

**PENGARUH KEBIASAAN BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP  
PERILAKU BELAJAR MAHASISWA JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA  
ISLAM UIN MATARAM ANGKATAN 2020**



**Oleh**

**Julfa**

**NIM.180101067**

**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI)  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MATARAM  
MATARAM**

**2023**

**PENGARUH KEBIASAAN BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP  
PERILAKU BELAJAR MAHASISWA JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA  
ISLAM UIN MATARAM ANGGKATAN 2020**

**Skripsi**

**Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Mataram  
untuk melengkapi persyaratan mencapai gelar Sarjana Pendidikan**



**Oleh**

**Julfa  
NIM.180101067**

**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI)  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MATARAM  
MATARAM**

**2023**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi oleh: Julfa, NIM: 180101067 dengan judul "Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Mataram Angkatan 2020". Telah memenuhi syarat dan disetujui untuk diuji.

Disetujui Pada Tanggal: 19 Desember 2022

Pembimbing I



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
Siti Husna Aini Syukri MT A R A M  
NIP.20271176101

Pembimbing II



Dr. Hj. Zahraeni M.Pd  
NIP.2029047802

Perpustakaan UIN Mataram

NOTA DINAS PEMBIMBING

Mataram, 29 Desember 2022

Hal: Ujian Skripsi

Yang Terhormat  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
di Mataram

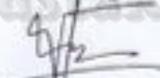
Assalamu'alaikum, Wz. Wb

Dengan hormat, setelah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi, kami berpendapat bahwa skripsi Saudara:

Nama Mahasiswa/i : Julfa  
NIM : 180101067  
Jurusan/Prodi : Pendidikan Agama Islam  
Judul : Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Mataram Angkatan 2020.

Telah memenuhi syarat untuk diajukan dalam sidang munaqasyah skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Mataram. Oleh karena itu, kami berharap agar skripsi ini dapat segera dimunaqasyahkan. Wassalamu'alaikum, Wz. Wb

Pembimbing I

  
Siti Hujana Aimu Syukri, MT  
NIP.20171176101

Pembimbing II

  
Dr. Hj. Zahrima M.Pd  
NIP.2029047802

**PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Julfa  
NIM : 180101067  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi dengan judul: "Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam UIN Mataram Angkatan 2020" ini secara keseluruhan adalah hasil karya penelitian karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya, jika saya terbukti melakukan plagiat tulisan karya orang lain, siap menerima sanksi yang telah ditentukan oleh lembaga.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
M A T A R A M

Mataram, 29 Desember 2022

Saya yang menyatakan



Julfa

## PENGESAHAN

Skripsi oleh: Julfa, NIM: 180101067 dengan judul "Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam UIN Mataram Angkatan 2020", telah dipertahankan di depan dewan penguji Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Mataram pada memenuhi syarat dan disetujui untuk diuji.

Siti Husna Aini Syukri, MT  
(Ketua Sidang/Pemb. I)

Dr. Hj. Zahraeni, M.Pd.I  
(Sekretaris Sidang/Pemb. II)

Dr. Mukhlis, M.Ag  
(Penguji I)

Muhammad, M.Pd.I  
(Penguji II)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
M A T A R A M

Perpustakaan UIN Mataram

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah

  
Dr. Junarim, M.HI  
NIP. 197612312005011006

## MOTTO

**“Kebanggaan kita yang terbesar bukan kita pernah gagal, tetapi bangkit kembali setiap kita jatuh”**



Perpustakaan UIN Mataram

---

<sup>1</sup> Q.S Yasin [36]: 82.

## PERSEMBAHAN

*“Kupersembahkan skripsi ini untuk  
ibuku Siti Sarah dan Bapakku  
Jaenudin Abbas, Almamaterku,  
semua guru dan dosenku”*



Perpustakaan **UIN Mataram**

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh..*

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang senantiasa meridhoi segala aktivitas keseharian kita. Dan tak lupa kita kirimkan sholawat serta salam kepada Nabi Muhammad SAW yang telah menyinari kehidupan didunia ini.

Alhamdulillah Robbil 'Alamin. Karena atas rahmat dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang merupakan salah satu persyaratan menyelesaikan studi S1 (Strata 1) pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri (UIN) Mataram.

Penyelesaian skripsi ini tidak terlepas pula dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu penulis ucapkan terimakasih kepada:

1. Siti Husna AINU Syukri, M.T sebagai pembimbing I dan Dr. Hj. Zahraini, M.Pd.I sebagai pembimbing II, yang memberikan bimbingan, motivasi, dan koreksi tanpa bosan ditengah kesibukannya dalam suasana keakraban menjadikan skripsi ini lebih matang dan cepat selesai.
2. H. Muhammad Taisir, M.Ag selaku Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam UIN Mataram.
3. Dr. Jumarim, M.HI selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Mataram.

4. Prof. Dr. H. Masnun Tahir, M.Ag selaku Rektor UIN Mataram yang telah memberi tempat bagi penulis untuk menuntu ilmu dan memberi bimbingan dan peringatan untuk tidak berlama-lama di kampus tanpa penuh selesai.
5. Orangtua ku tercinta ibuku Siti Sarah dan Bapakku Jaenudin Abbas yang selalu memberi semangat, cinta dan kasih sayang serta selalu mendo'akan tanpa henti.
6. Kakakku tercinta Nukrah dan Fajrun yang selalu memberikan do'a, dukungan dan semangat.
7. Keluarga besarku tercinta yang selalu memberikan do.a dan semangat.
8. Teman-teman seperjuangan, yang senantiasa mendoakan dan mendukung agar penulis segera menyelesaikan skripsi.
9. Seluruh guru dan dosen yang telah membimbing dan mendidikku.
10. Teman-teman seperjuangan yang senantiasa mendoakan dan mendukung agar penulis segera menyelesaikan skripsi.
11. Semua pihak yang telah terlibat dan berjasa.

Semoga amal kebaikan dari berbagai pihak yang berlipat ganda dari Allah SWT dan semoga skripsi ini bermanfaat bagi semesta. Amiiin...

***Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.***

Mataram, 24 Januari 2023  
Penulis,

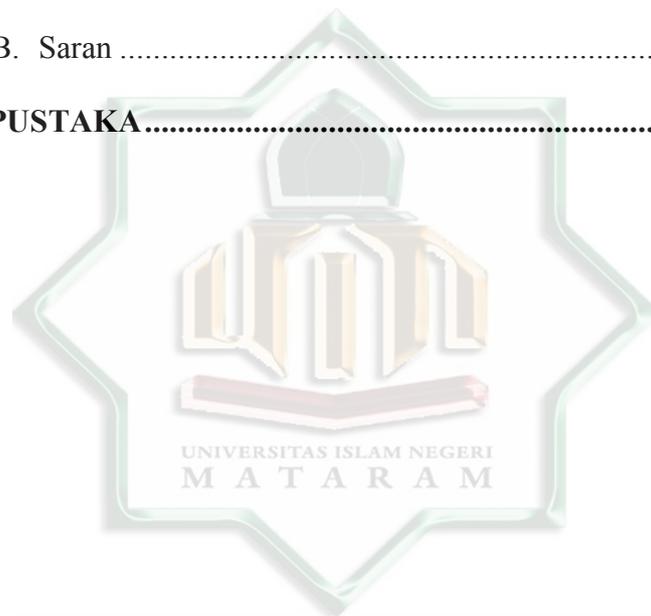
JULFA

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN LOGO</b> .....	<b>iii</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	<b>iv</b>
<b>NOTA DINAS PEMBIMBING</b> .....	<b>v</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI</b> .....	<b>vi</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xvi</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>xvii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan dan Manfaat .....	6
D. Definisi Operasional .....	7
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS PENELITIAN</b> .....	<b>9</b>
A. Kajian Pustaka .....	9
B. Kajian Teori.....	12

1	Kajian Tentang Kebiasaan Bermain Game Online.....	
2	Kajian Tentang Perilaku Belajar.....	
	C. Kerangka Berpikir.....	
	D. Hipotesis Penelitian .....	
<b>BAB III</b>	<b>METODE PENELITIAN .....</b>	<b>30</b>
A.	Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	30
B.	Populasi dan Sampel.....	31
1.	Populasi.....	31
2.	Sampel.....	32
C.	Waktu dan Tempat Penelitian.....	35
D.	Variabel Penelitian.....	35
E.	Desain Penelitian.....	36
F.	Instrumen/Alat dan Bahan Penelitian.....	37
G.	Teknik Pengumpulan Data.....	39
1.	Metode Angket.....	39
2.	Metode Dokumentasi.....	41
3.	Metode Observasi.....	41
H.	Teknik Analisis Data.....	41
1.	Uji Prasyarat Analisis.....	41
2.	Uji Linieritas.....	43
3.	Uji Hipotesis.....	45
<b>BAB IV</b>	<b>HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>47</b>
A.	Hasil Penelitian.....	47

1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	47
2. Deskripsi Data .....	48
3. Uji Prasyarat Analisis .....	58
B. Pembahasan.....	65
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>69</b>
A. Kesimpulan.....	69
B. Saran .....	69
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>71</b>



Perpustakaan UIN Mataram

## DAFTAR TABEL

- Tabel 3.1 Data Populasi Hasil Penelitian, 33
- Tabel 3.2 Jumlah Sampel Penelitian, 35
- Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Instrumen Penelitian, 39
- Tabel 3.4 Alternatif Jawaban Angket, 41
- Tabel 4.1 Data Jumlah Mahasiswa Jurusan PAI Angkatan 2020, 50
- Tabel 4.2 Data Jumlah Dosen Jurusan PAI, 51
- Tabel 4.3 Data Jumlah Sarana dan Prasarana Jurusan PAI, 53
- Tabel 4.4 Hasil Uji Validitas Instrumen Pengaruh Game Online, 55
- Tabel 4.5 Hasil Uji Validitas Instrumen Perilaku Belajar, 56
- Tabel 4.6 Uji Reliabilitas Pengaruh kebiasaan Bermain Game Online, 57
- Tabel 4.7 Uji Reliabilitas Perilaku Belajar, 58
- Tabel 4.8 *One-Sample-Kolmogorov-Smirnov Test*, 59
- Tabel 4.9 Hasil Uji Linieritas, 60
- Tabel 4.10 *Coefficients*, 61
- Tabel 4.11 Anova, 62
- Tabel 4.12 Model Summary, 63
- Tabel 4.13 *Interpretasi Koefisien Korelasi*, 64

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Online (X) dan Perilaku Belajar (Y), 28



Perpustakaan UIN Mataram

## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Angket Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Online
- Lampiran 2 Angket Perilaku Belajar
- Lampiran 3 Data Jawaban Mahasiswa Tentang Kebiasaan Bermain Game Online
- Lampiran 4 Data Jawaban Mahasiswa Tentang Perilaku Belajar
- Lampiran 5 Olah Data Uji Validitas Kebiasaan Bermain Game Online
- Lampiran 6 Olah data Uji Validitas Perilaku Belajar
- Lampiran 7 Olah data Uji reliabilitas Kebiasaan Bermain Game Online
- Lampiran 8 Olah Data Uji Reliabilitas Perilaku Belajar
- Lampiran 9 Olah Data Normalitas Kebiasaan Bermain Game Online
- Lampiran 10 Olah Data Uji Normalitas Perilaku Belajar
- Lampiran 11 Olah Data Uji Linieritas Kebiasaan Bermain Game Online
- Lampiran 12 Olah Data Uji Linieritas Perilaku Belajar
- Lampiran 13 Olah data Uji Hipotesis Kebiasaan Bermain Game Online
- Lampiran 14 Olah Data Uji Hipotesis Perilaku Belajar
- Lampiran 15 Distribusi Nilai  $F_{Tabel}$  Signifikansi 5% (0,05)
- Lampiran 16 Dokumentasi Mahasiswa

**PENGARUH KEBIASAAN BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP  
PERILAKU BELAJAR MAHASISWA JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA  
ISLAM UIN MATARAM ANGGKATAN 2020**

**Oleh**

**Julfa  
NIM.180101067**

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatar belakangi oleh mahasiswa yang kebiasaan bermain game online akan mempengaruhi tingkat konsentrasi belajar seseorang dan berdampak pada mahasiswa malas mengerjakan tugas kuliah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh kebiasaan bermain game online terhadap perilaku belajar mahasiswa jurusan pendidikan agama islam universitas islam negeri mataram angkatan 2020. Fokus yang dikaji dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh kebiasaan bermain game online terhadap perilaku belajar mahasiswa.

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kuantitatif dengan jenis korelasional atau penelitian korelasi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah angket, wawancara, dokumentasi. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 150 mahasiswa dengan jumlah sampel sebanyak 60 responden. Data yang diperoleh berupa skor kebiasaan bermain game online (variabel X) dan perilaku belajar mahasiswa (variabel Y), kemudian di analisis dengan uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas dan uji linieritas. Dalam pengujian hipotesis penelitian menggunakan uji regresi linier sederhana menggunakan aplikasi SPSS versi 16.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai signifikan pada tabel *anova* yaitu  $0,465 > 0,05$  sehingga data penelitian ini dapat diketahui bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_i$  diterima, jadi terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara kebiasaan bermain game online (variabel X) terhadap perilaku belajar mahasiswa (variabel Y) tergolong rendah. Hal ini terlihat dari nilai koefisien determinasi sebanyak 9% artinya pengaruh variabel x dan y sebesar 91% dan sisanya dipengaruhi faktor lain.

**Kata Kunci: Kebiasaan Bermain Game Online, Perilaku Belajar, Kuantitatif**

## ABSTRACT

This research is backgrounded by students whose habit of playing online games will affect a person's level of learning concentration and have an impact on students who are lazy to do college assignments. This study aims to determine whether or not there is an influence of online gaming habits on the learning behavior of students majoring in Islamic religious education, Mataram State Islamic University class of 2020. The focus studied in this study is whether there is an influence of online gaming habits on student learning behavior.

This research uses quantitative approach methods with a correlational type or correlation research. Data collection techniques in this study are questionnaires, interviews, documentation. The population in this study was 150 students with a total sample of 60 respondents. The data obtained were in the form of scores of online gaming habits (variable X) and student learning behavior (variable Y), then analyzed with validity tests, reliability tests, normality tests and linearity tests. In hypothesis testing the study used a simple linear regression test using the SPSS version 16 application.

The results of this study show that the significant value in the anova table is  $0.465 > 0.05$  so that the data of this study can be known that  $H_0$  rejected and  $H_a$  accepted, so there is a positive and significant influence between online gaming habits (variable X) on student learning behavior (variable Y) is relatively low. This can be seen from the value of the coefficient of determination of 9% meaning that the influence of variables x and y is 91% and the rest is influenced by other factors.

Keywords: Online Gaming Habits, Learning Behavior, Quantitative

Perpustakaan UIN Mataram

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Teknologi informasi salah satu hal yang tidak akan lepas dari kehidupan manusia, karena teknologi informasi sudah ada sejak berabad-abad lalu hingga kini masih berkembang. Tanpa adanya teknologi informasi manusia akan sulit berkomunikasi dan menyampaikan suatu informasi. Saat ini teknologi berkembang begitu cepat seiring berkembangnya ilmu pengetahuan. Teknologi informasi dan komunikasi banyak sekali memiliki peran dan dampak dalam berbagai bidang terutama dalam bidang hiburan.

Kemajuan teknologi saat ini tidak bisa dipisahkan dari kehidupan masyarakat. Berbagai informasi yang terjadi di belahan dunia saat ini dapat langsung kita ketahui berkat kemajuan teknologi. Saat ini dunia terasa sudah semakin sempit karena cepatnya akses informasi di berbagai belahan. Perubahan ini juga memberikan dampak yang begitu besar terhadap transformasi nilai-nilai yang ada di masyarakat khususnya masyarakat adat dan kebudayaan timur seperti Indonesia. Saat ini di Indonesia dapat kita saksikan begitu besar pengaruh kemajuan teknologi terhadap nilai-nilai kebudayaan yang dianut masyarakat baik di perkotaan maupun di pedesaan, seperti televisi, handphone, radio, gadget bahkan internet bukan hanya melanda di perkotaan saja melainkan dapat dinikmati masyarakat di pelosok

pedesaan. Akibatnya segala informasi yang bersifat positif maupun negatif dapat dengan mudah diakses seluruh masyarakat.

Kreativitas manusia dalam memanfaatkan teknologi komunikasi untuk kepentingan hiburan memang luar biasa mulai dari pengembangan teknologi di bidang pertelevisian sampai *video game*, *watch* dan lainnya. Hadirnya *video game* sebagai bagian dari perkembangan teknologi di bidang elektronik perlu disikapi dari berbagai sudut karena dampak positif dan negatif yang diberikan kepada penggunanya. Dengan adanya *game online* banyak pengaruh yang dapat ditimbulkan bagi kesehatan mental dari berbagai kalangan khususnya mahasiswa sebagai *agen of change*. Di antara lemahnya fisik akibat begadang, emosional dan lemahnya ibadah akibat bermain *game online*.

Selain itu ketergantungan *game online* yang dilakukan mahasiswa dapat mempengaruhi aspek sosial mahasiswa dalam menjalani kehidupan sehari-hari, karena banyaknya waktu yang dihabiskan di dunia maya mengakibatkan remaja kurang berinteraksi dengan orang lain dalam dunia nyata.<sup>2</sup> Awalnya seseorang bermain *game online* sebatas hiburan untuk menghilangkan penat setelah melakukan aktivitas belajar sehari-hari. Namun demikian, bermain *game online* dengan intensitas yang tinggi dapat menimbulkan kecanduan atau ketagihan sehingga akan mempengaruhi tingkat konsentrasi belajar

---

<sup>2</sup>Kusumadewi,S., Fauziah, Dkk. *Informatika kesehatan*. (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2009).

seseorang. Kecanduan bermain game online akan berdampak buruk terutama dari segi akademik dan sosialnya, bahkan game online juga membawa dampak yang besar terutama pada perkembangan jiwa anak atau seseorang, walaupun kita dapat bersosialisasi dalam game online dengan pemain game lainnya. Namun, game online kerap membuat pemainnya melupakan kehidupan sosial dalam kehidupan sebenarnya.<sup>3</sup>

*Game online* merupakan permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan, umumnya jaringan yang digunakan adalah Internet. Sekarang ini banyak kita jumpai warung internet (warnet) di kota ataupun di desa-desa dan mereka memfasilitasi akan adanya *game online* tersebut. Banyak kita temui berbagai macam jenis *game online*. Mulai dari *game online* yang ber-genre perang, balapan, dan lain-lain. Game dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan refreasing.<sup>4</sup>

Kebiasaan bermain *Game online* sangat berpengaruh juga terhadap psikis seseorang terutamanya emosional. Emosi adalah suatu keadaan mental akibat dari adanya peristiwa-peristiwa yang pada umumnya datang dari luar dan menumbuhkan rangsangan pada diri

---

<sup>3</sup>Silalahi, U. *Metode Penelitian Sosial*. (Bandung: Refika Aditama, 2009).

