

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Seiring berkembangnya teknologi yang semakin pesat senantiasa mempengaruhi segala aspek kehidupan seperti pendidikan, hiburan, ekonomi, dan lain sebagainya. Perkembangan teknologi ini juga diiringi dengan kemajuan internet, terlebih lagi pada *smartphone* dan jaringan internet yang populer pada zaman sekarang. Salah satu pemanfaatan teknologi informasi dari penggunaan *smartphone* dengan jaringan internet ialah untuk kebutuhan pendidikan dimana internet dapat menjadi sumber yang mudah dijangkau untuk memenuhi kewajiban belajar dimana dapat dimanfaatkan oleh peserta didik di sekolah. Bahkan kebanyakan lembaga pendidikan memperbolehkan peserta didiknya untuk membawa *smartphone* 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*.<sup>1</sup>

Menurut Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia pada tahun 2017, jumlah pengguna internet di Indonesia menunjukkan angka 143,26 juta jiwa dari total populasi penduduk Indonesia 262 juta jiwa. Perangkat yang digunakan untuk mengakses internet tertinggi yaitu *smartphone* 44,16% sedangkan 54,13% pengguna internet di Indonesia menggunakan internet untuk bermain *game online*. Sedangkan berdasarkan dari data Statistik 2019 pengguna *game online* di Indonesia diperkirakan mencapai 8,7% di tahun 2019 dan akan meningkat hingga 12,4% di tahun 2023. Untuk *game online*, diperkirakan jumlah

---

<sup>1</sup>Siti Shofiah, "Pemanfaatan *smartphone* sebagai sumber belajar mata pelajaran pendidikan agama islam peserta didik SMKN 1 Kotawaringin Lama" (PhD Thesis, IAIN Palangka Raya, 2020), 14–17, <http://digilib.iain-palangkaraya.ac.id/id/eprint/2911>.

penggunanya akan mencapai 34,6 juta pada tahun 2023.<sup>2</sup> Data tersebut menunjukkan bahwa angka pemanfaatan internet untuk bermain *game online* di Indonesia cukup tinggi. *Game online* adalah salah satu bentuk perwujudan dari teknologi yang berkembang pesat saat ini. *Game online* merupakan permainan yang membutuhkan koneksi internet yang dimainkan di depan pc atau komputer. Seiring pesatnya teknologi semakin banyak pula jenis *game online* bahkan juga bisa dimainkan menggunakan gadget dengan teknologi canggih yang ditanamkan di dalamnya , seperti Android , IOS, dan sebagainya.

Di zaman yang sangat modern ini , *game online* sudah tidak asing lagi di telinga para remaja. Hal ini didukung dengan teknologi yang semakin maju diikuti dengan berkembangnya kreatifitas manusia dalam menciptakan *game online* yang bermacam- macam seperti : *mobile legends*, *PUBG*, *Free fire* , *worms zone*, *COC*, dan masih banyak lagi. Bermain merupakan salah satu kebutuhan dasar bagi manusia. Bermain game dapat dijadikan sebagai sarana hiburan serta sarana melepas penat bagi sebagian orang setelah melakukan kegiatan sehari-hari.<sup>3</sup> Namun kini banyak orang yang waktu untuk beraktivitas kegiatan lainnya berkurang dan terbuang sia-sia karena bermain.

*Game online* memiliki dampak positif maupun negatif bagi penggunanya. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Hong & Liu , dampak positif dari *game online* yaitu dapat meningkatkan daya konsentrasi, kemampuan analisis, dan perencanaan strategi pemainnya serta mampu menghilangkan stres.<sup>4</sup> Salah satu dampak negatif dari bermain *game online* yakni dapat menyebabkan kecanduan. Menurut Griffiths dan Davies, orang yang sudah

---

<sup>2</sup> Zulfianda, F., Samsul Alam, T., “Langkah-langkah Pengawasan Orang Tua Terhadap Kebiasaan Bermain *Game online* pada Remaja di SMP Negeri 2 Banda Aceh Steps Against of Parents Habits on Playing Games Online to Teens” 1 (2020): 177–84.

<sup>3</sup> Wieke Fauziawati, “Upaya mereduksi kebiasaan bermain *game online* melalui teknik diskusi kelompok,” *Psikopedagogia Jurnal Bimbingan Dan Konseling* 4, no. 2 (2015): 115–23.

