokumentasi 4: Foto Ruang BK Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 2 Kota Palu
Tampak Bagian Dalam**



Gambar Dokumentasi 5: Peserta didik mengisi kuesioner di google form yang penulis bagikan



Gambar Dokumentasi 6: Peserta didik mengisi kuesioner di google form yang penulis bagikan



**Gambar Dokumentasi 7: Foto Wawancara bersama Wakamad Kesiswaan Pak Drs. Irham
Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 2 Kota Palu**



Gambar Dokumentasi 8: Foto Wawancara bersama guru BK Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 2 Kota Palu



Gambar Dokumentasi 9: Foto Wawancara bersama peserta didik



Gambar Dokumentasi 10: Wawancara bersama guru Al-Qur'an Hadits kelas X MAN 2 Kota Palu



Gambar Dokumentasi 11: Wawancara bersama guru Al-Qur'an Hadits kelas XI MAN 2 Kota Palu



Gambar Dokumentasi 12: Wawancara bersama guru Al-Qur'an Hadits Kelas XII MAN 2 Kota Palu

**ANGKET PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP MINAT
BELAJAR AL-QUR'AN HADIS PADA PESERTA DIDIK
DI MAN 2 KOTA PALU**

Nama :

Kelas :

Umur :

PENGANTAR

Kuesioner ini digunakan untuk keperluan penelitian dan tidak bermaksud untuk mencari kesalahan atau kekurangan pihak responden. Informasi yang diberikan sangat berguna untuk kelangsungan penelitian ini. Oleh sebab itu, pihak responden diharapkan dapat mengisi kuesioner dengan sejujur-jujurnya sesuai dengan pengalaman yang terjadi.

Atas ketersediaan untuk mengisi kuesioner ini, penulis ucapkan Terimakasih.

PEDOMAN PENGISIAN ANGKET:

1. Tulislah identitas pada kolom yang telah disediakan
2. Bacalah setiap pernyataan dengan teliti, kemudian berilah tanda (✓) pada jawaban yang sesuai dengan pengalaman yang terjadi
3. Sebelum dikirim, periksalah kembali untuk mengecek apakah pernyataan telah dijawab seluruhnya.

Angket ini berisi 15 butir pernyataan untuk kuesioner *game online* dan 12 pernyataan untuk kuesioner minat belajar Al-Qur'an Hadis yang harus dijawab oleh pihak responden. Setiap butir pernyataan dalam angket ini telah memiliki jawaban alternatif, sehingga responden hanya perlu memilih salah satu jawaban yang telah disediakan.

Apabila pernyataan bersifat positif, maka penskoranya adalah:

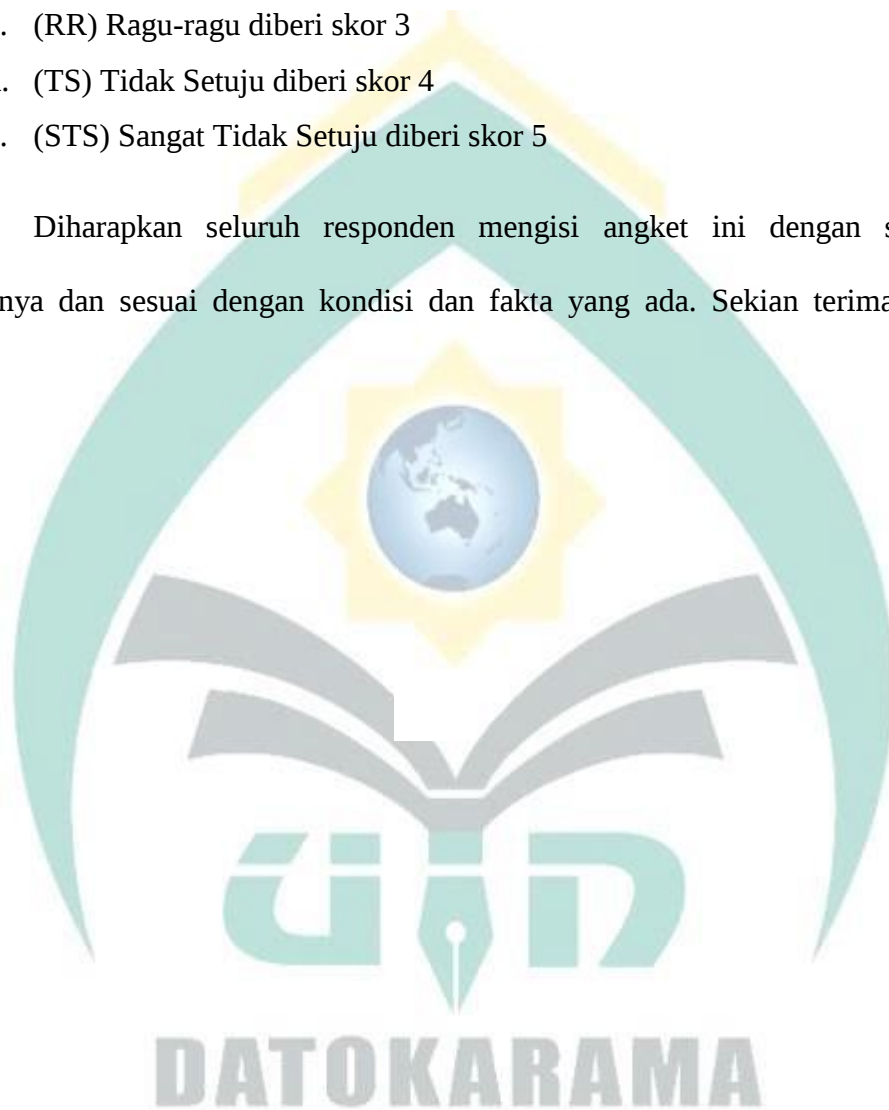
- a. (SS) Sangat Setuju diberi skor 5
- b. (S) Setuju diberi skor 4

- c. (RR) Ragu-ragu diberi skor 3
- d. (TS) Tidak Setuju diberi skor 2
- e. (STS) Sangat Tidak Setuju diberi skor 1

Apabila pernyataan bersifat negatif, maka penskorannya adalah:

- a. (SS) Sangat Setuju diberi skor 1
- b. (S) Setuju diberi skor 2
- c. (RR) Ragu-ragu diberi skor 3
- d. (TS) Tidak Setuju diberi skor 4
- e. (STS) Sangat Tidak Setuju diberi skor 5

Diharapkan seluruh responden mengisi angket ini dengan sejujur jujurnya dan sesuai dengan kondisi dan fakta yang ada. Sekian terimakasih.



A. KUESIONER GAME ONLINE (X)

PERNYATAAN	SS	S	RR	TS	STS
1. Saya merasa <i>game online</i> hanya menghabiskan waktu					
2. Saya merasa gelisah ketika tidak bermain <i>game online</i> dalam sehari dan menjadi kecanduan sehingga waktu bermain <i>game online</i> saya meningkat dari waktu ke waktu					
3. Saya selalu menyisipkan uang saku saya, karena saya suka menguprade fitur-fitur menarik yang ada di <i>game online</i>					
4. Saya sulit berkonsentrasi belajar akibat keseringan bermain <i>game online</i> , karena dipikiran saya hanyalah <i>game online</i>					
5. Walaupun saya sedang bermain <i>game online</i> , saya tidak pernah mengabaikan teman ketika diajak berbicara					
6. Saya bermain <i>game online</i> saat mata pelajaran berlangsung					
7. Saya bermain <i>game online</i> untuk menghilangkan stress					
8. Saya suka berbohong kepada orang tua dengan meminta uang saku lebih agar dapat membiayai <i>game online</i> yang saya mainkan					
9. Walaupun saya bermain <i>game online</i> , saya tidak pernah melalaikan waktu beribadah					
10. Saya kurang bersosialisai dengan teman di lingkungan rumah karena keasyikan bermain <i>game online</i>					
11. Saya bermain <i>game online</i> saat jam istirahat					
12. Saya suka menceritakan permasalahan saya pada teman-teman di <i>game online</i>					
13. Saya rela tidak jajan di sekolah					

demikian menyisipkan uang saku untuk membeli kuota internet agar saya dapat memainkan <i>game online</i> setiap saat					
14. Ketika ada waktu luang atau jam kosong saya lebih memanfaatkannya untuk belajar daripada bermain <i>game online</i>					
15. Hubungan saya dengan keluarga, teman sekolah atau teman di lingkungan rumah sangat baik.					

