

**HUBUNGAN KEBIASAAN BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP
TINGKAT PERKEMBANGAN MOTIVASI BELAJAR AGAMA ISLAM REMAJA
KAMPUNG KEDUNG GEDE**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Agama Islam Universitas Islam 45 Bekasi Sebagai Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**



Oleh :

IQBAL ADITIYA KURNIAWAN

41182911180052

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS AGAMA ISLAM

UNIVERSITAS ISLAM “45” BEKASI

2023 M/1444 H

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

**HUBUNGAN KEBIASAAN BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP
TINGKAT PERKEMBANGAN MOTIVASI BELAJAR AGAMA ISLAM
REMAJA KAMPUNG KEDUNG GEDE**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Agama Islam Untuk Memenuhi Persyaratan Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Oleh :

IQBAL ADITIYA KURNIAWAN
41182911180052

Pembimbing



Dr. Acep Mulyadi, M.Pd

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS AGAMA ISLAM

UNIVERSITAS ISLAM “45” BEKASI

2023 M/1444 H

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Iqbal Aditiya Kurniawan

NIM : 41182911180052

Program Studi : Pendidikan Agama Islam (Tarbiyah)

Judul Skripsi : Hubungan Kebiasaan Bermain *Game Online* Terhadap
Tingkat Perkembangan Motivasi Belajar Agama Islam Remaja
Kampung Kedung Gede

Menyatakan bahwa penelitian ini merupakan hasil karya saya sendiri dan sepanjang pengetahuan saya, tidak berisi materi yang dipublikasikan atau ditulis oleh orang lain atau telah digunakan sebagai persyaratan penyelesaian studi di perguruan tinggi lain, kecuali pada bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Bekasi, Januari 2023



Iqbal Aditiya Kurniawan

NIM : 41182911180052

LEMBAR PENGESAHAN

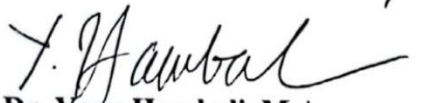
Skripsi yang berjudul “HUBUNGAN KEBIASAAN BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP TINGKAT PERKEMBANGAN MOTIVASI BELAJAR AGAMA ISLAM REMAJA KAMPUNG KEDUNG GEDE” telah diajukan dalam sidang *munaqasyah* Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Islam “45” Bekasi pada tanggal 7 Februari 2023. Skripsi ini telah terima sebagai salah satu syarat gelar sarjana pendidikan agama islam (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam.

Bekasi, 7 Februari 2023
Bekasi, 16 Rajab 1444 H

Sidang *Munaqasyah*

Dekan/

Ketua Merangkap Anggota,



Dr. Yoyo Hambali, M.A

NIDN. 0418047601

Ketua Program Studi/

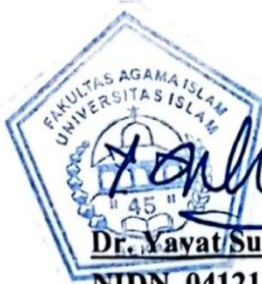
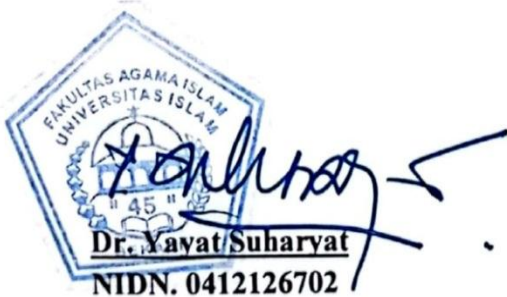
Sekretaris Merangkap Anggota



Dr. Akmal Rizki Gunawan Hsb, M.A.

NIDN. 041004921

Anggota:



Dr. Yayat Suharyat

NIDN. 0412126702



Siti Asiah, S.Ag., M.A.

NIDN. 20220067401

MOTTO

“Allah tidak akan membebani seseorang itu melainkan sesuai kesanggupannya.”

