



Pengaruh Game Online Terhadap minat Siswa Belajar PAI Pada Kelas IX di SMP 6 Pasaman Barat

Siti Fatimah Usmar ¹, Irna Andriati ²

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) , Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi^{1,2}
fatimahusmar28@gmail.com ¹, irnaandriati57@gmail.com ²

Info Artikel :

Diterima : 25 Januari 2022

Disetujui : 28 Januari 2022

Dipublikasikan : 24 Februari 2022

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh peristiwa yang terjadi di lapangan, bahwa semenjak Covid-19 proses pembelajaran dialihkan kepada pembelajaran online atau daring di SMP N 6 Pasaman Barat. Proses pembelajaran hanya menggunakan handphone sebagai alat komunikasi. Karena belajar memakai handphone siswa disamping belajar juga banyak mengikuti game online. Berdasarkan observasi awal, terlihat siswa kelas IX mengalami kecanduan bermain game online sehingga minat dalam belajar PAI cenderung menurun, sering melalaikan tugas-tugas PAI dan kadang-kadang lebih memilih bolos sekolah. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh game online terhadap minat siswa belajar PAI pada kelas IX di SMP N 6 Pasaman Barat. Pendekatan dalam penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif jenis korelasi. Dalam penelitian ini jumlah populasi kelas IX sebanyak 133 siswa, dengan pengambilan sampel 25% yaitu 35 siswa, teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan metode Cluster Random Sampling. Teknik pengumpulan data berupa angket. Teknik pengolahan data menggunakan rumus r product moment, koefisien korelasi dan koefisien determinasi. Pengujian data menggunakan uji normalitas dan uji linearitas.

Kata Kunci :
Game Online
dan Minat
Belajar

ABSTRACT

This research was motivated by events that occurred in the field, that since Covid-19 the learning process was shifted to online or online learning at SMP N 6 Pasaman Barat. The learning process only uses mobile phones as a communication tool. Because students learn to use cellphones besides studying, they also participate in online games a lot. Based on initial observations, it appears that grade IX students are addicted to playing online games so that interest in learning PAI tends to decrease, often neglects PAI assignments and sometimes prefers to skip school. Therefore, this study aims to determine how much influence online games have on students' interest in learning PAI in class IX at SMP N 6 Pasaman Barat. The approach in this study is a quantitative type of correlation research. In this study, the population of class IX was 133 students, with a sample of 25%, namely 35 students, the sampling technique in this study used the Cluster Random Sampling method. The data collection technique is in the form of a questionnaire. The data processing technique uses the formula r product moment, correlation coefficient and coefficient of determination. Testing the data using normality test and linearity test.

Keywords :
Online Games
and Learning
Interests

PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam adalah salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan di SMP. Tujuan Pendidikan Agama Islam yaitu sebagai usaha khusus yang digunakan untuk mengembangkan potensi yang ada dalam diri siswa agar lebih mampu memahami, menghayati serta mengamalkan ajaran Islam sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Tujuan tersebut ditegaskan dalam Undang – Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional yang menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Sesuai dengan tujuan Departemen Pendidikan Nasional tujuan Pendidikan Agama Islam adalah upaya untuk mengembangkan dan meningkatkan potensi siswa melalui pengajaran serta pengalaman terhadap peserta didik tentang Agama Islam untuk membentuk manusia yang seutuhnya, sehingga menjadikan manusia yang selalu berkembang dalam hal keimanan, kecerdasan serta berakhlak mulia dalam kehidupan bermasyarakat, bangsa dan Negara. Tujuan ini harus ada pada diri seorang siswa agar siswa dapat menjalankan kehidupan sesuai dengan ajaran Islam. Yang menjadikan siswa memiliki watak, budi pekerti serta kepribadian yang baik, sehingga siswa dapat mengamalkan di dalam kehidupannya dan menjadi bekal kepada peserta didik agar mampu menghadapi setiap masalah.