B. KUESIONER MINAT BELAJAR AL-QUR'AN HADIS

PERNYATAAN	SS	S	RR	TS	STS
1. Saya memperhatikan pelajaran yang diberikan guru dengan baik					
2. Saya tidak bisa menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru ketika belajar Al-Qur'an Hadis					
3. Saya mudah memahami materi Al-Qur'an Hadis dari penjelasan guru					
4. Saya diam ketika guru sedang meminta pendapat di kelas					
5. Saya berbicara dengan teman ketika guru sedang menjelaskan					
6. Saya tidak mengalami kesulitan dalam memahami materi Al-Qur'an Hadis					
7. Ketika diberikan tugas oleh guru saya menunda untuk mengerjakannya					
8. Saya sering bertanya dalam proses belajar mengajar					
9. Saya menyimak penjelasan guru dari awal hingga akhir pelajaran					

10. Saya selalu konsentrasi saat belajar Al-Qur'an Hadis					
11. Saya selalu mendapatkan nilai yang bagus pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis					
12. Saya berani bertanya kepada guru jika tidak paham					

Terimakasih😊

Hasil Perolehan Uji Coba Validitas Angket Game Online

[illegible]

Hasil Perolehan Uji Coba Validitas Angket Minat Belajar Al-Qur'an Hadis

RES	Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y6	Y7	Y8	Y9	Y10	Y11	Y12	TOTAL
AF	4	4	4	3	3	4	5	4	3	4	4	5	47
MSSP	3	3	3	4	3	3	2	2	3	3	3	4	36
MQAF	4	3	3	4	3	2	4	2	2	3	3	3	36
APIW	3	4	3	4	4	3	5	3	3	3	4	4	43
AV	4	4	4	5	4	3	3	2	3	3	3	3	41
MA	4	3	3	4	3	4	2	3	5	4	3	5	43
M	4	4	3	4	3	3	3	2	4	4	4	3	41
AMRR	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	38
MRS	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	3	4	42
DPA	5	3	2	4	3	3	3	3	3	4	4	3	40
MAF	4	4	4	3	2	4	4	3	3	3	3	3	40
MSSL	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	3	5	45
DDP	4	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	2	39
MR	4	3	4	4	3	4	2	4	4	4	4	5	45
KGA	4	3	2	4	3	2	3	2	2	3	3	3	34
RA	5	3	4	5	3	4	5	3	5	4	4	5	50
MF	4	3	3	3	3	3	4	2	3	3	3	2	36
RY	5	3	3	5	3	4	3	3	5	4	3	5	46
TR	5	4	4	5	2	4	2	4	4	3	3	4	44
MIA	3	4	4	3	3	3	5	2	3	4	3	2	39
URS	4	3	3	4	3	2	4	3	2	3	3	2	36
RAM	4	4	3	2	4	2	3	2	3	3	3	3	36
AK	3	2	4	5	3	4	3	2	2	2	2	2	34
ALV	5	5	4	4	4	4	2	3	3	4	4	3	45
AMRH	5	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	37
MH	4	3	3	2	3	3	4	3	3	3	3	3	37
MA	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36
MZZ	5	4	3	2	3	3	4	3	3	3	3	3	39
rhitung	0,4314	0,4141	0,4853	0,3607	0,008	0,6997	0,0834	0,5955	0,744	0,6614	0,608	0,7495	
rtabel	0,355	0,355	0,355	0,355	0,355	0,355	0,355	0,355	0,355	0,355	0,355	0,355	
V/T	V	V	V	V	T	V	T	V	V	V	V	V	

Hasil Perolehan Uji Coba Reliabel Angket Game Online

[illegible]

Hasil Perolehan Skor Angket Game Online Pada Sampel

NO	RES	X 1	X 2	X 3	X 4	X 5	X 6	X 7	X 8	X 9	X1 0	X1 1	X1 2	X1 3	X1 4	X1 5	SKOR X	KONV 100
1.	GR	4	5	5	5	3	2	5	2	3	4	4	3	4	2	4	55	73,333333
2.	AF	4	3	4	4	3	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	48	64
3.	ASG	4	3	3	2	4	2	4	2	4	3	4	2	3	1	4	45	60
4.	GR	5	3	3	3	5	1	5	1	5	3	5	5	5	1	5	55	73,333333
5.	FEF	4	4	3	4	3	2	5	2	4	4	2	2	4	2	4	49	65,333333
6.	SM	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60	80
7.	FRZ	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	2	4	54	72
8.	FR	4	4	4	4	2	2	4	4	4	4	3	3	4	2	3	51	68
9.	GSE	3	4	4	4	5	1	3	1	5	4	1	3	4	3	5	50	66,666667
10.	AA	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	58	77,333333
11.	AFM	2	4	4	3	5	3	4	2	5	2	3	1	3	5	5	51	68
12.	APF	2	5	5	4	3	2	4	3	3	4	5	3	4	2	5	54	72
13.	FA	5	5	4	3	4	2	4	2	4	4	4	2	4	4	4	55	73,333333
14.	AS	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	3	4	4	2	4	55	73,333333
15.	CP	5	5	5	5	4	2	5	3	4	4	4	4	4	2	4	60	80
16.	ES	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	2	3	53	70,666667
17.	FA	3	3	4	4	5	3	3	2	5	4	4	3	4	3	5	55	73,333333
18.	MAR	2	4	4	3	4	2	2	3	5	4	4	2	4	3	4	50	66,666667
19.	AFL	2	3	3	2	5	1	5	1	5	5	5	4	4	3	5	53	70,666667
20.	JTP	4	4	4	3	3	2	5	2	4	4	3	3	4	1	4	50	66,666667
21.	KRS	5	5	5	5	5	1	5	1	5	2	2	1	3	1	4	50	66,666667
22.	MRA	4	4	4	4	4	2	5	1	4	3	4	2	4	3	3	51	68
23.	ANM	3	4	4	3	5	2	4	3	5	4	4	3	4	3	3	54	72
24.	MFS	4	5	5	4	3	1	4	1	3	3	4	1	5	1	4	48	64
25.	FZ	5	2	2	2	4	2	4	2	4	2	4	4	2	3	4	46	61,333333
26.	MAS	4	3	4	3	3	2	4	2	3	4	5	2	4	2	4	49	65,333333
27.	RAA	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	5	2	4	2	4	55	73,333333
28.	AGY	3	4	4	4	4	3	4	3	3	2	3	2	3	2	4	48	64
29.	MTA	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	1	4	1	4	50	66,666667
30.	MR	4	4	3	4	3	2	4	3	3	4	4	2	4	1	4	49	65,333333
31.	AA	3	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	2	4	2	3	49	65,333333
32.	RAP	4	4	4	4	4	2	5	3	3	4	4	2	3	3	4	53	70,666667
33.	FM	4	4	4	4	4	3	4	2	4	3	4	5	5	2	5	57	76
34.	MAQS	4	5	5	5	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	5	54	72
45.	ARR	4	4	4	4	4	2	2	2	3	4	4	3	5	1	4	50	66,666667
36.	ASS	4	5	4	5	2	2	4	3	3	4	3	3	4	2	4	52	69,333333
37.	VAF	4	4	4	4	4	2	4	2	2	4	4	4	4	2	4	52	69,333333
38.	WK	4	3	3	4	4	3	4	2	4	4	4	4	4	4	4	55	73,333333
39.	AF	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	4	3	4	2	3	51	68
40.	MFR	4	4	4	4	3	2	5	3	3	4	4	2	4	2	4	52	69,333333
41.	APF	4	4	4	4	4	2	5	1	5	4	2	2	5	3	4	53	70,666667
42.	ABS	4	4	4	4	4	2	5	2	5	4	4	2	4	4	4	56	74,666667
43.	DFR	4	4	4	4	4	1	1	1	5	4	4	4	4	3	4	51	68
44.	MRK M	4	4	4	4	4	2	4	2	4	2	2	4	4	4	4	52	69,333333
45.	MFA	3	4	5	5	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3	3	55	73,333333

46.	RAMS	2	4	4	4	2	3	4	4	3	4	3	4	4	3	3	51	68
47.	APP	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	2	4	55	73,333333
48.	AFS	4	4	4	4	3	3	5	3	4	4	4	2	4	2	4	54	72
49.	PGL	4	4	4	4	4	3	4	2	4	4	4	2	4	2	5	54	72
50.	MA	4	4	4	4	4	3	4	2	4	4	4	2	4	2	4	53	70,666667

