

ABSTRAK

Mudawwamah, Alfi Rohmatul.2024 : *Pengaruh Intensitas Bermain Game online Dan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar PAI Peserta Didik kelas X SMK PGRI 2 Kediri.* Pendidikan Agama Islam, Tarbiyah, UIT Lirboyo Kediri, Dosen Pembimbing M. Arif Khoiruddin ,S.Sos.I,Mpd.I

Kata Kunci :Intensitas Bermain *Game online*, Minat Belajar , Prestasi Belajar PAI

Di zaman yang sangat modern ini, seiring berkembangnya teknologi yang semakin pesat juga diiringi dengan kemajuan internet terlebih lagi pada *smartphone* dan jaringan internet. Bahkan kebanyakan lembaga pendidikan memperbolehkan peserta didiknya untuk membawa *smarthphone* ke dalam kawasan sekolah, dengan alasan salah satu bagian dari media pembelajaran, namun tidak dapat dipungkiri dari kebanyakan peserta didik menggunakan teknologi tersebut untuk bermain *game online*.

Dari uraian maka dapat dirumuskan masalah peneliti sebagai berikut:(1) Bagaimana pengaruh intensitas bermain *Game online* terhadap prestasi belajar PAI peserta didik kelas X di SMK PGRI 2 Kediri?,(2) Bagaimana pengaruh minat belajar terhadap prestasi belajar PAI peserta didik kelas X di SMK PGRI 2 Kediri?,(3) Bagaimana pengaruh antara intensitas bermain *Game online* dan minat belajar terhadap prestasi belajar PAI peserta didik kelas X di SMK PGRI 2 Kediri?

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode statistik. Penelitian ini menggunakan statistik inferensial untuk menganalisis data. Sampel dalam penelitian ini adalah 82 peserta didik kelas X SMK PGRI 2 Kediri. Teknik analisis data yang digunakan yaitu regresi linier berganda melalui *software SPSS versi 26.0 for Windows*.

Hasil penelitiannya yaitu (1)Tingkat intensitas bermain *game online* pada peserta didik kelas X SMK PGRI 2 Kediri berada pada kategori sedang dengan hasil nilai rata-rata persentase yakni sebesar 74,3%, (2)Tingkat minat belajar peserta didik pada pelajaran PAI kelas X SMK PGRI 2 Kediri berada pada kategori sedang dengan persentase sebesar 74,4%, (3)Berdasarkan hasil analisis data dengan analisis regresi linier berganda didapat nilai *significancy* 0.000, nilai exact. >0.05 dan nilai r 22.9%. Sehingga dapat diketahui dari hasil hitung bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Dan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara intensitas bermain *game online* dan minat belajar terhadap prestasi belajar PAI peserta didik kelas X SMK PGRI 2 Kediri.