(Q.S. Al – Baqarah : 286)

“Barang siapa yang bersungguh – sungguh, maka dia akan dapat”

(Hadits, Rasulullah SAW)

“Hendaknya segera mempergunakan masa muda dan umurnya untuk memperoleh ilmu, tanpa terperdaya oleh rayuan “menunda – nunda” dan “ berangan – angan panjang”, sebab setiap detik yang terlewatkan dari umur tidak akan tergantikan”

(K.H Hasyim Asy’ari)

“Jangan suka menempatkan seseorang pada posisinya, tapi tempatkanlah diri saudara terlebih dahulu pada posisi yang benar”

(K.H Ahmad Dahlan)

“Barang siapa ingin mutiara, harus berani terjun di lautan yang dalam”

(Ir. Soekarno – Presiden RI Ke-1)

“Tidak ada artinya kita membumikan universalitas nilai – nilai Al-Qur’an jika tidak mampu melangitkan manusia”

(Dr. Akmal Rizki Gunawan Hasibuan., M.A.)

“Permudahlah urusan mu dengan Allah, maka Allah akan permudah urusan mu dengan dunia”

(Penulis)

PEDOMAN TRANSLITERASI

Huruf Latin	Huruf Latin	Keterangan
ا		tidak dilambangkan
ب	B	Be
ت	T	Te
ث	Th	te dan ha
ج	J	Je
ح	h	ha
خ	Kh	ka dan aha
د	D	De
ذ	Dh	d dan h
ر	R	Er
ز	Z	Zet
س	S	Es
ش	Sh	es dan ha
ص	s	se dengan titik dibawah
ض	d	de dengan titik bawah
ط	t	te dengan titik bawah
ظ	z	zet dengan titik dibawah
ع	‘	koma terbalik diatas hadap kanan
غ	Gh	ge dan ha
ف	F	Ef
ق	Q	Q
ك	K	Ka
ل	L	El
م	M	Em
ن	N	En
و	W	We
هـ	H	Ha
ء	a	Apostrop
ي	Y	Ya

ABSTRAK

Nama : Iqbal Aditiya Kurniawan
NPM : 41182911180052
Fakultas/Prodi : Agama Islam/Pendidikan Agama Islam
Judul : Hubungan Kebiasaan Bermain *Game Online* Terhadap
Tingkat Perkembangan Motivasi Belajar Agama Islam
Remaja Kampung Kedung Gede
Tebal Skripsi : 120 Halaman
Pembimbing : Dr.Acep Mulyadi M.Pd
Kata Kunci : *Game Online*, dan Motivasi belajar

Data yang telah dimuat oleh situs web yang bernama *Internetworldstats* pengguna internet di Indonesia mencapai 212,35 juta jiwa pada maret 2021. Dengan jumlah tersebut, Indonesia berada di urutan ketiga dengan pengguna internet terbanyak di Asia. Sekolah Tinggi Sandi Negara bersama Yahoo! Melakukan riset yang dimana dari hasil riset itu sendiri menghasilkan data bahwasannya kalangan remaja diumur 15-19 tahun sangat mendominasi pengguna internet di Indonesia dengan 64% dan nilai ini akan terus bertambah dikarenakan terus berkembangnya teknologi yang dapat memudahkan setiap individu mengakses media sosial. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif yang dimana memfokuskan kepada problem kebiasaan bermain *game online* terhadap tingkat perkembangan motivasi belajar agama islam remaja. Tujuan penelitian ini adalah meneliti apakah ada pengaruh antara kebiasaan bermain *game online* terhadap menurunnya motivasi belajar agama islam remaja kampung Kedung Gede Rt 002/Rw 015. Dari perhitungan kenormalan data, bahwa variabel X dan variabel Y memiliki hasil data yang **normal**. Kehomogenitasan data yang sudah diteliti juga menghasilkan hasil yang **homogen** dengan kesimpulan, $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$. **Koefisien determinasi** dari penelitian ini menghasilkan nilai $0,128 \times 100\% = 12,8\%$. Kemudian dari hasil perhitungan korelasi $r = 0,358$ termasuk kategori yang **rendah**. Lalu hasil analisis diperoleh nilai korelasi $r = 0,358$ lalu dihitung signifikasinya bahwasannya $t_{hitung} 2,172 > t_{tabel} 2,048$ dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka korelasi variabel X (bermain game online) dengan variabel Y (tingkat perkembangan motivasi belajar agama Islam) adalah **signifikan**. Dari perhitungan yang sudah terbukti dengan data-data yang ada, maka peneliti menyimpulkan bahwasannya hubungan kebiasaan bermain *game online* terhadap menurunnya motivasi belajar remaja Kampung Kedung Gede Rt002/Rw015 ada bernilai positif atau variabel X mempengaruhi variabel Y.