Hasil Perolehan Skor Angket Game Online Pada Sampel

RES	X 1	X 2	X 3	X 4	X 5	X 6	X 7	X 8	X 9	X1 0	X1 1	X1 2	X1 3	X1 4	X1 5	SKOR X	KONV 100
GR	4	5	5	5	3	2	5	2	3	4	4	3	4	2	4	55	73,33333
AF	4	3	4	4	3	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	48	64
ASG	4	3	3	2	4	2	4	2	4	3	4	2	3	1	4	45	60
GR	5	3	3	3	5	1	5	1	5	3	5	5	5	1	5	55	73,33333
FEF	4	4	3	4	3	2	5	2	4	4	2	2	4	2	4	49	65,33333
SM	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60	80
FRZ	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	2	4	54	72
FR	4	4	4	4	2	2	4	4	4	4	3	3	4	2	3	51	68
GSE	3	4	4	4	5	1	3	1	5	4	1	3	4	3	5	50	66,66667
AA	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	58	77,33333
AFM	2	4	4	3	5	3	4	2	5	2	3	1	3	5	5	51	68
APF	2	5	5	4	3	2	4	3	3	4	5	3	4	2	5	54	72
FA	5	5	4	3	4	2	4	2	4	4	4	2	4	4	4	55	73,33333
AS	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	3	4	4	2	4	55	73,33333
CP	5	5	5	5	4	2	5	3	4	4	4	4	4	2	4	60	80
ES	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	2	3	53	70,66667
FA	3	3	4	4	5	3	3	2	5	4	4	3	4	3	5	55	73,33333
MAR	2	4	4	3	4	2	2	3	5	4	4	2	4	3	4	50	66,66667
AFL	2	3	3	2	5	1	5	1	5	5	5	4	4	3	5	53	70,66667
JTP	4	4	4	3	3	2	5	2	4	4	3	3	4	1	4	50	66,66667
KRS	5	5	5	5	5	1	5	1	5	2	2	1	3	1	4	50	66,66667
MRA	4	4	4	4	4	2	5	1	4	3	4	2	4	3	3	51	68
ANM	3	4	4	3	5	2	4	3	5	4	4	3	4	3	3	54	72
MFS	4	5	5	4	3	1	4	1	3	3	4	1	5	1	4	48	64
FZ	5	2	2	2	4	2	4	2	4	2	4	4	2	3	4	46	61,33333
MAS	4	3	4	3	3	2	4	2	3	4	5	2	4	2	4	49	65,33333
RAA	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	5	2	4	2	4	55	73,33333
AGY	3	4	4	4	4	3	4	3	3	2	3	2	3	2	4	48	64
MTA	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	1	4	1	4	50	66,66667
MR	4	4	3	4	3	2	4	3	3	4	4	2	4	2	3	49	65,33333
AA	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	2	3	3	4	53	70,66667
RAP	4	4	4	4	4	2	5	3	3	4	4	2	3	3	4	53	70,66667
FM	4	4	4	4	4	3	4	2	4	3	4	5	5	2	5	57	76
MAQS	4	5	5	5	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	5	54	72
ARR	4	4	4	4	4	2	2	2	3	4	4	3	5	1	4	50	66,66667
ASS	4	5	4	5	2	2	4	3	3	4	3	3	4	2	4	52	69,33333
VAF	4	4	4	4	4	2	4	2	2	4	4	4	4	2	4	52	69,33333
WK	4	3	3	4	4	3	4	2	4	4	4	4	4	4	4	55	73,33333
AF	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	4	3	4	2	4	52	69,33333
MFR	4	4	4	4	3	2	5	3	3	4	4	2	2	5	3	53	70,66667
APP	4	4	4	4	4	2	5	1	5	4	2	2	4	4	4	56	74,66667
ABS	4	4	4	4	4	2	5	2	5	4	4	4	4	3	4	51	68
DFR	4	4	4	4	4	1	1	1	5	4	4	4	4	4	4	52	69,33333
MRK M	4	4	4	4	4	2	4	2	4	2	2	4	3	4	3	55	73,33333
MFA	3	4	5	5	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3	3	55	73,33333

Hasil Perolehan Uji Coba Validitas Angket Minat Belajar Al-Qur'an Hadis

RES	Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y6	Y7	Y8	Y9	Y10	Y11	Y12	TOTAL
ALF	4	4	4	3	3	4	5	4	3	4	4	5	47
MSSP	3	3	3	4	3	3	2	2	3	3	3	4	36
MQAF	4	3	3	4	3	2	4	2	2	3	3	3	36
APW	3	4	3	4	4	3	5	3	3	3	4	4	43
AY	4	4	4	5	4	3	3	2	3	3	3	3	41
MA	4	3	3	4	3	4	2	3	5	4	3	5	43
M	4	4	3	4	3	3	3	2	4	4	4	3	41
AMRR	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	38
MRS	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	3	4	42
DPA	5	3	2	4	3	3	3	3	3	4	4	3	40
MAF	4	4	4	3	2	4	4	3	3	3	3	3	40
MSSL	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	3	5	45
DDP	4	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	2	39
MR	4	3	4	4	3	4	2	4	4	4	4	5	45
XGA	4	3	2	4	3	2	3	2	2	3	3	3	34
RA	5	3	4	5	3	4	5	3	5	4	4	5	50
MF	4	3	3	3	3	3	4	2	3	3	3	2	36
RY	5	3	3	5	3	4	3	3	5	4	3	5	46
TR	5	4	4	5	2	4	2	4	4	3	3	4	44
MIA	3	4	4	3	3	3	5	2	3	4	3	2	39
URS	4	3	3	4	3	2	4	3	2	3	3	2	36
RAM	4	4	3	2	4	2	3	2	3	3	3	3	36
AK	3	2	4	5	3	4	3	2	2	2	2	2	34
ALV	5	5	4	4	4	4	2	3	3	4	4	3	45
AMRH	5	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	37
MH	4	3	3	2	3	3	4	3	3	3	3	3	37
MA	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36
MZZ	5	4	3	2	3	3	4	3	3	3	3	3	39
rhitung	0,4314	0,4141	0,4853	0,3607	0,008	0,6997	0,0834	0,5955	0,744	0,6614	0,608	0,7495	
rtabel	0,355	0,355	0,355	0,355	0,355	0,355	0,355	0,355	0,355	0,355	0,355	0,355	
V/T	V	V	V	V	T	V	T	V	V	V	V	V	

Pedoman Wawancara

A. Kepada Kepala Sekolah MAN 2 Kota Palu :

1. Sejak kapan bapak menjabat sebagai Kepala Sekolah ?
2. Bagaimana perkembangan MAN 2 Kota Palu ini menurut bapak?
3. Apakah di sekolah ini ada kebijakan bahwasanya siswa boleh membawa Hp?
Jika iya, apa alasannya dikeluarkan kebijakan tersebut?
4. Bagaimana pandangan bapak terhadap siswa yang kecanduan game online?

B. Kepada Guru Bimbingan Konseling di MAN 2 Kota Palu :

1. Ada berapa jumlah guru BK di MAN 2 Kota Palu?
2. Apa saja kasus yang pernah di tangani guru BK di MAN 2 Kota Palu?
3. Menurut ibu, kasus apa yang paling berat ibu menanganinya, selama ibu menjadi guru BK?
4. Apakah di MAN 2 Kota Palu ini, diperbolehkan membawa HP ?
5. Apakah ibu pernah menemukan/menjumpai siswa yang dia bermain game online di sekolah?
6. Lantas bagaimana sikap ibu dan apakah pernah ada kasus yang menyangkut siswa dengan game online ?
7. Lantas bagaimana upaya ibu selaku guru BK, mengatasi siswa yang kecanduan / ada indikasi kecanduan game online tersebut?

C. Kepada Guru Al-Qur'an Hadits di MAN 2 Kota Palu :

1. Bagaimana pandangan ibu terhadap game online?
2. Lalu bagaimana pandangan ibu terhadap siswa yang kecanduan game online ?
3. Apakah pernah ibu menjumpai siswa yang bermain game online pada saat mata pelajaran ibu sedang berlangsung?
4. Lantas bagaimana upaya ibu terhadap siswa yang kecanduan game online ?