<sup>4</sup>Gede, E.R. Hermawan, A. dan Achmad, S. *Makalah Intranet/Internet Game Online*. Yogyakarta: Fakultas Teknologi Industri UPN Veteran. 2009.

seseorang tersebut.<sup>5</sup> Salah satu fenomena yang paling heboh saat ini di kalangan mahasiswa adalah maraknya penggunaan “Kebiasaan bermain *Game Online* di Kalangan Mahasiswa yaitu munculnya komunitas-komunitas game yang memfasilitas para *gamer* untuk menuangkan segala pengalaman mereka seputar bermain *game* tersebut. Tidak hanya itu saja komunitas-komunitas tersebut kemudian dijadikan ajang komunikasi multikultural yang dapat menjelma menjadi gaya hidup dan penyambung antara *gamer* sehingga *game online* pun dapat berubah menjadi suatu jaringan sosial untuk para *gamer* yang dapat mengalahkan beberapa situs populer lainnya. Kita juga akan menjumpai berbagai situs yang menawarkan permainan komputer secara *online* bahkan beberapa situs secara khusus hadir untuk memberikan layanan *game online* tersebut.<sup>6</sup>

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di Universitas Islam Negeri Mataram peneliti menemukan beberapa mahasiswa menggunakan aplikasi *game online* selama berjam-jam. Hal ini mengakibatkan terjadinya perubahan perilaku mahasiswa di kelas, seperti muncul sifat introvert (tertutup), cuek terhadap lingkungan (sosial).<sup>7</sup>

Di samping itu berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu mahasiswa bernama Muhsin Al-Anshari selaku pemain *game online*,

---

<sup>5</sup> Anita Nurazmi, dkk, Hubungan Kecanduan *Game Online* Terhadap Regulasi emosi Pada Remaja, Fakultas Keperawatan Riau, *JOM FKp*, Vol.5 No.2 (Juli-Desember) 2018, hlm. 55.

<sup>6</sup> Jasmadi, *Panduan Praktis Menggunakan Fasilitas Internet: Surfing, Email, SMS, Chatting, E-Card, dan Download Edisi I* (Yogyakarta: CV. Andi Offset, 2004), h. 80.

<sup>7</sup> Mahasiswa, *Observasi*, kampus UIN MATARAM, 6 Desember 2022. Pada pukul 9:30.

Menyatakan “Pada saat saya bermain game online dalam waktu yang cukup lama (3 jam sehari), saat bermain terkadang saya lupa makan atau malas makan akibat bermain game online.”<sup>8</sup>

Wawancara juga dilakukan dengan saudara Herwan ia menyatakan bahwa “Saya bermain game online dalam waktu yang cukup lama (3 jam lebih dalam sehari). Hal ini terkadang membuat mata saya perih (radiasi pada mata) disamping itu saya sering lupa akan waktu seperti waktu tidur saya berkurang akibat saya sering begadang sehingga timbullah penyakit insomnia.”<sup>9</sup>

Akibat kecanduan game online juga berdampak pada mahasiswa malas dalam mengerjakan tugas kuliah. Berdasarkan latar belakang inilah, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih dalam tentang “Pengaruh Game Online Terhadap Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam UIN Mataram Angkatan 2020”

## **A. Rumusan Masalah dan Batasan Masalah**

### **a. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti mengangkat rumusan permasalahan sebagai berikut:

Apakah terdapat Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam UIN Mataram Angkatan 2020.

---

<sup>8</sup> Muhsin, *Wawancara*, kampus uin mataram, 13 Januari 2022. Pada pukul 09:45.

<sup>9</sup> Herwan, *Wawancara*, kampus uin mataram, 13 Januari 2022. Pada pukul 10:15.

b. Batasan Masalah

Dalam skripsi ini masalah akan dibatasi yaitu terdapat pengaruh game online antara lain: *Mobile Legends*, *PUBG Mobile*, *Free Fire* terhadap perubahan perilaku belajar mahasiswa semester V Jurusan Pendidikan Agama Islam UIN Mataram Angkatan 2020.

**B. Tujuan dan Manfaat**

1. Tujuan

Adapun tujuan penelitian ini berdasarkan rumusan masalah yang ada yakni untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh kebiasaan bermain game online terhadap perilaku belajar mahasiswa semester V Jurusan Pendidikan Agama Islam UIN Mataram Angkatan 2020.

2. Manfaat

Untuk mengetahui tentang manfaat penelitian tersebut maka terdapat 2 (dua) manfaatnya yaitu manfaat teoritik dan praktis.

1. Manfaat teoritik:

- a. Untuk menambah referensi terhadap kajian sosiologi terkait pengaruh game online terhadap perilaku belajar.
- b. Sebagai bahan acuan dan referensi pada penelitian sejenis yang di lakukan dimasa yang akan datang.

## 2. Manfaat praktis:

- a. Bagi mahasiswa, memberikan wawasan dan pemahaman terhadap mereka terkait suatu pengaruh dari kebiasaan bermain game online terhadap perilaku belajar.
- b. Bagi kampus, meningkatkan mutu pendidikan sesuai dengan perkembangan teknologi.
- c. Bagi peneliti, sebagai sarana potensial untuk mengembangkan pemikiran dalam menerapkan teori yang ada dengan keadaan sebenarnya dan juga penelitian ini untuk memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Agama Islam di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Mataram.

## C. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan suatu definisi mengenai informasi ilmiah yang amat membantu peneliti lain yang ingin menggunakan variabel yang sama sehingga dapat dirumuskan berdasarkan karakteristik-karakteristik variabel tersebut dapat diamati.<sup>10</sup>

### 1. Pengertian kebiasaan bermain game online

#### a. Kebiasaan Bermain Game Online

Game online dapat diartikan sebagai program permainan yang tersambung melalui jaringan yang dapat dimainkan bersamaan

---

<sup>10</sup> Singarimbun, dkk. *Metode Penelitian Survei*, 2011, h. 46.

secara kelompok diseluruh dunia dan permainan itu sendiri menampilkan gambar-gambar menarik seperti yang diinginkan dan didukung oleh komputer.

b. Perilaku belajar

Perilaku belajar adalah aktivitas belajar atau kegiatan belajar mengajar yang sering dilakukan secara spontan, atau cara, tindakan yang berisi sikap atas pelaksanaan tehnik belajar yang dilaksanakan individu atau siapapun juga dalam waktu situasi belajar tertentu.

c. Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam

Mahasiswa jurusan Pendidikan Agama Islam Adalah objek dalam penelitian ini. Dimana mahasiswa jurusan Pendidikan Agama Islam yang akan diteliti yaitu mahasiswa semester V angkatan 2020 pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Mataram yang terletak di Jln. Gajah Mada 100 Jempong Baru (Kampus II) Kota Mataram Nusa Tenggara Barat.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS PENELITIAN

#### A. Kajian pustaka

Kajian Pustaka merupakan suatu karya-karya terdahulu untuk menghindari duplikasi, plagiasi dan repetisi agar bisa menjamin keabsahan penelitian yang dilakukan.

Kajian pustaka ini mendeskripsikan beberapa karya yang ada relevansinya dengan judul yang penulis teliti yang nantinya sebagai sandaran teori dan perbandingan dalam penelitian ini.

1. Ika Qothrun Nada, Dalam skripsi yang berjudul “*Pengaruh Game Online Mobile legends Terhadap Sikap Belajar Siswa Kelas XI MIPA 2 SMAN 1 TAMAN SIDOARJO*”, 2019. Yang mana hasil penelitiannya bahwa terdapat pengaruh penggunaan game online *Mobile Legend* terhadap sikap belajar siswa kelas XI MIPA 2 SMAN 1 Taman Sidoarjo sebesar 0,015 dengan taraf signifikansinya  $<0,05$ .<sup>11</sup> Persamaan penelitian ini dengan penelitian Ika Qotrunk Nada dan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah sama-sama menggunakan metode kuantitatif. Sedangkan perbedaannya terletak pada fokus penelitiannya. Penelitian terdahulu pada game online *Mobile Legend*. Sedangkan penelitian ini fokus pada dua aspek yaitu game online dan perilaku belajar.

---

<sup>11</sup> Ika Qothrun Nada, “Pengaruh Game Online Mobile Legends Terhadap Sikap Belajar Siswa Kelas XI MIPA 2 SMAN 1 TAMAN SIDIARJO”, (*Skripsi*, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sunan Ampel Surabaya, Surabaya, 2020).

2. Siti Khoriyah, Dalam skripsi yang berjudul “*Dampak Game Online Terhadap Perilaku Remaja Dalam Pelaksanaan Ibadah Sholat Lima Waktu Di Desa Rangai Kecamatan Katibung Kabupaten Lampung Selatan*”, 2020. Di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Hasil penelitian menunjukkan dari 8 remaja yang bermain mengatakan bahwa game online memiliki dampak positif maupun negatif. Dampak positif diantaranya adalah meningkatkan konsentrasi, menjadikan disiplin, meningkatkan kemampuan tentang komputer dan mempererat silaturahmi. Sedangkan dampak negatifnya adalah melalaikan sholat lima waktu, perubahan sikap dan perilaku.<sup>12</sup> Jadi persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah sama-sama membahas game online. Perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan ialah terletak pada jenis penelitiannya yaitu penelitian terdahulu berjenis kualitatif sedangkan penelitian saya kuantitatif.
3. Rahmat Riski, Dalam skripsinya yang berjudul “*Game online Di Kalangan Mahasiswa Perantau Banda Aceh*”, 2017. Hasil penelitian menunjukkan bahwa game online dan memiliki dampak negatif bagi mahasiswa kota banda aceh. Hal ini terlihat dan

---

<sup>12</sup> Siti Khoiriyah, “Dampak Game Online Terhadap Prilaku Remaja Dalam Pelaksanaan Ibadah Sholat Lima Waktu Di Desa Rangai Kecamatan Katibung Kabupaten Lampung Selatan”, (*Skripsi*, UIN Raden Intan Lampung, Lampung, 2020).

nyata.<sup>13</sup> Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah sama-sama meneliti tentang game online. Sedangkan perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah penelitian terdahulu membahas hanya game online saja sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti fokus pada dua aspek yaitu game online dan perilaku belajar.

4. Ike Muliya Sari, Dalam skripsinya yang berjudul “*Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Siswa Di Kelas V SD Negeri 99 Kota Bengkulu*”, 2019. Fakultas Tarbiyah Dan Tadris Institut Agama Islam Negeri Bengkulu. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif. Dari hasil penelitian mengungkapkan bahwa pengaruh game online berpengaruh signifikan terhadap perubahan perilaku siswa di kelas V SD Negeri 99 Kota Bengkulu dilihat pada  $\alpha = 5\%$  atau *confidence interval* 95% dengan persamaan regresi linear sederhana  $\hat{Y} = 73,09 + (-0,60) X$  yang artinya setiap kenaikan satu variabel X maka nilai variabel Y akan naik sebesar -0,76 tindakan, dimana pengaruh game online mempengaruhi perilaku siswa sebesar 0,36% dilihat dari perhitungan *koefisien determinasi*, sedangkan 99,64% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dimasukkan dalam

---

<sup>13</sup> Rahmat Riski, “Game Online Di Kalangan Mahasiswa Perantau Banda Aceh”, (*Skripsi*, Fakultas Adab Dan Humaniora, UIN Ar-raniry Darussalam, Banda Aceh, 2017).

penelitian ini.<sup>14</sup> Jadi persamaan penelitian yang akan peneliti adakan yaitu sama-sama meneliti tentang game online sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terletak pada perilaku belajar.

## **B. Kajian Teori**

### **1. Kebiasaan Bermain Game Online**

#### **a. Pengertian Kebiasaan Bermain Game Online**

Kebiasaan bermain game online tidak hanya dimainkan oleh anak-anak saja, namun remaja, dewasa bahkan orangtua juga memainkan game online. Tampilan game online yang semakin interaktif dan menarik sehingga membuat semua kalangan tertarik untuk memainkannya.

Game online bukanlah satu-satunya yang berpengaruh terhadap perilaku belajar mahasiswa, hanya saja peneliti lebih mengkhhususkan pada game online untuk meningkatkan perilaku belajar mereka. Dengan memanfaatkan fitur-fitur game yang menarik untuk membaca peraturan yang ada di game online. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh kebiasaan bermain game online terhadap perilaku belajar jurusan Pendidikan Agama Islam UIN Mataram Angkatan 2020. Ini dapat ditafsirkan bahwa semakin

---

<sup>14</sup> Ike Muliya Sari, "Pengaruh Game Online Terhadap Prilaku Siswa Di Kelas V SD Negeri 99 Kota Bengkulu", (*Skripsi*, Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu, Bengkulu, 2019).

kebiasaan mahasiswa bermain game online maka semakin rendah perilaku belajar mahasiswa.

Secara bahasa game berasal dari bahasa Inggris yaitu *games* yang artinya permainan. Dalam bahasa permainan adalah sebuah video yang dapat dimainkan oleh pemain melalui alat permainan seperti komputer atau laptop, gadget/smartphone dan konsol. Sedangkan dalam Wikipedia game online adalah “*Games is an game that involves human interaction with a user interface to generate visual feedback on a video device*” (Game adalah sebuah permainan elektronik yang melibatkan interaksi antara pemain dengan interface game untuk menghasilkan efek umpan balik secara visual pada perangkat video).

Menurut *Eddy Liem* (Direktur Indonesia games) mengemukakan bahwa game online adalah sebuah game atau permainan yang dimainkan secara online, bisa menggunakan PC (Personal Computer) atau konsol dan sejenisnya.<sup>15</sup>

Antonim *Trio Setio* menyimpulkan game online adalah game atau permainan yang terhubung dengan koneksi internet

---

<sup>15</sup> Baby Cher Stores, “*Teori Game Online*”, official Website of Baby Cher Stores. <https://www.scribd.com/doc/91529393/TEORI-Game-Online-Keterampilan-Sosial> (29 diakses pada tanggal 29 Agustus 2016).

atau LAN sehingga dapat terhubung dengan pemain lainnya yang dimainkan game yang sama.<sup>16</sup>

*Mark Griffiths* mengungkapkan bahwa game dapat membuat orang lebih bermotivasi dan individu yang gemar bermain game dalam beberapa segi dalam memberi kepuasan psikologi sehingga dalam memainkan game online juga perlu keterampilan lebih kompleks, kecekatan lebih tinggi serta menampilkan masalah yang lebih relevan secara sosial dan realitis. *Yee* juga mengemukakan pendapat bahwa game online dilakukan oleh remaja dengan motif yang bervariasi mulai sebagai media hiburan hingga menjadi pekerjaan.<sup>17</sup>

*Young dan valiandri* memaparkan dampak bermain game dalam kehidupan sehari-hari yaitu adanya adiksi (kecanduan) dan masalah perilaku lainnya seperti kehilangan kesadaran pada peran dan tanggungjawab sosialnya.<sup>18</sup>

Jadi, dapat disimpulkan dari beberapa pendapat di atas bahwa game online merupakan permainan yang dimainkan melalui komputer dengan jaringan internet memungkinkan penggunaanya untuk dapat berhubungan dengan pemain-pemain lain yang mengakses game tersebut di waktu yang sama

---

<sup>16</sup> Antonim Tri Setio Nugroho, "Definisi game dan jenis-jenisnya" *Official Website of Antonim Tri Setio Nugroho*.<http://chikhungunya.wordpress.com/2011/05/26/definisi-game-dan-jenis-jenisnya/> diakses pada tanggal 9 agustus 2016.

<sup>17</sup> Yee, Nick, "Motivations for Play Online Games", *Jurnal of cyber psychology & behavior*", vol 9, nomor. 6, 2006 : hlm. 41.

<sup>18</sup> Young K. S, "Cognitive behavior therapy with internet addicts: Treatment Outcomes and Implications" *Journal of Cyber Psychology & Behavior* vol. 10, Nomor. 5 (2007): hlm. 32.

sehingga dapat melakukan komunikasi antar pemain walaupun di tempat yang berbeda.

Dalam pandangan islam ada beberapa permainan yang tidak di perbolehkan seperti perjudian, pembunuhan, dan lain-lain sedangkan dalam kaedah fiqih hukum asal dari game komputer dan game handphone adalah boleh. “*Hukum asal dari sesuatu adalah mubah sampai ada dalil yang melarangnya (memakruhkan atau melarangnya)*” (Imam As-suyuti. Dalam *Al-Asyba’wan Nadhoir*).<sup>19</sup>

b. Jenis-jenis bermain game online

Jenis game biasanya disebut dengan istilah genre game, selain berarti jenis ganre juga berarti gaya dari sebuah game. Menurut *Henry* dalam sebuah game bisa murni dari genre atau bisa merupakan campuran dari beberapa *genre* lain.

