

## PENGARUH KEBIASAAN BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP MINAT BELAJAR MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK DI MTs AT-TAJRIBAH LABU KELAS VIII DAN IX TAHUN 2022

Syarifah HR DG Tujuh<sup>1</sup>, Widiya<sup>2</sup>

<sup>1</sup>IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung

<sup>2</sup>IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung

---

**Info Artikel :**

Diterima 12  
Juni, 2022  
Direvisi 20  
Agustus, 2022  
Dipublikasikan  
31 Oktober  
2022

---

**Kata Kunci:**

Kebiasaan  
Bermain Game  
Online, Minat  
Belajar

---

**ABSTRAK ( 9PT)**

*The problem in this research is that there are still some of the students while studying in class who are caught playing online games on mobile phones, while school regulations do not allow students to bring mobile phones let alone play online games. research is a quantitative Students are also less enthusiastic as they are not interested in learning and pay less attention to the teacher when explaining ongoing learning. The purpose of the researchers to choose this title was to find out the effect of playing online games on interest in learning the Aqidah Akhlak subject at MTs At-Tajribah Labu grades VIII and IX in 2022. This research is a quantitative research, namely research to test a particular theory by examining the interrelationships between variable. Location This research was conducted at an educational institution, namely MTs At-Tajribah Labu, which is located at Jl. Pumpkin Village School, Puding Besar District, Bangka Regency, Kep Province. Bangka Belitung. Madrasa Standards are Private or Foundation. The sample technique for this study was a saturated sample technique consisting of 40 students. The research instrument used a questionnaire with data analysis techniques using simple linear regression. Based on the results of the study, it showed that there was a significant influence between the habit of playing online games on interest in learning at MTs At-Tajribah Labu. The results obtained from the data analysis of the tcount were 3.263, while the ttable was 1.686. So tcount (3.263) > ttable (1.686), meaning that Ho is rejected and Ha is accepted. In the regression equation, the a value is 53.217 and the b value is 0.369, from this the regression coefficient has a positive character. In the test of the coefficient of determination, which is to see how much influence the habit of playing online games has on interest in learning the subject of aqeedah and morals, the results obtained are 21.9%. While the remaining 78.1% is a contribution from other variables related to students' interest in learning at school*

**Keywords:** natural patterns, religious, converts



This is an open access article distributed under the Creative Commons Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2019 by author.

---

**Koresponden:**

Widiya

Email: widia2176@gmail.com

---

**Pendahuluan**

Pendidikan yaitu usaha sadar untuk mewujudkan suasana dalam belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki

kekuatan spiritual keagamaan pengendalian diri kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara<sup>1</sup>

Pembelajaran adalah usaha guru atau pendidik untuk menciptakan kondisi-kondisi atau mengatur lingkungan dengan sedemikian rupa sehingga terjadi interaksi antara peserta didik atau anak didik dengan lingkungannya termasuk guru atau pendidik, alat pelajaran dan sebagainya yang disebut proses belajar sehingga tercapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan<sup>2</sup>

Minat belajar peserta didik dapat dilihat dari kegiatan yang dilakukan peserta didik pada saat pelajaran berlangsung. Karena, kegiatan mereka merupakan kunci dari minat mereka. Menurut Nasution bahwa “Minat belajar terhadap pelajaran akan tampak pada ketekunan dalam belajar. Minat berperan penting bagi peserta didik karena minat belajar berpengaruh terhadap keberhasilan belajar peserta didik ”.<sup>3</sup>

Perkembangan teknologi informasi yang semakin canggih dan menciptakan produk-produk tersebut seperti televisi, komputer, laptop, telpon genggam dan internet. Kini hampir sebagian besar masyarakat memiliki produk-produk teknologi informasi tersebut. Produk teknologi informasi sangat berpengaruh dalam kehidupan masyarakat khususnya di kalangan anak-anak sekolah. Salah satu dari produk teknologi informasi yang sangat berpengaruh bagi peserta didik untuk mendapatkan informasi yaitu internet. Didalam internet juga menyediakan banyak sekali hiburan yang di tawarkan, salah satunya seperti seperti *game online* (Nisrinafatin)

*Game online* adalah game atau permainan digital yang dimainkan dengan cara menghubungkan perangkat dengan jaringan internet, yang memungkinkan penggunanya dapat juga terhubung dengan pengguna *game* yang lain didalam waktu yang sama. *Game online* merupakan salah satu bentuk perwujudan dari teknologi modern yang telah berkembang saat ini. seiring telah berkembang pesatnya teknologi, maka semakin banyak juga jenis *game online*, yang mana dimainkan bukan hanya lewat komputer saja, akan tetapi juga bisa dimainkan dengan teknologi canggih lainnya seperti *Android* <sup>4</sup>