DATA INFORMAN WAWANCARA
MAN 2 KOTA PALU

No.	Nama Informan	Jabatan	TTD
1.	Drs. Irham	Wakamad Kesiswaan	
2.	Hj. Humaerah, S.Ag., M.Pd.	Guru Al-Qur'an Hadits	
3.	Moh. Rifaldy, S.Pd.	Guru Al-Qur'an Hadits	
4.	Kirana Putri Arianty, S.Pd.	Guru Al-Qur'an Hadits	
5.	Andi Mega Syafitri, S.Pd.	Guru Bimbingan Konseling	
6.	Nur Fauziah, S.Pd.	Guru Bimbingan Konseling	
7.	Nabila Maulidya Putri, S.Psy.	Guru Bimbingan Konseling	
8.	Farhad Suherman	Peserta Didik Kelas XII	
9.	Aimar Dzikrilla Ul'haq	Peserta Didik Kelas XI	
10.	Aljufri	Peserta Didik Kelas X	

CATATAN LAPANGAN
(WAWANCARA TERHADAP WAKIL KEPALA MADRASAH
(WAKAMAD) KESISWAAN MADRASAH ALIYAH NEGERI
(MAN) 2 KOTA PALU)

Hari/Tanggal : Sabtu, 25 - Juni - 2022
Jam : 08.26 WITA
Tempat : Ruang Wakamad Kesiswaan MAN 2 Kota Palu
Interview : Wakamad Kesiswaan MAN 2 Kota Palu (Bapak Drs. Irham)
Interviewer : Chairunnisa Bukoting

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Sejak kapan bapak menjabat sebagai wakamad kesiswaan di MAN 2 Kota Palu?	Saya menjabat sebagai wakamad kesiswaan di MAN 2 Kota Palu sudah 4 tahun.
2.	Bagaimana perkembangan MAN 2 Kota Palu ini menurut bapak?	Seperti yang terlihat sekarang ini, MAN 2 Kota Palu tengah melakukan renovasi pembenahan bangunan. Selama beberapa bulan ini saya menjabat di MAN 2 Kota Palu, saya melihat semuanya telah terstruktur dengan sangat baik mulai dari fasilitas-fasilitas penunjang, seperti pembenahan ruang kelas, kantin, pembangunan gerbang dan pagar- pagar sekolah. Jadi tugas saya sekarang adalah bergerak bersama kepala Madrasah dalam menjalankan apa yang belum terselesaikan dan lebih bijak lagi dalam membuat aturan-aturan sekolah agar guru-guru, staf, dan peserta didik lebih baik kedepannya dan agar terciptanya Madrasah yang berkualitas.
3.	Apakah di sekolah ini ada kebijakan bahwasanya peserta didik boleh membawa Hp? Jika iya, apa alasannya dikeluarkan kebijakan tersebut?	Iya diperbolehkan. Soal kebijakan diperbolehkan membawa hp itu sudah ada semenjak beberapa tahun lalu dengan beberapa aturan mengenai hal itu. Seperti tidak mengaktifkan hp saat mata pelajaran berlangsung. Akan tetapi aturan inipun berubah semenjak jabatan kepala sekolah sebelumnya, dikarenakan situasi pandemi covid-19 kemarin yang mengharuskan guru-guru bekerja <i>work from home</i> ,

		dan semua pembelajaran menjadi pembelajaran daring (dalam jaringan) yang dimuat dalam Aplikasi E-Learning. Akan tetapi kedepannya Insyaallah saat tahun ajaran baru akan diberlakukan kembali aturan yang baru. Dan hal ini masih akan dirapatkan bersama gur-guru lainnya.
4.	Bagaimana pandangan bapak terhadap peserta didik yang kecanduan <i>game online</i> ?	Sebenarnya itu sangat kurang baik. Kalau kita bicara tentang <i>game online</i> ada dua pendapat, pertama <i>game online</i> akan berefek positif kalau ia memainkannya dengan bijaksana. dan akan bersifat negatif kalau ia tidak bijaksana dalam memainkannya. <i>Game online</i> jika dimainkan terus menerus hingga lupa waktu, lupa belajar, lupa waktu makan dan sebagainya akan berdampak negatif kepada individu yang memainkannya. Sehingga saya berpandangan bermain <i>game online</i> itu tidak salah, asalkan tau tempat dan situasi dan juga bijaksana dalam memainkannya. Jangan sampai lupa waktu dan menghabiskan seluruh waktunya hanya untuk <i>game online</i> .

**CATATAN LAPANGAN
(WAWANCARA TERHADAP GURU BIMBINGAN KONSELING (BK)
MAN 2 KOTA PALU)**

Hari/Tanggal : Jum'at, 10 - Juni - 2022
Jam : 12.26 WITA
Tempat : Ruang Bimbingan Konseling(BK) MAN 2 Kota Palu
Interview : Ibu Andi Mega Syafitri, S.Pd.; Ibu Nabila Maulidya Putri, S.Psy.; dan Ibu Nur Fauziah, S.Pd.
Interviewer : Chairunnisa Bukoting

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Ada berapa jumlah guru BK di MAN 2 Kota Palu?	Untuk guru BK nya ada 3 orang tapi belum PNS. Belum berstatus PNS. (Ibu Andi Mega Syafitri, S.Pd.)
2.	Apa saja kasus yang pernah di tangani guru BK di MAN 2 Kota	Banyak. Salah satunya seperti bolos, alpa (alpa yang kayak lebih

	Palu?	dari 3 hari) kemudian apalagi yah, perkelahian begitu (Ibu Andi Mega Syafitri, S.Pd.) Iya kasus kehadiran, dan kasus keterlambatan. (Ibu Nur Fauziah, S.Pd.)
3.	Menurut ibu, kasus apa yang paling berat ibu menanganinya, selama ibu menjadi guru BK?	Kalo untuk selama ini ya perkelahian itu. (Ibu Andi Mega Syafitri, S.Pd.)
4.	Apakah di MAN 2 Kota Palu, diperbolehkan membawa HP?	Boleh. (Ibu Andi Mega Syafitri, S.Pd.)
5.	Apakah ibu pernah menemukan atau menjumpai peserta didik yang bermain <i>game online</i> di sekolah?	Kalau untuk saya pribadi pernah. (Ibu Andi Mega Syafitri, S.Pd.) Kalau untuk bermain game diluar jam mata pelajaran itu pernah, tapi dalam jam pelajaran kami belum pernah mendapatkan laporan dari guru pelajaran. Karena mengingat kami sendiri tidak ada jam mengajar di kelas, jadi kami tidak tau soal itu. (Ibu Nur Fauziah, S.Pd.)
6.	Lantas bagaimana sikap ibu melihat fenomena itu, dan apakah pernah ada kasus yang menyangkut peserta didik dengan <i>game online</i> ?	Kasus peserta didik terkait <i>game online</i> sejauh ini tidak ada. Sikap saya melihat fenomena seperti itu yang pertama tentunya kita menegakkan aturan sekolah. Karena aturan sekolah sekarang masih boleh membawa hp karena mengingat kemarin masih aturan lama, aturan covid bisa pake hp kan untuk belajar online. Jadi mungkin dari aturan sekolah kemudian diterapkan. (Ibu Andi Mega Syafitri, S.Pd.I) Kalau tidak, peserta didik misalnya kita guru masuk, terus kalau ditegur kayak: “boleh hentikan dulu gamenya?” Mereka langsung hentikan. Jadi bukan kayak kecanduan mereka tidak mendengar. Mungkin kalau kecanduan lebih di rumah kalau di sekolah dan sat jam belajar mereka

		tetap belajar. (Ibu Nur Fauziah, S.Pd.)
		Dan mungkin kalo yang sering main hp saat mata pelajaran berlangsung, bukan mereka sedang mengakses <i>game online</i> , tp lebih ke sosial medianya mereka, Fb, Ig, Wa, atau Tiktok. (Ibu Nabila Maulidya Putri, S.Psy.)