Dalam kebiasaan bermain game online ada beberapa variasi permainan yang sangat diminati oleh beberapa kalangan diantaranya anak-anak, remaja dan bahkan mahasiswa. Disini ada 3 jenis kebiasaan bermain game online yang sangat marak diminati oleh pengguna di saat sekarang ini antara lain:

1. *Mobile legend*

Pengguna internet di Indonesia sangat tinggi sehingga muncul game yang berbasis online dalam handphone yang

---

<sup>19</sup> Dedi Supriadi, *Ushul Fiqih Perbandingan*, Cet I (Bandung: CV Pustaka Setia, 2014), hlm. 41.

saat ini dimainkan dikalangan apapun adalah mobile legend. Mobile legend adalah permainan berjenis Multiplayer Online Battle Arena (MOBA). Permainan ini berjenis game yang berorientasi kerjasama yang melibatkan dua kelompok (tema) untuk bertanding setiap kelompok beranggotakan lima pemain yang menghancurkan tower dan benteng utama lawan untuk memenangkan pertandingan.<sup>20</sup>

### 2. *Pubg Mobile*

*Pubg Mobile* adalah sebuah game multiplayer kompetitif yang menjadikan battle royale sebagai genre utama dan game ini berjenis first person shooter.<sup>21</sup> Game ini sebenarnya pertama rilis di PC pada Maret 2017 dan sangat populer hingga pada bulan maret 2018, tencent games selaku developer mobilnya meliris PUBG versi mobile secara resmi.

### 3. *Free fire*

*Free fire* merupakan sebuah permainan pertempuran royal seluler paling populer didunia. *Free fire* merupakan game keempat yang paling banyak di unduh diduina.<sup>22</sup>

---

<sup>20</sup> Prastyo Yuda, dkk, "Pengaruh Pengguna Game Mobile Legend Terhadap Perilaku Siswa SMA Negeri Kendari", *Jurnal Penelitian Kajian Komunikasi dan Informasi*, Vol, 5 Nomor. 1 Januari 2020.

<sup>21</sup> Albar Amrullah, dkk, Evaluasi Experience Pada Game PUBG Mobile Menggunakan Metode Kognitif Walkthroghi, *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, Vol. 3, No. 2, Februari 2019, hlm. 1660-1668.

<sup>22</sup> Galu Herika Sunandar, "Pengaruh Co-Branding Telkomsel-Garena Free fire Terhadap Loyalitas Pelanggan Pelajar di Bandar Lampung" *Skripsi*, (Lampung: Fakultas Ekonomi dan Bisnis, 2019), hlm, 27.

*Free Fire battlegrounds* ini memiliki konsep yang sama dengan *PUBG Mobile*, yaitu bertahan hidup melawan kejamnya pulau hingga menjadi orang yang bisa hidup di akhir game. Game ini dirilis pada Januari 2018 dan langsung melesat dan disukai banyak orang. Terbukti dalam waktu 3 bulan game ini sudah diunduh lebih dari 50 juta lebih. Bisa dimainkan bersama teman hingga 4 orang dan dilengkapi voice chat dalam game jadi kamu bisa sambil berkomunikasi.

c. Ciri-ciri bermain game online

- 1) Permainan yang bisa berjalan atau bisa dimainkan melalui sebuah jaringan elektronik yaitu internet.
- 2) Sifat timbal balik dalam game online.
- 3) Permainan dalam berkembang tidak statis melainkan dinamis.
- 4) Bermain menuntut ruangan untuk bermain dan menuntut aturan-aturan permainan.
- 5) Menuntut sifat tegang dan bergairah.

d. Dampak pengguna bermain game online

- 1) Dampak positif

Bermain game tidak sepenuhnya merugikan selama pemain dapat mengatur waktu dan sekedar hiburan melepas penat. Berdasarkan penelitian yang dilakukan Suryanto,

menyatakan bahwa dampak positif kebiasaan bermain game online untuk kalangan pelajar/mahasiswa yaitu:

a) Menghilangkan stress, artinya para pelajar/mahasiswa dapat menghibur dan mengatasi kelelahan akibat rutinitas kegiatan sekolah/kampus dengan bermain game online.

b) Cepat menyelesaikan permasalahan (*problem solving*) pelajaran.

c) Membantu meningkatkan koordinasi tangan dan mata.<sup>23</sup>

## 2) Dampak negatif

Adapun dampak negatif yang ditimbulkan dari kebiasaan bermain game online, diantaranya:

a) Membuat kecanduan berlebihan dan lupa dalam segala hal karena ketika pemain kecanduan bermain game online maka hal tersebut akan menyita waktu pemain.

b) Menurunkan kebugaran tubuh. Saat bermain game online pemain tidak menggerakkan tubuhnya sehingga akan kekurangan aktivitas.

c) Sulit berkonsentrasi saat proses belajar mengajar, karena jika akan terus memikirkan tentang

---

<sup>23</sup> Suciati. *Konseling Keluarga I-CACHO-E Untuk Mengurangi Kecanduan Bermain Game*. "Jurnal Bimbingan Konseling", vol 2 nomor (2) 2013, hlm. 130-135.

game maka konsentrasi dalam pembelajaran pun akan terganggu.

d) Menurunkan motivasi belajar, pemain game akan menjadi malas untuk mengerjakan tugas sekolah/kuliah.

e) Berkurangnya sosialisasi, pemain game yang asyik bermain akan lupa dengan lingkungan sekitarnya, maka akan mengurangi sosialisasi dengan lingkungan sekitar.<sup>24</sup>

e. Manfaat kebiasaan bermain Game Online

Manfaatnya adalah game online didapatkan fakta 98,3% bahwa mereka bermain game online digunakan sebagai hiburan dan sebagai mahasiswa juga pasti memiliki jam untuk beraktivitas yang cukup padat, hal ini dapat mendatangkan stress dan depresi bagi para mahasiswa. Menurut penelitian yang dilakukan oleh American Medical Association (AMA), bermain game online menyebabkan terlepasnya zat yang bernama Neurochemical – Dopamine yang menimbulkan perasaan senang dan nyaman. Hasil penelitian ini merupakan hal yang membuat mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam menjawab bahwa game bermanfaat sebagai hiburan karena mengubah stress dan depresi menjadi senang dan nyaman.

---

<sup>24</sup> Nisrinafatin, "Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa", *Jurnal Edukasi Informasi*, hlm. 120.

f. Intensitas pengguna bermain game online

a. Pengertian intensitas

Intensitas merupakan suatu bentuk dukungan berupa kekuatan yang dapat menguatkan suatu dukungan tersebut. Salah satu mengenai intensitas yaitu *intensity is the strength of power of a message in a direction*. Dalam artian seberapa banyak atau seberapa sering melakukan kegiatan dalam satu waktu.

*Chaplin* berpendapat bahwa intensitas adalah suatu sifat kuantitatif dari suatu pengindraan yang berhubungan dengan intensitas perangsangan.<sup>25</sup> Jadi penulis menyimpulkan bahwa intensitas kebiasaan bermain game online adalah seberapa sering atau frekuensi dalam bermain game online.

Dalam penelitian ini yang dimaksud dalam intensitas game online adalah tingkatan ukuran frekuensi adalah jumlah satuan waktu (durasi) yang digunakan pada aktivitas bermain game online dengan dorongan emosi (semangat dan giat). Semakin tinggi tingkatan ukuran frekuensi yang dihabiskan pelajar/mahasiswa dalam bermain game online, berarti semakin tinggi juga intensitas bermain game onlinenya.

Menurut *Griffiths* dkk, rata-rata intensitas seseorang bermain perminggu lebih kurang 25 jam tetapi 11% pemain

---

<sup>25</sup> Caplin, J.P, *Kamus Lengkap Psikologi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1999. h. 46.

menghabiskan waktu lebih dari 40 jam perminggu di dunia game yang berhubungan waktu yang dihabiskan untuk pekerjaan, akademik atau di sekolah menengah atas secara purna waktu, 80% pemain bermain selama lebih dari delapan jam dalam satu sesi paling tidak dari waktu ke waktu, ada juga yang mengatakan bahwa bermain game selama 30 jam dalam satu sesi.<sup>26</sup>

b. Aspek-aspek intensitas kebiasaan bermain game online

Adapun intensitas terdiri dari 2 aspek, yakni:

1. Aspek frekuensi, Aspek ini merujuk pada tingkatan atau seberapa sering subjek bermain game online.

Ketika bermain game online dengan frekuensi 4-5 kali dalam seminggu hal ini dapat mengakibatkan banyak waktu yang dipakai untuk bermain saja sehingga tidak melakukan kegiatan serta aktivitas yang lain dan menyebabkan seseorang tidak mendapatkan pengetahuan.

2. Lama mengakses, aspek ini mempunyai arti penting karena berapa lama waktu yang digunakan untuk bermain game online. Ketika bermain game online dengan waktu lebih dari 3 jam perhari hal ini akan membuat seseorang menganggap bahwa game online

---

<sup>26</sup> Young, Kimberly S & Cristiano Nabuco De Abreu, 2017. *Kecanduan Internet: Panduan Konseling dan Petunjuk untuk Evaluasi dan Penanganan*. Terjemahan oleh Helly Prajitno Soejipto dan Sri Mulyantini Soejipto, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

lebih penting daripada hal yang lain seperti aktivitas belajar.<sup>27</sup>

g. Faktor yang mempengaruhi kebiasaan bermain game online

a. Gender

Gender dapat mempengaruhi seseorang menjadi kecanduan terhadap game online. Laki-laki dan perempuan sama-sama tertarik pada fantasi game online. Beberapa penelitian menyatakan bahwa anak laki-laki lebih mudah kecanduan oleh game dan menghabiskan banyak waktu untuk berada di rental game dibandingkan dengan anak perempuan.

b. Kondisi Psikologis

Biasanya menimbulkan para pemain game online suka membayangkan bahkan bermimpi tentang game sehingga berbagai situasi dan karakter mereka. Oleh karena itu kejadian yang ada pada game membuat pemainnya merasa tertarik untuk melihat atau memainkan permainan itu kembali.

c. Jenis Game Online

Semakin banyak jenis game online maka akan membuat seseorang kecanduan bermain game online. Hal ini karena munculnya jenis permainan baru dan permainan yang lebih menantang sehingga pemain game akan termotivasi untuk terus memainkannya.

---

<sup>27</sup> Horrigan, J.B. *New Internet Users: What They Do Online, What They Don't and Implication for the „Net''s Future, Pew Internet and American Lift Project* pg. 2002, 1-27.

h. Indikator kebiasaan bermain game online

Indikator kebiasaan dalam bermain game online yang telah diperoleh dari kajian teori yang relevan yaitu:<sup>28</sup>

a. Tempat bermain game online

Adalah tempat yang biasa digunakan oleh para anak-anak, remaja bahkan orangtua yang menghabiskan waktunya untuk bermain game online. Terdapat beberapa tempat yang dijadikan sebagai tempat bermain game online seperti warnet, rumah, *caffé*, dan lain-lain.

b. Waktu dalam bermain *game online*

Bermain *game online* hanya menghabiskan banyak waktu, biasanya para *gamers* menghabiskan waktu kurang lebih selama 3-5 jam untuk sekali permainan *game online*. Bagi mahasiswa waktu yang digunakan untuk bermain *game online* adalah waktu usai pembelajaran yang seharusnya digunakan untuk istirahat dirumah atau di kos.

c. Jenis *game online*

jenis *game online* yang biasa dimainkan oleh mahasiswa antara lain: *Point blank*, *hago*, *mobile legends*, *free fire*, *pubg*, *mavia wars* dan lain-lain. Jenis game online tersebut melibatkan sebuah kelompok bermain berbagai *gamers* yang berasal dari penjuru dunia.

---

<sup>28</sup> Taufik. S. W. Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Online dan Motivasi Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Kelas V Pada Mata Pelajaran IPS Di SDN 1 Sokaraja Wetan. (UMP: *SKRIPSI*, 2014), hlm. 27.

d. Kecenderungan mengerjakan tugas daripada bermain game online.

Kecenderungan mengerjakan tugas daripada bermain *game online* kurang terlibat pada siswa yang menyukai permainan *game online*. *Gamers* khususnya untuk mahasiswa cenderung memilih bermain game online dibandingkan mengerjakan tugas dari dosen.

b. Pengertian perilaku belajar

a. Pengertian perilaku belajar

Perilaku belajar terdiri dari dua kata yaitu perilaku dan belajar, perilaku dalam bahasa Inggris disebut dengan *behavior* yang berarti kelakuan, tindakan, jalan. Sedangkan belajar berasal dari kata ajar yang berarti petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui oleh orang lain. Jadi perilaku belajar merupakan cara atau tindakan yang berisi sikap atas pelaksanaan teknik-teknik belajar yang dilaksanakan individu atau siapapun juga dalam waktu dan situasi belajar tertentu.<sup>29</sup>

b. Macam-macam perilaku belajar

Adapun macam-macam perilaku antara lain:

---

<sup>29</sup> Tim Penyusun, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Cet. II; Jakarta: Balai Pustaka, 1992), hlm. 13.

1. Kebiasaan mengikuti pelajaran
2. Kebiasaan membaca buku
3. Kunjungan ke perpustakaan dan,
4. Kebiasaan menghadapi ujian.<sup>30</sup>

c. Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku belajar

Menurut *Syah Muhibbin*, faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku belajar mahasiswa terbagi menjadi 2 (dua) yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal terdiri dari aspek fisiologis (status gizi, kesehatan, dan kebiasaan sarapan pagi) dan aspek psikologis (intelegensi, sikap, bakat, minat dan motivasi). Faktor eksternal terdiri dari lingkungan sosial (pendidikan ayah, pendidikan ibu, keadaan ekonomi orangtua, guru, teman-teman dan masyarakat) dan lingkungan non sosial (lingkungan sekolah dan lingkungan tempat tinggal).<sup>31</sup>

d. Indikator perilaku belajar

Indikator dapat di artikan sebuah aktivitas belajar.

Adapun indikator perilaku belajar sebagai berikut:<sup>32</sup>

---

<sup>30</sup> Mutia, Atika Wahyu, Artikel. *Pengaruh Kecerdasan Emosional dan Perilaku Belajar Terhadap Tingkat Pemahaman Akuntansi Mahasiswa (Studi Empiris Mahasiswa Akuntansi Perguruan Tinggi di Kota Padang)* Univeristas Negeri Padang, Padang 2015.

<sup>31</sup> Syah, Muhibbin. Bandung: PT. Raja Grafindo Persada 2014.

<sup>32</sup> Widiaryanti, V. *Prilaku Belajar Ditinjau dari Dukungan Sosial dan Kemandirian Pada Siswa SLTP Santo Yoseph Denpasar Bali*, Semarang: Fakultas Psikologi Pendidikan Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata. 2008.

1. Kebiasaan mengikuti pelajaran dan mengulang pelajaran.

Kebiasaan mengikuti pelajaran dan mengulangi pelajaran meliputi, menimbang dan mendengar secara selektif materi yang diterangkan oleh guru dalam proses pembelajaran dan berkeseimbangan dari waktu ke waktu merupakan kebiasaan yang akan menunjang keberhasilan dalam proses belajar yang masih samar-samar untuk membantu siswa dalam memperjelas materi yang belum mengerti.

2. Kebiasaan mengerjakan tugas dan kunjungan ke perpustakaan.

Maksudnya untuk mencari dan membaca sumber bacaan berbagai referensi buku lain, siswa dapat memperolehnya dari sumber-sumber yang dianggap relevan dan mampu untuk menjawab kebutuhan akan informasi dan pengetahuan yang dibutuhkan oleh siswa.

3. Kebiasaan menghadapi kesulitan dalam pelajaran.

Siswa yang mengalami kesulitan belajar akan tampak dari berbagai gejala yang dimanifestasikan dalam perilakunya, baik aspek psikomotorik, kognitif maupun afektif.

4. Kebiasaan menghadapi ujian dan membaca buku teks.

Dalam menghadapi ujian dan membaca buku siswa mengatur dan melaksanakan kegiatan belajar hal itu merupakan salah satu yang dapat mempermudah siswa dalam menghadapi dengan cara menyicil materi-materi pelajaran yang belum dikuasai dan setiap pertanyaan yang ada di benak siswa dengan alternative jawabannya merupakan salah satu hal yang memiliki pengaruh dalam belajar.

5. Penggunaan internet dalam belajar.

Pembelajaran menggunakan internet sebagai sumber belajar menekankan pada perbedaan individu. Setiap peserta didik pada penggunaan internet sebagai sumber belajar memiliki kewajiban berupaya membuat seluruh anggota kelompok dapat memahami materi pembelajaran.

#### **D. Kerangka Berpikir**

Kerangka berpikir merupakan uraian ringkas tentang teori yang digunakan dan cara menggunakan teori tersebut dalam menjawab pertanyaan penelitian.<sup>33</sup>

Kerangka berpikir itu bersifat operasional yang diturunkan dari satu atau beberapa teori atau dari beberapa pernyataan-pernyataan logis. Didalam kerangka berpikir inilah akan didudukkan masalah penelitian

---

<sup>33</sup> Cik Hasan Basri, Penyusunan Rencana Penelitian dan Penelitian, *Skripsi*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2001), hlm 43.

yang telah diidentifikasi dalam kerangka teoritis yang relevan dan mampu mengungkap, menerangkan serta menunjukkan perspektif dengan masalah penelitian. Ada 2 (dua) bagian umum dalam berpikir yang selalu digunakan baik dalam berpikir sehari-hari maupun berfikir dalam sebuah penelitian ilmiah, yaitu: Pertama, Deduksi, proses berpikir yang menggunakan premis-premis umum bergerak menuju premis khusus. Kedua, induksi, proses berfikir yang menggunakan premis-premis khusus bergerak menuju premis umum.<sup>34</sup>

Kerangka berpikir dalam penelitian ini terkait dengan pengaruh kebiasaan bermain game online terhadap perilaku belajar mahasiswa semester V jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Mataram Angkatan 2020 sebagai berikut:

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
M A T A R A M  
Tabel 2.1

Kerangka Berpikir Kebiasaan Bermain Game Online (Y) dan Perilaku Belajar (X)



Paradigma dalam penelitian ini bahwa pengguna kebiasaan bermain game online merupakan variabel X yang berperan sebagai variabel *independen* (bebas), sedangkan perilaku belajar merupakan variabel Y yang berperan sebagai variabel *dependen* (terikat). Kesimpulan dari penjelasan diatas merupakan faktor penggunaan kebiasaan bermain game online yang akan mempengaruhi perubahan perilaku belajar mahasiswa jurusan

<sup>34</sup> Lihat Bagong Suyanto dan Sutinah, *Metode Penelitian Sosial* (Jakarta: Kencana, 2010), hlm. 39.