<sup>4</sup> Iqbal Ramadhan, “Pengaruh Bermain *Game online* Terhadap Prestasi Belajar Matematika Peserta didik,” *Al Khawarizmi: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika* 4, no. 2 (2020): 153–70, <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/alkhawarizmi/article/view/7840>.

kecanduan *game online* akan selalu muncul keinginan bermain setiap waktu.<sup>5</sup> Hal ini dapat dilihat dari laporan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet (APJII) yang berjudul Survei Penetrasi & Perilaku Internet 2023. Menurut laporan tersebut, dari 8.510 orang yang disurvei, hanya ada 23,29% yang pernah bermain *game online*. Dari kelompok konsumen *game online* tersebut, mayoritasnya atau 42,23% menghabiskan waktu bermain lebih dari 4 jam per hari. Kemudian yang main *game online* dengan durasi 3-4 jam sehari ada 27,46%, yang main 2-3 jam sehari ada 11,94%, dan yang bermain 1-2 jam sehari ada 11,10%. Adapun konsumen yang bermain *game* kurang dari 1 jam sehari hanya 7,26%, paling sedikit dibanding kelompok lainnya. APJII juga menemukan, sebanyak 89,64% dari total konsumen *game online* tidak pernah mengikuti turnamen, sedangkan yang pernah hanya 10,36%.<sup>6</sup> Dari hasil di atas menunjukkan bahwa intensitas bermain *game online* yang berlebihan dapat menyebabkan kecanduan.

Sedangkan Menurut teori dari Lee, Chen, & Holin yang berpendapat bahwa bahwa anak yang kecanduan *game* mengalami performa akademik yang kurang baik karena banyak menghabiskan waktu di depan layar monitor komputer atau handphone untuk bermain sehingga membuat prestasi menurun pada anak.<sup>7</sup> Sedangkan menurut Seorang Profesor Psikologi Douglas A. Gentile menjelaskan *research* yang terdapat di Low State University bahwa kelamaan bermain *game* akan mengalami masalah pada konsentrasi belajar sehingga membuat nilai menjadi menurun.<sup>8</sup>

---

<sup>5</sup> Ambar Mita Sari dan Kamsih Astuti, "Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Kecanduan *Game online* Pada Peserta didik," *Universitas Mercubuana Yogyakarta Vol 2* (2020): 1–3, <http://www.jurnal.syntax-idea.co.id/index.php/syntax-idea/article/view/336>.

<sup>6</sup> "Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia," diakses 23 Mei 2024, <https://apjii.or.id/berita/d/apjii-jumlah-pengguna-internet-indonesia-tembus-221-juta-orang>.

<sup>7</sup> Mahendra Muhamad Ramadhan, "Self Control dalam *Game online* Studi Deskriptif Kualitatif Self Control Gamer PUBG Mobile (Player Unknow's Battle Grounds) Remaja SMA Kota Surakarta," 2020, 11,

<sup>8</sup> Laura Henni Elisabet Marbun, "Pengaruh Intensitas Bermain *Game online* Terhadap Motivasi Belajar Peserta didik Di SMA N 1 Sunggal," 14 Desember 2022, 4, <https://repository.uhn.ac.id/handle/123456789/8206>.

Prestasi belajar merupakan hal penting dalam dunia pendidikan, dan dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor. *Game online* merupakan faktor luar sedangkan minat belajar merupakan faktor dari dalam peserta didik yang dapat mempengaruhi prestasi belajar peserta didik.<sup>9</sup>Minat belajar yang membuat peserta didik berprestasi bukan hanya bergantung pada keinginan hati dari peserta didik tetapi juga dipengaruhi pada kegiatan belajar peserta didik, seperti guru yang mengajar, bahan pelajaran, sarana dan prasarana, kemampuan orang tua, strategi dan metode yang digunakan untuk melakukan kegiatan pembelajaran pada materi-materi pelajaran serta yang lain-lainnya. Hal ini cukup beralasan sebab meskipun keinginan belajar seseorang cukup tinggi, tetapi kalau hal-hal seperti; guru kurang memiliki metode mengajar yang baik ,pengaruh teman sebaya/teman bermain dan sebagainya maka sulit mewujudkan adanya peserta didik yang berprestasi.

