

**PENGARUH GAME ONLINE DAN POLA ASUH ORANG TUA TERHADAP
HASIL BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM PESERTA DIDIK SMA
NEGERI 07 BOMBANA**



SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan pada
Program Studi Pendidikan Agama Islam

Oleh :

Novianti

NIM: 19010101056

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KENDARI**

2023



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KENDARI
TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Sultan Qaimuddin No. 17 Kelurahan Baruga, Kendari Sulawesi Tenggara
Telp/Fax. (0401) 3193710/3193710

Email: iain.kendari@yahoo.co.id website: <http://iainkendari.ac.id>

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi dengan judul “**Pengaruh Game Online dan Pola Asuh Orang Tua Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik SMA Negeri 07 Bombana**” yang ditulis oleh **NOVIANTI NIM. 19010101056** Mahasiswa Program Studi **Pendidikan Agama Islam** Fakultas **Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN** Kendari, telah diuji dan dipresentasikan dalam Ujian Skripsi yang diselenggarakan pada hari **Selasa** tanggal **30 Mei 2023** dan dinyatakan telah dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk **memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)**.

Dewan Penguji Skripsi

Ketua : Dr. Masdin M.Pd (.....)

Sekretaris : Tandri Patih M.Si (.....)

Anggota1 : Imaludin Agus M.Pd (.....)

Anggota2 : Balda S.Si, M.Si (.....)

Kendari, 05 Juni 2023

Dekan



Dr. Masdin M.Pd

NIP.196712311999031002

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Dengan ini menyatakan bahwa segala informasi dalam skripsi ini yang berjudul “Pengaruh *Game Online* dan Pola Asuh Orang Tua Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik SMA Negeri 07 Bombana” di bawah bimbingan Dr. Masdin M.pd dan Tandri Patih M.Si telah diperoleh dan disajikan sesuai dengan peraturan akademik dan kode etik Institut Agama Islam Negeri Kendari (IAIN). Saya menyatakan bahwa sesungguhnya dalam penulisan skripsi ini tidak terdapat karya yang telah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi. Semua sumber rujukan yang digunakan dalam skripsi ini telah disebutkan di dalam daftar pustaka. Dengan penuh kesadaran saya menyatakan bahwa skripsi ini adalah benar hasil karya saya sendiri. Jika kemudian hari terbukti bahwa skripsi ini merupakan duplikat, tipuan, plagiat, atau dibuatkan oleh orang lain secara keseluruhan atau sebagian, maka skripsi ini dan gelar yang diperoleh akan batal karena hukum.

Kendari, 18 Mei 2023

Penulis



Novianti

19010101056

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Institut Agama Islam Negeri Kendari, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Novianti
NIM : 19010101056
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Agama Islam Negeri Kendari Hak **Bebas Royalti Noneklusif** (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

“Pengaruh *Game Online* dan Pola Asuh Orang Tua Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik SMA Negeri 07 Bombana”

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif ini Institut Agama Islam Negeri Kendari berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di: Kendari

Pada tanggal: 19 Juni 2023

Yang Menyatakan



Novianti

KATA PENGANTAR



Puji syukur penulis haturkan atas kehadiran Allah SWT. karena dengan limpahan serta hidayah-Nya telah memberi kekuatan, kesehatan, dan kesempatan sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini yang berjudul **“Pengaruh Game Online dan Pola Asuh Orang Tua terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik SMA Negeri 07 Bombana”**. Dalam rangka memenuhi kewajiban dan syarat-syarat memperoleh gelar sarjana Pendidikan, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, program studi Pendidikan Agama Islam. Shalawat serta salam penulis haturkan kepada kekasih Allah, Nabiullah Muhammad SAW. Para sahabat, dan keluarga serta umat yang senangtiasa istiqomah di jalan-Nya.

Tiada jalan tanpa rintangan, tiada puncak tanpa tanjakan, tiada kesuksesan tanpa perjuangan. Dengan kesungguhan dan keyakinan untuk terus melangkah, akhirnya sampai pada titik penyelesaian Skripsi ini. Namun semua tak lepas dari uluran tangan berbagai pihak lewat dukungan, arahan, bimbingan, serta bantuan moril dan materil. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada Allah SWT. Yang telah memberikan limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga mampu menyelesaikan penulisan Skripsi ini.