Memperhatikan fenomena *game online*, permasalahan yang dijumpai dalam proses pelajaran di MTs At-Tajribah Labu, khususnya pada mata pelajaran akidah akhlak yaitu kurangnya minat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Terlihat peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran seperti, ada sebagian yang tidak mengerjakan tugas, mendengar, menyimak penjelasan guru, bahkan tidak ada peserta didik yang bertanya. Hal tersebut mengidentifikasi bahwa kurangnya perhatian dan keterlibatan peserta didik. Peserta didik terlihat kurang tertarik dengan menggunakan media *powerpoint*, saat peserta didik diwawancarai mereka mengaku bosan dengan pembelajaran. Mungkin ini disebabkan peserta didik sudah terbiasa bermain *game online* yang lebih canggih dari pada media-media pembelajaran yang digunakan. Jika diperhatikan pada kondisi lingkungan sekolah dan ruangan belajar seperti papan tulis, meja, kursi serta alat-alat

---

<sup>1</sup> Eko Prihatiningsih and Eunice Widyanti Setyanigtyas, ‘Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Picture And Picture Dan Model Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa’, *JPSd (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 4.1 (2018), 1–14.

<sup>2</sup> Halid Hanafi, *Profesionalisme Guru Dalam Pengelolaan Kegiatan Pembelajaran Di Sekolah* (deepublish, 2018).

<sup>3</sup> S. Nasution, *Didaktik Asal-Asal Mengajar* (Jakarta, 2000).

<sup>4</sup> Ika Qatrunnada, ‘No Title Pengaruh Galme Online Mobile Legend Terhadap Sikap Belajar Siswa Kelas XI MIPA 2 SMAN 1 Taman Sidoarjo’, 2019.

lainnya di MTs At-Tajribah Labu sudah cukup baik. Ketika peserta didik mengikuti proses belajar mengajar, peserta didik menggunakan seragam dengan rapi. Akan tetapi peneliti masih menjumpai peserta didik yang kurang bersemangat. Seperti tidak berminat untuk belajar, bahkan ada peserta didik yang mengantuk di kelas<sup>5</sup>

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada Ibu Suhaibatul Amaliyah, S.Pd sebagai guru akidah akhlak, menyatakan bahwa saat belajar di kelas ada peserta didik yang ketahuan sedang bermain *game online* di *Handphone*, sedangkan peraturan di sekolah tidak memperbolehkan peserta didik membawa *Handphone* ke sekolah apalagi sampai bermain *game online* dan peserta didik juga kurang memperhatikan guru ketika menjelaskan pembelajaran yang sedang berlangsung.<sup>6</sup> Selanjutnya hasil wawancara yang dilakukan kepada Azril yang merupakan salah satu peserta didik kelas IX MTs At-Tajribah Labu, menyatakan bahwa peserta didik di kelas mereka sangat sering bermain *game* ketika di rumah, peserta didik ini pun mengakui bahwa setiap harinya sering bermain *game online* sampai malam, bahkan ada yang sampai begadang.<sup>7</sup> Sejalan dengan hal itu, dalam penelitian Ridwan, peserta didik yang mengalami ketergantungan pada aktivitas *games* akan mengurangi waktu belajar, semangat belajar peserta didik menurun, konsentrasi belajar peserta didik cenderung mengalami gangguan dan faktanya perkembangan teknologi dan adanya *game online* menurunkan minat belajar mereka (Suhaibatul Amaliyah, 2022)

## Metode

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah salah satu metode penelitian yang terbentuk penafsirannya dan pengumpulan data berupa angka, serta hasil kesimpulan penelitian berbentuk tabel, grafik dan lain sebagainya. Menurut Sugiono Metode penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian untuk menguji suatu teori tertentu dengan meneliti keterkaitan antarvariabel.

Populasi dalam penelitian ini adalah semua peserta didik di MTs At-Tajribah Labu Kelas VIII dan IX Tahun 2022 yang berjumlah 40 orang. Menurut Sugiyono Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sampel jenuh. Sampel jenuh merupakan populasi yang seluruhnya dijadikan sampel. Maka sampel dalam penelitian ini mengambil seluruh populasi untuk dijadikan sumber data yaitu 40 peserta didik MTs At-Tajribah Labu.

Penelitian ini dilakukan di salah satu sekolah yaitu MTs At-Tajribah Labu yang berallalmalt di Jl. Sekolah Desal Labu, Kecalmaltaln Puding Besar, Kalbupalten Balngkal Provinsi Kep. Balngkal Belitung. Stalndalr Maldralsalh yaitu Swalstal altalu Yalyalsaln. Waktu pelaksanaan penelitian ini dimulai dari bulan April 2022 sampai dengan selesai.