Pendidikan Agama Islam Semester V Universitas Islam Negeri Mataram Angkatan 2020.

#### **E. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis adalah suatu kesimpulan yang masih kurang atau kesimpulan yang masih belum sempurna sehingga perlu disempurnakan dengan membuktikan kebenaran hipotesis itu melalui penelitian.<sup>35</sup>

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap suatu rumusan masalah peneliti dimana rumusan masalah peneliti telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan, belum dinyatakan berdasarkan fakta-fakta yang diperoleh dari pengumpulan data.<sup>36</sup>

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang kebenarannya harus diuji secara empiris yang menyatakan adanya hubungan apa yang kita cari atau yang ingin kita pelajari. Secara teknis hipotesis dapat didefinisikan sebagai pernyataan mengenai suatu masalah populasi yang akan diuji kebenarannya, sehingga hipotesis dalam penelitian tersebut menjadi jelas arah pengujiannya kemudian hipotesis tersebut membimbing penelitian dalam melaksanakan di lapangan sebagai data yang diperoleh dari data sampel penelitian.<sup>37</sup>

---

<sup>35</sup> Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2006), hlm 85.

<sup>36</sup> Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif* (Bandung: Alfabeta, 2010), hlm 64.

<sup>37</sup> Burhan Bungin, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta, Prenada media, 2005), hlm. 75.

Berdasarkan beberapa definisi di atas, maka dapat dirumuskan bahwa hipotesis merupakan dugaan sementara dalam menguji suatu penelitian, yaitu:

1. Hipotesis Alternatif ( $H_a$ )

Terdapat Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Semester V Jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Angkatan 2020.

2. Hipotesis Nihil ( $H_0$ )

Tidak terdapat Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Semester V Jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Mataram Angkatan 2020.



Perpustakaan UIN Mataram

### BAB III

#### METODE PENELITIAN

##### A. Pendekatan dan jenis penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif merupakan penelitian yang bekerja dengan angka, yang datanya berwujud bilangan, sehingga datanya dianalisis dengan menggunakan statistik untuk menjawab pertanyaan atau hipotesis penelitian yang sifatnya spesifik dan untuk melakukan prediksi bahwa suatu variabel tertentu mempengaruhi variabel yang lain.<sup>38</sup>

Adapun jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif. Metode deskriptif adalah suatu metode dalam penelitian status kelompok manusia, suatu objek pemikiran ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang. Metode deskriptif ini mengadakan klarifikasi terhadap fenomena-fenomena dengan menetapkan suatu tertentu. *Withney* pernah berkata bahwa metode deskriptif adalah pencarian fakta dengan interpretasi yang tepat.<sup>39</sup> Oleh karena itu penelitian kuantitatif juga mempelajari tentang masalah-masalah yang ada di masyarakat serta tata cara yang berlaku di dalam masyarakat termasuk tentang hubungan, sikap ataupun pandangan.

Dalam suatu penelitian seorang peneliti harus menggunakan jenis penelitian yang tepat. Maksudnya agar peneliti dapat memperoleh

---

<sup>38</sup> Asmadi Hasa, *Pendekatan Kuantitatif & Kualitatif Serta Kombinasi Dalam Penelitian Psikologi*, (Yogyakarta: Pusaka Pelajar, 2004), hlm. 13.

<sup>39</sup> Moh. Nazir, *Metode Penelitian*, (Jakarta: Ghalia Indonesia, 2003) hlm 54-55.

gambaran yang jelas mengenai masalah yang dihadapi serta langkah-langkah yang digunakan dalam mengatasi permasalahan tersebut.

## **B. Populasi dan Sampel**

### **1. Populasi**

Populasi adalah keseluruhan suatu subjek penelitian.<sup>40</sup> Populasi adalah keseluruhan aspek tertentu dari ciri fenomena atau konsep yang menjadi pusat perhatian sehingga dapat menjadi sumber data penelitian.<sup>41</sup>

Menurut *Sugiyono* bahwa populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.<sup>42</sup>

Menurut pandangan peneliti bahwa populasi merupakan keseluruhan objek atau subjek dalam jumlah banyak yang digunakan sebagai sumber data dalam penelitian. Populasi menggambarkan berbagai karakteristik subjek penelitian untuk menentukan pengambilan sampelnya. Berdasarkan pemahaman tersebut maka dalam penelitian ini populasinya ialah seluruh mahasiswa semester V Jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Mataram angkatan 2020 yang dapat dilihat pada tabel populasi tersebut.

---

<sup>40</sup> Suharsimi Arikunto, *Edisi Revisi IV* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006).

<sup>41</sup> Muhammad Arif Tiro, *Dasar-Dasar Statistika*, Cet. II (Makassar: UNM, 2004), h. 3.

<sup>42</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek Cet. XIII, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), h. 108.

**Tabel 3.1**  
**Keadaan Populasi Penelitian**

No.	Kelas/PAI 2020	Jumlah Mahasiswa
1.	V-A	32 orang
2.	V-B	31 orang
3.	V-C	27 orang
4.	V-D	30 orang
5.	V-E	30 orang
JUMLAH		150 orang

2. Sampel

Pada penelitian kuantitatif, Sampel merupakan bagian dari jumlah yang dimiliki oleh populasi.<sup>43</sup>

Menurut *Suharsimi Arikunto*, sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang akan diteliti.<sup>44</sup> Dalam penelitian pengambilan sampel yang tepat merupakan langkah awal dari keberhasilan penelitian, Karena dengan pemilihan sampel yang dilakukan dengan tidak benar akan menghasilkan temuan-temuan yang kurang memenuhi sarannya.

Pada suatu penelitian populasi tidak diambil secara keseluruhan dikarenakan keterbatasan baik dari segi waktu, dana dan tenaga, sedangkan populasi pada penelitian tersebut sangat besar

<sup>43</sup> Sugiyono, *Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2019), hlm 127.

<sup>44</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2013), h.174.

maka digunakan sampel. Besarnya sampel ditentukan oleh banyaknya data atau observasi dalam sampel. Untuk itu, pengambilan sampel harus bersifat mewakili dari populasi.<sup>45</sup>

Penentuan ukuran sampel yang akan digunakan dari suatu populasi dapat menggunakan berbagai macam cara. Dalam penelitian ini penentuan sampel menggunakan rumus slovin. Adapun rumusnya sebagai berikut:<sup>46</sup>

$$n = \frac{N}{1+N.e^2}$$

Keterangan:

n = ukuran sampel

N = ukuran populasi

e = nilai kritis (batas ketelitian) yang diinginkan persen kelonggaran ketidak telitian karena yang di ambil dalam sampling ini sebesar 10%.

Sehingga:

$$n = \frac{N}{1+N.e^2}$$

$$\frac{150}{1+(150)(0,1)^2}$$

$$\frac{150}{1+(150)(0,01)}$$

$$\frac{150}{2,5} = 60$$

<sup>45</sup> Subana dan Moersetyo Rahadi, *Statistik Pendidikan* (Bandung: CV. Pustaka Setia, 2005), h. 25-26.

<sup>46</sup> Husein Umar, *Metode Riset Bisnis Panduan Mahasiswa untuk Melaksanakan Riset Dilengkapi Contoh Proposal dan Hasil Riset Bidang Manajemen dan Akuntansi*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2002), hlm. 141-142

**Tabel 3.2**  
**Jumlah Sampel Penelitian**

No.	Kelas/PAI 2020	Jumlah Populasi	Jumlah Sampel
1.	V-A	32	12,8
2.	V-B	31	12,4
3.	V-C	27	10,8
4.	V-D	30	12
5.	V-E	30	12
JUMLAH		150	60

Berdasarkan uraian di atas, maka dalam penelitian ini peneliti mengambil sampel dari jumlah populasi seluruh mahasiswa jurusan Pendidikan Agama Islam semester V Angkatan 2020 sebanyak 150 orang mahasiswa dengan ketentuan error 10%, maka sampel yang diperoleh sebanyak 60 orang mahasiswa.

Setelah menentukan jumlah sampel dalam penelitian ini, selanjutnya peneliti menentukan teknik pengambilan sampel yaitu teknik *simple random sampling*. *Simple random sampling* merupakan pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada di dalam populasi itu. Dan

setiap responden memiliki kemungkinan yang sama untuk terpilih sebagai responden.<sup>47</sup>

### C. Waktu dan Tempat Penelitian

#### 1. Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan desember 2021 dan berakhir pada bulan September 2022.

#### 2. Tempat Penelitian

Penelitian ini mengambil lokasi di Jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Mataram. Alasan peneliti mengambil tempat atau lokasi penelitian ini karena lokasi penelitian ini lebih mudah dijangkau peneliti dan adanya keterbatasan dana dalam penelitian serta waktu dan kemampuan dari peneliti.

### D. Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan inti problematika penelitian, sebab ia merupakan gejala yang menjadi faktor penelitian untuk diamati. Variabel juga merupakan suatu objek dalam peneliti untuk melakukan pengukuran terhadap keberadaan suatu variabel yang menggunakan instrumen penelitian.<sup>48</sup>

Adapun variabel dari penelitian ini yaitu:

#### a. Variabel bebas (*independent variable*)

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya yang mempengaruhi variabel

---

<sup>47</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 82.

<sup>48</sup> Ahmad Tanzeh dan Suyitno, *Dasar-Dasar Penelitian*, (Surabaya: Elkaf, 2006), hal 46.

dependen (terikat). jadi variabel bebas dalam penelitian ini adalah kebiasaan bermain game online (X).

b. Variabel terikat (*Dependen variable*)

Variabel terikat (*dependent*) merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Jadi, variabel terikat (*dependent*) pada penelitian ini adalah perilaku belajar (Y).

### E. Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan suatu strategi atau tahapan untuk mencapai tujuan penelitian artinya sudah ditetapkan dan berperan sebagai pedoman penelitian pada seluruh proses penelitian. Hal tersebut menunjukkan bahwa desain penelitian merupakan gambaran dari langkah-langkah yang harus dilakukan peneliti untuk mencapai tujuan dari peneliti.

Penelitian ini menggunakan desain penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme yang digunakan untuk meneliti pada populasi dan sampel tertentu. Teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random (acak), pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.<sup>49</sup>

---

<sup>49</sup> *Ibid*, hlm. 4.

Penelitian ini tergolong penelitian korelasional yaitu untuk mengetahui pengaruh kebiasaan bermain game online (X) terhadap perilaku belajar mahasiswa (Y) Jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Mataram angkatan 2020.

## **F. Instrumen / alat dan bahan penelitian**

### 1. Instrumen penelitian

Instrumen dalam penelitian adalah suatu alat atau fasilitas yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data.<sup>50</sup> Menurut *Suryabrata* bahwa instrumen adalah alat yang digunakan untuk mengukur.<sup>51</sup> Jadi dari pendapat di atas dapat di simpulkan bahwa instrumen penelitian adalah melakukan suatu penelitian berarti melakukan suatu pengukuran. Dalam melakukan pengukuran harus menggunakan alat ukur yang tepat dan baik.

Hal-hal yang perlu di ungkapkan dalam instrument penelitian adalah:

- 1) Pengembangan instrument. Dalam penelitian ini untuk mencapai hasil yang diharapkan maka dalam pengembangan instrumennya dengan menggunakan kisi-kisi instrumennya.
- 2) Uji coba instrument. Sebelum instrument digunakan sebagai alat pengumpul data, maka instrument tersebut di uji cobakan pada 60 orang mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas

---

<sup>50</sup> Ibnu Hadjar 1996. *Dasar-dasar Metode Penelitian Kuantitatif Dalam Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. Hlm 3.

<sup>51</sup> Suryabrata, Sumadi, *Metode Penelitian*. (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008), hlm 52.

Islam Negeri Mataram Angkatan 2020 yang akan dijadikan sampel.

Uji coba instrumen dimaksudkan agar instrumen yang berupa angket harus valid dan reliabilitas sebelum disebarluaskan kepada responden. Kevaliditas instrumen, apabila mempunyai validitas tinggi jika butir-butir yang membentuk instrumen yang valid, maka peneliti akan menguji angket melalui analisis butir soal.

**Tabel 3.3**  
**Kisi-kisi angket Instrumen Penelitian**

No.	Variabel (X dan Y)	Indikator	Nomor Butir Uji Coba
1.	Kebiasaan Bermain Game online (X)	Tempat bermain game online	1,2,3
		Waktu dalam bermain game online	4,5,6
		Jenis game online	7,8
		Kecendungan mengerjakan tugas daripada bermain game online.	9,10,11
2,	Perilaku Belajar (Y)	Mengikuti pelajaran mengulang pelajaran.	1,2,3
		Mengerjakan tugas kunjungan ke perpustakaan.	4,5,6
		Menghadapi kesulitan dalam pelajaran.	7,8,9
		Belajar menghadapi ujian membaca buku teks.	10,11,12
		Penggunaan internet dalam belajar.	13,14

## G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1 Metode Kuesioner (angket)

Merupakan instrumen penelitian yang berisi item-item pertanyaan yang disusun secara sistematis dengan menggunakan empat alternatif jawaban. Pengisian data angket adalah dengan cara membagikan kepada responden yang bersangkutan dan setelah angket di isi kemudian dikembalikan ke peneliti.<sup>52</sup> Dalam hal ini adalah sampel Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Angkatan 2020. Penyusunan angket ini menggunakan skala likert sehingga responden hanya perlu memilih pernyataan antara sangat setuju, setuju, tidak setuju dan sangat tidak setuju. Adapun item angket dan kualifikasi bobot nilai pada angket game online sebagai berikut:

1. Jawaban SS diberi skor 4
2. Jawaban S diberi skor 3
3. Jawaban TS diberi skor 2
4. Jawaban STS diberi skor 1

Untuk lebih jelas perbandingannya skala likert maka dapat dilihat pada tabel 3.4 berikut:

---

<sup>52</sup> Abd. Mukhid, *Metodologi Penelitian Pendekatan Kuantitatif*, (Surabaya: Jakad Media Publishing, 2019), hlm. 172.

Variabel X	Item jawaban angket	Bobot nilai	
		Positif	Negatif
Kebiasaan			
Bermain	Sangat Setuju	4	1
Game online	Setuju	3	2
	Tidak Setuju	2	3
	Sangat Tidak Setuju	1	4

Angket perilaku belajar digunakan untuk melihat keadaan perilaku mahasiswa dalam belajar sehingga kuesioner tersebut berisi pernyataan perilaku belajar yang berbentuk skala likert yang dimana responden hanya perlu memilih pernyataan antara sangat setuju sampai sangat tidak setuju.

Adapun uraian item angket dan kualifikasi bobot nilai angket perilaku belajar sebagai berikut:

Variabel Y	Item jawaban angket	Bobot nilai	
		Positif	Negatif
Prilaku belajar			
	Sangat Setuju	4	1
	Setuju	3	2
	Tidak Setuju	2	3
	Sangat tidak setuju	1	4

## 2 Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah metode pengumpulan data mengenai hal-hal atau variabel yang sedang diteliti berupa catatan transkrip, buku, surat kabar dan sebagainya.<sup>53</sup> Pada penelitian ini dokumentasi digunakan untuk memperoleh data mengenai jumlah mahasiswa jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Mataram Tahun 2020.

## 3 Metode Observasi

Metode observasi adalah metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung di objek penelitian.<sup>54</sup> Pengumpulan data dengan melakukan observasi yang peneliti lakukan yaitu: melihat kondisi kampus, sarana dan prasarana, proses belajar mengajar oleh dosen dan menentukan jumlah sampel mahasiswa semester V jurusan Pendidikan Agama Islam Angkatan Tahun 2020.

## H. Teknik Analisis Data

### 1. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

#### a) Uji validitas

Uji validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat keshahihan suatu alat ukur.<sup>55</sup> Uji validitas digunakan untuk mengetahui tingkat keshahihan instrument dalam mengumpulkan data.

---

<sup>53</sup> *Ibid.*, h. 236.

<sup>54</sup> Anton Bawono, *Multivariate Analisis dengan SPSS*, (STAIN Salatiga Press, 2006), hlm. 30.

<sup>55</sup> Riduwan, *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru, Karyawan dan Penelitian Pemula*. (Bandung: Alfabeta, 2012), hlm. 97.

Uji validitas dilaksanakan dengan rumus *Korelasi Product Moment*. Item angket dinyatakan valid jika harga r hitung > r tabel pada taraf signifikan 5%.

$$r = \frac{N \cdot (\sum XY - (\sum X)(\sum Y))}{N \cdot [\sum X^2 - (\sum X)^2] [N \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}$$

Keterangan:

r = Koefisien Korelasi Product

N = Jumlah Objek (Responden)

$\sum x$  = Jumlah skor item

$\sum y$  = Jumlah skor total item

b) Uji reliabilitas

Uji reliabilitas yaitu seberapa besar derajat tes mengukur secara konsisten sasaran yang di ukur.<sup>56</sup> Jadi, untuk mengetahui derajat kestabilan dari pernyataan tersebut diperlukan uji reliabilitas instrument. Mencari reliabilitas untuk keseluruhan pernyataan dengan menggunakan Rumus *Alpha Cronbach*, yaitu sebagai berikut:

$$r_i = \frac{k}{(k-1)} \left\{ 1 - \frac{\sum Si^2}{St^2} \right\}$$

---

<sup>56</sup> Sukadji, *Psikologi Pendidikan dan Psikologi Sekolah* (Direvisi dan Dilengkapi). Depok: Univrsitas Indonesia. 2000

dimana:

$r_i$  = Nilai reliabilitas

$\sum si^2$  = Jumlah varians tiap-tiap item.