Ucapan terima kasih tak terhingga disampaikan kepada kedua orang tua saya tercinta Ibu saya Hatra dan Ayah saya Saharuddin atas segala yang telah diberikan, cintanya, kasihnya, kesabaran, serta doa yang telah mengiringi penulis sampai saat ini. Tidak lupa juga penulis ucapkan terima kasih kepada pihak-pihak terkait, yakni:

1. Prof. Dr. Faizah Binti Awad, M.Pd. Selaku Rektor IAIN Kendari yang telah memberikan dukungan sarana dan fasilitas serta kebijakan yang mendukung penyelesaian Skripsi penulis.
2. Dr. Masdin M.Pd. Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Kendari yang telah memberikan dukungan sarana dan kebijakan dalam studi menyelesaikan seluruh mahasiswa FTIK.
3. Dra. H. St. Fatimah Kadir, M.A. Selaku Ketua Program Studi pendidikan Agama Islam (PAI).
4. Dr. Masdin M.Pd selaku Dosen Pembimbing I yang telah berkenan meluangkan waktu, tenaga dan pikiran serta dengan sabar memberikan bimbingan dan pengarahan dalam penulisan Skripsi ini, semoga tetap jadi sosok teladan yang baik dan murah hati untuk semua orang.
5. Tandri Patih M.Si. selaku Dosen Pembimbing II yang begitu banyak memberikan bantuan kepada penulis, terima kasih telah berkenan meluangkan waktu, tenaga dan pikiran serta dengan tekun dan sabar memberikan bimbingan dan pengarahan dalam penulisan Skripsi ini. Semoga tetap menjadi sosok dosen pembimbing yang *humble* dan baik untuk mahasiswa bimbingannya baik untuk hari ini dan esok.
6. Imaludin Agus M.Pd dan Balda S.Si, M.Si selaku Dosen Penguji yang telah berkenan meluangkan waktu, pikiran dan tenaga untuk menjadi dosen penguji dalam Skripsi saya. Terima kasih telah mempermudah penulis hingga bisa sampai pada tahap sidang Skripsi ini, semoga kebaikannya di balas oleh Allah.

7. Dosen dan Staff Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Kendari terkhusus kepada Pak Dalman S.Pd, M.Pd yang ramah dan cekatan dalam melayani setiap kebutuhan penulis dalam menyelesaikan Skripsi ini.
 8. Sahabat-sahabatku dari Keluarga Cemara (Apriliyani, Nurul Hasanah, Ade Fitrawan dan M Yasir Hamsah) dan Bombana *Girls* (Anggi Abni, Selviana, Meri, Yuliyanti, Elvi Nanda, Wilda Fatmayuni dan Nurfadillah) yang senangtiasa memberikan semangat dan motivasi baik suka maupun duka. Semoga kesuksesan menghampiri kalian semua.
 9. Teman-teman dari Keluarga Program Studi PAI angkatan 2019 terutama untuk teman Kelas PAI B yang senangtiasa mendoakan dan memberikan semangatnya.
 10. Terakhir, untuk diriku sendiri. Terima kasih sudah bertahan dan tetap menjadi kuat hingga hari ini, terima kasih karena tidak pernah menyerah dan tetap semangat meraih gelar impianmu, semoga hal-hal baik terus menghampirimu.
- Penulis berharap semoga bantuan dan berbagai upaya yang telah disumbangkan kepada penulis mendapat pahala yang setimpal disisi Allah SWT dan tetap mendapat perlindungan-Nya dalam menjalankan aktivitas sehari-hari. Aamiin ya Rabbal ‘Alaamiin.