Adapun sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data yang bersumber dari data primer dan sekunder. Sumber data primer merupakan data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Data penelitian ini diperoleh dari pengisian angket yang ditunjukkan kepada siswa dan data-data lain yang langsung diberikan kepada peneliti yang dilakukan di MTs At-Tajribah Labu. Sumber data sekunder adalah sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data. Dalam penelitian ini yang termasuk dalam data sekunder diantaranya adalah artikel *online*, buku, skripsi, dan data sekolah.

Untuk memperoleh data yang lebih akurat dan tepat, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data berupa angket. Angket adalah instrumen penelitian yang berisi serangkaian pertanyaan atau pernyataan untuk menjangkau data atau informasi yang harus dijawab responden secara bebas sesuai dengan pendapatnya (Zainal Arifin, 2012). Dalam penyebaran angket dilakukan secara langsung dan bersifat tertutup. Angket yang digunakan dengan skala liker, yakni memiliki soal pernyataan yang

---

<sup>5</sup> Widya, observasi minat belajar MTS IABU, 2022.

bersifat positif dan negatif (Syofian Siregar, 2016).

Tabel III. 3

Kisi-Kisi Instrumen Angket Variabel X

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Item Pernyataan	
			Positif	Negatif
Kebiasaan Bermain <i>Game Online</i> (Le Masya & Candra ) X	1. Dorongan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Merasakan tidak puas saat bermain <i>game online</i></li> <li>• Merasakan frustrasi ketika kalah dengan lawan main</li> <li>• Merasa senang saat bermain <i>game online</i></li> </ul>	1, 2, 3, 4	5, 6, 7
	2. Penarikan diri	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Merasakan cemas ketika tidak bermain <i>game online</i></li> <li>• Tidak bisa lepas dari bermain <i>game online</i></li> </ul>	8, 9	10, 11
	3. Toleransi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terjadi peningkatan intensitas waktu bermain <i>game online</i></li> <li>• Tidak bisa mengatur waktu dalam kesehariannya</li> </ul>	12, 13, 14	15, 16
	4. Interpersonal dan kesehatan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interaksi dengan orang lain</li> <li>• Masalah yang berhubungan dengan kesehatan</li> </ul>	17, 18, 19	20, 21

Tabel III. 4

KISI-KISI INSTRUMEN MINAT BELAJAR

Valrialbel	Sub Variabel	Indikator	Item Pernyaltalaln	
			Positif	Negaltif
Minalt Belajalr (Slameto) Y	1. Peralsalaln senalng	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Semangat dalam mengikuti pembelajaran</li> <li>• Memahami dan menguasai isi pembelajaran</li> <li>• Mengerjakan tugas yang diberikan guru</li> </ul>	1, 2, 3, 4, 5	6, 7, 8
	2. Ketertalrikaln	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengikuti pembelajaran</li> <li>• Bekerja sama dengan teman</li> </ul>	9, 10, 11	12, 13
	3. Perhaltialn	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memberikan tanggapan yang telah disampaikan</li> <li>• Memiliki inisiatif untuk belajar</li> </ul>	14, 15	16, 17
	4. keterlibaltaln	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memperhatikan dan mendengarkan penjelasan dari guru</li> <li>• Pemahaman terhadap materi yang disampaikan</li> </ul>	18, 19	20, 21

**Teknik Analisis Data**

Uji Persyaratan Analisis Data

Uji persyaratan analisa digunakan untuk mengetahui apakah analisa data untuk pengujian hipotesis dapat dilanjutkan atau tidak adapun uji persyaratan analisis itu antara lain.

a. Uji Normalitas Data

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode *kolmogrov-smirnov* dengan taraf kesalahan 5% yang dibantu oleh program SPSS (*Statistical Package For Sosial Science*).

b. Uji Heteroskedastisitas

Uji Heteroskedastisitas memiliki arti bahwa terdapat varian variabel pada model regresi yang tidak sama. Apabila terjadi sebaliknya varian variabel pada variabel pada model regresi memiliki nilai yang sama maka disebut homoskedastitas, untuk mendeteksi adanya masalah hetrodekedastits dapat menggunakan metode analisis grafik .

c. Uji Regresi Linear Sederhana

Uji regresi linear sederhana merupakan pengujian yang dilakukan untuk melihat apakah ada hubungan antara variabel bebas (X) dengan variabel (Y) (Kurniawan dan Budi, 2016). Dalam

penelitian ini peneliti menggunakan teknik analisis uji regresi linear sederhana dengan persamaan uji regresi linear sederhana dengan menggunakan perhitungan melalui program SPSS (*Statistical Package For Social Science*).

d. Analisis Uji Hipotesis

Analisis uji hipotesis merupakan langkah yang dilakukan peneliti dalam menguji kebenaran hipotesis yang telah ditentukan. Dengan demikian, peneliti menguji hipotesis dengan analisis regresi linear sederhana. Selain dengan menggunakan cara manual analisis regresi linear sederhana dapat juga dilakukan menggunakan dengan perhitungan melalui program SPSS.