$t^2$  = Varians Totalk = Banyak item<sup>57</sup>

## 2. Uji Prasyaratan Analisis

### a. Uji normalitas

Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui data variabel yang diperoleh tersebut berdistribusi normal atau tidak. Teknik yang digunakan untuk pengujian normalitas data tiap variabel dalam penelitian ini adalah *Kolmogorow Smirnov* dengan rumus:<sup>58</sup>

$$a_1 = P - a_2$$

Keterangan:

$a_1$  = Harga mutlak ( $a_{1max} = D$  hitung)

P = Nilai Proposi ( $P_i = \frac{f_i}{n}$ )

$a_2$  = Harga Mutlak ( $K_p - Z_{tabel}$ )

Perhitungan uji normalitas dilakukan dengan cara membandingkan nilai  $a_{max}$  dengan harga  $D_{tabel}$  pada taraf

---

<sup>57</sup> I Putu Ade Andre Payadnya & I Gusti Agung Ngurah Trisna Jayantika, *Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistik dengan SPSS*, (Yogyakarta: DEEPUBLISH, 2008), Hlm. 31-32.

<sup>58</sup> Supardi, *Aplikasi Statistika Dalam Penelitian: Konsep Statistika yang lebih Komprehensif*, (Jakarta: Change Publication, 2014), h. 134.

signifikansi  $\alpha = 0,05$  dan  $dk = n$ . apabila  $a_{max} \leq D_{tabel}$  maka data tersebut dapat dikatakan berdistribusi normal.

b) Uji Linieritas

Uji linearitas digunakan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan secara linear antara dua variabel yang sedang diteliti dengan taraf signifikan 5% dan hipotesis sebagai berikut:

H0: Tidak ada hubungan linier antara game online dengan perilaku belajar.

H1: Ada hubungan linier antara game online dengan perilaku belajar

Langkah-langkah menentukan hasil dari penelitian dengan menggunakan uji linieritas: A R A M

a. Menghitung nilai a dengan rumus:

$$a = \frac{(\sum Y)(\sum X^2) - (\sum X)(\sum Y)}{n \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

b. Menghitung nilai b dengan rumus:

$$b = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{n \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

c. JKG ( Jumlah Kuadrat Galat )

$$\sum X^2 - a(\sum XY) - b(\sum XY)$$

d. JKGM ( Jumlah Kuadrat Galat Murni )

$$\sum X^2 - \frac{T^2}{n}$$

e. dkGM ( derajat kebebasan Galat Murni ):  $n - k$

f. JKGTC ( Jumlah Kuadran Galat Tuna Cocok ):  $JKG - JKGM$

g. dkGTC ( derajat kebebasan Galat Tuna Cocok ):  $n - k$

h. RKGM ( Rerata Kuadran Galat Murni ):  $\frac{JKGM}{dkGM}$

i. RKGM ( Rerata Kuadran Galat Tuna Cocok ):  $\frac{JKGTC}{dkGTC}$

j.  $F_{obs} = \frac{RKGTC}{RKGM}$

Kesimpulan jika  $F_{hitung} > F_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, jika  $F_{hitung} \leq F_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak.

### 3. Uji hipotesis

Uji hipotesis diartikan sebagai jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Kebenaran dari rumusan masalah harus dibuktikan melalui data yang terkumpul.<sup>59</sup>

Dalam penelitian ini menggunakan alat analisis berupa rumus regresi linier untuk pengujian hipotesisnya. Regresi linier merupakan alat analisis yang tujuannya untuk mengetahui pengaruh dari suatu variabel terhadap variabel lainnya atau dengan kata lain untuk

<sup>59</sup> Winarsono Tulus, *Statistika Dalam Penelitian...*, hal. 287.

menganalisis hubungan antar dua atau lebih variabel yakni variabel independen dan dependen.<sup>60</sup>

Selanjutnya data hasil angket dianalisis regresi linier sederhana yang digunakan pada penelitian ketika variabel independen (X) pada penelitian tersebut hanya satu. Bentuk persamaan regresi linear sederhana yaitu:<sup>61</sup>

$$Y = a + bx$$

Keterangan:

Y = Variabel terikat

X = Variabel bebas

a = Intersip

b = Koefisien regresi.<sup>62</sup>

Selanjutnya dilakukan uji signifikan dengan rumus  $F_{hitung}$  dan setelah diperoleh hasil uji signifikan, maka hasil tersebut dikonsultasikan kepada  $F_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5%. Untuk melihat apakah pengaruh yang ditentukan signifikan atau tidak, kemungkinan:

- a. Jika  $F_{hitung}$  lebih besar dari  $F_{tabel}$  maka signifikan (hipotesis diterima)
- b. Jika  $F_{hitung}$  lebih besar dari  $F_{tabel}$  maka tidak signifikan (ditolak).

---

<sup>60</sup> Budi Darma, *Statistika Penelitian Menggunakan SPSS (Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Regresi Linier Sederhana, Uji T, Uji F, R2)*, (Jawa Barat: Guepedia, 2021), hlm. 23.

<sup>61</sup> *Ibid.*, hlm. 24.

<sup>62</sup> *Ibid.*, hlm. 45.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. HASIL PENELITIAN

##### 1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

###### a. Lokasi Penelitian

Penelitian ini bertempat di Kampus Universitas Islam Negeri (UIN) Mataram terletak di jl. Gajah Mada No. 100, Jempong Baru, Kecamatan Sekarbela, Kota Mataram, Nusa Tenggara Barat.

###### b. Visi dan Misi Program Studi Pendidikan Agama Islam UIN Mataram.

###### 1) Visi

Menjadi program yang unggul pada tahun 2022 dalam penyelenggaraan Pendidikan Agama Islam berbasis sains teknologi dan peradaban secara integratif di Indonesia timur.<sup>63</sup>

###### 2) Misi

a. Menyelenggarakan Pendidikan Agama Islam dengan mengintegrasikan nilai-nilai ajaran islam, sains, teknologi dan peradaban.

b. Mengembangkan budaya penelitian dalam bidang Pendidikan Agama Islam yang integratif.

---

<sup>63</sup> *Dokumentasi*, Visi dan Misi Jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Mataram, Diakses pada 13 September 2022 pukul 14:21.

- c. Meningkatkan pengabdian masyarakat dalam bidang pendidikan Agama Islam.
- d. Meningkatkan kerjasama dengan berbagai pihak sebagai perwujudan dari tridharma Perguruan Tinggi, terutama di bidang Pendidikan Agama Islam.<sup>64</sup>

## **2. Keadaan Mahasiswa Semester V Dan Dosen Jurusan Pendidikan Agama Islam UIN Mataram**

### **a. Keadaan Mahasiswa**

Terkait dengan keadaan mahasiswa jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI) Semester V UIN Mataram, maka keberadaan mahasiswa merupakan salah satu komponen atau unsur dalam suatu lembaga pendidikan bahkan mahasiswa merupakan kunci utama yang paling menentukan maju mundurnya suatu lembaga pendidikan. Selain itu, mahasiswa juga merupakan obyek/sarana dari tujuan pendidikan yang berorientasi pada pembinaan dalam mencapai tujuan dan program lembaga pendidikan itu sendiri.

Adapun jumlah mahasiswa jurusan Pendidikan Agama Islam Semester V Angkatan 2020 sebagai berikut:

---

<sup>64</sup> *Dokumentasi*, Visi dan Misi Jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Mataram, Diakses pada 13 September 2022 pukul 14:21.

**Tabel 4.1**  
**Data Jumlah Mahasiswa Jurusan PAI UIN Mataram Angkatan 2020<sup>65</sup>**

No.	Kelas/PAI 2020	Jumlah Mahasiswa
1.	V-A	32 orang
2.	V-B	31 orang
3.	V-C	27 orang
4.	V-D	30 orang
5.	V-E	30 orang
JUMLAH		150 orang

b. Keadaan Dosen Jurusan Pendidikan Agama Islam

Tenaga kependidikan jurusan PAI 33 orang, 2

diantaranya mempunyai jabatan fungsional sebagai guru besar

di jurusan PAI di antaranya sebagai berikut:<sup>66</sup>

---

<sup>65</sup> Keadaan Mahasiswa Semester V Jurusan PAI UIN Mataram, Gedung C PAI, *Observasi*, Diakses pada 13 September 2022, pukul 14:21.

<sup>66</sup> Keadaan Dosen Jurusan PAI UIN Mataram, Gedung C PAI, *Observasi*, Diakses pada 13 September 2022, pukul 14:21.

**Tabel 4.2**  
**Data Jumlah Dosen Jurusan PAI UIN Mataram**

NO.	NAMA DOSEN	PANGKAT	JABATAN
1.	Prof. Dr. H.M. Taufik, M.Ag	IV/c	Pembina Utama/Guru
2..	Drs. H. Baehaqi, M.Pd	IV/a	Lektor Kepala
3.	Dr. H. Lukman Hakim, M.Pd	IV/a	Lektor Kepala
4.	Dr. Akhmad Asyari, S.Ag M.Pd	IV/b	Lektor Kepala
5.	Dr. Abdul Quddus, MA	IV/a	Lektor Kepala
6.	Dr. Saparudin, M.Ag	IV/a	Lektor Kepala
7.	Dr. Syamsul Arifin, M.Ag	IV/a	Lektor Kepala
8.	Drs. H. Mukhlis, M.Ag	IV/b	Lektor Kepala
9.	Dr. Ismail, M.Pd	IV/b	Lektor Kepala
10.	Dr. Syukri, M.Pd	IV/b	Lektor Kepala
11.	Drs. Musta'in, M.Ag	IV/b	Lektor Kepala
12.	Dr. Abdulloh Fuadi, MA	III/d	Lektor
13.	Dr. Emawati, M.Ag	III/d	Lektor
14.	Dr. Nurhilaliati, M.Ag	III/d	Lektor
15.	Drs. H. Ziyad, M.Ag	III/d	Lektor
16.	H. Muhammad Taisir, M.Ag	III/d	Lektor
17.	Siti Husna AINU Syukri, MT	III/d	Lektor
18.	Syakban Abdul Karim, M.Ag	III/d	Lektor
19.	Faturrahman, M.Ag	III/d	Lektor
20.	Nurul Imtihan, M.Pd	III/d	Lektor

21.	Erlan Muliadi, M.Pd.I	III/c	Lektor
22.	Dr. Lalu Muhammad Nurul W.	III/c	Lektor
23.	Dr. Azhar, M.Pd, BI	III/d	Lektor
24.	Dr. Akhmad Syahri, M.Pd.I	III/d	Lektor
25.	Erwin Padli, M.Hum	III/b	Lektor
26.	H.M. Fahrurrozi, M.Pd	III/b	Lektor
27.	Dr. Murdianto, M.Si	III/d	Lektor
28.	Siti Hajaroh, S.Pd, M.Pd	III/c	Lektor
29.	Deddy Ramdhani, M.Pd.I	III/b	Asisten Ahli
30.	Sukardi, M.Pd.I	III/b	Asisten Ahli
31.	Dr. Hj. Zahraini, M.Pd.I	III/b	Asisten Ahli
32.	Muhammad, M.Pd.I	III/b	Asisten Ahli
33.	Muslehuddin, M.Pd	III/b	Asisten Ahli
34.	Nurmaidah, M.Pd.I	III/b	Asisten Ahli

### Perpustakaan UIN Mataram

#### 3. Keadaan Sarana dan Prasarana Jurusan PAI UIN Mataram

Sarana dan prasarana memiliki peranan dan manfaat yang sangat besar dalam menunjang pelaksanaan proses pengajaran yang lebih efektif dan efisien. Semua sarana yang ada dapat difungsikan dengan baik sesuai dengan kebutuhan dan kondisi lingkungan maupun keadaan kampus. Sarana dan prasana yang dimiliki jurusan PAI UIN Mataram sudah memenuhi syarat pemakaian dimana semua sarana dan prasarana dalam keadaan baik dan dapat difungsikan sebagaimana mestinya.

Adapun data yang diperoleh peneliti terkait dengan keadaan sarana dan prasarana jurusan PAI UIN Mataram antara lain:

**Tabel 4.3**

**Data Jumlah Sarana dan Prasarana Jurusan PAI UIN Mataram<sup>67</sup>**

NO.	Jenis Ruang	Jumlah	Kondisi
1.	Ruang Kelas	7	Baik
2.	Ruang Prodi	1	Baik
3.	Ruang Dosen	3	Baik
4.	Musholah	1	Baik
5.	WC	2	Baik
6.	Komputer	1	Baik
7.	AC	9	Baik
8.	Papan Tulis	7	Baik
9.	Meja	15	Baik
10.	Kursi	280	Baik
11.	Lemari	1	Baik
12.	Tempat Sampah	3	Baik

### 1. Deskripsi Data

Berdasarkan hasil data yang terkumpul maka selanjutnya dilakukan analisis data yang didasarkan hasil perhitungan secara

---

<sup>67</sup> Keadaan Sarana dan Prasarana Jurusan PAI UIN Mataram, Gedung C PAI, *Observasi*, Diakses pada 14 September 2022, pukul 11:20.

kuantitatif yang berguna untuk pembahasan penelitian dan juga untuk mengungkap pengaruh kebiasaan bermain *game online* terhadap perilaku belajar mahasiswa semester V jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Mataram Angkatan 2020.

Dari data hasil penelitian yang diperoleh dari jawaban responden terhadap variabel X yaitu tentang kebiasaan bermain *game online* sebanyak 11 butir pernyataan yang valid dan variabel Y yaitu perilaku belajar sebanyak 14 butir pernyataan yang valid. Hasil deskriptif data penelitian akan diuraikan terkait pengaruh kebiasaan bermain *game online* terhadap perilaku belajar dari setiap butir pernyataan yang ada sedangkan uji hipotesis dilakukan untuk menganalisis pengaruh antara kebiasaan bermain *game online* dengan perilaku belajar mahasiswa semester V jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Mataram Angkatan 2020.

## 2. Uji Validitas dan Reliabilitas Angket

### a. Uji Validitas

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan SPSS 16 untuk menguji validitas dari angket. Setelah ditetapkan hasil dari  $r$  hitung dengan menggunakan SPSS 16, maka selanjtnya nilai  $r$  hitung dibandingkan dengan nilai  $r$  tabel. Jika nilai  $r$  tabel lebih kecil dari  $r$  hitung ( $r \text{ tabel} < r \text{ hitung}$ ) maka hasilnya valid, tetapi jika nilai  $r$  tabel lebih besar  $r$  hitung ( $r \text{ tabel} > r \text{ hitung}$ ) maka nilainya tidak

valid. Dalam penelitian ini terdapat angket untuk pengaruh kebiasaan bermain *game online* dan angket untuk perilaku belajar. Setelah melakukan uji validitas maka ditemukan hasilnya sebagai berikut:

**Tabel 4.4**  
**Hasil Uji Validitas Instrumen Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Online**

No. Item	Nilai r tabel	Nilai r hitung	Status Validitas
1.	0,254	0,574	Valid
2.	0,254	0,728	Valid
3.	0,254	0,564	Valid
4.	0,254	0,498	Valid
5.	0,254	0,554	Valid
6.	0,254	0,756	Valid
7.	0,254	0,615	Valid
8.	0,254	0,653	Valid
9.	0,254	0,533	Valid
10.	0,254	0,045	tidak valid
11.	0,254	0,254	tidak valid

Setelah dilakukan uji validitas untuk indikator pengaruh kebiasaan bermain *game online* maka didapatkan hasil yang menunjukkan bahwa 11 instrumen atau pernyataan setiap indikator pengaruh kebiasaan bermain *game online* tersebut diketahui 9 pernyataan yang valid pada soal nomor 1,2,3,4,5,6,7,8 dan 9 sedangkan 2 pernyataan yang tidak valid pada soal nomor 10 dan 11. Tidak valid artinya pernyataan atau instrument tidak dapat

digunakan untuk mengukur data yang akan diteliti yaitu mengukur data tentang kebiasaan bermain *game online*, sedangkan untuk 9 pernyataan yang valid dalam indikator pengaruh kebiasaan bermain *game online* yang artinya pernyataan atau instrument dapat digunakan untuk mengukur data yang akan diteliti.

**Tabel 4.5**  
**Hasil Uji Validitas Instrumen Perilaku Belajar**

No. Item	Nilai r tabel	Nilai r hitung	Status Validitas
1.	0,254	0,243	tidak valid
2.	0,254	0,336	Valid
3.	0,254	0,406	Valid
4.	0,254	0,427	Valid
5.	0,254	0,258	Valid
6.	0,254	0,336	Valid
7.	0,254	0,476	Valid
8.	0,254	0,387	Valid
9.	0,254	0,165	tidak valid
10.	0,254	0,396	Valid
11.	0,254	0,515	Valid
12.	0,254	0,436	Valid
13.	0,254	0,505	Valid
14.	0,254	0,720	Valid

Sumber: SPSS 16.0

Setelah uji validitas untuk indikator perilaku belajar mahasiswa, dalam 14 instrumen atau pernyataan tersebut diketahui 2 pernyataan yang tidak valid terdapat pada soal nomor 1 dan 9. Tidak

valid artinya pernyataan penelitian tersebut tidak dapat digunakan untuk mengukur data yang akan diteliti, sedangkan untuk 12 pernyataan yang valid pada soal nomor 2,3,4,5,6,7,8,10,11,12,13 dan 14 dalam indikator perilaku belajar mahasiswa. Valid artinya pernyataan atau instrumen penelitian tersebut dapat digunakan untuk mengukur data yang akan diteliti.

b. Uji Reliabilitas

Setelah melakukan uji validitas untuk angket yang digunakan, langkah selanjutnya adalah melakukan uji reliabilitas untuk angket yang sudah valid. Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan aplikasi SPSS versi 16 sehingga uji reliabilitas dalam pengaruh kebiasaan bermain *game online* adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.6**  
**Uji Reliabilitas Pengaruh Kebiasaan Bermain *Game Online***

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0.729	9

Hasil uji reliabilitas kebiasaan bermain *game online* adalah nilai *cronbach's alpha* 0,729, kuesioner dikatakan reliable jika nilai *cronbach's alpha* > 0,6<sup>68</sup> maka dari data tabel 4.6 dapat diketahui bahwa nilai *cronbach's alpha* 0,729 > 0,6 sehingga data di atas

<sup>68</sup> V. Wiratna Sujarweni, SPSS untuk Penelitian, (Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2014), hlm 55.

dinyatakan reliable. Selanjutnya dilakukan uji reliabilitas untuk perilaku belajar dengan hasil sebagai berikut:

**Tabel 4.7**  
**Uji Reliabilitas Perilaku Belajar**

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0.643	12

Hasil uji reliabilitas perilaku belajar adalah nilai *Cronbach alpha* 0,643 artinya dalam koefisien tabel 4.7 dapat diketahui bahwa *Cronbach's Alpha*  $0,643 > 0,6$  sehingga data di atas dinyatakan reliable.