CATATAN LAPANGAN
(WAWANCARA TERHADAP GURU AL-QUR'AN HADITS KELAS X
MAN 2 KOTA PALU)

Hari/Tanggal : Jum'at, 10 - Juni - 2022
Jam : 13.04 WITA
Tempat : Ruang Guru MAN 2 Kota Palu
Interview : Ibu Kirana Putri Arianty, S.Pd.
Interviewer : Chairunnisa Bukoting

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana pandangan ibu terhadap <i>game online</i> ?	Pandangan saya terhadap <i>game online</i> itu banyak mudharatnya. Dan saya rasa mengganggu pelajarannya peserta didik.
2.	Apakah ibu pernah menjumpai peserta didik yang bermain <i>game online</i> pada saat mata pelajaran ibu sedang berlangsung? Jika pernah, bagaimana ibu menyikapinya? Dan bagaimana menurut ibu partisipan peserta didik dalam pelajaran ibu, apakah minat belajar mereka kurang dalam belajar Al-Qur'an Hadits?	Terkadang ada. Cara saya menyikapinya dengan langsung menegur. Dan saya ambil hpnya. Setelah itu diberikan nasihat dan sanksi. Partispasi peserta didik dalam kelas, peserta didik cukup aktif. Mereka mau mendengar ketika ditegur, dan sejauh ini tidak mengalami penurunan minat belajar di mata pelajaran Al-Qur'an Hadits yang saya bawakan.
3.	Lantas bagaimana upaya ibu selaku guru Al-Qur'an Hadits terhadap peserta didik yang kecanduan <i>game online</i> ?	Peran saya sebagai guru Al-Qur'an Hadits, saya perlu melakukan pembelajaran yang cukup menarik perhatian peserta didik agar mereka bisa tertarik dan kita alihkan perhatiannya dari <i>game online</i> tadi menuju hal-hal yang positif. Karena tidak mungkin mereka kecanduan

		kalau mereka tidak memiliki minat dalam situ (<i>game online</i>) jadi kita sebagai guru harus tau dimana minat anak tersebut. Kalau kita tau minatnya disitu kita harus mengubah metode pembelajaran sesuai dengan yang diminati peserta didik.
--	--	--

CATATAN LAPANGAN
(WAWANCARA TERHADAP GURU AL-QUR'AN HADITS KELAS XI
MAN 2 KOTA PALU)

Hari/Tanggal : Jum'at, 10 - Juni - 2022
Jam : 12.50 WITA
Tempat : Ruang Guru MAN 2 Kota Palu
Interview : Bapak Moh. Rifaldi, S.Pd.
Interviewer : Chairunnisa Bukoting

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana pandangan bapak terhadap <i>game online</i> ?	<i>Game online</i> adalah salah satu apa yah, aplikasi yang tidak bermanfaat yang hanya mengurangi semangat peserta didik dalam belajar. <i>Game online</i> ini bagi saya, sama sekali tidak ada manfaatnya. Mungkin disebagian orang menganggap bahwa game online menghasilkan uang dengan cara mengikuti kompetisi game online yang sekarang lagi viral ada <i>Pubg</i> dan lain-lain itu, tapi bagi saya sangat tidak bermanfaat walaupun dia menghasilkan. Tapi untuk dalam ranah peserta didik <i>game online</i> akan menurunkan daya Tarik mereka dalam belajar.
2.	Apakah bapak pernah menjumpai peserta didik yang bermain <i>game online</i> pada saat mata pelajaran bapak sedang berlangsung, jika pernah, bagaimana bapak menyikapinya? Dan bagaimana menurut bapak partisipan peserta didik dalam pelajaran itu, apakah minat belajar mereka kurang dalam belajar Al-Qur'an Hadits?	Sampai saat ini belum ada sih. Karena <i>I don't know</i> , mungkin mereka takut dengan saya atau mereka fokus dengan materi yang saya bawakan yang jelas sampai saat ini saya belum pernah dapat kasus ketika saya mengajar kemudian ada peserta didik yang main <i>game online</i> . Mungkin kalo main hp ada tapi tidak main <i>game online</i> . Mungkin mereka main WA

		atau buka aplikasi google atau apa. Tapi kalau nyata-nyata dia main game itu tidak ada. Partisipan peserta didik dalam materi ajar saya, merka oke-oke saja. Tidak berkurang minat belajar mereka sedikitpun. Mungkin ada satu dua orang tapi hanya kesulitan di hafalan yang saya berikan.
3.	Lantas bagaimana upaya bapak selaku guru Al-Qur'an Hadits terhadap peserta didik yang kecanduan <i>game online</i>?	Peran saya sebagai guru Al-Qur'an Hadits, kalau misalnya ada terjadi kasus seperti itu, yang pertama saya akan menegur peserta didik tersebut untuk berhenti bermain game online disaat mata pelajaran saya sedang berlangsung. Kalau masih dilakukan tindakan kedua yang akan saya lakukan adalah mengambil hpnya sampai nanti saya kembalikan setelah selesai jam pelajaran ataupun nanti di ruangan guru. Kalau misalnya sampai fatal diulang sampai berkali-kali yah mau tidak mau saya akan harus laporkan ke guru BK nanti guru BK yang tangani peserta didik yang seperti itu. Karena, menurut saya peserta didik yang kecanduan <i>game online</i> dia harus cepat-cepat diselamatkan. Jangan dibiarkan dia akhirnya tenggelam terus menerus dalam <i>game online</i>. Cara menyelamatkannya dengan cara harus ada partisipasi atau bantuan dari orang tua karena memang tidak bisa dipungkiri sedikit banyak peserta didik itu akan bisa dikontrol di lingkungan rumah karena kalau di sekolah agak kurang efisien karena banyaknya peserta didik yang harus diatur oleh guru-guru. Jadi kita harus kerjasama dengan orang tua untuk menyelamatkan kalau anak ini sudah kecanduan <i>game online</i>.

CATATAN LAPANGAN
(WAWANCARA TERHADAP GURU AL-QUR'AN HADITS KELAS XII
MAN 2 KOTA PALU)

Hari/Tanggal : Senin, 25 - Juni - 2022
Jam : 08.39 WITA
Tempat : Ruang Guru MAN 2 Kota Palu
Interview : Ibu Hj. Humaerah, S.Ag., M.Pd.
Interviewer : Chairunnisa Bukoting

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana pandangan ibu terhadap <i>game online</i> ?	Pandangan saya terhadap <i>game online</i> ketika seorang peserta didik mengonsumsi <i>game online</i> yang tidak dengan batas waktu sewajarnya akan menimbulkan dampak negatif bagi perkembangan peserta didik. Selain itu, yang ada di dalam <i>game online</i> juga belum tentu baik. Untuk itu masalah tentang <i>game online</i> sangat memerlukan peran penting orang tua di dalamnya. Orang tua harus membatasi waktu bermain <i>game online</i> anak di rumah
2.	Apakah ibu pernah menjumpai peserta didik yang bermain <i>game online</i> pada saat mata pelajaran ibu sedang berlangsung, jika pernah, bagaimana ibu menyikapinya? Dan bagaimana menurut ibu partisipan peserta didik dalam pelajaran ibu, apakah minat belajar mereka kurang dalam belajar Al-Qur'an Hadits?	Tidak pernah. Partisipasi peserta didik dalam pelajaran yang saya bawakan, mereka terbilang aktif. Dan mereka mudah memahami materi yang diajarkannya.

3.	Lantas bagaimana upaya ibu selaku guru Al-Qur'an Hadits terhadap peserta didik yang kecanduan <i>game online</i> ?	Peran saya sebagai guru Al-Qur'an Hadits, yang paling utama adalah bagaimana saya sebagai guru menjadi figur yang dicontoh oleh peserta didik, maka dari itu saya menerapkan kedisiplinan peserta didik dalam kelas. Saya akan berusaha melakukan pembelajaran yang cukup menarik perhatian peserta didik agar mereka bisa perhatian penuh terhadap materi yang saya bawaikan.
----	--	--

CATATAN LAPANGAN

(WAWANCARA TERHADAP PESERTA DIDIK MAN 2 KOTA PALU)