**Pembahasan**

Pada bab IV ini peneliti akan menjelaskan tentang hasil penelitian dan pembahasan mengenai “Pengaruh Kebiasaan Bermain *Game Online* Terhadap Minat Belajar Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MTs At-Tajribah Labu Kelas VIII dan IX Tahun 2022”. Dalam penelitian ini akan peneliti jelaskan permasalahan yang berkaitan dengan hasil penelitian. lalu hasil penelitian tersebut yang sudah peneliti dapatkan dari hasil pengumpulan data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara serta dokumentasi. Kemudian pembahasan dari hasil penelitian maka dapat peneliti jelaskan sebagai berikut:

**A. Analisis Deskriptif**

Analisis deskriptif ini digunakan untuk mengelompokkan data berbentuk tabel distribusi yang diolah dengan seperlunya. Pada analisis deskriptif ini peneliti menyusun data tentang kebiasaan bermain *game online* sebagai variabel X dan minat belajar sebagai variabel Y. Hal tersebut dalam angket penelitian pada variabel X terdapat 21 butir item soal. Sedangkan pada variabel Y terdapat 21 butir item soal. Hasil angket penelitian dengan butiran item soal yang valid pada variabel X terdapat 16 butir item soal, sedangkan variabel Y terdapat 15 butir item soal yang valid. Selanjutnya, akan dilakukan analisis deskriptif secara terperinci pada variabel X dan variabel Y sebagai berikut:

**1. Hasil Angket Variabel X (Kebiasaan Bermain *Game Online*) dan Variabel Y (Minat Belajar)**

Data angket pada variabel X dan variabel Y yang diperoleh dari hasil penyebaran angket penelitian kepada 40 responden. Dalam uji analisis deskriptif data yang diolah berasal dari data valid yang dilakukan pada uji validitas tersebut. Maka berikut ini akan dipaparkan jumlah skor hasil dari penyebaran angket pada variabel X dan variabel Y.

Tabel IV.1

**Hasil Angket Penelitian Variabel X dan Variabel Y**

Jumlah Responden	Skor Nilai Variabel X	Skor Nilai Variabel Y
40 Responden	2773	3152

Berdasarkan tabel di atas diketahui skor nilai total pada variabel X (lingkungan sekolah) berjumlah 3358, sedangkan skor nilai total pada variabel Y berjumlah 3663. Maka dalam menentukan nilai mean, median, simpangan baku, variance, range, minimum dan maksimum dibantu menggunakan program SPSS versi 26. dengan hasil sebagai berikut:

Tabel IV.2  
 Hasil Uji Deskriptif Statistik Variabel X dan Variabel Y

Statistik			
		Variabel X	Variabel Y
N	Valid	40	40
	Missing	0	0
Nilai Rata-Rata		69,32	78,80
Standar Kesalahan Rata-Rata		1,476	1,164
Nilai Tengah		69,50	79,00
Modus		70 <sup>a</sup>	79
Simpangan Baku		9,335	7,366
Tingkat Penyebaran Data		87,148	54,267
Rentang		47	33
Manimal		47	93
Maksimal		94	96
Jumlah		2773	3152

Pada data hasil uji statistik deskriptif yang dapat dilihat dari tabel IV.2, maka dapat diketahui hasil penjabaran ataupun rinciannya pada variabel X antara lain: nilai rata-rata (*mean*) = 69,32, nilai tengah (*median*) = 69.50, simpangan baku (*std.deviation*) = 9,335, tingkat penyebaran data (*variance*) = 87,148, rentang(*range*) = 47, Minimal = 47, Maksimal = 94, dan jumlah atau total = 2773. Sedangkan data hasil uji statistik deskriptif variabel Y dapat dilihat pada tabel IV.2, maka diketahui hasil penjabaran ataupun rinciannya antara lain: nilai rata-rata (*mean*) = 78,80, nilai tengah (*median*) = 79,00, simpangan baku (*std.deviation*) = 7,336, tingkat penyebaran data (*variance*) = 54,267, rentang (*range*) = 33, Minimal = 63, Maksimal = 96, dan jumlah atau total = 3152.