### 3. Uji Prasyarat Analisis

Pada beberapa teknik analisis data sangat menuntun uji prasyarat, karena dalam uji prasyarat ini menjadi acuan untuk dilanjutkan atau tidaknya analisis data untuk pengujian hipotesis.<sup>69</sup>

#### a. Uji Normalitas

Uji normalitas ini digunakan untuk mengetahui sampel yang digunakan apakah berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak.

---

<sup>69</sup> Ferry & Dedy Prasetya Kristiadi, *Metode Kuantitatif Pengambilan Keputusan Mengukur Kepuasan Pengguna Web Pada Perguruan Tinggi*, (Jawa Tengah: Lakeisha, 2021), hlm, 56.

Jadi, penelitian uji normalitas menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 16, setelah uji normalitas pada SPSS dilakukan maka akan didapatkan hasil sebagai berikut:

**Tabel 4.8**

**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Pengaruh Game Online	Perilaku Belajar
N		60	60
Normal Parameters <sup>a</sup>	Mean	22.02	37.58
	Std. Deviation	4.594	3.238
Most Extreme Differences	Absolute	.135	.114
	Positive	.076	.114
	Negative	-.135	-.085
Kolmogorov-Smirnov Z		1.044	.885
Asymp. Sig. (2-tailed)		.226	.414

Setelah uji normalitas dilakukan maka hasil Sig. pada pengaruh kebiasaan bermain *game online* adalah sebesar 0,226 taraf signifikansi 5% yaitu 0,05. Jika bilangan Sig. lebih dari taraf signifikansi yang telah ditetapkan maka data berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Pada penelitian ini nilai Sig. lebih besar dari taraf signifikansi yaitu  $0,226 > 0,05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Sedangkan untuk uji normalitas pada perilaku belajar sebesar 0,414 taraf signifikansi 5% yaitu 0,05. Jika bilangan sig. lebih dari taraf signifikansi yang telah ditetapkan maka data berasal dari populasi

yang berdistribusi normal. Pada penelitian ini nilai sig. lebih besar dari taraf signifikansi yaitu  $0,414 > 0,05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa data distribusi normal.

b. Uji linieritas

Uji linieritas digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan antara variabel kebiasaan bermain *game online* (X) dengan variabel perilaku belajar (Y) secara garis lurus.

Pada penelitian ini pengujian uji regresi linier sederhana untuk menggunakan SPSS versi 16. Sehingga hasil uji linieritas dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.9**

**Hasil Uji Linieritas**

ANOVA Table

			Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Perilaku Belajar * Pengaruh Game Online	Between Groups	(Combined)	139.300	16	8.706	.781	.697
		Linearity	5.724	1	5.724	.514	.477
		Deviation from Linearity	133.576	15	8.905	.799	.672
	Within Groups		479.283	43	11.146		
Total			618.583	59			

*Deviation From Linearity* Sig > 0,05 maka terdapat hubungan yang linear secara signifikan antara variabel *independen*

dengan variabel *dependen*. Setelah melakukan uji linieritas menggunakan SPSS 16, hasil *Deviation from Linearity* adalah 0,799 dengan taraf signifikan 0,672 maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa nilai signifikan  $\geq \alpha$  ( $0,67 \geq 0,05$ ) maka dari hipotesis yang diberikan  $H_0$  diterima artinya terdapat hubungan yang linear.

#### 4. Uji hipotesis

**Tabel 4.10**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
	1 (Constant)	36.090	2.071		
Pengaruh Game Online	.068	.092	.096	.736	.465

a. Dependent Variable: Perilaku Belajar

Perpustakaan UIN Mataram

Berdasarkan tabel 4.10 dapat diketahui bahwa nilai Constant

(a) sebesar 36,090. Sedangkan untuk nilai Koefisien Regresi (b) 0,068 sehingga untuk persamaan regresinya dapat ditulis:

$$Y = a + bX$$

$$Y = 36,090 + 0,068X$$

Persamaan tersebut dapat diterjemahkan sebagai berikut:

- a. Konstanta sebesar 36,090 artinya bahwa nilai konstanta variabel kebiasaan bermain *Game online* adalah sebesar 36,090.

b. Koefisien Regresi sebesar 0,068 menyatakan bahwa setiap penambahan 1 satuan nilai kebiasaan bermain *game online* maka nilai perilaku belajar bertambah sebesar 0,068. Koefisien regresi tersebut bernilai positif sehingga dapat dikatakan bahwa arah pengaruh variabel X dan Y adalah positif.

Jika nilai signifikan  $0,465 > 0,05$  artinya tidak ada pengaruh antara variabel X dan Y, tetapi jika nilai signifikan  $0,465 < 0,05$  maka ada pengaruh antara variabel X dan Y. Sedangkan untuk nilai Thitung adalah  $0,736 > T_{tabel} 2,002$  maka tidak ada pengaruh dan jika Thitung  $0,736 < T_{tabel} 2,002$  maka ada pengaruh untuk variabel X dan Y.

**Tabel 4.11**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
M A T A R A M

ANOVA<sup>b</sup>

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	5.724	1	5.724	.542	.465 <sup>a</sup>
	Residual	612.859	58	10.567		
	Total	618.583	59			

a. Predictors: (Constant), Pengaruh Game Online

b. Dependent Variable: Perilaku Belajar

Uji hipotesis pada penelitian menggunakan uji regresi linier sederhana. Dasar pengambilan keputusan dalam uji regresi linier sederhana, yaitu: jika nilai signifikansi  $< 0,05$  artinya variabel X berpengaruh terhadap variabel Y, tetapi jika nilai signifikansi  $> 0,05$  artinya variabel X tidak berpengaruh terhadap variabel Y.

Dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansi yaitu  $0,465 > 0,05$ , sehingga variabel X atau kebiasaan bermain *game online* tidak ada pengaruh terhadap variabel Y atau perilaku belajar.

**Tabel 4.12**

**Model Summary**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.096 <sup>a</sup>	.009	-.008	3.251

a. Predictors: (Constant), Pengaruh Game Online

Dari tabel di atas, dapat diketahui bahwa korelasi/hubungan antara kebiasaan bermain *game online* dengan perilaku belajar yaitu (R) = 0,096. Dari output tersebut diperoleh koefisien determinasi (R Square) = 0,009 artinya bahwa tidak ada pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Maka untuk mengetahui tingkat hubungan antara variabel pengaruh kebiasaan bermain game online dengan variabel perilaku belajar berdasarkan nilai korelasi dapat digunakan pedoman interpretasi koefisien korelasi sebagai berikut:

**Tabel 4.13**  
**Pedoman Memberikan interpretasi Koefisien Korelasi<sup>70</sup>**

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00-0,19	Sangat rendah
0,20-0,399	Rendah
0,40-0,599	Sedang
0,60-0,799	Kuat
0,80-1,000	Sangat kuat

Dari tabel 4.12 dapat diketahui bahwa nilai korelasinya yaitu 0,096. Jadi berdasarkan tabel 4.13 di atas dapat diketahui bahwa tingkat hubungan antara kebiasaan bermain *game online* dan perilaku belajar yaitu berada pada kriteria rendah. Sehingga dapat diketahui bahwa hubungan antara variabel X (kebiasaan bermain *game online*) dan variabel Y (perilaku belajar) tersebut sangat rendah. Dari tabel 4.12 diperoleh koefisien determinasi ( R Square ) sebesar 0,009 artinya tidak ada pengaruh variabel X (kebiasaan bermain *game online*) terhadap variabel Y (perilaku belajar).

---

<sup>70</sup> Sugiyono, *Metode...*, hlm. 248

## B. PEMBAHASAN

Dari hasil dan analisis data penelitian yang peneliti lakukan maka dapat disimpulkan bahwa:

Fenomena *game online* sangat cepat mewabah dikalangan masyarakat dan pelajar/mahasiswa. Hal tersebut bisa dilihat dari *warnet* (warung internet) yang memfasilitasi untuk bermain *game* telah menjamur di sekeliling lingkungan masyarakat bahkan ada juga *warnet* yang menyediakan mushollah dan warung makan agar pemain tidak perlu lagi pulang ke rumah atau kos untuk sekedar makan ataupun sholat demi bermain *game online*.

*Game online* adalah permainan interaksi antar muka pengguna melalui gambar yang dihasilkan oleh piranti *video*. Permainan *game online* pada dasarnya menyediakan system penghargaan, misalnya skor yang dihitung berdasarkan tingkat keberhasilan yang dicapai oleh pemain dalam menyelesaikan tugas-tugas yang ada didalam permainan.<sup>71</sup>

Dalam penelitian ini data yang didapatkan melalui kuesioner yang dibagikan kepada 60 responden mahasiswa menggunakan *game online*. Kuesioner tersebut berisi 25 soal yang terdiri dari 11 butir pertanyaan tentang kebiasaan bermain *game online* sedangkan 14 butir pertanyaan tentang perilaku belajar. Untuk itu setelah melakukan pengamatan dan mentabulasi data peneliti melanjutkan untuk mencari kevalidan data tersebut sehingga ditemukan hasil sesuai dengan data yang ditemukan.

---

<sup>71</sup> Satriyanta, Bonaventure Putra., 2012. Analisis dan Pembuatan Game Ular Tangga Interaktif untuk Pembelajaran Matematika Dengan *Adobe Flash Cs.3*. Yogyakarta: Jurusan Teknik Informasi, AMIKOM. Vol. 1 Nomor. 2, September 2017, hlm 128.

Berdasarkan hasil penelitian, analisis data dan pembahasan yang telah dipaparkan oleh peneliti bahwa terdapat pengaruh kebiasaan bermain game *game online* terhadap perilaku belajar. Semua data kuesioner yang diisi oleh mahasiswa ditabulasikan kedalam file berbentuk excel kemudian dimasukkan rumus melalui aplikasi SPSS versi 16 sehingga ditemukan 9 butir soal yang valid dan 2 butir soal yang tidak valid terdapat pada butir soal nomor 10 dan 11 untuk variabel X (kebiasaan bermain *game online*). Sedangkan 12 butir soal yang valid dan 2 butir soal yang tidak valid terdapat pada butir soal nomor 1 dan 9 untuk variabel Y (perilaku belajar). Sehingga butir soal yang tidak valid tidak bisa digunakan atau datanya tidak diterima.

Untuk mendapatkan hasil data dalam uji reliabilitas pentabulasian data digunakan hanya data yang valid dan kemudian dihitung menggunakan aplikasi SPSS versi 16 dengan rumus *cronbach alpa* pada kebiasaan bermain game online (variabel X) dengan 11 butir soal ditentukan nilai  $0,729 > 0,6$  sehingga dikatakan reliabel. Sedangkan perilaku belajar (variabel Y) dengan 14 butir soal ditemukan nilai  $0,643 > 0,6$  sehingga data diatas dikatakan reliabel.

Perilaku belajar adalah kebiasaan belajar yang dilakukan oleh individu secara berulang-ulang sehingga menjadi otomatis atau spontan, sehingga perilaku belajar tidak dirasakan sebagai beban tetapi sebagai kebutuhan karena terjadi secara terus menerus dengan bimbingan dan

pengawasan serta keteladanan dalam semua aspek dan kreatifitas pendidikan. Selain itu juga terdapat situasi atau kondisi pembelajaran yang diciptakan untuk mendukung berlangsungnya pemunculan kreativitas dan kegiatan lain dalam konteks pembelajaran.<sup>72</sup>

Selain itu, perilaku belajar mahasiswa yang sering main game online mampu mengimbangi antara kebiasaan bermain *game online* dengan belajar artinya mahasiswa tersebut mampu membagi waktu antara belajar dan bermain *game online*. Ketika waktu belajar, mahasiswa gunakan untuk belajar, membaca buku dan di waktu luang digunakan untuk bermain *game online*.

Pada penelitian ini didapatkan persamaan nilai koefisien regresi  $Y=a + bX$ , artinya Constanta (a) sebesar 36,090 + koefisien regresi (b) 0,068X sehingga dapat diketahui bahwa setiap penambahan 1 satuan nilai kebiasaan *game online* mempengaruhi perilaku belajar bertambah sebesar 0,068. Koefisien regresi tersebut bernilai positif sehingga dapat dikatakan bahwa pengaruh variabel X dan Y adalah positif.

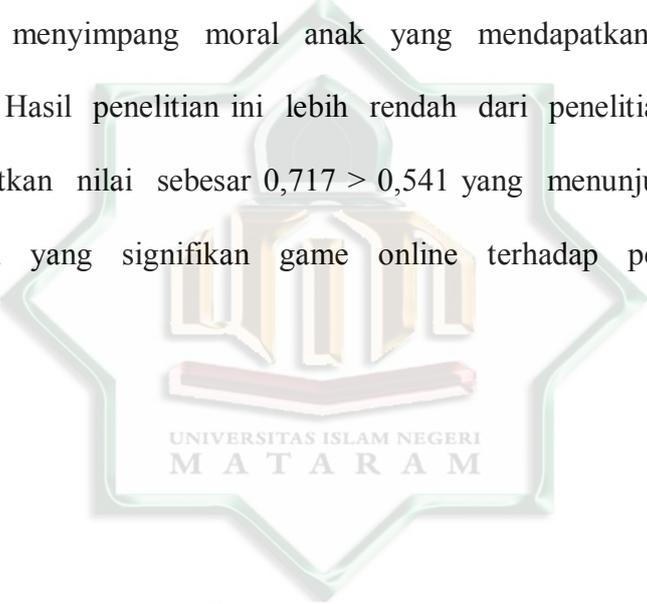
Setelah dilakukan pengolahan data dan analisis data hasil penelitian, diketahui bahwa nilai F hitung = 0,542 dengan tingkat signifikan sebesar 0,465. Dapat disimpulkan bahwa nilai signifikan < 0,05 yaitu 0,465 sehingga korelasi antara kebiasaan bermain *game online* (X) terhadap perilaku belajar (Y) sebesar 0,096 sedangkan koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,009 yang berarti bahwa pengaruh X

---

<sup>72</sup> Eko Khoerudin, "Perilaku Belajar", *Official Website Of Eko Khoerudin*. [http://ekokhoeruln.blogspot.co.id/2013/11/perilaku\\_belajar\\_12.html](http://ekokhoeruln.blogspot.co.id/2013/11/perilaku_belajar_12.html) (20 oktober 2022).

terhadap Y sebesar 0,009 sehingga dapat diketahui bahwa tingkat hubungan antara kebiasaan bermain *game online* dengan perilaku belajar berada pada kriteria tingkat hubungan yaitu sangat rendah (hampir tidak ada).

Hasil ini sesuai dengan penelitian Sri Wahyuni yang mengungkapkan bahwa game online berpengaruh signifikan terhadap perilaku menyimpang moral anak yang mendapatkan sebesar  $6,530 > 2,02439$ . Hasil penelitian ini lebih rendah dari penelitian Anggi Renaldi mendapatkan nilai sebesar  $0,717 > 0,541$  yang menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan game online terhadap perubahan perilaku siswa.



Perpustakaan UIN Mataram

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Setelah melakukan hasil penelitian serta uji hipotesis yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh kebiasaan bermain game online terhadap perilaku belajar mahasiswa jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Mataram Angkatan 2020. Adapun hasil penelitian ini dapat diketahui bahwa nilai signifikan yaitu  $0,465 > 0,05$ . Sehingga dalam penelitian ini dapat diketahui bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_i$  diterima. Jadi, terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara kebiasaan bermain *game online* terhadap perilaku belajar mahasiswa tergolong rendah. Hal ini terlihat dari nilai koefisien determinasi sebanyak 9%. Artinya pengaruh variabel X ke Y sebesar 9% dan sisanya dipengaruhi faktor lain sebesar 91%.

Perpustakaan UIN Mataram

#### B. Saran

Setelah peneliti melakukan penelitian, membahas dan mengambil kesimpulan hasil penelitian, maka peneliti mengajukan saran yaitu sebagai berikut:

##### 1. Bagi Jurusan Pendidikan Agama Islam

Mahasiswa menjadikan referensi bagi mahasiswa untuk dapat mengetahui bagaimana pengaruh yang dapat ditimbulkan dari bermain game online terhadap perilaku belajar mahasiswa UIN Mataram.

## 2. Bagi Mahasiswa

Mahasiswa senantiasa harus mampu dalam menyeimbangi waktunya sehingga tidak sepenuhnya dipengaruhi game online dalam kesehariannya.

## 3. Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya mudah-mudahan dapat menjadikan ini sebagai referensi dalam penelitian untuk mengembangkan suatu bidang keilmuan.

## 4. Bagi Mahasiswa Pemakai *Game Online*

Bagi mahasiswa pemakai game online mudah-mudahan menjadikan ini sebagai suatu gambaran sekaligus menjadi pengetahuan, pandai-pandailah dalam menggunakan *game online* jangan lupa pada lingkungan sekitar, pandai dalam menjaga kesehatan dan terutama beribadahlah.