Kata Kunci : *Game Online*, Pendidikan, Motivasi Belajar.

KATA PENGANTAR

Puji serta syukur saya panjatkan kepada Allah SWT, atas berkat, rahmat, serta hidayahnya saya dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Adapun judul skripsi yang saya ajukan adalah **“HUBUNGAN KEBIASAAN BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP TINGKAT PERKEMBANGAN MOTIVASI BELAJAR AGAMA ISLAM REMAJA KAMPUNG KEDUNG GEDE”**.

Penyusunan skripsi ini merupakan salah satu syarat yang harus dipenuhi guna untuk memperoleh Gelar Sarjana pada Fakultas Agama Islam Jurusan Tarbiyah Universitas Islam 45 Bekasi.

Penyusunan skripsi ini tidak akan pernah berhasil tanpa ada bantuan dan kerjasama dari guru dosen yang selalu setia memberikan arahan serta didikan dari berbagai arah entah itu langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu, mendukung, mendorong terwujudnya skripsi ini.

Segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih khususnya kepada :

1. Bapak Dr. Hermanto, Drs., M.M, M.Pd., Selaku Rektor Universitas Islam “45” Bekasi.
2. Bapak Dr.Yoyo Hambali, S.Ag., M.A., selaku Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Islam “45” Bekasi.
3. Bapak Dr.Akmal Rizki Gunawan Hsb, M.A selaku ketua Prodi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam 45 Bekasi.

4. Bapak Dr.Acep Mulyadi, M .Pd., selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah penulis rasakan penuh dedikasi membantu untuk penyelesaian skripsi ini.
5. Bapak Dr.Abdul Khoir.Hs., Drs., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang selama ini telah mendampingi penulis menjalankan proses perkuliahan.
6. Bapak dan ibu Dosen Fakultas Agama Islam yang telah banyak membantu saya dengan rasa penuh kesabaran,kasih sayang, dan keikhlasan dalam memberikan motivasi, dorongan dan arahan serta ilmunya dalam proses perkuliahan.
7. Bapak dan ibu staff Fakultas Agama Islam yang telah banyak memberikan bantuan selama proses Pendidikan dalam penyusunan skripsi.
13. Orang Tua Murdi Effendi dan Poniati yang senantiasa menemani langsung maupun melalui do'a dalam setiap langkah dari awal masuk perkuliahan sampai pada saat dititik seperti ini. Tidak pernah bosan untuk menasihati, membimbing, memotivasi, dan memberikan ilmu didalam kehidupan.

Penulis menyadari bahwasannya skripsi ini jauh dari kata sempurna dikarenakan keterbatasan kemampuan serta keilmuan yang dimiliki dan penulis dapatkan. Oleh dengan itu penulis mohon maaf atas segala kekurangan. Dan penulis meminta kritik serta saran yang membangun supaya penulisan skripsi ini jauh menjadi lebih baik. Semoga penelitian ini bermanfaat bagi penulis dan pembaca pada umumnya. Sekali lagi terima kasih atas seluruh bantuan yang telah diberikan oleh semua pihak, insyaAllah akan mendapat balasan yang terbaik dari Allah SWT, Aamiin Ya Rabbal A'laamiin.