## B. Uji Prasyarat Analisis

### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas yaitu digunakan untuk mengetahui data penelitian bersifat normal atau tidak normal. Dalam uji normalitas ini pada variabel X (kebiasaan bermain *game online*) dan variabel Y (minat belajar) menggunakan bantuan program aplikasi SPSS, maka untuk mengetahui hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel IV.3

### Hasil Uji Normalitas

Tes Kolmogrov-Smirnov Satu Sampel		
		Residu Tidak Standar
N		40
Paramater Normal <sup>a,b</sup>	Nilai Rata-rata	,0000000
	Simpangan Baku	6,510909
Perbedaan Paling Ekstrim	Nilai Mutlak	,110
	Positif	,110

	Negatif	-,091
Uji Statistik		,110
Asymp. Sig. (2-ekor)		,200 <sup>c,d</sup>

Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel IV.3 dapat diambil keputusannya yaitu apabila nilai Sig. dari *Kolmogorov-smirnov* > 0,05, maka hasil data berdistribusi normal, dan sebaliknya apabila Sig. dari *Kolmogorov-smirnov* < 0,05, maka hasil data tidak berdistribusi normal. Dengan bertujuan dilakukan uji normalitas untuk mengetahui model regresi pada variabel X dan variabel Y keduanya memiliki distribusi normal atau tidak normal.

## 2. Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas yaitu digunakan untuk menguji apakah model regresi terjadi tidak samaan dari residul atau pengamatan kepengamatan lain yang bersifat normal atau tidak normal. Dalam uji ini pada variabel X (kebiasaan bermain *game online*) dan variabel Y (minat belajar) menggunakan bantuan program aplikasi SPSS, maka untuk mengetahui hasil uji tersebut dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

**Tabel IV.4**  
**Halsil Uji Heteroskedalstisitals**

Model	Tidak Stalndalr Koefisien		Terstalnda Irisalsi Koefisien	t	Sig.
	B	Std. Error	Betal		
	1 (Constalnt)	11.803	4.942		
<i>Galme Online</i>	-.099	.071	-.222	-1.402	.169

Berdasarkan hasil uji heteroskedastisitas dengan uji glejser pada tabel IV. 4 dapat diambil keputusannya yaitu apabila nilai sig > 0,05, maka tidak terjadi gejala heteroskedastisitas dalam model regresi, dan sebaliknya apabila sig < 0,05, maka terjadi gejala heteroskedastisitas dalam model regresi. Jadi dapat disimpulkan bahawa hasil yang didapatkan dari uji heteroskedastisitas pada variabel X daln variabel Y yaitu dengan nilai sebesar 0,169. Karna nilai signifikan kedua variabel di atas adalah 0,169 > 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa tidak terjadinya gejala heteroskedastisitas

C. Pengaruh Kebiasaan Bermain *Game Online* Terhadap Minat Belajar Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MTs At-Tajribah Labu Kelas VIII dan IX Tahun 2022.

1. Uji F

Pada uji F dilakukan perhitungan dengan membandingkan  $F_{hitung}$  dengan  $F_{tabel}$ . Jadi pengambilan keputusannya yaitu jika nilai  $F_{hitung} > F_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sedangkan jika nilai  $F_{hitung} < F_{tabel}$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Dalam pengujian ini terdapat ketentuan taraf signifikansi 5% (0,05) yaitu apabila nilai Sig. < 0,05 maka dinyatakan signifikan dan apabila nilai Sig. > 0,05 maka dinyatakan tidak signifikan. Untuk mengetahui nilai uji F dilihat pada tabel berikut:

**Tabel. IV.5**

**Hasil Hitung Nilai F (ANOVA)**

ANOVA <sup>a</sup>						
Model		Jumlah Kuadrat	Df	Rata-Rata Kuadrat	F	Sig.
1	Regresi	463,114	1	463,114	10,644	,002 <sup>b</sup>
	Sisa	1653,286	38	43,508		
	Total	2116,400	39			

Pada tabel *Anova* di atas diketahui nilai  $F_{hitung}$  sebesar 10,644 dan nilai Sig. 0,002. Dalam  $df = 40 - 2 = 38$  didapatkan dari  $F_{tabel}$  sebesar 4,10. Maka disimpulkan  $F_{hitung} > F_{tabel}$  yaitu  $10,644 > 4,10$ , dengan ini dinyatakan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Kemudian jika melihat dari signifikansi pada tabel output di atas dapat disimpulkan Sig. < 0,05 yaitu  $0,001 < 0,05$ , maka hasilnya dinyatakan signifikan. Demikian hal ini menunjukkan bahwa variabel X (kebiasaan bermain *game online*) berpengaruh terhadap variabel Y (minat belajar). Maka disimpulkan terdapat pengaruh kebiasaan bermain *game online* terhadap minat belajar mata pelajaran akidah akhlak di MTs At-Tajribah Labu kelas VIII dan IX Tahun 2022.

2. Uji T

Pada penghitungan uji t digunakan untuk mengetahui pengaruh atau tidaknya antara variabel X (kebiasaan bermain *game online*) terhadap variabel Y (minat belajar). Dalam pengambilan keputusan dapat dilakukan dengan beberapa kriteria yaitu berdasarkan  $t_{hitung}$  atau dengan menggunakan nilai Sig. pada  $t_{hitung}$ .