Sesuai dengan hasil observasi yang penulis peroleh di SMK PGRI 2 Kediri penulis menemukan permasalahan yang ada di sekolah tersebut, berdasarkan wawancara dengan seorang guru yang mengungkapkan bahwa peserta didik seringkali tidak memperhatikan pelajaran di kelas karena sibuk bermain game di kelas, hal itu menunjukkan minimnya minat belajar peserta didik terhadap pembelajaran. Adapun hasil wawancara dengan seorang peserta didik yang mengungkapkan bahwa mereka kurang berpartisipasi dalam kegiatan ekstrakurikuler atau kegiatan sosial karena lebih memilih untuk menghabiskan waktu luang mereka dengan bermain game serta ada kecenderungan untuk membicarakan strategi permainan atau pengalaman bermain game selama jam istirahat daripada berdiskusi tentang materi pelajaran. Pengaruh kesenangan *game online* ini cukup signifikan bagi minat dan prestasi belajar peserta didik SMK PGRI 2 Kediri.

---

<sup>9</sup> B. D. Faridah dan Vivi Oknalia Yuliva, "Kecanduan *Game online* Dengan Prestasi Belajar," *JIK (Jurnal Ilmu Kesehatan)* 4, no. 2 (2020): 2, <https://www.academia.edu/download/75847744/pdf.pdf>.

Banyak dari apa yang penulis paparkan diatas dapat dipahami bahwa semua permasalahan di atas merupakan sebuah realita yang mana *game online* dan minat belajar sangat berpengaruh terhadap prestasi belajar peserta didik . Maka dari itu, peneliti ingin melakukan penelitian dengan berjudul “Pengaruh Intensitas Bermain *Game online* dan Minat belajar terhadap Prestasi Belajar PAI Peserta Didik di SMK PGRI 2 Kediri”.

## **B. Rumusan Masalah**

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?

## **C. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui pengaruh intensitas bermain *Game online* terhadap prestasi belajar PAI peserta didik kelas X di SMK PGRI 2 Kediri
2. Untuk mengetahui pengaruh minat belajar terhadap prestasi belajar PAI peserta didik kelas X di SMK PGRI 2 Kediri
3. Untuk menjelaskan pengaruh antara intensitas bermain *Game online* dan minat belajar terhadap prestasi belajar PAI peserta didik kelas X di SMK PGRI 2 Kediri

## **D. Kegunaan Penelitian**

1. Manfaat Teoritis

Memperkaya literatur dan informasi yang bermanfaat bagi pengembangan teori dan konsep mengenai pengaruh *game online* sehingga bisa lebih selektif dalam

menggunakan, serta bisa mengembangkan minat dalam belajar mata pelajaran PAI. Dan diharapkan dapat memberikan kontribusi pada literatur khususnya dalam memahami hubungan antara aktivitas bermain *game online*, minat belajar, dan prestasi belajar dalam konteks pembelajaran PAI

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat dijadikan dasar dalam mengembangkan kebijakan sekolah yang lebih responsif terhadap dinamika pembelajaran di era digital. Kebijakan ini dapat mencakup pedoman penggunaan teknologi, pengelolaan waktu peserta didik, dan pengembangan minat belajar.

### b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat digunakan untuk memahami lebih mendalam tentang faktor-faktor yang memengaruhi prestasi belajar peserta didik, termasuk pengaruh *game online* dan minat belajar, serta guru dapat mengembangkan pendekatan pembelajaran yang lebih relevan dengan realitas digital yang dihadapi peserta didik saat ini.

### c. Bagi Peneliti Lain

Diharapkan dengan hasil penelitian ini dapat dijadikan rujukan bagi peneliti lain, memberikan kontribusi pada pemahaman lebih mendalam tentang bagaimana *game online* secara khusus memengaruhi pembelajaran PAI, seperti penggunaan teknologi, durasi bermain, dan jenis *game* yang dimainkan serta dapat membantu peneliti lain dalam menyelidiki bagaimana motivasi intrinsik (minat belajar) dan ekstrinsik dapat berpengaruh dalam pembelajaran PAI.