Perpustakaan UIN Mataram

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku/Jurnal

- Abd. Mukhid, *Metodologi Penelitian Pendekatan Kuantitatif*, Surabaya: Jakad Media Publishing, 2019.
- Agung Salim, “Pengaruh Game Online Terhadap Prilaku Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam”. *Skripsi*, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar, Makassar, 2019.
- Ahmad Tanzeh dan Suyitno, *Dasar-Dasar Penelitian*, Surabaya: Elkaf, 2006.
- Albar Amrullah, dkk, Evaluasi Experience Pada Game PUBG Mobile Menggunakan Metode Kognitif Walkthroghi, *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, Vol. 3, No. 2, Februari 2019.
- Anita Nurazmi, dkk, Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Regulasi emosi Pada Remaja, Fakultas Keperawatan Riau, *JOM FKp*, Vol.5 No.2 Juli-Desember 2018.
- Antonim Tri Setio Nugroho, “Definisi game dan jenis-jenisnya” *Official Website of Antonim Tri Setio Nugroho*.<http://chikhungunya.wordpress.com/2011/05/26/definisi-game-dan-jenis-jenisnya/> diakses pada tanggal 9 agustus 2016.
- Asmadi Hasa, *Pendekatan Kuantitatif & Kualitatif Serta Kombinasi Dalam Penelitian Psikologi*, Yogyakarta: Pusaka Pelajar, 2004.
- Baby Cher Stores, “*Teori Game Online*”, official Website of Baby Cher Stores. <https://www.scribd.com/doc/91529393/TEORI-Game-Online-Keterampilan-Sosial> (29 diakses pada tanggal 29 agustus 2016).
- Burhan Bungin, *Metode Penelitian Kuantitatif*, Jakarta, Prenada media, 2005.
- Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2006.
- Caplin, J.P. *Kamus Lengkap Psikologi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. 1999.

- Cik Hasan Basri, Penyusunan Rencana Penelitian dan Penelitian, *Skripsi*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2001.
- Dedi Supriadi, *Ushul Fiqih Perbandingan*, Cet I (Bandung: CV Pustaka Setia, 2014.
- Eko Khoerudin, “Perilaku Belajar”, *Official Website Of Eko Khoerudin*.  
[http://ekokhoeruln.blogspot.co.id/2013/11/perilaku\\_belajar\\_12.html](http://ekokhoeruln.blogspot.co.id/2013/11/perilaku_belajar_12.html) 20 oktober 2022.
- Ferry & dedy Prasetya Kristiadi, *Metode Kuantitatif Pengambilan Keputusan Mengukur Kepuasan Pengguna Web Pada Perguruan Tinggi*, Jawa Tengah: Lakeisha, 2021.
- Galuh Herika Sunandar, “Pengaruh Co-Branding Telkomsel-Garena Free fire Terhadap Loyalitas Pelanggan Pelajar di Bandar Lampung” *Skripsi*, Lampung: Fakultas Ekonomi dan Bisnis, 2019.
- Gede, E.R. Hermawan, A. dan Achmad, S. *Makalah Intranet/Internet Game Online*. Yogyakarta: Fakultas Teknologi Industri UPN Veteran. 2009.
- Horrigan, J.B. New Internet Users: *What They Do Online, What They Don't and Implication for the Net's Future*, Pew Internet and American Life Project pg. 2002.
- Husein Umar, *Metode Riset Bisnis Panduan Mahasiswa untuk Melaksanakan Riset Dilengkapi Contoh Proposal dan Hasil Riset Bidang Manajemen dan Akuntansi*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2002.
- Ika Qothrun Nada, “Pengaruh Game Online Mobile Legends Terhadap Sikap Belajar Siswa Kelas XI MIPA 2 SMAN 1 TAMAN SIDIARJO”, *Skripsi*, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sunan Ampel Surabaya, Surabaya, 2020.
- Ike Muliya Sari, “Pengaruh Game Online Terhadap Prilaku Siswa Di Kelas V SD Negeri 99 Kota Bengkulu”, *Skripsi*, Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu, Bengkulu, 2019.

- I Putu Ade Andre Payadnya & I Gusti Agung Ngurah Trisna Jayantika, *Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistik dengan SPSS*, Yogyakarta: DEEPUBLISH, 2018.
- Jasmadi, *Panduan Praktis Menggunakan Fasilitas Internet: Surfing, Email, SMS, Chatting, E-Card, dan Download Edisi I*, Yogyakarta: CV. Andi Offset, 2004.
- Kusumadewi, S., Fauziah, Dkk. *Informatika kesehatan*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2009.
- Lexy, J Moleong, *Metode Penelitian kualitatif*, Bandung: Rosda, 2011.
- Lihat Bagong Suyanto dan Sutinah, *Metode Penelitian Sosial*, Jakarta: Kencana, 2010.
- Moh. Nazir, *Metode Penelitian*, Jakarta: Ghalia Indonesia, 2003.
- Muhammad Arif Tiro, *Dasar-Dasar Statistika*, Cet. II, Makassar: UNM, 2004.
- Mutia, Atika Wahyu, Artikel. *Pengaruh Kecerdasan Emosional dan Perilaku Belajar Terhadap Tingkat Pemahaman Akuntansi Mahasiswa (Studi Empiris Mahasiswa Akuntansi Perguruan Tinggi di Kota Padang)* Univeristas Negeri Padang, Padang 2015.
- Prastyo Yuda, dkk, “Pengaruh Pengguna Game Mobile Legend Terhadap Perilaku Siswa SMA Negeri Kendari”, *Jurnal Penelitian Kajian Komunikasi dan Informasi*, Vol, 5 Nomor. 1 Januari 2020.
- Winarno Surakhman, *Pengantar Penelitian Ilmiah*, Bandung: Tarsito, 1982.
- Rahmat Riski, “Game Online Di Kalangan Mahasiswa Perantau Banda Aceh”, *Skripsi*, Fakultas Adab Dan Humaniora, UIN Ar-raniry Darussalam, Banda Aceh, 2017.
- Riduwan, *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru, Karyawan dan Penelitian Pemula*. Bandung: Alfabeta, 2012.
- Satriyanta, Bonaventure Putra., Analisis dan Pembuatan Game Ular Tangga Intraktif untuk Pembelajaran Matematika Dengan *Adobe Flash Cs.3*.

Yogyakarta: Jurusan Teknik Informasi, AMIKOM. Vol. 1 Nomor. 2, September 2017, 2012.

Siti Khoiriyah, “Dampak Game Online Terhadap Prilaku Remaja Dalam Pelaksanaan Ibadah Sholat Lima Waktu Di Desa Rangai Kecamatan Katibung Kabupaten Lampung Selatan”, *Skripsi*, UIN Raden Intan Lampung, Lampung, 2020.

Silalahi, U. *Metode Penelitian Sosial*. Bandung: Refika Aditama, 2009.  
Singarimbun, dkk. *Metode Penelitian Survei*, 2011.

Subana dan Moersetyo Rahadi, *Statistik Pendidikan*, Bandung: CV. Pustaka Setia, 2005.

Suciati. Konseling Keluarga I-CACHO-E Untuk Mengurangi Kecanduan Bermain Game. “*Jurnal Bimbingan Konseling*”, vol 2 nomor (2) 2013.

Sudjana, Nana. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2008.

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2013.

Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*, Bandung: Alfabeta, 2010.

Sugiyono, *Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2019.  
Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2013.

Sukadji, *Psikologi Pendidikan dan Psikologi Sekolah* (Direvisi dan Dilengkapi). Depok: Universitas Indonesia. 2000.

Suliyanto, *Analisis Data Dalam Aplikasi Pemasaran Gila Indonesia Anggota IKAPI Bogor*, 2005.

Supardi, *Aplikasi Statistika Dalam Penelitian: Konsep Statistika yang lebih Komprehensif*, Jakarta: Change Publication, 2014.

Suryabrata, Sumadi, *Metode Penelitian*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008.

- Tim Penyusun, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Cet. II; Jakarta: Balai Pustaka, 1992.
- Widiaryanti, V. *Prilaku Belajar Ditinjau dari Dukungan Sosial dan Kemandirian Pada Siswa SLTP Santo Yoseph Denpasar Bali*. Semarang: Fakultas Psikologi Pendidikan Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata 2008.
- Winarno Surakhman, *Pengantar Penelitian Ilmiah*, Bandung: Tarsito, 1982.
- Yee, Nick, "Motivations for Play Online Games", *Jurnal of cyber psychology & behavior*", vol 9, nomor. 6, 2006.
- Young K. S, " Cognitive behavior therapy with internet addicts: Treatment Outcomes and Implications " *Journal of Cyber Psychology & Behavior* vol. 10, Nomor. 5, 2007.
- Young, Kimberly S & Cristiano Nabuco De Abreu, *Kecanduan Internet: Panduan Konseling dan Petunjuk untuk Evaluasi dan Penanganan*. Terjemahan oleh Helly Prajitno Soejipto dan Sri Mulyantini Soejipto, Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2017.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
M A T A R A M

Perpustakaan UIN Mataram

## **DOKUMENTASI**

*Dokumentasi, Visi dan Misi Jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Mataram, Diakses pada 13 September 2022 pukul 14:21.*

## **OBSERVASI**

Keadaan Mahasiswa Semester V Jurusan PAI UIN Mataram, Gedung C PAI, *Observasi, Diakses pada 13 September 2022, pukul 14:21.*

Keadaan Dosen Jurusan PAI UIN Mataram, Gedung C PAI, *Observasi, Diakses pada 13 September 2022, pukul 14:21.*

Keadaan Sarana dan Prasarana Jurusan PAI UIN Mataram, Gedung C PAI, *Observasi, Diakses pada 14 September 2022, pukul 11:20.*

## **WAWANCARA**

Herwan, *Wawancara, kampus UIN MATARAM. 13 Januari 2022. Pada pukul 10:15.*

Muhsin, *Wawancara, kampus UIN MATARAM, 13 Januari 2022. Pada pukul 09:45.*



Perpustakaan UIN Mataram

NAMA :

**Instrumen pernyataan kebiasaan bermain game online (X)**

STS = Sangat Tidak Setuju

TS = Tidak Setuju

S = Setuju

SS = Sangat Setuju

Berilah tanda centang (v) dibawah ini !

No.	PERNYATAAN	STS	TS	S	SS
1.	Saya bermain game online di warung (warung internet).				
2.	Saya bermain game online dirumah.				
3.	Saya bermain game online di cafe.				
4.	Saya menghabiskan waktu bermain game online kurang dari 5 jam sehari.				
5.	Saya menghabiskan waktu bermain game online lebih dari 5 jam sehari.				
6.	Saya menghabiskan waktu bermain game online 3-5 jam sehari.				
7.	Saya melibatkan bermain game online individu dibandingkan berkelompok.				
8.	Saya melibatkan bermain game online berkelompok dibandingkan individu.				
9.	Saya menghabiskan banyak waktu untuk bermain game online daripada mengerjakan tugas.				
10.	Saya lebih cenderung memilih mengerjakan tugas daripada game online.				
11.	Saya lebih cenderung memilih game online daripada mengerjakan tugas.				

**Instrumen pernyataan perilaku belajar (Y)**

STS = Sangat Tidak Setuju

TS = Tidak Setuju

S = Setuju

SS = Sangat Setuju

Berilah Tanda centang (✓) dibawah ini!

No.	PERNYATAAN	STS	TS	S	SS
1.	Saya tetap mengikuti pelajaran sekalipun dosen yang mengajarnya.				
2.	Saya mengulang kembali pelajaran yang telah dipelajari dikampus.				
3.	Saya selalu mengikuti pelajaran dengan sungguh-sungguh.				
4.	Saya pergi ke perpustakaan untuk meminjam buku.				
5.	Saya mengerjakan tugas sesuai petunjuk dosen.				
6.	Saya suka menunda untuk mengerjakan tugas di kos atau rumah.				
7.	Saya mudah menyerah ketika mengalami kesulitan dalam pelajaran.				
8.	Saya merasa malas ketika pelajaran itu sulit.				
9.	Saya merasa senang untuk memahami kembali materi yang sulit.				
10.	Saya belajar hanya pada saat saat ujian.				
11.	Saya tidak pernah belajar ketika menghadapi ujian atau ulangan semester.				
12.	Saya hanya membaca buku ketika ada materi pelajaran yang belum dipahami.				
13.	Saya menggunakan internet untuk mencari materi pembelajaran.				
14.	Saya tidak menggunakan internet sebagai sumber belajar.				





Titik Persentase Distribusi F untuk Probabilita = 0,05

df untuk penyebut (N2)	df untuk pembilang (N1)														
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	161	199	216	225	230	234	237	239	241	242	243	244	245	245	246
2	18.51	19.00	19.16	19.25	19.30	19.33	19.35	19.37	19.38	19.40	19.41	19.41	19.42	19.42	19.43
3	10.13	9.55	9.28	9.12	9.01	8.94	8.89	8.85	8.81	8.79	8.78	8.78	8.74	8.73	8.70
4	7.71	6.94	6.58	6.39	6.26	6.16	6.09	6.04	6.00	5.96	5.94	5.91	5.89	5.87	5.86
5	6.61	5.79	5.41	5.19	5.05	4.95	4.88	4.82	4.77	4.74	4.73	4.68	4.66	4.64	4.62
6	5.99	5.14	4.75	4.53	4.39	4.28	4.21	4.15	4.10	4.06	4.03	4.00	3.98	3.96	3.94
7	5.58	4.74	4.35	4.12	3.97	3.87	3.79	3.73	3.68	3.64	3.60	3.57	3.55	3.53	3.51
8	5.32	4.46	4.07	3.84	3.69	3.58	3.50	3.44	3.39	3.35	3.31	3.29	3.26	3.24	3.22
9	5.12	4.26	3.86	3.63	3.48	3.37	3.29	3.23	3.18	3.14	3.10	3.07	3.05	3.03	3.01
10	4.96	4.10	3.71	3.48	3.33	3.22	3.14	3.07	3.02	2.98	2.94	2.91	2.89	2.86	2.85
11	4.84	3.98	3.59	3.36	3.20	3.09	3.01	2.95	2.90	2.85	2.82	2.79	2.76	2.74	2.72
12	4.75	3.89	3.49	3.26	3.10	3.00	2.91	2.85	2.80	2.75	2.72	2.69	2.66	2.64	2.62
13	4.67	3.81	3.41	3.18	3.02	2.92	2.83	2.77	2.71	2.67	2.63	2.60	2.58	2.55	2.53
14	4.60	3.74	3.34	3.11	2.95	2.85	2.76	2.70	2.65	2.60	2.57	2.53	2.51	2.48	2.46
15	4.54	3.68	3.28	3.05	2.89	2.79	2.71	2.64	2.59	2.54	2.51	2.48	2.45	2.42	2.40
16	4.49	3.63	3.23	3.00	2.84	2.74	2.66	2.59	2.54	2.49	2.46	2.42	2.40	2.37	2.35
17	4.43	3.57	3.17	2.94	2.78	2.68	2.60	2.53	2.48	2.43	2.40	2.37	2.35	2.32	2.31
18	4.41	3.55	3.15	2.92	2.76	2.66	2.58	2.51	2.46	2.41	2.37	2.34	2.31	2.29	2.27
19	4.38	3.52	3.12	2.89	2.73	2.63	2.55	2.48	2.42	2.38	2.34	2.31	2.28	2.26	2.23
20	4.36	3.49	3.10	2.87	2.71	2.61	2.53	2.45	2.39	2.35	2.31	2.28	2.25	2.22	2.20
21	4.32	3.47	3.07	2.84	2.68	2.58	2.49	2.42	2.37	2.32	2.28	2.25	2.22	2.20	2.18
22	4.30	3.44	3.05	2.82	2.66	2.56	2.48	2.40	2.34	2.30	2.26	2.23	2.20	2.17	2.15
23	4.28	3.42	3.03	2.80	2.64	2.54	2.45	2.37	2.31	2.27	2.24	2.20	2.18	2.15	2.13
24	4.26	3.40	3.01	2.78	2.62	2.52	2.43	2.35	2.29	2.25	2.22	2.18	2.15	2.13	2.11
25	4.24	3.38	2.99	2.76	2.60	2.49	2.40	2.32	2.26	2.22	2.20	2.16	2.14	2.11	2.09
26	4.23	3.37	2.98	2.74	2.58	2.47	2.39	2.31	2.25	2.21	2.20	2.16	2.15	2.12	2.09
27	4.21	3.35	2.96	2.73	2.57	2.46	2.37	2.31	2.25	2.20	2.17	2.13	2.10	2.08	2.06
28	4.20	3.34	2.95	2.71	2.56	2.45	2.36	2.29	2.24	2.19	2.15	2.12	2.09	2.06	2.04
29	4.18	3.33	2.93	2.70	2.54	2.43	2.35	2.28	2.22	2.18	2.14	2.10	2.08	2.05	2.03
30	4.17	3.32	2.92	2.69	2.53	2.42	2.33	2.27	2.21	2.16	2.13	2.09	2.06	2.04	2.01
31	4.16	3.30	2.91	2.68	2.52	2.41	2.32	2.25	2.20	2.15	2.11	2.08	2.05	2.03	2.00
32	4.15	3.29	2.90	2.67	2.51	2.40	2.31	2.24	2.18	2.14	2.10	2.07	2.04	2.01	1.99
33	4.14	3.28	2.89	2.66	2.50	2.39	2.30	2.23	2.18	2.13	2.09	2.06	2.03	2.00	1.98
34	4.13	3.28	2.88	2.65	2.49	2.38	2.29	2.22	2.17	2.12	2.08	2.05	2.02	1.99	1.97
35	4.12	3.27	2.87	2.64	2.48	2.37	2.28	2.21	2.16	2.11	2.07	2.04	2.01	1.99	1.96
36	4.11	3.26	2.87	2.63	2.46	2.36	2.27	2.21	2.15	2.11	2.07	2.03	2.00	1.98	1.95
37	4.11	3.25	2.86	2.63	2.47	2.36	2.27	2.20	2.14	2.10	2.06	2.02	2.00	1.97	1.95
38	4.10	3.24	2.85	2.62	2.45	2.35	2.26	2.19	2.14	2.09	2.05	2.02	1.99	1.96	1.94
39	4.09	3.24	2.85	2.61	2.45	2.34	2.25	2.18	2.13	2.08	2.04	2.01	1.98	1.95	1.93
40	4.08	3.23	2.84	2.61	2.45	2.34	2.25	2.18	2.12	2.08	2.04	2.00	1.97	1.95	1.92
41	4.08	3.23	2.83	2.60	2.44	2.33	2.24	2.17	2.12	2.07	2.03	2.00	1.97	1.94	1.92
42	4.07	3.22	2.83	2.59	2.44	2.32	2.23	2.17	2.11	2.06	2.03	1.99	1.96	1.94	1.91
43	4.07	3.21	2.82	2.58	2.43	2.32	2.23	2.16	2.11	2.06	2.02	1.98	1.96	1.93	1.91
44	4.06	3.21	2.82	2.58	2.43	2.31	2.22	2.16	2.10	2.05	2.01	1.98	1.95	1.92	1.90
45	4.06	3.20	2.81	2.58	2.42	2.31	2.22	2.15	2.10	2.05	2.01	1.97	1.94	1.92	1.89