Azra merumuskan bahwa tujuan pendidikan adalah suatu proses dimana suatu bangsa mempersiapkan generasi muda untuk menjalankan kehidupan dan untuk memenuhi tujuan hidup secara efektif dan efisien. Ia menegaskan bahwa pendidikan lebih dari pada pengajaran, pendidikan merupakan suatu proses dimana suatu bangsa atau negara membina dan mengembangkan kesadaran diri di antara individu-individu.

Sedangkan menurut M. Arifin yang dikemukakan oleh Nik Haryanti tujuan pendidikan Islam adalah suatu upaya yang dilakukan oleh seorang pendidik yang mempunyai keimanan di dalam dirinya serta memiliki kesadaran untuk membentuk dan membimbing siswa menjadi manusia yang beriman kepada Allah, yang menunaikan perintah Allah dan menjauhi larangan-Nya melalui ajaran Islam, dengan menanamkan nilai-nilai moral, akhlak, serta tingkah laku yang baik terhadap siswa untuk dapat mengangkat derajat serta mengembangkan potensi yang dimilikinya. Menurut Syawaluddin tujuan pendidikan Islam adalah untuk mendorong manusia untuk terlibat dalam proses mengubah kehidupannya kearah lebih baik, serta mengembangkan kepercayaan dirinya, rasa ingin tahu, serta meningkatkan rasa ingin tahu, meningkatkan pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki sepanjang hayat.

Dengan demikian tujuan pendidikan Islam adalah untuk menjadikan siswa yang berperilaku terpuji, berakhlakulkarimah serta beramal saleh melalui pengajaran sehingga menjadi manusia yang selalu berkembang yang mampu menjalankan hidupnya sesuai dengan hakikat kehidupan yang sesungguhnya sebagai hamba Allah yang senantiasa tunduk dan patuh kepadanya untuk mencapai kebahagiaan di dunia dan di akhirat.

Mengingat pentingnya pembelajaran Pendidikan agama Islam ini sebagai pedoman dalam kehidupan dunia maupun kehidupan akhirat maka minat belajar siswa juga harus tinggi, oleh karena itu siswa dituntut untuk dapat belajar dengan giat serta sungguh-sungguh karena materi pendidikan Agama Islam itu sangat banyak dan saling berkaitan satu sama lain, untuk dapat menguasai serta mendapatkan hasil yang baik. Siswa juga harus tetap semangat meskipun terkadang terdapat kesulitan dalam menguasai

materi pendidikan agama islam. Dengan mempunyai minat belajar yang baik maka siswa akan mengalami peningkatan dalam belajarnya dan mencapai tujuan dari pendidikan agama islam.

METODE

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan diatas, maka jenis penelitian ini adalah kuantitatif. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IX di SMP N 6 Pasaman Barat yang terdiri dari 5 kelas dengan jumlah keseluruhan 133 orang. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah menggunakan teknik *Cluster Random Sampling* (sampel acak berdasarkan area). Teknik sampling yang digunakan pada kelompok yang sama namun beragam secara internal. Langkah-langkah dalam pengambilan sampel yaitu: Menentukan populasi cluster yang akan diteliti, menentukan beberapa cluster atau kelompok individu yang akan diambil sebagai sampel: a) Pilih sampel secara acak, b) Teliti setiap individu dalam cluster sampel tersebut. Peneliti mengambil sampel sebanyak 25% dari masing-masing lokal kelas XI 1-5 yaitu yang berjumlah 35 orang. Penelitian yang diperoleh dari berbagai pengukuran (tes) dengan menggunakan rumus.