Tabel IV.6  
**Hasil Persamaan Regresi Linear Sederhana**

Model		Koefisien				
		Tidak Terstandarisasi Koefisien		Standar Koefisien	T	Sig.
		B	Std. Kesalahan	Beta		
1	(Konstanta)	53,217	7,913		6,725	,000
	Variabel X	0,369	,113	,468	3,263	,002

Berdasarkan pada output tabel di atas dapat diketahui nilai  $t_{hitung}$  sebesar 3,263 dan nilai Sig. 0,002. Dalam derajat bebas  $df = 40 - 2 = 38$ , maka nilai  $t_{tabel}$  yang diperoleh sebesar 1,686. Jadi dapat disimpulkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $3,263 > 1,686$ ) dan untuk nilai Sig.  $< 0,05$  yaitu  $0,002 < 0,05$ . Demikian hasil yang diperoleh tersebut maka dinyatakan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara kebiasaan bermain *game online* (variabel X) terhadap minat belajar (variabel Y) di MTs At-Tajribah Labu.

3. Persamaan Regrasi Sederhana

Dilihat dari tabel IV.5 diketahui bahwa nilai konstanta (a) dalam tabel *coefficients* terdapat sebesar 53,217 dan nilai koefisien regresi (b) sebesar 0,369, maka persamaan regresi sederhana sebagai berikut:

$$Y = a + b.X$$

$$Y = 53,217 + 0,369X$$

Pada nilai persamaan regresi linear sederhana yang diperoleh tersebut yaitu nilai konstanta sebesar 53,217 dan nilai koefisien sebesar 0,369. Kemudian nilai koefisien regresi tersebut memiliki arti bahwa setiap penambahan 1% pada nilai variabel X (kebiasaan bermain *game online*). Sedangkan nilai pada variabel Y (minat belajar) bertambah sebesar 0,369. Hal ini koefisien regresi memiliki sifat positif, sehingga bisa dikatakan bahwa arah pengaruh antara variabel X (kebiasaan bermain *game online*) terhadap variabel Y (minat belajar) bernilai positif.

4. Menghitung R Square (Koefisien Determinasi)

Dalam penghitungan koefisien determinasi atau R Square ini yaitu untuk mengetahui hasil uji koefisien determinasi pada variabel X (kebiasaan bermain *game online*) terhadap variabel Y (minat belajar). Penghitungan uji koefisien determinasi menggunakan bantuan program SPSS versi 26. dengan ini dinyatakan hasil outputnya sebagai berikut:

Tabel IV.6  
Hasil Hitung Nilai R Square

Ringkasan Model <sup>b</sup>				
Model	R	R Kuadrat	R yang Disesuaikan Kuadrat	Std. Kesalahan perkiraan
1	,468 <sup>a</sup>	,219	,198	6,596

Dilihat dari output hasil perhitungan menggunakan program SPSS di atas, nilai R (korelasi/hubungan) sebesar 0,468 dan nilai koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,219. Jadi dapat disimpulkan bahwa variabel X (kebiasaan bermain *game online*) berpengaruh terhadap variabel Y (minat belajar), dikarenakan pada tabel IV.6 nilai R square sebesar 0,219. Kemudian nilai R square diakumulasikan ke dalam bentuk persentase (%) ialah  $0,219 \times 100\% = 21,9\%$ . Maka dapat dikatakan bahwa pengaruh antara variabel X (kebiasaan bermain *game online*) terhadap variabel Y (minat belajar) dengan nilai sebesar 21,9% dan 78,1% dipengaruhi oleh variabel-variabel lain. Jadi maksud pengaruh tersebut ialah pengaruh kebiasaan bermain *game online* terhadap minat belajar mata pelajaran akidah akhlak di MTs At-Tajribah Labu kelas VIII dan IX Tahun 2022.

### Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan dan disampaikan dalam tulisan pada bab-bab sebelumnya, maka peneliti menyimpulkan hasil penelitian yaitu terdapat pengaruh kebiasaan bermain *game online* terhadap minat belajar mata pelajaran akidah akhlak di MTs At-Tajribah Labu Kelas VIII dan IX Tahun 2022. Perhitungan ini dilakukan dengan menggunakan bantuan program SPSS versi 26. Pada hasil uji f yaitu  $f_{hitung} (10,644) > f_{tabel} (4,10)$ , maka dinyatakan terdapat pengaruh antara kebiasaan bermain *game online* (variabel X) terhadap minat belajar (variabel Y). Kemudian hasil pada uji t yakni  $t_{hitung} (3,263) > t_{tabel} (1,686)$ , jadi kebiasaan bermain *game online* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar. Dalam mengetahui seberapa besar pengaruh antara variabel X terhadap variabel Y dilihat dari hasil output pada tabel *model summary* nilai R Square sebesar 0,219, jika diakumulasikan menjadi persentase yaitu 21,9%. Dengan ini pengaruh kebiasaan bermain *game online* terhadap minat belajar mata pelajaran akidah akhlak di sekolah sebesar 21,9% dan sisanya 78,1% dipengaruhi oleh variabel lain yang memiliki hubungan terhadap minat belajar mata pelajaran akhlak di sekolah.