Hari/Tanggal : Senin, 13 - Juni - 2022

Jam : 11.00 WITA

Tempat : Halaman Sekolah MAN 2 Kota Palu

Interview : Farhad Suherman

Interviewer : Chairunnisa Bukoting

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana awal proses anda menjadi penggemar <i>game online</i> ?	Awalnya dari teman. Karena saya lihat teman asyik bermain <i>game online</i> , saya jadi tertarik. Jadi saya download juga aplikasinya.
2.	Sejak kapan anda tertarik dengan <i>game online</i> ?	Pas baru masuk SMA kak.
3.	Menurut anda, apa yang menarik dari <i>game online</i> ?	Tantangannya kak, terus asyik juga banyak teman. Seru pokoknya.
4.	Menurut anda, apa saja keuntungan dan kerugian yang anda dapatkan dalam bermain <i>game online</i> ?	Kalau keuntungannya, bisa menghilangkan stress kak. Biasa toh bosan belajar, atau banyak tugas, nah setelah bermain <i>game online</i> jadi enak kita rasa. Kalau kerugiannya, biasanya kurang fokus, sama terlambat bangun pagi jadi terlambat juga ke sekolah.
5.	Jenis <i>game online</i> apa yang sering	Biasa <i>Mobile legend</i> , biasa <i>Pubg</i> ,

	anda dimainkan?	biasa juga <i>Free fire</i> .
6.	Dimana biasanya anda bermain <i>game online</i> , Apakah di hp saja atau di <i>game center</i> juga?	Di Hp kak.
7.	Berapa jam anda bermain <i>game online</i> ? Dan dengan siapa anda bermain <i>game online</i> biasanya?	Biasanya 1 jam setengah saja. Biasa juga 2 jam. Bermain <i>game online</i> biasanya mabar dengan teman-teman.
8.	Apakah anda ketika bermain <i>game online</i> suka mengupgrade fitur-fitur yang ada di <i>game online</i> ? (Seperti kalo di <i>mobile legend</i> beli diamond)	Kalau sekarang sudah tidak. Lalu saja begitu. Sekarang main biasa-biasa saja.
9.	Jadi berapa banyak uang yang keluar untuk memodali <i>game online</i> ? Dan darimana anda mendapatkan uang itu?	Tidak terhitung ka. Soalnya beli-beli kuota internet kan. Uang beli kuota internet biasanya dari uang jajan yang dikumpul-kumpul.
10.	Apakah anda pernah mengakses <i>game online</i> saat mata pelajaran berlangsung?	Tidak pernah.
11.	Apakah anda mengalami kesulitan untuk memahami materi Al-Qur'an Hadits?	Tidak sih, sulitnya hanya menghafal saja.

CATATAN LAPANGAN

(WAWANCARA TERHADAP PESERTA DIDIK MAN 2 KOTA PALU)

Hari/Tanggal : Senin, 13 - Juni - 2022

Jam : 11.20 WITA

Tempat : Halaman Sekolah MAN 2 Kota Palu

Interview : Aimar Dzikrilla Ul'haq

Interviewer : Chairunnisa Bukoting

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana awal proses anda menjadi penggemar <i>game online</i> ?	Saya awalnya dari teman-teman. Teman yang suruh download dorang bilang seru asyik. Jadi saya tertarik. Saya download lah dan sampe sekarang saya mainkan.
2.	Sejak kapan anda tertarik dengan <i>game online</i> ?	Dari SMP.
3.	Menurut anda, apa yang menarik dari <i>game online</i> ?	Hobi. Selain itu juga cari sensasi apalagi kan di <i>game online</i> itu banyak tantangannya. Jadi bikin kita itu harus capai target.
4.	Menurut anda, apa saja keuntungan	Keuntungannya itu bisa tambah

	dan kerugian yang anda dapatkan dalam bermain <i>game online</i> ?	banyak teman, jadi punya teman dimana-mana. Kerugiannya biasanya jadi tidur larut malam kak hampir subuh. Sampai di sekolah biasanya tertidur di jam pelajaran
5.	Jenis <i>game online</i> apa yang sering anda dimainkan?	Banyak. Sesuai mood mau main yang mana. <i>Point blank, Counter Strike, Dotta 3, Pubg, Mobile legend, Free fire</i> . Pokoknya semua
6.	Dimana biasanya anda bermain <i>game online</i> , Apakah di hp saja atau di <i>game center</i> juga?	Lalu toh pernah saya main di <i>game center</i> . Di <i>game center X-Coa Net</i> Jalan Setiabudi lalu. Tapi sudah tutup sekarang. Sekarang main di hp terus sudah .
7.	Berapa jam anda bermain <i>game online</i> ? Dan dengan siapa anda bermain <i>game online</i> biasanya?	Lalu saya sampai tidur di <i>game center</i> waktu marak-maraknya covid, karena berhubungan temanku yang punya.. Tapi kalau di hp biasa 4 jam-an.
8.	Apakah anda ketika bermain <i>game online</i> suka mengupgrade fitur-fitur yang ada di <i>game online</i> ? (Seperti kalo di mobile legend beli diamond)	Dulu Iya suka saya beli diamond begitu. Sekarang sudah habis uang.
9.	Jadi berapa banyak uang yang keluar untuk memodali <i>game online</i> ? Dan darimana anda mendapatkan uang itu?	Lebih 500-jutaan. 1-1,5 juta begitu biasanya. Uang darimana, biasanya saya kumpul-kumpul uang jajan yang dikasih. Uang-uang yang dikasih sama keluarga biasanya.
10.	Apakah anda pernah mengakses <i>game online</i> saat mata pelajaran berlangsung?	Pernah kalau mata pelajarannya membosankan.
11.	Apakah anda mengalami kesulitan untuk memahami materi Al-Qur'an Hadits?	Tidak susah. Hanya menghafalnya yang susah.

CATATAN LAPANGAN

(WAWANCARA TERHADAP PESERTA DIDIK MAN 2 KOTA PALU)

Hari/Tanggal : Senin, 13 - Juni - 2022

Jam : 11.40 WITA

Tempat : Halaman Sekolah MAN 2 Kota Palu

Interview : Aljufri

Interviewer : Chairunnisa Bukoting

No.	Pertanyaan	Jawaban
-----	------------	---------

1.	Bagaimana awal proses anda menjadi penggemar <i>game online</i> ?	Lalu karena ajakan dari keluarga, sepupu-sepupuku.
2.	Sejak kapan anda tertarik dengan <i>game online</i> ?	Sejak kelas 5 SD sepertinya.
3.	Menurut anda, apa yang menarik dari <i>game online</i> ?	Saya memang hobi bermain <i>game</i> . <i>game</i> apa saja saya mainkan.
4.	Menurut anda, apa saja keuntungan dan kerugian yang anda dapatkan dalam bermain <i>game online</i> ?	Keuntungannya, saya bisa lebih tenang dengan segala kepenatan yang biasanya saya rasakan. Kalau kerugiannya sepertinya hanya membuang-buang waktu. <i>But, its ok</i> . Tidak ada masalah yang berat dari situ.
5.	Jenis <i>game online</i> apa yang sering anda dimainkan?	Random. <i>Game</i> apa saja yang saya suka mainkan, saya mainkan.
6.	Dimana biasanya anda bermain <i>game online</i> , Apakah di hp saja atau di <i>game center</i> juga?	Di Hp.
7.	Berapa jam anda bermain <i>game online</i> ? Dan dengan siapa anda bermain <i>game online</i> biasanya?	Tidak menentu. Tapi tidak pernah sampai lupa waktu. Dan dengan siapa bermain <i>game online</i> biasanya dengan teman-teman <i>game online</i> (mabar).
8.	Apakah anda ketika bermain <i>game online</i> suka mengupgrade fitur-fitur yang ada di <i>game online</i> ? (Seperti kalo di mobile legend beli diamond)	Tidak. Saya hanya main untuk sebatas hobi saja.
9.	Jadi berapa banyak uang yang keluar untuk memodali <i>game online</i> ? Dan darimana anda mendapatkan uang itu?	Tidak banyak. Hanya untuk membeli kuota internet saja. Uang darimana, dari uang jajan yang diberikan orang tua.
10.	Apakah anda pernah mengakses <i>game online</i> saat mata pelajaran berlangsung?	Tidak pernah.
11.	Apakah anda mengalami kesulitan untuk memahami materi Al-Qur'an Hadits?	Kesulitan saya dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadits yaitu menghafal ayat dan Hadits yang diberikan.