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum Si}{St} \right)$$

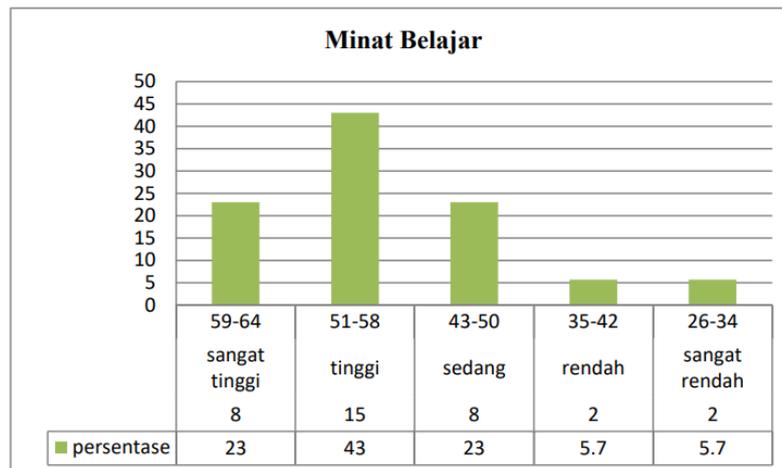
HASIL

Untuk mendapatkan hasil penelitian secara rinci terkait dengan game online dapat diketahui jumlah skor untuk keseluruhan siswa adalah skor tertinggi yang diperoleh adalah 185, skor terendah diperoleh adalah 97. Selanjutnya skor yang diperoleh masing-masing responden dimasukkan ke dalam daftar frekuensi sebagai berikut:

Tabel 1. Daftar Distribusi Frekuensi *Game Online* Siswa Kelas IX di SMP N 6Pasaman Barat. N (35)

Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
170 – 185	1	3	Sangat tinggi
152 – 169	1	3	Tinggi
134 – 151	6	17	Sedang
116 – 133	20	57	Rendah
97 – 115	7	20	Sangat rendah

Berdasarkan Tabel 1. di atas dapat diketahui bahwa kategori sangat tinggi terletak pada interval 170-185, frekuensi 1 dengan persentase 3%, kategori tinggi 152-169, frekuensi 1 dengan persentase 3%, kategori sedang 134-151, frekuensi 6 dengan persentase 17%, kategori rendah terletak pada 97-115, frekuensi 7 dengan persentase 20%. Untuk lebih jelasnya data hasil kelincahan dapat dilihat pada gambar 4,1 grafik berikut:



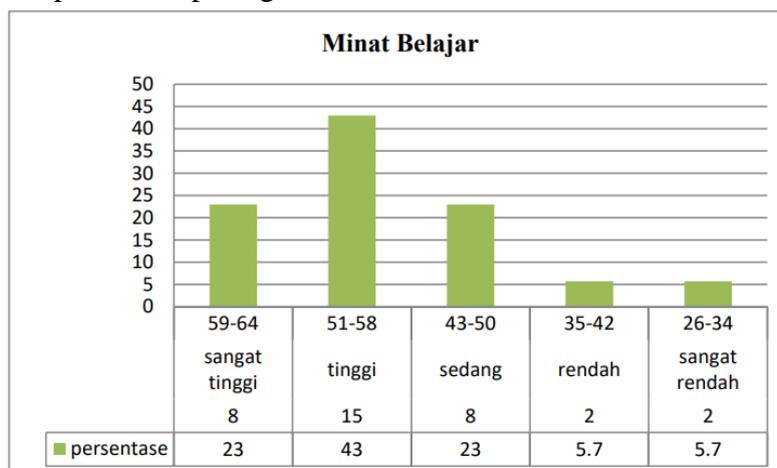
Grafik 1. Minat Belajar Siswa Kelas IX di SMP N 6 Pasaman

Berdasarkan tabel 1 dan grafik 1 dapat diketahui bahwa minat belajar siswa terbanyak terletak pada interval 51-58 dengan proporsi 15 (43%) berada pada kategori tinggi, interval 59-64 dengan proporsi 8 (23%) berada pada kategori tinggi, interval 43-50 dengan proporsi 8 (32%) berada pada kategori sedang, interval 35-42 dengan proporsi 2 (5,7%) berada pada kategori rendah dan interval 26-34 dengan proporsi 2 (5,7%) berada pada kategori rendah dan interval 26-34 dengan proporsi 2 (5,7%) berada pada kategori sangat rendah.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Minat Belajar Siswa Kelas IX di SMP N 6 Pasaman Barat. N (35)

Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
59 – 64	8	23	Sangat tinggi
51 – 58	15	43	Tinggi
43 – 50	8	23	Sedang
35 – 42	2	7,5	Rendah
26 – 34	2	7,5	Sangat rendah

Untuk gambaran lebih jelasnya, variabel minat belajar siswa di SMP N 6 Pasaman Barat dapat dilihat pada grafik berikut:



Grafik 2. Minat Belajar Siswa Kelas IX di SMP N 6 Pasaman

Berdasarkan Tabel 2 dan Grafik 2 dapat diketahui bahwa minat belajar siswa terbanyak terletak pada interval 51-58 dengan proporsi 15 (43%) berada pada kategori tinggi, interval 59-64 dengan proporsi 8 (23%) berada pada kategori sangat tinggi, interval 43-50 dengan proporsi 8 (23%) berada pada kategori sedang, interval 35-42 dengan proporsi 2 (5,7%) berada pada kategori rendah dan interval 26-34 dengan proporsi 2 (5,7%) berada pada kategori sangat rendah.

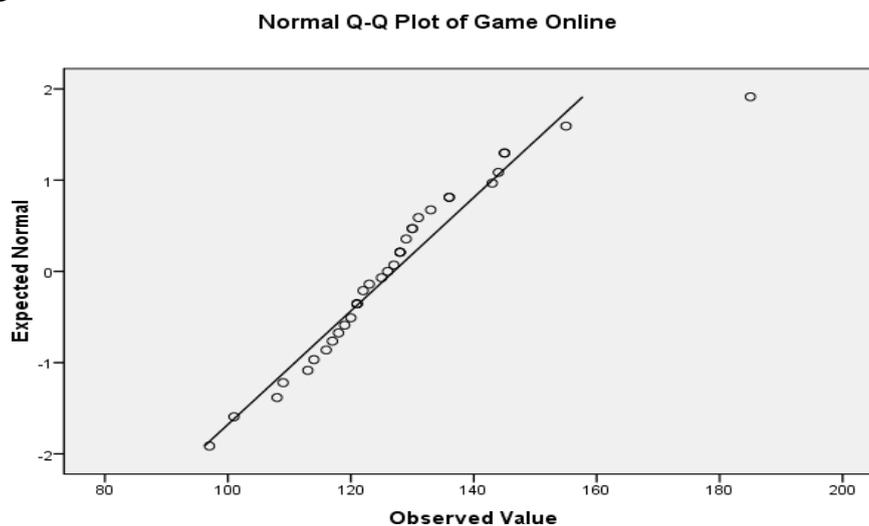
Tabel 3. One sample Kolmogorov Smirnov Test Uji Normalitas Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Game Online	.144	35	.064	.914	35	.009
Minat Belajar	.152	35	.040	.891	35	.005