Kendari, 24 Mei 2023

Penulis



Novianti
19010101056

ABSTRAK

Novianti, 19010101056, Pengaruh *Game Online* Dan Pola Asuh Orang Tua Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik SMA Negeri 07 Bombana, Pembimbing: Dr. Masdin M.Pd dan Tandri Patih M.Si

Penelitian ini dilatar belakangi dari banyaknya siswa SMAN 07 Bombana yang bermain *game online* dengan alasan mencari kepuasan karena merasa masa kecil mereka dibatasi oleh orang tua. Adapun tujuannya: 1) Untuk mengetahui tingkat penggunaan *game online* siswa di SMAN 07 Bombana, 2) Untuk mengetahui pola asuh orang tua siswa SMAN 07 Bombana, 3) Untuk mengetahui hasil belajar PAI siswa di SMAN 07 Bombana, 4) Untuk mengetahui dan mengkaji pengaruh *game online* dan pola asuh orang tua terhadap hasil belajar PAI siswa di SMAN 07 Bombana. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif korelasional. Lokasi penelitian di SMAN 07 Bombana dengan jumlah responden sebanyak 90 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Variabel X_1 (Penggunaan *Game Online*) menunjukkan nilai Mean = 64.00 dengan jumlah siswa tertinggi 61 = 68% berada pada kategori sedang, 2) Variabel X_2 (Pola Asuh Orang Tua) dengan persentase tertinggi yaitu 89% sebanyak 80 siswa yaitu berada pada pola asuh demokratis, 3) Hasil belajar PAI siswa dengan nilai Mean = 75,84 dengan jumlah peserta didik 50 = 56% berada pada kategori tuntas, 4) Tidak ada pengaruh *game online* dan pola asuh orang tua terhadap hasil belajar PAI. Melalui nilai F_{hitung} diperoleh sebesar $1,68 < \text{nilai } F_{tabel} 3,100$ dan nilai signifikansi variabel diperoleh sebesar $0,177 > 0,05$, maka secara bersama-sama variabel *game online* dan pola asuh orang tua tidak berpengaruh terhadap hasil belajar PAI siswa SMAN 07 Bombana. Untuk nilai koefisien determinasi diperoleh sebesar 5,54%, sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel X terhadap Y memiliki kontribusi sebesar 5,54% dan sisanya 94,46% dipengaruhi oleh faktor lain.

Kata Kunci: *Game Online*, Pola Asuh Orang Tua, Hasil Belajar, Bombana

ABSTRACT

Novianti, 19010101056, The influence of Online Games and Parenting Patterns on Learning Outcomes of Islamic Religious Education for Students of SMA Negeri 07 Bombana, Supervisor: Dr. Masdin M.Pd and Tandri Patih M.Si

The background of this research is the large number of students at SMAN 07 Bombana who play online games with the excuse of seeking satisfaction because they feel that their childhood was restricted by their parents. The objectives are: 1) To find out the level of students' use of online games at SMAN 07 Bombana, 2) To find out the parenting style of students at SMAN 07 Bombana, 3) To find out the results of PAI learning at SMAN 07 Bombana, 4) To find out and examine the influence online games and parenting styles of students' PAI learning outcomes at SMAN 07 Bombana. The type of research used is correlational quantitative research. The research location was at SMAN 07 Bombana with a total of 90 students as respondents. The results showed that: 1) Variable X1 (Use of Online Games) showed a Mean = 64.00 with the highest number of students 61 = 68% being in the medium category, 2) Variable X2 (Parent Parenting) with the highest percentage of 89% as many as 80 students are in democratic parenting, 3) PAI learning outcomes of students with Mean = 75.84 with a total of 50 students = 56% are in the complete category, 4) There is no influence of online games and parenting patterns on PAI learning outcomes . Through the obtained Fcount value of 1.68 <Ftable value of 3.100 and the variable significance value obtained was 0.177> 0.05, so together the online game variables and parenting style did not affect the PAI learning outcomes of SMAN 07 Bombana students. For the value of the coefficient of determination obtained by 5.54%, so it can be concluded that the variable X to Y has a contribution of 5.54% and the remaining 94.46% is influenced by other factors.