Daftar Tenaga Pendidik dan Mata Pelajaran

No	Nama Guru	Jenis Kel.		GOL	Mata Pelajaran	Ket.
		L	P			
1	2	3	4	5	6	8
1	H. Muh. Syamsu Nursi, S.Pd.I., M.M.	L		IV/a	-	Kepala Madrasah
2	Hj. Mardiaty Rosmah,S.Ag.M.Ag		P	IV/a	Bahasa Arab, Guru Bina Asrama & BK	Wakamad Sarpras
3	Fuad Mahmud, S.Ag., M.Pd	L		III/a	Bahasa Arab & Pembina Keagamaan	
4	Hj. Rahma.M. Naser, S.Ag		P	IV/a	Bahasa Arab & Wali Kelas	
5	Ajerni J. Talamoa, S.Ag, M. Pd.I		P	III/c	Bahasa Arab, Wali Kelas & Piket	
6	Hartati, S.Ag		P		Bahasa Arab & Al-Qur'an Hadis	
7	Hj. Humaerah, S.Ag, M.Ag		P	IV/a	Al Qur'an Hadis & Wali Kelas	
8	Hj. Minarni, S.Ag		P	IV/a	Akidah Akhlak, Wali Kelas & Piket	
9	Dra. Pitriani Dotinggulo		P	III/b	Akidah Akhlak, Ilmu Kalam & Wali Kelas	
10	Ukhriyah Zam Anwar, S.Pd		P		Akidah Akhlak	
11	Judriawati, S.Ag		P	-	Fikih & Ushul Fikih	
12	Muh Shaleh Putra	L			Fikih	
13	Moh. Rifaldi, S.Pd	L		III/a	S K I,Al-Qur'an Hadis,Pemb.Seni & Piket	
14	Mursidin, S.Pd.I	L			S K I	
15	Ana Ahdiana HB,S.Pd.I,Gr,M.Pd		P		Aqidah Akhlak & S K I	
16	H. Alamsyah Halim, Lc., M.Pd.I	L		III/d	Tafsir Ilmu Tafsir & Ilmu Hadis	
17	Andi Anisa, S.Pd		P		Fikih	
18	Drs. H. La Ode Umara	L		IV/a	PKn	
19	Drs. Abd. Malik	L		III/b	PKn & Wali Kelas	
20	Dra.Rosna		P	IV/a	Bahasa Indonesia & Wali Kelas	

21	Drs. H. Abdullah Saduddin	L		IV/a	Bahasa Indonesia & Wali Kelas	
22	Dra. Hayati Y. Ambo Masse, M.Pd		P	IV/a	Bahasa Indonesia , Wali Kelas & Piket	
23	Alfiah, S.S		P	III/a	Bahasa Indonesia , Wali Kelas & Pembina KIR	
24	Citra Ramadhani, S.Pd		P	III/a	Bahasa Indonesia , Wali Kelas & Piket	
25	Siska S.Pd		P	III/a	Bahasa Indonesia, Pembina Pramuka &Piket	
26	Anniza, S.Pd		P		Bahasa Indonesia, Seni Budaya & Piket	
27	Ferial, S.Pd		P		Bahasa Indonesia, Seni Budaya & Piket	
28	Dra.Hj. Rosnaini Rauf, M.Pd		P	IV/a	Bhs Inggris, Kep.Lab Bahasa GD & BK.	
29	Dra.Hj. Fitriah		P	IV/a	Bahasa Inggris, Wali Kelas, GD & BK	
27	Drs. Sumantri	L		IV/a	Bahasa Inggris, Wali Kelas & Piket	
28	Nihayati Rugaiyah, S.Pd,M.Pd		P	III/d	Bhs Inggris, Bhs dan Sastra Inggris,WK & Gr Bina	Wakamad Humas
29	Fusthaathul Rizkoh, S.Pd		P		Bahasa Inggris, Bhs dan sastra Inggris & Seni Budaya	
30	Moh. Fadli, S.Pd	L		III/d	Matematika (w)	Wakamad Kurikulum
31	Yuliana, S.Si., M.Pd		P	III/b	Matematika & Wali Kelas	
32	Rosalina, S.Pd		P	IV/a	Matematika & Wali Kelas	
33	Ria Lestawati, S.Mat		P	III/a	Matematika,Wali Kelas & Piket	
34	Verawati, S.Pd		P	III/a	Matematika & Pembina PMR Putri	
35	Fatma, S.Pd		P	IV/a	Sejarah Indonesia, Wali Kelas & Piket	
36	Ariati, S.Pd		P		Sejarah Indonesia	
37	Muhammad Rendy Saputra, S.Pd	L		III/a	Sejarah Indonesia, Pembina Paskibraka & Piket	

38	Drs.Marsuki	L		IV/a	PJKR & Piket	
39	Firdaus, S.Pd	L			PJKR & Piket	
40	Zulfadli, S.Pd	L		III/a	PJKR	
41	Andri Gunawan, S.Pd	L		III/a	PJKR,Pembina Olah raga & Piket	
42	Rahmatiah, S.Pt		P	IV/a	PKw, Ket Pertanian, Kep.Lab Unit Pro Pertanian	
43	Betty Mustikaningrum, S.Pd		P	III/d	PKw, Ket TB, Kep.Lab Tata Busana	
44	Ida Shofiyah, S.Pd		P	III/b	PKw, Ket TB, & Wali Kelas	
45	Moh. Ikbal, S.P	L		III/b	Mulok (TIK), Bimb.TIK & Kep.Lab Komputer	
46	Dra.Hj. Sumiati		P	IV/a	Fisika & Wali Kelas	
47	Mahnar Kamase,S.Pd		P	IV/a	Fisika ,Wali Kelas & BK	
48	Hartati, S.Pd		P	IV/a	Fisika , Wali Kelas & Piket	
49	Nikmat, S.Pd, M.Pd		P	IV/a	Fisika & Kepala Lab Fisika	
50	Dra.Hj. Nurasia		P	IV/b	Kimia, Wali Kelas & BK	
51	Ummi Kalsum, S.Pd		P	IV/a	Kimia , Wali Kelas & Piket	
52	Hj. Siti Hadewiyah, S.Pd		P	IV/a	Kimia & Kepala Lab kimia	
53	Nurida, S.Pd, M.Pd		P	IV/a	Kimia & Wali Kelas	
54	Hj. Eniwati, S.Pd		P	III/d	Kimia, PKw, Pembina UKS & Piket	
55	Dra.Hj. Herlina, M.Pd		P	IV/b	Biologi , Wa;li Kelas & BK	
56	Dra.Hj.Atipa Nur, M.Pd		P	IV/a	Biologi & Wakamad Kurikulum	
57	Muhlis, S.Pd	L		III/d	Biologi & Wakamad Kesiswaan	
58	Yulianty Prawira Basri, S.Pt		P	III/b	Biologi & Wali Kelas	
59	Rifail, S.Pd	L		III/a	Biologi, Kep.Lab Bio, Pemb.Pramuka & Piket	
60	Herminingsih, S.S		P	III/b	Bahasa Prancis & Wali Kelas	
61	Dra. Hj. Kaokabah, M.Pd		P	IV/a	Sosiologi & Wali Kelas	
62	Drs.Irham	L		IV/a	Ekonomi & Wakamad Humas	Wakamad Kesiswaan
63	Nirmawati, SE		P	III/b	Ekonomi, Wali Kelas,Pemb.Pramuka &	

					Piket	
64	Ramlah, S.Pd		P	III/a	Geografi & Wali Kelas	
65	Dewi Justitis, S.Pd		P		Geografi	
66	Dewi Sersanti, S.Pd		P		Geografi	
67	Andi Mega Syafitri, S.Pd		P		BK	
68	Rizky Akbar, S.Pd	L			Matematika	
69	Muhammad Shaleh Putra, S.Ag	L			Fiqih	
70	Nuriani, S.Ag		P		Bahasa Arab & SKI	
71	Fitri Lestari, S.Kom		P		Informatika	
72	Kirana Putri Arianty, S.Pd		P		Ilmu Hadits/Al Quran Hadits	
73	Nur Fauziah, S.Pd		P		BK	
74	Nurhaida, S.Pd		P		Matematika	
75	Ayu Parenrengi, S.Pd		P		Ilmu Tafsir	
76	Rabiyatul Adawiyah, S.Pd		P		Matematika	
77	Hudha Aji Prakoso, S.Pd	L			Muatan Lokal (Tahfiz)	
78	Nabila Maulidya Putri, S.Psy		P		BK	
79	Faragita, S.Pd		P		PKN	
80	Harditandinur, S.Pd.		P		SKI	