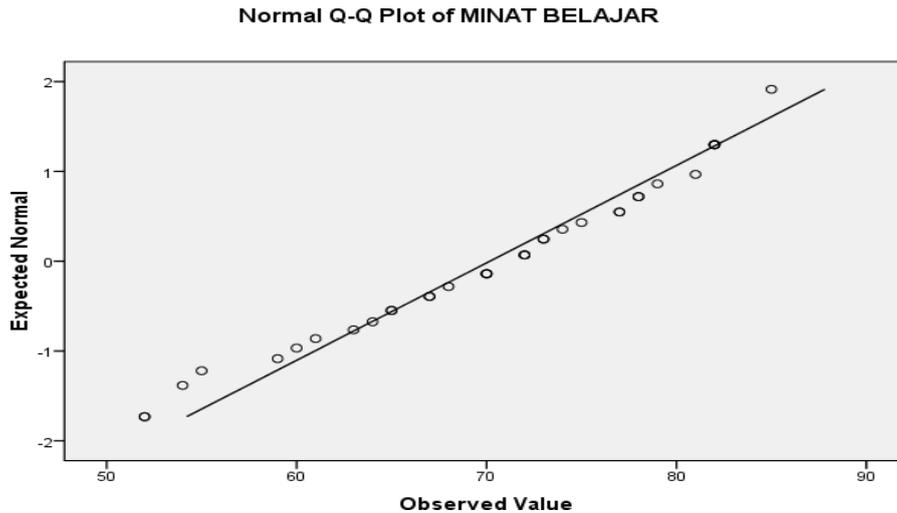
a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel 3. di atas dapat dilihat bahwa variabel *game online* (X) memiliki nilai *significance* (0,064) berarti lebih besar dari nilai *alpha* (0,05). Hasil ini menunjukkan bahwa variabel *game online* (X) berdistribusi normal. Variabel minat belajar mempunyai *significance* 0,040 yang berarti lebih besar dari *alpha* (0,05). Hasil ini menunjukkan bahwa variabel minat belajar (Y) berdistribusi normal.

Normalitas data akan lebih tergambar dari normal Q-Q Plot. Pada normal Q-Q Plot kenormalitasan suatu data dapat dideteksi dengan melihat penyebaran data pada sumbu diagonal grafik Kenormalitasan data tersebut dapat dilihat pada gambar Q-Q Plot sebagai berikut:



Grafik 3. Hasil Normalitas Variabel *Game online* (n=35)



Garafik 4. Hasil Uji Normalitas Variabel Minat Belajar (n=35)

Berdasarkan kedua grafik di atas maka dapat diketahui penyebaran data mendekati garis normal, sehingga dapat diasumsikan data berdistribusi normal.

Tabel 4. Uji linearitas

ANOVA Table

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Minat Belajar * Game Online	2258.338	27	83.642	.807	.684
Linearity	780.940	1	780.940	7.531	.029
Deviation from Linearity	1477.398	26	56.823	.548	.875
Within Groups	725.833	7	103.690		
Total	2984.171	34			

Dari tabel diatas yang diolah dengan menggunakan SPSS 16, terdapat nilai *Sig deviation from linearity* sebesar 0,875. Oleh karena itu dapat dibandingkan bahwa nilai *Sig deviation from linearity* > dari 0,05. Jadi variabel *game online* dengan minat belajar mempunyai hubungan yang signifikan.

Tabel 5. Uji Korelasi
Correlations

	Game Online	Minat Belajar
Game Online	1	-.512**
Pearson Correlation		
Sig. (2-tailed)		.002
N	35	35
Minat Belajar	-.512**	1
Pearson Correlation		
Sig. (2-tailed)	.002	
N	35	35

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Berdasarkan tabel 5. di atas, taraf hubungan antara variabel X dan Y adalah -0,512. Untuk mengkorelasikan dua variabel tersebut dicari *degree of freedom* $df = n - 2$ ($35 - 2 = 33$). Kemudian dilihat dari *r* tabel korelasi *Product moment* pada signifikan 0,05

dengan $df = 0,344$. Berdasarkan pedoman interpretasi, jika r hitung $<$ dari pada r tabel maka tidak ada hubungan yang signifikan. Pada hasil perhitungan tersebut dapat diketahui bahwa r hitung $-0,512 >$ dari r tabel yaitu $0,344$. Maka dapat diketahui bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara *game online* dengan minat belajar. Jika dilihat pada tabel pedoman interpretasi *product moment* dapat disimpulkan bahwa $-0,512$ terletak $(0,40-0,599)$ jadi antara variabel *game online* dengan variabel minat belajar terdapat korelasi sedang.

