

ABSTRAK

Ulya Ulfiyah: Pengaruh Intensitas *Game Online* di Rumah terhadap Motivasi Belajar pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Penelitian di kelas XI IPS SMA Al-Islam Cibiru Bandung)

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh perkembangan teknologi yang membawa dampak positif maupun negatif. Sementara itu usia SMA sangat rentan terhadap berbagai tantangan teknologi. Motivasi belajar yang dimiliki oleh siswa salah satunya dipengaruhi oleh *game*. Dengan demikian, guru PAI wajib membangkitkan motivasi belajar, agar siswa tidak terpengaruh oleh *game online*.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui (1) Realitas intensitas *game online* di rumah terhadap siswa kelas XI IPS di SMA Al-Islam Kabupaten Bandung. (2) Realitas motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas XI IPS di SMA Al-Islam Kabupaten Bandung. (3) Pengaruh intensitas *game online* di rumah terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas XI IPS di SMA Al-Islam Kabupaten Bandung.

Penelitian ini bertolak dari asumsi bahwa tinggi rendahnya motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya intensitas *game online* di rumah. Oleh karena itu hipotesis yang diajukan adalah terdapat pengaruh antara intensitas *game online* di rumah terhadap motivasi belajar siswa.

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode korelasi yaitu untuk melihat ada atau tidaknya pengaruh antara intensitas *game online* di rumah terhadap motivasi belajar siswa. Untuk memperoleh data penulis menggunakan teknik wawancara, observasi, dokumentasi dan angket. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 47 orang. Setelah data terkumpul, kemudian dianalisis secara statistik dengan menggunakan langkah-langkah uji normalitas data, linier regresi, dan korelasi. Menghitung dengan menggunakan *software SPSS*.

Berdasarkan hasil penelitian, intensitas *game online* di rumah (variabel X) menunjukkan kualifikasi sedang, dengan nilai 2,79. Yang berada pada interval 2,60- 3,39. Motivasi belajar siswa (variabel Y) menunjukkan kualifikasi cukup, dengan nilai 3,10. Yang berada pada interval 2,60- 3,39. Antara kedua variabel tersebut terdapat hubungan yang cukup dengan koefisien korelasi 0,49 yang berada pada skala 0,40-0,60. Karena berdasarkan pengujian hipotesis, diperoleh t_{hitung} sebesar 3,807 dan diperoleh t_{tabel} sebesar 2,011. Dengan demikian maka t_{hitung} (3,807) > t_{tabel} (2,011). Artinya hipotesis H_0 ditolak dan H_a diterima, yaitu terdapat hubungan antara intensitas *game online* di rumah dengan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Sementara itu derajat pengaruh intensitas *game online* di rumah terhadap motivasi belajar siswa yaitu 24% yang artinya masih terdapat 76% dipengaruhi oleh faktor lain. Dengan demikian terdapat pengaruh antara intensitas *game online* di rumah dengan motivasi belajar siswa.

Kata Kunci: *Game Online*, Motivasi Belajar, PAI