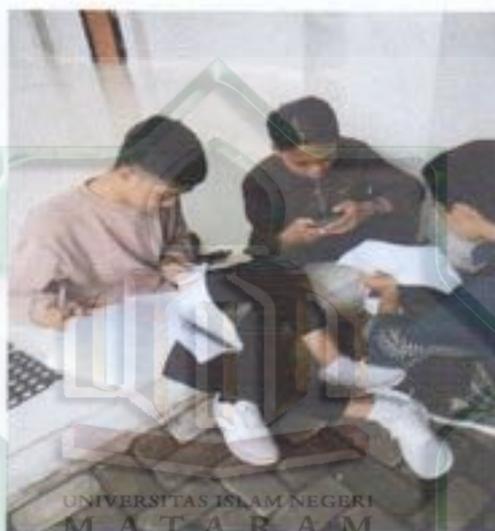
Titik Persentase Distribusi F untuk Probabilita = 0,05

df untuk penyebut (N2)	df untuk pembilang (N1)														
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
46	4.05	3.20	2.81	2.57	2.42	2.30	2.22	2.15	2.09	2.04	2.00	1.97	1.94	1.91	1.89
47	4.05	3.20	2.80	2.57	2.41	2.30	2.21	2.14	2.08	2.04	2.00	1.96	1.93	1.91	1.88
48	4.04	3.19	2.80	2.57	2.41	2.29	2.21	2.14	2.08	2.03	1.99	1.96	1.93	1.90	1.88
49	4.04	3.19	2.79	2.56	2.40	2.29	2.20	2.13	2.08	2.03	1.99	1.96	1.93	1.90	1.88
50	4.03	3.18	2.79	2.56	2.40	2.29	2.20	2.13	2.07	2.03	1.99	1.95	1.92	1.89	1.87
51	4.03	3.18	2.79	2.55	2.40	2.28	2.20	2.13	2.07	2.02	1.98	1.95	1.92	1.89	1.87
52	4.03	3.18	2.78	2.55	2.39	2.28	2.19	2.12	2.07	2.02	1.98	1.94	1.91	1.89	1.86
53	4.02	3.17	2.78	2.55	2.39	2.28	2.19	2.12	2.06	2.01	1.97	1.94	1.91	1.88	1.86
54	4.02	3.17	2.78	2.54	2.39	2.27	2.18	2.12	2.06	2.01	1.97	1.94	1.91	1.88	1.86
55	4.02	3.16	2.77	2.54	2.38	2.27	2.18	2.11	2.06	2.01	1.97	1.93	1.90	1.88	1.85
56	4.01	3.16	2.77	2.54	2.38	2.27	2.18	2.11	2.05	2.00	1.96	1.93	1.90	1.87	1.85
57	4.01	3.16	2.77	2.53	2.38	2.26	2.18	2.11	2.05	2.00	1.96	1.93	1.90	1.87	1.85
58	4.01	3.16	2.76	2.53	2.37	2.26	2.17	2.10	2.05	2.00	1.96	1.92	1.89	1.87	1.84
59	4.00	3.15	2.76	2.53	2.37	2.26	2.17	2.10	2.04	2.00	1.96	1.92	1.89	1.86	1.84
60	4.00	3.15	2.76	2.53	2.37	2.25	2.17	2.10	2.04	1.99	1.95	1.92	1.89	1.86	1.84
61	4.00	3.15	2.76	2.52	2.37	2.25	2.16	2.09	2.04	1.99	1.95	1.91	1.88	1.86	1.83
62	4.00	3.15	2.75	2.52	2.36	2.25	2.16	2.09	2.03	1.99	1.95	1.91	1.88	1.85	1.83
63	3.99	3.14	2.75	2.52	2.36	2.25	2.16	2.09	2.03	1.98	1.94	1.91	1.88	1.85	1.83
64	3.99	3.14	2.75	2.52	2.36	2.24	2.15	2.08	2.03	1.98	1.94	1.91	1.88	1.85	1.83
65	3.99	3.14	2.75	2.51	2.36	2.24	2.15	2.08	2.03	1.98	1.94	1.90	1.87	1.85	1.82
66	3.99	3.14	2.74	2.51	2.35	2.24	2.15	2.08	2.03	1.98	1.94	1.90	1.87	1.84	1.82
67	3.98	3.13	2.74	2.51	2.35	2.24	2.15	2.08	2.02	1.98	1.93	1.90	1.87	1.84	1.82
68	3.98	3.13	2.74	2.51	2.35	2.24	2.15	2.08	2.02	1.97	1.93	1.90	1.87	1.84	1.82
69	3.98	3.13	2.74	2.50	2.35	2.23	2.14	2.07	2.02	1.97	1.93	1.90	1.86	1.84	1.81
70	3.98	3.13	2.74	2.50	2.35	2.23	2.14	2.07	2.02	1.97	1.93	1.89	1.86	1.84	1.81
71	3.98	3.13	2.73	2.50	2.34	2.23	2.14	2.07	2.01	1.97	1.93	1.89	1.86	1.83	1.81
72	3.97	3.12	2.73	2.50	2.34	2.23	2.14	2.07	2.01	1.96	1.92	1.89	1.86	1.83	1.81
73	3.97	3.12	2.73	2.50	2.34	2.23	2.14	2.07	2.01	1.96	1.92	1.89	1.86	1.83	1.81
74	3.97	3.12	2.73	2.50	2.34	2.22	2.14	2.07	2.01	1.96	1.92	1.89	1.85	1.83	1.80
75	3.97	3.12	2.73	2.49	2.34	2.22	2.13	2.06	2.01	1.96	1.92	1.88	1.85	1.83	1.80
76	3.97	3.12	2.72	2.49	2.33	2.22	2.13	2.06	2.01	1.96	1.92	1.88	1.85	1.82	1.80
77	3.97	3.12	2.72	2.49	2.33	2.22	2.13	2.06	2.00	1.96	1.92	1.88	1.85	1.82	1.80
78	3.96	3.11	2.72	2.49	2.33	2.22	2.13	2.06	2.00	1.95	1.91	1.88	1.85	1.82	1.80
79	3.96	3.11	2.72	2.49	2.33	2.22	2.13	2.06	2.00	1.95	1.91	1.88	1.85	1.82	1.79
80	3.96	3.11	2.72	2.49	2.33	2.21	2.13	2.06	2.00	1.95	1.91	1.88	1.84	1.82	1.79
81	3.96	3.11	2.72	2.48	2.33	2.21	2.12	2.05	2.00	1.95	1.91	1.87	1.84	1.82	1.79
82	3.96	3.11	2.72	2.48	2.33	2.21	2.12	2.05	2.00	1.95	1.91	1.87	1.84	1.81	1.79
83	3.96	3.11	2.71	2.48	2.32	2.21	2.12	2.05	1.99	1.95	1.91	1.87	1.84	1.81	1.79
84	3.95	3.11	2.71	2.48	2.32	2.21	2.12	2.05	1.99	1.95	1.90	1.87	1.84	1.81	1.79
85	3.95	3.10	2.71	2.48	2.32	2.21	2.12	2.05	1.99	1.94	1.90	1.87	1.84	1.81	1.79
86	3.95	3.10	2.71	2.48	2.32	2.21	2.12	2.05	1.99	1.94	1.90	1.87	1.84	1.81	1.78
87	3.95	3.10	2.71	2.48	2.32	2.20	2.12	2.05	1.99	1.94	1.90	1.87	1.83	1.81	1.78
88	3.95	3.10	2.71	2.48	2.32	2.20	2.12	2.05	1.99	1.94	1.90	1.86	1.83	1.81	1.78
89	3.95	3.10	2.71	2.47	2.32	2.20	2.11	2.04	1.99	1.94	1.90	1.86	1.83	1.80	1.78
90	3.95	3.10	2.71	2.47	2.32	2.20	2.11	2.04	1.99	1.94	1.90	1.86	1.83	1.80	1.78



Perpustakaan UIN Mataram





Perpustakaan **UIN Mataram**



PEMERINTAH KOTA MATARAM  
BADAN PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN  
GEDUNG SELATAN LANTAI 3 KOMPLEK KANTOR WALIKOTA  
JL. PEJANGGOK NO. 16 MATARAM 83121

**SURAT IZIN PENELITIAN**

Nomor : 070/505/Selibang-Kt/IX/2022

TENTANG  
KEGIATAN PENELITIAN DI KOTA MATARAM

- Dasar :
- Peraturan Daerah Nomor 15 Tahun 2016 Tentang Pembentukan dan Susunan Perangkat Daerah Kota Mataram;
  - Peraturan Walikota Mataram Nomor 59 Tahun 2016 Tentang Kedudukan, Susunan Organisasi, Tugas Fungsi Serta Tata Kerja Badan Penelitian dan Pengembangan Kota Mataram;
  - Surat Permohonan Ijin Survei dan Penelitian dari UIN Mataram Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Nomor : 789/Uh.12/FTK/PP.00.908/2022 Tanggal 25 Agustus 2022.
  - Rekomendasi Penelitian dan Kepala Bakesbangpol Kota Mataram Nomor : 070/486/Bks-Pol/IX/2022 Tanggal 09 September 2022.

**MENGIJINKAN**

- Kepada
- Nama : Julfa
- Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
- Judul Penelitian : "Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Islam UIN Mataram Angkatan 2020"
- Lokasi : UIN Mataram
- Untuk : Melaksanakan Ijin Survei dan Penelitian dari Tanggal 13 September 2022 s/d 13 Desember 2022.

Setelah Survei dan Penelitian Selesai diwajibkan untuk mengunggah Hasil Penelitian tersebut melalui Aplikasi [ipon.uinmataramkota.go.id](http://ipon.uinmataramkota.go.id)

Demikian surat izin ini diterbitkan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Mataram, 12 September 2022

KEPALA BADAN PENELITIAN DAN  
PENGEMBANGAN KOTA MATARAM

  
Dr. MANSUR, SH., MH.  
Pembina Tk.1 (1V/b)  
NIP. 19701231 260210 1 035

Tembusan dan disampaikan kepada Yth :

- Walikota Mataram di Mataram;
- Rektor UIN Mataram di Mataram;
- Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Mataram di Mataram;
- Kepala Dinas KOMINFO Kota Mataram di Mataram;
- Yang bersangkutan;



**KEMENTERIAN AGAMA RI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MATARAM  
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Jalan GajahMada No. 100JempangBaruMataramTelp. (0370) 620763, Fax. (0370) 620784

Nomor : 789/Un.12/FTK/PP.00.9/08/2022  
Lamp. : 1 (Satu) Berkas Proposal  
Hal : Permohonan Rekomendasi Penelitian

Mataram, 25 Agustus 2022

Kepada :  
Yth. Kepala Bakesbangpol Kota Mataram  
di  
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Bersama surat ini kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan rekomendasi penelitian kepada Mahasiswa di bawah ini :

Nama : Julia  
NIM : 180101067  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam  
Tujuan : Penelitian  
Lokasi Penelitian : JURUSAN PAI UIN MATARAM  
Judul Skripsi : PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU BELAJAR MAHASISWA JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM UIN MATARAM ANGKATAN 2020.

Rekomendasi tersebut digunakan untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam penyusunan skripsi.

Demikian surat pengantar ini kami buat, atas kerjasama Bapak/Ibu kami sampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

An. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik



Dr. Saepudin, M. Ag  
NIP.197810152007011022

Perpustakaan UIN Mataram



KEMENTERIAN AGAMA RI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MATARAM  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jln. Pendidikan No. 35 Telp. (0370) 621298-625337 (Fax 625337) Mataram  
Jln. Gajah Mada No. Telp (0370) 620783-620784 (Fax 62784) Jempong- Mataram

KARTU KONSULTASI

Nama : Julfa  
NIM : 180101067  
Pembimbing I : Siti Husna Aini Syukri, MT  
Pembimbing II : Dr. Hj. Zahraeni, M.Pd.I  
Judul : Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Mataram Angkatan 2020.

No.	Tanggal	Materi Konsultasi	Tanda Tangan
1	23 - 12 - 2022	- Koneksi bentuk - Metodologi penelitian - Olah data & pembahasan	
2	26 - 12 - 2022	UNIKOMPULANSI - Pembahasan - Rancangan negasi - Pembahasan	
3	28 - 12 - 2022	Pembahasan skripsi & penelitian instrumen Abstrak	
4	29 - 12 - 2022	ACC	

Mataram,  
Dosen Pembimbing I

Siti Husna Aini Syukri, MT  
NIP. 20171178101



KEMENTERIAN AGAMA RI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MATARAM  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Pendidikan No. 35 Telp. (0370) 621298-625337 (Fax 625337) Mataram  
Jl. Gajah Mada No. Telp. (0370) 620783-620784 (Fax 62784) Jempang, Mataram

KARTU KONSULTASI

Nama : Jalla  
NIM : 180101067  
Pembimbing I : Siti Hana Aina Sukri, MT  
Pembimbing II : Dr. H. Zahraeni, M.Pd.I  
Judul : Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Mataram Angkatan 2020.

No.	Tanggal	Materi Konsultasi	Landa Tangan
1	4/10 2022	- pertemuan 1 Prof. Dr. Nurhidayah A. - pembahasan: Bab 1-2 dan 3-4 - diskusi: bagaimana cara mengatasi masalah belajar - tugas: membuat makalah tentang peran dosen UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MATARAM	
2	15/10 2022	- pertemuan 2 - pembahasan: Bab 5-6 dan 7-8 - diskusi: bagaimana cara mengatasi masalah belajar - tugas: membuat makalah tentang peran dosen	
3	23/10 2022	- pertemuan 3 - pembahasan: Bab 9-10 dan 11-12 - diskusi: bagaimana cara mengatasi masalah belajar - tugas: membuat makalah tentang peran dosen	
4	11/11 2022	- pertemuan 4 - pembahasan: Bab 13-14 dan 15-16 - diskusi: bagaimana cara mengatasi masalah belajar - tugas: membuat makalah tentang peran dosen	
5	21/12 2022	- pertemuan 5 - pembahasan: Bab 17-18 dan 19-20 - diskusi: bagaimana cara mengatasi masalah belajar - tugas: membuat makalah tentang peran dosen	

Mataram,  
Dosen Pembimbing II

Dr. H. Zahraeni M.Pd.I  
NIP. 2029047802



KEMENTERIAN AGAMA RI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MATARAM  
UPT PERPUSTAKAAN

Jl. Pendidikan No. 35 Tlp. (0370) 621298-625337-634490 Fax. (0370) 625337

**SURAT KETERANGAN**

No. 3837/ Upt 12/Perpustakaan/12/2022

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Jufri

Nim : 180101067

Jurusan : PAI

Jurusan : FTK

Telah melakukan pengecekan tingkat similarity dengan menggunakan software Turnitin plagiarism checker. Hasil pengecekan menunjukkan tingkat similar 15 % Skripsi yang bersangkutan dinyatakan layak untuk diuji.

Demikian surat keterangan untuk dipergunakan sebagaimana semestinya.

Mataram, 29 Desember 2022

Kepala UPT Perpustakaan

Perpustakaan



Nurani, S.I.Pi

NIP. 197706182005012003



## Digital Receipt

This receipt acknowledges that Turnitin received your paper. Below you will find the receipt information regarding your submission.

The first page of your submissions is displayed below.

Submission author: julfa 180101067  
Assignment title: PAI  
Submission title: Skripsi PENGARUH KEBIASAAN BERMAIN GAME ONLINE TER...  
File name: FX\_SKRIPSI\_JULFA\_1.docx  
File size: 335.95K  
Page count: 80  
Word count: 10,708  
Character count: 67,289  
Submission date: 29-Dec-2022 10:24AM (UTC+0800)  
Submission ID: 1987196418

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
MATARAM



Perpustakaan UIN Mataram

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
MATARAM  
Jember 2022

Skripsi PENGARUH KEBIASAAN BERMAIN GAME ONLINE  
TERHADAP PERILAKU BELAJAR MAHASISWA JURUSAN  
PENDIDIKAN AGAMA

ORIGINALITY REPORT

<b>15%</b> SIMILARITY INDEX	<b>15%</b> INTERNET SOURCES	<b>4%</b> PUBLICATIONS	<b>5%</b> STUDENT PAPERS
--------------------------------	--------------------------------	---------------------------	-----------------------------

PRIMARY SOURCES

<b>1</b>	<b>etd.iain-padangsidempuan.ac.id</b> Internet Source	<b>4%</b>
<b>2</b>	<b>digilibadmin.unismuh.ac.id</b> Internet Source	<b>3%</b>
<b>3</b>	<b>pdfs.semanticscholar.org</b> Internet Source	<b>3%</b>
<b>4</b>	<b>repositori.uin-alauddin.ac.id</b> Internet Source	<b>3%</b>
<b>5</b>	<b>repository.iainbengkulu.ac.id</b> Internet Source	<b>2%</b>

Perpustakaan UIN Mataram

Exclude quotes:  On  
Exclude bibliography:  On  
Exclude matches:  On

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

### A. Identitas Diri

Nama : Julfa  
Tempat, Tanggal Lahir : Kananga, 12 Januari 2000  
Alamat : Desa Kananga, Rt. 09, Rw. 04 Kab. Bima, NTB.  
Nama Ayah : Jaenudin Abbas  
Nama Ibu : Siti Sarah

### B. Riwayat Pendidikan

SDN No. 5 Sila : 2012  
Madrasah Tsanawiyah Sila : 2015  
MAN 1 Kab. Bima : 2018

C. Riwayat Pekerjaan : Mahasiswa

D. Pengalaman Organisasi : IMBD (Ikatan Mahasiswa Bima Dompu)  
M A T : HMI (Himpunan Mahasiswa Islam)

E. Karya Ilmiah : Skripsi

Perpustakaan UIN Mataram