PEMBAHASAAN

Hasil skor skala *game online* memiliki skor 185 dan skor terendah 97, Mean 126.97, Std. Deviation 16.065, median 126.00, minimum 97 dan maksimum 185. Berdasarkan tabel distribusi frekuensi kecenderungan *game online* siswa kelas IX di SMP N 6 Pasaman Barat, dapat diketahui bahwa 1 siswa dengan persentase 3% mempunyai kecenderungan *game online* dengan kategori sangat tinggi, 1 siswa dengan persentase 3% mempunyai tingkat kecenderungan terhadap *game online* dengan kategori tinggi, 6 siswa (17%) mempunyai kecenderungan terhadap *game online* dalam kategori sedang, 20 siswa (57%) mempunyai tingkat kecenderungan terhadap *game online* dalam kategori rendah, 7 siswa (20%) mempunyai tingkat kecenderungan terhadap *game online* dalam kategori sangat rendah.

Hasil skor minat belajar dapat dilihat dari nilai tertinggi 64, nilai terendahnya 26. Dari data tersebut diperoleh mean 52,23 standar deviasi 9.369, median 54.00. Berdasarkan tabel distribusi frekuensi kecenderungan minat belajar siswa kelas IX di SMP N 6 Pasaman Barat, dapat diketahui bahwa 8 siswa dengan persentase 23% mengalami minat belajar sangat tinggi, 15 siswa dengan persentase 43% mempunyai minat belajar tinggi, 8 siswa dengan persentase 23% mengalami minat belajar sedang, 2 siswa (7,5%) mengalami minat belajar rendah, 2 siswa (7,5%) mengalami minat belajar sangat rendah. Maka secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa sebagian siswa mengalami kecenderungan minat belajar yang tinggi, dengan persentase (43%).

Berdasarkan hasil uji hipotesis yang peneliti lakukan, dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara *game online* terhadap minat siswa belajar PAI kelas IX di SMP N 6 Pasaman Barat. Hal tersebut dilihat dari r hitung sebesar $-0,512$, sedangkan r tabel dengan *degree of freedom* (df) = 33 diperoleh angka $0,344$ pada taraf signifikansi 0.05. Maka dapat diketahui bahwa indeks korelasi (r hitung) $-0,581 >$ dari r tabel $0,344$, terletak antara $(0,40-0,599)$ dapat diinterpretasikan bahwa *game online* memiliki korelasi “sedang” terhadap minat belajar PAI kelas IX di SMP N 6 Pasaman Barat.

Berdasarkan koefisien determinasi variabel antara *game online* terhadap minat belajar siswa kelas IX di SMP N 6 Pasaman Barat. Angka sebesar 26,2144% untuk minat belajar ditentukan oleh *game online*, dan 73,7856 % ditentukan oleh faktor lain di antaranya faktor jasmani seperti gangguan kesehatan dan cacat tubuh, yang mengakibatkan kurangnya minat belajar. Faktor psikologis, faktor keluarga seperti kurangnya motivasi dari orang tua, kurangnya perhatian dari orang tua, faktor lingkungan masyarakat juga mempengaruhi minat belajar siswa, terutama di lingkungan rumah atau tempat tinggal siswa, dimana siswa selalu bergaul serta berinteraksi setiap hari dengan lingkungan yang akan menyebabkan siswa terjerumus dalam tingkah laku yang dapat merugikan dirinya akibat salah bergaul. Jadi lingkungan masyarakat jelas berpengaruh terhadap minat belajar siswa.

Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan

antara variabel *game online* dan minat siswa belajar PAI kelas IX di SMP N 6 Pasaman Barat. Diperkuat juga dengan teori Azies yang dikemukakan oleh Gilbert Luis Ondang, yang menyatakan bahwa *game online* akan mengurangi aktifitas positif yang seharusnya dijalani oleh anak pada usia perkembangannya. Anak akan mengalami ketergantungan pada aktifitas *game*, akan mempengaruhi minat belajar sehingga mengurangi waktu belajar.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan maka diperoleh hasilnya terdapat pengaruh *game online* terhadap minat belajar siswa. Dengan demikian dapat dikatakan *game online* memiliki pengaruh terhadap minat belajar, yang berarti H_0 diterima dan H_a ditolak.