### d. Bagi Peserta didik

Dapat memberikan pemaparan kepada pelajar tentang memahami cara menggunakan *game online* dengan bijak, memahami perbedaan antara motivasi

intrinsik (misalnya, minat belajar) dan motivasi ekstrinsik (misalnya, reward dalam *game online*), serta dapat mengetahui hubungan antara bermain *game online* dan minat belajar dapat mempengaruhi prestasi belajar peserta didik.

### **E. Hipotesis Penelitian**

Dari rumusan masalah di atas, hipotesis dari penelitian ini adalah :

Ho : Tidak ada pengaruh yang signifikan antara intensitas bermain *game online* ( $X_1$ ) dan minat belajar ( $X_2$ ) terhadap prestasi belajar PAI peserta didik (Y) di SMK PGRI 2 Kediri

Ha : Terdapat pengaruh yang signifikan antara intensitas bermain *game online* ( $X_1$ ) dan minat belajar ( $X_2$ ) terhadap prestasi belajar PAI peserta didik (Y) di SMK PGRI 2 Kediri

### **F. Definisi Operasional**

#### 1. Intensitas

Intensitas berasal dari kata “intens” yang berarti keadaan tingkatan. Intensitas diartikan sebagai ukuran tingkatan seseorang dalam melakukan kegiatan tertentu. Kegiatan tersebut biasanya dapat menimbulkan rasa senang atau kepuasan setelah melakukannya. Intensitas juga merupakan kemampuan seseorang dalam melakukan suatu kegiatan secara berulang-ulang dalam jangka waktu tertentu. Intensitas menurut KBBI yakni suatu tolak ukur ataupun kondisi intens seseorang menggunakan sesuatu.

#### 2. *Game online*

Kata *game* berarti “hiburan”. *Game* bisa diartikan sebagai kepuasan dan aksi permainannya. Menurut Wulan, *game online* dapat didefinisikan sebagai suatu permainan yang bisa dilakukan bersama dengan banyak akun pengguna *online*, dimana satu sama lain harus tetap terhubung dengan jaringan internet. Sedangkan Pengertian

lain dari *Game online* adalah *game* yang berbasis elektronik dan visual, yang dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik, sebuah permainan yang menggunakan data atau paket data internet atau menggunakan sebuah jaringan. Para pemain dapat terhubung satu sama lain dari lokasi yang berbeda dan berpartisipasi dalam permainan yang sering kali melibatkan interaksi antar pemain atau pemain dengan lingkungan virtual. *Game online* dapat mencakup berbagai genre dan format, termasuk permainan peran (RPG), permainan tembak-menembak (*shooter*), permainan strategi, dan banyak lagi.

### 3. Minat belajar

Secara etimologi minat memiliki arti awal dari bahasa Inggris "*interest*" yang mempunyai makna kesenangan. Minat bisa diartikan sebagai kemauan/ keinginan terhadap sesuatu yang dituju. Menurut KBBI, minat merupakan hal yang dapat mengakibatkan kecondongan hati yang tinggi pada suatu keinginan. Menurut Clayton Alderfer dalam Nashr, minat belajar adalah kecondongan peserta didik pada saat melaksanakan proses belajar yang termotivasi untuk mencapai hasil belajar yang bagus. Sedangkan Menurut Slameto bahwa minat belajar adalah perasaan sangat suka dan rasa ingin tahu pada suatu kegiatan, dengan keadaan sadar tanpa ada yang memintanya. Dalam pengertian lain Minat belajar adalah daya penggerak dari dalam diri seseorang untuk melakukan suatu kegiatan belajar untuk menambah pengetahuan, keterampilan serta pengalaman.

### 4. Prestasi Belajar

Prestasi belajar dapat diartikan sebagai suatu hasil pencapaian seseorang terhadap suatu pembelajaran. Selain itu, pengertian dari prestasi belajar yakni hasil usaha peserta didik yang dapat dicapai berupa penguasaan pengetahuan, kemampuan, kebiasaan, dan

ketrampilan serta sikap setelah mengikuti proses belajar mengajar yang dapat dibuktikan dengan hasil tes atau ujian.

## 5. PAI

Adalah singkatan dari Pendidikan Agama Islam, merupakan pendidikan yang memberikan pengetahuan dan membentuk sikap, kepribadian dan ketrampilan peserta didik dalam mengamalkan ajaran agama islam melalui mata pelajaran maupun jenis pendidikan lainnya. Mata pelajaran ini merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah- sekolah yang bertujuan untuk mendidik peserta didik tentang ajaran dan nilai-nilai agama islam , serta mengembangkan pemahaman dan praktik keagamaan mereka.