### Referensi

- A. A, Pitaloka. 2013. *Perilaku Konsumsi Game Online pada Pelajar* (Studi Fenomenologi tentang Perilaku Konsumsi Game Online pada Pelajar di Kelurahan Gemolong, Kabupaten Sragen Tahun 2013). *Sosialitas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Sosiologi Antropologi*.
- A. D, Wulandari. 2012. *Game Edukatif Sejarah Komputer Menggunakan Role Playing Game (RPG) Maker XP Sebagai Media Pembelajaran di SMP Negeri 2 Kalibawang*. Yogyakarta: Fakultas Teknik, UNY.

- 
- Adhi, Daniel Kartika, And Yohanes Suhardjo. 2013. Pengaruh Penerapan Standar Akutansi Pemerintahan dan Kualitas Aparatur Pemerintah Daerah Terhadap Kualiatas Laporan Keuangan (Studi Kasus Pada Pemerintah Kota Tual. *Jurnal STIE Semarang* 5.3.
- Ahmad, Qodir, Abdul, Muhammad. 2008. *Metedologi Pengajaran Agama Islam*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Ali Daud, Mohammad. 2011. *Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Alim, Muhammad. 2011. *Pendidikan Agama Islam*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Amaliyah, Suhaibatul. 2022. Guru Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Wawancara*. Desa Labu, 21 April.
- Aminuddin. 2006. *Membangun Karakter dan Kepribadian melalui Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Graha Ilmu.
- Arifin, Zainal. 2011. *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian*. Cet. XII,. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek Edisi Revisi V*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Astuti, Siwi Puji. 2015. Pengaruh Kemampuan Awal Dan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar. *Jurnal Formatif*. Vol. 5. No. 1.
- Azril, Peserta Didik Kelas XI, *Wawancara*, Desa Labu, 21 April 2022.
- Budiwibowo, Satrijo. 2016. Hubungan Minat Belajar Siswa Dengan Hasil Belajar IPS di SMP Negeri 14 Kota Madiun. *Jurnal Program Studi Magister Pendidikan IPS Program Pascasarjana*. IKIP PGRI Madiun. Vol 1 No 1.
- Bungin, M. Burhan. 2009. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Kencana.
- Dalyono, M. 2005. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka.
- Depag RI. 2004. *Kurikulum Madrasah Tsanawiyah (Standar Kompetensi)*. Jakarta: Direktorat Jendral Kelembagaan Agama Islam.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2013. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Firdaos, Rizal. 2016. *Desain Intrumen Pengukuran Afektif*. Bandar Lampung: CV Anugrah Utama Raharja (AURA).
- Fitrah, Muhammad dan Luthfiah. 2017. *Metodologi Penelitian: Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas dan Studi Kasus*. Sukabumi: CV Jejak.

- Ghozali, Imam. 2017. *Model Persamaan Struktural Konsep Dan Aplikasi Dengan Program AMOS*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Gunawan, Imam. 2016. *Metode Penelitian Kualitatif: Teori dan Praktik*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- H, Masya dan Candra D. A. 2016. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016. *Konseli: E-Journal*.
- Hanafi, Halid. 2018. *Profesionalisme Guru Dalam Pengelolaan Kegiatan Pembelajaran di Sekolah*. Yogyakarta: Cv Budi Utama.
- Husamah. 2015. *Kamus Psikologi*. Yogyakarta: C.V. Andi Offset.
- Iskandar, Ranu. 2019. *Pedoman Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Smk*. Jawa Barat: CV Jejak.
- Juni Priasa, Doni. 2015. *Manajemen Peserta Didik dan Model Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Kementerian Agama Republik Indonesia. 2014 *Buku Guru Akidah Akhlak Pendekatan Sainifik Kurikulum 2023*. Jakarta: Kementerian Agama.
- Khairani, Makmun. 2013. *Psikologi Belajar*. Yogyakarta: Aswaja Presindo.
- Kustiawan, Andri Arif. 2019. *Jangan Suka Game Online*. Magetan: CV. Ae Media Grafika.
- Kutsiyah. 2019 *Pembelajaran Akidah Akhlak*. Duta Media Publishing: Jawa Timur.
- M, Affandi. 2013. Pengaruh Game Online terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal pada Kalangan Pelajar Kelas 5 SDN 009 Samarinda. *E-Jurnal Komunikasi*.
- Marsya, Hardiansyah, dan Candra. 2016. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Prilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas x di Madrasah Aliyah Al-Furqon Prabumulih. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*. Vol. 3. No. 2.
- Martono, Nanang. 2010. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: PT Raya Grafindo Persada..
- Matondang, Sari Ananda. 2019. Pengaruh Kecanduan Game Online terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran PKN di SMA Negeri 1 Tanjung Balai Tahun Pelajaran 2019/2020. *Skripsi*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
- Nada, Ika Qothrun. 2019. Pengaruh Game Online Mobile Legend Terhadap Sikap Belajar Siswa Kelas XI MIPA 2 SMAN 1 Taman Sidoarjo. *Skripsi*.
-