Keywords: Online Games, Parenting Patterns, Learning Outcomes, Bombana

DAFTAR ISI

| | |
|---|-------------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| HALAMAN PERSETUJUAN | i |
| HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS | i |
| HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI..... | ii |
| KATA PENGANTAR..... | iii |
| ABSTRAK | vi |
| DAFTAR ISI..... | viii |
| DAFTAR TABEL | x |
| DAFTAR GAMBAR..... | xi |
| DAFTAR LAMPIRAN..... | xii |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Identifikasi Masalah..... | 8 |
| 1.3 Batasan Masalah | 9 |
| 1.4 Rumusan Masalah..... | 9 |
| 1.5 Tujuan Penelitian | 10 |
| 1.6 Manfaat Penelitian | 10 |
| BAB II LANDASAN TEORI | 12 |
| 2.1 Hasil Belajar PAI | 12 |
| 2.1.1 Pengertian Hasil Belajar PAI..... | 12 |
| 2.1.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar | 15 |
| 2.1.3 Klasifikasi Hasil Belajar | 16 |
| 2.2 Konsep Game Online..... | 16 |
| 2.2.1 Pengertian Game Online | 16 |
| 2.2.2 Kecanduan Game Online | 18 |
| 2.2.3 Faktor yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online | 20 |
| 2.2.4 Dampak Game Online..... | 24 |
| 2.3 Pola Asuh Orang Tua..... | 26 |
| 2.3.1 Pengertian Pola Asuh Orang Tua..... | 26 |
| 2.3.2 Jenis-Jenis Pola Asuh..... | 27 |
| 2.3.3 Dampak Pola Asuh Orang Tua Terhadap Hasil Belajar Anak | 30 |
| 2.4 Penelitian Yang Relevan..... | 31 |
| 2.5 Kerangka Berpikir..... | 34 |
| 2.6 Hipotesis Penelitian | 36 |
| BAB III METODOLOGI PENELITIAN | 37 |
| 3.1 Jenis Penelitian..... | 37 |
| 3.2 Waktu dan Tempat Penelitian..... | 37 |
| 3.2.1 Waktu Penelitian..... | 37 |
| 3.2.2 Tempat Penelitian | 38 |
| 3.3 Variabel dan Desain Penelitian..... | 38 |
| 3.4 Definisi Konseptual dan Operasional | 39 |

| | |
|--|-----------|
| 3.4.1 Definisi Konseptual | 39 |
| 3.4.2 Definisi Operasional | 39 |
| 3.5 Populasi dan Sampel | 40 |
| 3.5.1 Populasi | 40 |
| 3.5.2 Sampel | 41 |
| 3.6 Teknik Pengumpulan Data | 41 |
| 3.7 Instrumen Penelitian | 42 |
| 3.8 Uji Validitas dan Reabilitas | 45 |
| 3.8.1 Uji Validitas | 45 |
| 3.8.2 Uji Reabilitas | 49 |
| 3.9 Tehnik Analisis Data | 50 |
| 3.9.1 Analisis Statistik Deskriptif | 50 |
| 3.9.2 Uji Inferensial | 53 |
| 3.10 Uji Signifikansi | 56 |
| 3.10.1 Pengujian Serentak | 56 |
| 3.10.2 Pengujian Individu | 57 |
| 3.11 Koefisien Determinasi | 58 |
| BAB IV HASIL PENELITIAN | 59 |
| 4.1 Hasil penelitian | 59 |
| 4.1.1 Analisis Deskriptif | 59 |
| 4.1.1.1 Data Penggunaan <i>Game Online</i> | 59 |
| 4.1.1.2 Data Pola Asuh Orang Tua | 61 |
| 4.1.1.3 Hasil Belajar Peserta Didik | 62 |
| 4.1.2 Analisis Inferensial | 64 |
| 4.1.2.1 Uji Prasyarat Analisis | 64 |
| 4.1.2.2 Pengujian Hipotesis | 67 |
| 4.1.2.3 Uji Signifikansi | 68 |
| 4.1.2.4 Koefisien Determinasi | 70 |
| 4.2 Pembahasan Hasil Penelitian | 71 |
| BAB V PENUTUP | 80 |
| 5.1 Kesimpulan | 80 |
| 5.2 Saran | 81 |
| DAFTAR PUSTAKA | 82 |
| LAMPIRAN | 87 |

DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 3.1 Rencana Penelitian | 37 |
| Tabel 3.2 Populasi Penelitian | 40 |
| Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Variabel X_1 | 43 |
| Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Variabel X_2 | 43 |
| Tabel 3.5 Skala Likert | 45 |
| Tabel 3.6 Kriteria Validitas | 46 |
| Tabel 3.7 Hasil Uji Validitas Aiken's $V X_1$ | 47 |
| Tabel 3.8 Hasil Uji Validitas Aiken's $V X_2$ | 48 |
| Tabel 3.9 Hasil Uji Reabilitas | 50 |
| Tabel 3.10 Tabel Kecenderungan Kategori | 52 |
| Tabel 3.11 Tabel Kategori Hasil Belajar | 53 |
| Tabel 3.12 Analisis Variansi | 57 |
| Tabel 4.1 Deskripsi Data Penggunaan <i>Game Online</i> | 60 |
| Tabel 4.2 Kategori Penggunaan <i>Game Online</i> | 60 |
| Tabel 4.3 Indikator <i>Game Online</i> | 61 |
| Tabel 4.4 Distribusi Pola Asuh Orang Tua | 62 |
| Tabel 4.5 Deskripsi Data Hasil Belajar | 63 |
| Tabel 4.6 Kategorisasi Hasil Belajar PAI | 63 |
| Tabel 4.7 Statistik Hasil Belajar PAI Berdasarkan Penggunaan <i>Game Online</i> | 63 |
| Tabel 4.8 Statistik Hasil Belajar PAI Berdasarkan Pola Asuh Orang Tua | 64 |
| Tabel 4.9 Uji Heterokedastisitas | 66 |
| Tabel 4.10 Hasil Uji Autokorelasi | 67 |
| Tabel 4.11 Hasil Uji Regresi <i>Dummy</i> | 67 |
| Tabel 4.12 Hasil Uji F | 68 |
| Tabel 4.13 Hasil Uji T | 69 |
| Tabel 4.14 Hasil Uji R | 70 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---------------------------------------|----|
| Gambar 2.1 Kerangka Berpikir | 35 |
| Gambar 3.1 Desain Penelitian..... | 38 |
| Gambar 4.1 Hasil Uji Normalitas | 65 |



DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|---|-----|
| Lampiran 1: Angket Game Online | 88 |
| Lampiran 2: Angket Pola Asuh Orang Tua..... | 91 |
| Lampiran 3: Lembar Validasi Instrumen Ahli | 94 |
| Lampiran 4: Pedoman Wawancara | 99 |
| Lampiran 5: Transkrip Wawancara..... | 100 |
| Lampiran 6: Nilai Ulangan Semester Ganjil..... | 106 |
| Lampiran 7: Nilai Rata-Rata Ulangan Harian..... | 109 |
| Lampiran 8: Hasil Uji Statistik Deskriptif Variabel X dan Y | 112 |
| Lampiran 9: Kategorisasi Variabel X | 113 |
| Lampiran 10: Hasil Uji Validitas Variabel X_1 | 114 |
| Lampiran 11: Hasil Uji Validitas Variabel X_2 | 115 |
| Lampiran 12: Data Mentah Angket <i>Game Online</i> | 116 |
| Lampiran 13: Data Mentah Angket Pola Asuh Orang Tua..... | 118 |
| Lampiran 14: Data Skor Variabel Pola Asuh Orang Tua | 120 |
| Lampiran 15: Hasil Uji Reabilitas..... | 123 |
| Lampiran 16: Hasil Uji Prasyarat Analisis..... | 124 |
| Lampiran 17: Hasil Uji Hipotesis dan Koefisien Determinasi..... | 125 |
| Lampiran 18: Tabel Nilai T..... | 126 |
| Lampiran 19: Tabel Nilai F..... | 127 |
| Lampiran 20: Lembar Validasi Instrumen Oleh Ahli | 128 |
| Lampiran 21: Lembar Pengisian Angket Oleh Siswa | 143 |
| Lampiran 22: Lembar Pengisian Angket Oleh Siswa | 146 |
| Lampiran 23: Surat Penelitian..... | 149 |
| Lampiran 24: Dokumentasi Penelitian..... | 152 |
| Lampiran 25: Biodata/CV Penulis | 156 |