### G. Penelitian Terdahulu

Kajian tentang pengaruh *game online* dan minat belajar telah banyak dilakukan oleh para peneliti yang disajikan dalam bentuk karya ilmiah, antara lain:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Mohammad Fahmi Aqwa, mahasiswa jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah IAIN Kediri dengan judul Pengaruh *game online* dan minat belajar terhadap prestasi belajar PAI peserta didik kelas XI SMAN 1 Ngadiluwih. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Hasil dari analisis penelitian ini yaitu terdapat pengaruh yang signifikan antara bermain *game online* dan minat belajar terhadap prestasi belajar PAI peserta didik kelas XI SMAN 1 Ngadiluwih. Dengan nilai signifikan 0,005 yang dibandingkan dengan alpha 0,05. Sedangkan berdasarkan koefisien determinasi didapatkan nilai sebesar 0,142 yang artinya bermain *game online* dan minat belajar berpengaruh terhadap prestasi belajar PAI sebesar 14,2% dan 85,8% dipengaruhi oleh variabel lain di luar penelitian. Perbedaan dengan penelitian penulis

yaitu berada pada tempat penelitian yang digunakan tidak sama yaitu pada SMK PGRI 2 Kediri .<sup>10</sup>

2. Penelitian yang dilakukan oleh Mangsur, mahapeserta didik dari Institut Agama Islam Tafaqquh Fiddin Dumai dengan judul Pengaruh *Game online* Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Batang Toru. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif , hasil penelitiannya yaitu tidak ada pengaruh yang signifikansi pengguna *game online* dengan prestasi belajar Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Batang Toru. Perbedaan dengan penelitian penulis yang berada pada variabel x nya, yaitu intensitas bermain *game online* dan minat belajar terhadap prestasi belajar PAI peserta didik kelas X SMK PGRI 2 Kediri.<sup>11</sup>
3. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Mutiah Laeliah dan Fachrurroji ,mahapeserta didik dari Universitas Islam Nusantara Bandung dengan judul Pengaruh *Game online* Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam. Teknik analisis yang digunakan adalah statistik deskriptif, untuk mengetahui sejauhmana pengaruh *game online* terhadap prestasi belajar PAI penulis menggunakan rumus uji regresi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengendalian guru PAI di sekolah terhadap pengaruh *game online* adalah memberikan aturan yang jelas terhadap penggunaan gadget di dalam kelas, memberikan nasihat terhadap dampak positif dan negatif *game online*, menjadikan *game online* sebagai media pembelajaran yang menyenangkan sehingga tidak selamanya *game online* terkesan negatif, dan mengajak peserta didik untuk selalu mengingat Allah SWT.Perbedaan dengan penelitian penulis yang berada pada variabel x dan objek

---

<sup>10</sup> Mohammad Fahmi Aqwa, “Pengaruh Bermain *Game online* Dan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar PAI Peserta didik Kelas XI di SMAN 1 Ngadiluwih” (PhD Thesis, IAIN Kediri, 2021), <http://etheses.iainkediri.ac.id/id/eprint/2630>.

<sup>11</sup> Mangsur, “Pengaruh *game online* terhadap prestasi belajar pendidikan agama Islam di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Batang Toru” (PhD Thesis, UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, 2023), <http://etd.uinsyahada.ac.id/id/eprint/9208>.

penelitiannya, yaitu intensitas bermain *game online* dan minat belajar terhadap prestasi belajar PAI peserta didik kelas X SMK PGRI 2 Kediri.<sup>12</sup>