KESIMPULAN

Hasil pengujian data tentang Pengaruh *Game Online* Terhadap Minat Siswa Belajar PAI Pada Kelas IX di SMP N 6 Pasaman Barat. Dalam hasil penelitian terdapat pengaruh yang signifikan antara *Game online* terhadap Minat siswa belajar PAI. Berarti H_0 diterima dan H_a ditolak. Berdasarkan hasil perhitungan korelasi dengan menggunakan SPSS 16 didapatkan nilai signifikan sebesar $0,002 < 0,05$. Sedangkan hasil perhitungan r hitung yaitu $-0,512$ dan r tabel $0,344$, maka r hitung $>$ dari r tabel. Berdasarkan tabel pedoman interpretasi *Product moment* dapat disimpulkan bahwa $-0,512$ terletak pada $0,40-0,599$ dengan tingkat hubungan yang “sedang”. Hasil uji determinasi diperoleh $(-0,512)^2 \times 100\% = 26,21\%$. Maka persepsi minat belajar siswa $26,21\%$ dipengaruhi oleh *game online*. Selebihnya $73,79\%$ dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Jadi semakin sering siswa bermain *game online* maka semakin rendah minat belajarnya begitu juga sebaliknya semakin tinggi minat belajar siswa maka semakin rendah siswa bermain *game online*.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah Pius, Prasetya Danu, 2012, *Kamus Lengkap bahasa Indonesia*, Surabaya: Arloka. Abdullah, Moh, Dkk. 2019, *Pendidikan Islam Mengusap Aspek-Aspek Dalam Dunia Pendidikan Islam*, Yogyakarta: Aswaja Persindo.
- Abror, Adb ranchman, 2003, *Psykologi pendidikan*. Yogyakarta: PT. Tiara Wacana.
- Aji, Candra Zebeh, 2012, *Berburu Rupiah Lewat Game Online*, Yogyakarta: Bounabooks.
- Arikunto, Suharsimi, 2010, *Prosedur Suatu Penelitian Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Astuti, Siswi Puji, 2015, *Pengaruh Kemampuan Awal Dan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar*, Jurnal Formatif.
- Aulia, Weri dan Miboy, Arif, 2021, *Tiga Solusi Dalam Pembelajaran Pada Masa Pandemi Di SD N 01 Banteng Pasar Atas Kota Bukittinggi*, Jurnal Cerdas Ploklamator.
- Depdiknas, 2003, *Sistem Pendidikan Nasional*, Jakarta: depdiknas.
- Fatin, Nisrina, 2018, *Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa*, Jurnal Edukasi Nonformal.
- Firmansyah, Dani, 2019, *pengaruh Strategi Pembelajaran dan Minat Belajar Terhadap Hasi Belajar*, Jurnal Pendidikan Unsika.
- Ghozali, Imam, 2016, *Aplikasi Multivariate Dengan Program IBM, SPSS 21*, Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.

- Haryanti, Nik, 2014, *Ilmu Pendidikan Islam (IPI)*, Malang: Gunung Samudra.
Hermawan, Agus, 2009, *Hiburan Dunia Maya*, Bandung: Pustaka Setia.
Imamuddin, M, Dkk, 2019, *Hubungan Game Online Dengan Kemampuan Berfikir Kritis Matematis Siswa Kelas VII SMP*, Jurnal Tadris Matematika.
Iswantir, I, *Gagasan dan Pemikiran Serta Praktis Pendidikan Agama Islam di Indonesia(Studi Pemikiran dan Praksisi Pendidikan Islam Menurut Azyumardi Azra)*, Jurnal Dosen IAIN Bukittinggi.