- Nasution, S. 2000. *Didaktik Asas-Asas Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Nisrinafatin. *Pengaruh Game Online terhadap Motivasi Belajar Siswa, Jurnal Edukasi Nonformal*. E-ISSN: 2715-2634.
- Noor, Juliansyah. 2017. *Metodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi &Karyailmiah*. Jakarta: Kencana.
- Nurhasanah, Siti dan A.Sobandi. Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*. Vol. 1 No. 1.
- Pakpahan, Rianto. 2018. Game Online dan Pengaruhnya Terhadap Prestasi Akademik Anak di Kelurahan Kota Medan. *Skripsi*. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik.
- Prihatiningsih Eko. 2018. Pengaruh vhpenerapan Model Pembelajaran Picture and Picture dan Model Make A Match terhadap Hasil Belajar Siswa. *JPSD*. Vol. 4. No. 1.
- Purwanto, Wahyu, dkk. 2016. Penggunaan Model Problem Based Learning Dengan Media Powerpoint Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar Pascasarjana*. Universitas Negeri Malang. Vol 1. No 9.
- R Sudiarditha, I Ketut & Siti Saptari Qomariah. 2016. Kualitas Media Pembelajaran Minat Belajar, dan Hasil Belajar Siswa: Studi pada Mata Pelajaran Ekonomi di Kelas XII SMA Negeri 12 Jakarta. Vol. 4. No. 1.
- Ramdani, Nurfadilah. 2018. Pengaruh Game Online terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VI SDN Bawakaraeng 1 Kota 2018. *Skripsi*. Universitas Muhammadiyah Makasar.
- Ridoi, Mokhammad. *Cara Mudah Membuat Game Edukasi*.
- Riduan, M B A. 2003. *Dasar-dasar Statiska*. Bandung: Alfabeta.
- Riduan. 2012. *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Riduwan. 2012. *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru*. Bandung: Alfabeta.
- Robert Kurniawan, & Budi Yuniarto. 2016. *Analisis Regresi Dasar dan Penerapannya Dengan R*. Jakarta: PT. Karisma Putra Utama.
- Sambas Ali Muhidin, Ating Somantri. 2006. *Aplikasi Statistik dalam Penelitian*. Bandung: Pustaka Setia.
- Sari, Ike Mulya. 2019. Pengaruh Game Online terhadap Perubahan Perilaku Siswa di Kelas V SD Negeri 99 Kota Bengkulu. *Skripsi*. Fakultas Tarbiyah dan Tadris.
- Shaleh, Abdul Rahman dan Muhib Abdul Wahab. 2004. *Psikologi Suatu-suatu Pengantar*. Jakarta: Kencana.
-

- Siregar, Syofian. *Statistik Deskriptif untuk Penelitian: Dilengkapi Perhitungan Manual dan Aplikasi SPSS Versi 22*.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Bandung: Rineka Cipta.
- Subana, dkk. 2000. *Statistik Pendidikan*. Bandung : CV Pustaka Setia.
- Sudirman, Eko. 2007. *Desain Penelitian Bisnis Pendekatan Kuantitatif*. Yayasan Kita Menulis.
- Sudjana, Nana. 1989. *Peneliti dan Penelitian Pendidikan*. Cet.1. Bandung: Sinar Baru.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Surbakti, K. Pengaruh *Game Online* terhadap Remaja, *Jurnal Curere*. Vol. 01. No. 01.
- Suryabrata, Sumadi. 2013. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Syah, Muhibbin. 2013. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Syah, Muhibin. 2007. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Syahrhan, Ridwan. Ketergantungan *Game Online* dan Penangannya. *Jurnal. Psikologi pendidikan & konsling*. P-ISSN : 2443-2202.
- Thoha, M. Chabib, dkk. 1998. *PBM-PAI di sekolah*. Semarang: IAIN Walisongo.
- Tim Penyusun Kamus Pusat Pembina dan Pengembangan Bahasa. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Edisi 11. Jakarta: Balai Pustaka.
- Zaini, Syahminan. 1983. *Kuliah Akidah Islam*. Surabaya: Al Ikhlas.