Daftar Tenaga Kependidikan dan Jabatan

NO.	N A M A	J A B A T A N
1.	Muh. Chairie, S.Ag, M.Pd.I	Kepala Tata Usaha
2.	Ulyani, SE.MM	Staf urusan Keuangan/ Bendahara Umum
3	Andi Sukmawati, SE., MM	Pengelola Laporan Keuangan
4	Faizah, S.Sos	Staf urusan Pengelola admi nistrasi Kesiswaan
5	Fitriana, S.Ag	Pengelola sapras Bendahara Partisipasi Pendidikan
6	Sumarlan	Pengelola & Pelayanan Adminitrasi Umum dan Inventarisi
7	Darmaniah, S.Si	Pengelola Administrasi Kepegawain & Persuratan
8	Mahir	Pengelola Perpustakaan
9	Agung Cahyono, SE	Pengelola & Pelayanan Adminitrasi/teknisi/operator
10	Erry Linawati	Staf urusan Kepegawaian/
11	Muliyana Angreyeni, S.Pd (Honoror)	Pengelola Perpustakaan
12	Rayim Suhermanto	Staf urusan Kepegawaian/ Pengelola pelayanan administrasi/operator SAIBA (Badan Pendidikan dan Pelatihan Keuangan)
13	La Ode Muhammad Muthahar, SE	Staf urusan Kepegawaian/ Pengelola pelayanan administrasi/operator SIMPATIKA (Sistim Informasi Pendidik dan Tenaga Kependi dikan Kemenag)

14	Muh. Rafly (Honoror)	Operator SIMSK-BMN Pelayanan Publikasi
15	Rahmadana	Laboran Ket.Tata Busana
16	Samsar	Cleaning service
17	Cabidin	Cleaning service
18	Moh Affan	Cleaning service/gardener
19	Farid, S.Sos	Staf Adm. & Cleaning service
20	Abd. Rahmad	Driver & Cleaning service Madrasah
21	Muh. Rizal	Security
22	Slamet Riadi	Security
23	Abd. Rauf	Security
24	Taufiq	Security



NAMA : CHAIRUNNISA BUFOTING
NIM : 18 1 01 0048
PROGRAM STUDI : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
PEMBIMBING : I. Dr. H. AHMAD SYAHID, M. Pd.
II. NURSUPAMIN, S. Pd., M. Si
ALAMAT : JL. VMDATA LRG I NO 20 B.
No. HP : 0822 - 5601-8950

JUDUL SKRIPSI

PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP MINAT

BELAJAR AL-QUR'AN HADITS PADA PEKERJA

DIDIK DI MAN 2 KOTA PALU

1

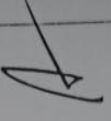
JURNAL KONSULTASI
PEMBIMBINGAN PENULISAN SKRIPSI

Nama : Chairunnisa Bukoting
NIM : 18.1.01.0048
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul : Pengaruh game Online terhadap Minat Belajar Pendidikan Agama Islam pada Siswa Kelas XI di MAN 2 Kota Palu
Pembimbing I : Dr H Ahmad Syahid, M Pd
Pembimbing II : Nursupriamin, S. Pd, M Si

No	Hari Tanggal	Bab	Saran Pembimbing	Tanda Tangan
	Rabu, 9 Mar 2021	1	- Pertajam Latar belakang serta kondisi yg terjadi di lokasi & di Palsu Sul Teng - Perlu ke lokasi uli dapatkan data akurat tgg gbr an siswa jumlah & aktivitas bermain game online	

No	Hari Tanggal	Bab	Saran Pembimbing	Tanda Tangan
	Kamis, 10 - 3 - 21	1-2	- Perisa Bab 1 - Perbaiki penulisan yg relevan fokus ke game online, minat belajar dan siswa SMA/SLTA - keri pedoman penulisan karya ilmiah - jurnal yg diujuk 2017 - 2021 buku yg diujuk 2013 - 2021 - lihat pedoman penulisan car. kea terkait penulisan jurnai, buku, dan blog - per jelas tem yg digunakan & def operasional var	
	Minggu, 13-3-21	1-3		

No	Hari Tanggal	Bab	Saran Pembimbing	Tanda Tangan
	Selasa, 15/3/21	1-3	- Tambah gambar desain penelitian - Rincikan populasi & sample - Tambahkan list angket - Perbaiki Teknik Analisis data	
	Senin, 21/3/21	1-3	Acc ke pembimbing I	

No	Hari Tanggal	Bab	Saran Pembimbing	Tanda Tangan
	Selasa, 2/3/22	1-3	- Perkuat sudut dan Observasi Awal - Footnote setiap BAB kembali ke I - Penomoran halaman Times New Roman	
	Senin, 7/3/22		- Perbaiki sampul - perbaiki daftar isi	
	Rabu, 23/3/22	1	- Tambahkan Tabel persamaan dan Perbedaan penelitian terdahulu - Tambahkan Rumusan masalah	

No	Hari Tanggal	Bab	Saran Pembimbing	Tanda Tangan
	Sabtu, 9/4/22		Konsultasi Instrumen Angket Ujicoba	
	Senin, 18/4/22		Konsultasi Hasil Ujicoba & analisis hasil ujicoba Konsultasi Instrumen Angket	
	Selasa, 17/5/22		Konsultasi bab IV dan hasil angket	
	Sabtu, 25/5/22		Perbaikan bab 1-4	
	Rabu, 15/6/22		Perbaikan bab 1-5 & abstrak	
	Selasa, 21/6/22		- Acc	

No	Hari Tanggal	Bab	Saran pembimbing	Tanda Tangan
	Jumat, 8/7/2022		- Perbaikan Sampul - Perbaikan kata pengantar - Perbaikan Daftar Isi - Perbaikan BAB I Garis-garis Besar Isi tombakan BAB 4 dan 5 - Perbaikan BAB 4 Wawancara Penelitian - Perbaikan BAB 4 Pembahasan - Perbaikan BAB 5 Kesimpulan dan Implikasi Penelitian - Perbaikan Sampul - Perbaikan penyataan Keaslian Skripsi (Tangsal dan Nama Penyusunnya tidak & 2012) - Perbaikan Keseluruhan Pendahuluan Sebelum Kata Pengantar	
	Rabu, 13/7/2022			

No	Hari Tanggal	Bab	Saran Pembimbing	Tanda Tangan
			- Perbaiki BAB 1 "Setiap Tulisan 5 Ketuk dan Margin 40" - Perbaiki kerangka pemikiran - Perbaiki BAB 4, Tambahkan Maksud dan Tujuan Tabel - Hasil penelitian Sejalan dengan rumusan masalah - "Ditukan untuk memenuhi..." (diminngkan) - Perbaiki kesalahan kata pada kata pengantar - Perbaiki penulisan tanggal dalam karya ilmiah (ikuti pedoman)	

Jumat, 15/7/2022

No	Hari Tanggal	Bab	Saran Pembimbing	Tanda Tangan
			- Perbaiki Daftar Isi, STH Spasi - Perbaiki Abstrak - Perbaiki BAB I Hilangkan Defnisi operasional pada BAB I & pinbaktin pada BAB III - Perbaiki BAB III - Perbaiki BAB IV	
	Selasa, 13/7/2022		- Perbaiki Abstrak - Perbaiki kata pengantar - Perbaiki bab II Jelaskan maksud setiap Tabel	

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Chairunnisa Bukoting lahir di Palu pada tanggal 23 April 2000. Anak kelima dari lima bersaudara dari pasangan Muhammad Alif Bukoting dan Martha Salilama.

Pendidikan formal yang pernah ditempuh oleh penulis adalah TK Islam Al-Hidayah Besusu Palu yang diselesaikan pada tahun 2006, kemudian melanjutkan Pendidikan Dasar di SDN Inpres 1 Besusu Palu dan selesai pada tahun 2012. Kemudian penulis melanjutkan Pendidikan Menengah Pertama di Mts Negeri Model Palu yang sekarang beralih status menjadi MTs Negeri 1 Kota Palu dan selesai pada tahun 2015, kemudian penulis melanjutkan Pendidikan Menengah Atas di MAN 2 Model Palu yang sekarang beralih status menjadi MAN 2 Kota Palu dan selesai pada tahun 2018. Dan pada tahun 2018 penulis terdaftar sebagai Mahasiswa Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palu yang sekarang beralih status menjadi Universitas Islam Negeri (UIN) Datokarama Palu, Jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI), Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK).

Demikian riwayat hidup penulis paparkan, semoga Allah SWT senantiasa membimbing kita dalam kebaikan aamiin.