Bekasi, Januari 2023

Iqbal Aditiya Kurniawan

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PENGESAHAN PANITIA SIDANG MUNAQSAH.....	iii
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR TABEL.....	xvi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Rumusan Masalah.....	9
D. Tujuan Penelitian.....	9
E. Pembatasan Masalah.....	9
F. Manfaat dan Kegunaan Penelitian.....	9
1. Secara Teoretis.....	9
2. Manfaat Praktis.....	10
H. Penelitian Terdahulu Yang Relevan.....	10
I. Hipotesis Penelitian.....	12
BAB II.....	13
KAJIAN TEORI.....	13
A. Motifasi Belajar.....	13
1. Pengertian Motivasi Belajar.....	13
2. Belajar Agama Islam.....	16
a. Pengertian Belajar.....	16

b. Pengertian Agama Islam.....	16
B. Hakikat dan Sejarah Aplikasi Online.....	21
1. Pengertian Aplikasi Online.....	21
2. Pengertian Digitalisasi.....	23
3. Pengertian dan Sejarah Internet.....	23
C. Sejarah Singkat Terbentuknya Vidio Game.....	28
a. Macam-macam Vidio Game.....	31
1. Berdasarkan Perangkat Yang Digunakan.....	31
2. Berdasarkan Game atau Jenisnya.....	32
D. Kebiasaan Bermain <i>Game Online</i> (Variabel X).....	34
1. Hakikat Kebiasaan	34
2. Tahapan Kebiasaan.....	35
3. Kebiasaan dan Adat.....	36
4. Bermain <i>Game Online</i>	36
E. Efek Bermain Game Online.....	36
F. Fitur Dalam Aplikasi Game Online.....	39
G. Kerangka Berfikir.....	40
BAB III.....	41
METODE PENELITIAN.....	41
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	41
1. Jenis Penelitian.....	41
2. Tempat Penelitian.....	41
3. Waktu Penelitian.....	41

B. Metode Penelitian.....	41
C. Teknik Pengumpulan Data.....	43
a). Angket.....	43
D. Populasi dan Sampel Penlitian.....	43
1). Populasi.....	43
2). Sampel.....	44
E. 1.1 Instrumen Penelitian.....	45
a. Definisi Konseptual.....	45
b. Definisi Oprasional.....	46
2.1 Instrumen Bermain Game Online (Variabel X).....	46
Kisi-Kisi Instrument.....	47
F. Kalibrasi Instrumentz.....	49
1). Uji Validitas.....	49
G. Teknik Analisa Data.....	50
1) Uji Normalitas.....	50
2). Uji Homogenitas.....	51
3). Uji Korelasi (r)	52
4). Koefisien Determinasi.....	53
5). Uji Signifikansi.....	53
6) Hipotesis Penelitian.....	54
BAB IV.....	56
DESKRIPSI DATA DAN HASIL PEMBAHASAN.....	56
A. Karakteristik Responden.....	56

B. Perhitungan nilai X dan Y	59
1. Nilai Rata-rata raport responden.....	59
a). Variabel X (Bermain Game Online)	61
b). Variabel Y (Menurunnya Motivasi Belajar Agama Islam	62
C. Kalibrasi Instrumen	63
a. Uji Validitas Y (Menurunnya Prestasi Belajar Agama Islam	
Uji Validitas Variabel X	63
b. Uji Reliabilitas.....	64
D. Teknik Analisa Data.....	67
1. Uji Normalitas.....	67
2. Uji Korelasi (r)	69
3. Uji Koefisien Determinasi.....	70
4. Uji Signifikansi.....	71
E. Pembahasan Hasil Penelitian.....	73
F. Keterbatasan Hasil Penelitian	78
BAB V.....	80
KESIMPULAN. IMPLIKASI DAN SARAN.....	80
A. Kesimpulan.....	80
B. Implikasi.....	80
C. Saran.....	81
DAFTAR PUSTAKA.....	83
LAMPIRAN.....	80
A. Data-data.....	80

1. Data Responden dan Game Online yang dimainkan.....	80
2. Instrumen Pertanyaan Penelitian.....	82
3. Tabel instrument atau pertanyaan angket.....	86
B. Dokumentasi.....	97