4. Penelitian yang dilakukan oleh Eka Dewi Asih, mahasiswi dari Institut Agama Islam Tafaqquh Fiddin Dumai dengan judul Pengaruh Minat Belajar Dan Disiplin Belajar Terhadap Hasil Belajar Pai Peserta didik Kelas X Di SMKN 1 Dumai Tahun Ajaran 2020/2021. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Hasil penelitiannya yaitu membuktikan bahwa minat belajar dan disiplin belajar memiliki pengaruh yang signifikan sebesar 68,2% terhadap hasil belajar PAI peserta didik Kelas X di SMK N 1 Dumai dan 31,8% dipengaruhi variabel lain diluar minat belajar dan disiplin belajar yang memberikan kontribusi terhadap hasil belajar PAI peserta didik Kelas X di SMK N 1 Dumai. Perbedaan dengan penelitian penulis yang berada pada variabel x dan y, yaitu intensitas bermain *game online* dan minat belajar terhadap prestasi belajar PAI peserta didik kelas X SMK PGRI 2 Kediri.<sup>13</sup>
5. Penelitian yang dilakukan oleh Mita Sariyana, Qolbi Khoiri, dan Rossi Delata Fitriana dengan judul Pengaruh *Game online Free Fire* Terhadap Perilaku Dan Prestasi Belajar Mata Pelajaran Pai Bagi Peserta didik Di Smpn 8 Kaur. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, hasil penelitiannya yaitu *game online free fire* membawa pengaruh yang cukup signifikan terhadap perilaku dan prestasi belajar peserta didik hal ini dilihat dari sebaran angket dari peneliti dan nilai raport dari guru mata pelajaran PAI kelas VIII di SMPN 8 Kaur , *game online free fire* membawa pengaruh yang cukup signifikan terhadap perilaku dan prestasi belajar peserta didik hal ini dilihat dari sebaran angket dari peneliti dan nilai raport dari guru mata pelajaran PAI kelas VIII di SMPN 8 Kaur.

---

<sup>12</sup> Siti Mutiah Laeliah dan Fachruroji Fachruroji, "Pengaruh *Game online* Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam," *Indonesian Journal of Education and Social Sciences* 2, no. 1 (2023): 1–6, <https://ejournal.papanda.org/index.php/ijess/article/view/352>.

<sup>13</sup> Eka Dewi Asih, "Pengaruh Minat Belajar dan Disiplin Belajar terhadap Hasil belajar PAI peserta didik kelas X di SMKN 1 Dumai tahun ajaran 2020/2021," *Jurnal Tadzakur* 2, no. 2 (2020): 23–37, <http://ejournal.iaitfdumai.ac.id/index.php/taz/article/view/121>.

Perbedaan dengan penelitian penulis yang berada pada variabel x dan y-nya, yaitu intensitas bermain *game online* dan minat belajar terhadap prestasi belajar PAI peserta didik kelas X SMK PGRI 2 Kediri.<sup>14</sup>

## H. Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan pemahaman, sistematika penulisan dimaksudkan sebagai gambaran yang akan menjadi pokok bahasan dalam penelitian ini sehingga diharapkan dapat memudahkan dalam memahami masalah- masalah yang akan dibahas. Berikut sistematika penulisannya :

Bab I : Pendahuluan , ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, hipotesis penelitian, definisi operasional, penelitian terdahulu, metode penelitian dan sistematika penulisan.

Bab II : Kajian teori, memuat uraian tentang teori intensitas dan bermain *game online* yang meliputi pengertian, jenis, indikator, dampak bermain. Kemudian mengkaji tentang minat belajar yang meliputi : pengertian, indikator, faktor yang mempengaruhi dan fungsi minat belajar. Selanjutnya berisi tentang prestasi belajar, yang meliputi pengertian, faktor yang mempengaruhi dan macam-macam prestasi. Setelah itu membahas keterkaitan antara bermain *game online* dan minat belajar terhadap prestasi belajar PAI peserta didik .

Bab III : Metode penelitian, memuat secara rinci tentang rancangan penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

---

<sup>14</sup> Mita Sariyana, Qolby Khoiri, dan Rossi Delata Fitriana, "Pengaruh *Game online* Free Fire Terhadap Perilaku Dan Prestasi Belajar Mata Pelajaran PAI Bagi Peserta didik Di SMPN 8 Kaur," *JPT : Jurnal Pendidikan Tematik* 3, no. 3 (13 Desember 2022): 222–31, <https://www.siducat.org/index.php/jpt/article/view/681>.

Bab IV : membahas tentang laporan hasil penelitian , yang meliputi : latar belakang objek, penyajian data serta uji hipotesis dan pembahasan penelitian.

Bab V : Penutup, pada bab ini berisi tentang kesimpulan dari skripsi dan saran-saran dari penulis untuk perbaikan yang mungkin dapat dilakukan.

