

**PENGARUH PENGGUNAAN *GAME ONLINE* DAN MOTIVASI
BELAJAR TERHADAP PENGAMALAN KEAGAMAAN SANTRI
KELAS VIII MTs DI PONDOK PESANTREN ALI MAKSUM
KRAPYAK YOGYAKARTA**



SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan Islam (S. Pd. I) Strata Satu
pada Prodi Pendidikan Agama Islam (Tarbiyah)
Fakultas Agama Islam
Universitas Muhammadiyah Yogyakarta

Oleh:

Mayasari

NPM: 20120720135

**FAKULTAS AGAMA ISLAM
PRODI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA**

2016

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : **MAYASARI**
Nomor Mahasiswa : 20120720135
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 1 April 2016

Yang membuat pernyataan

Mayasari

MOTTO

لِكَيْلَا تَأْسَوْا عَلَىٰ مَا فَاتَكُمْ وَلَا تَفْرَحُوا بِمَا آتَاكُمْ،
وَإِنَّ اللَّهَ لَا يُحِبُّ كُلَّ مُخْتَالٍ فَخُورٍ

Artinya:

Agar kamu tidak bersedih hati terhadap apa yang luput dari kamu, dan tidak pula terlalu gembira terhadap apa yang diberikan-Nya kepadamu. Dan Allah tidak menyukai setiap orang yang sombong dan membanggakan diri

(Q. S Al-Hadid: 23)

PERSEMBAHAN

Dengan izin dan rahmat Allah Swt. yang maha kuasa, karya tulis ini saya persembahkan untuk:

1. Kedua orangtuaku tercinta, Bapak Rustam dan Ibu Rafe'ah yang telah mencurahkan seluruh tenaga, harta, dan pikiran serta kasih sayang untuk saya.
2. Untuk bibi dan almarhum Pamanku yakni ibu Dewi dan Bapak Yunior Effendi (alm) yang selalu mendukung dan memberikan doa untukku dan sepupuku Herdiman, SE dan Nurhayati yang memberi semangat dan memberi inspirasi bagi ku.
3. Untuk saudara-saudaraku dan Keluarga Besarku yang turut ikut mendo'akan saya selama menjalani studi di Universitas Muhammadiyah Yogyakarta ini.
4. Untuk calon suamiku Ajib Farobi yang tak pernah lelah mendukung, memberi semangat dan selalu ada untukku.
5. Dosen-dosen program studi Pendidikan Agama Islam yang telah memberikan pendidikan dan pengajaran serta bimbingan selama di Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
6. Teman-teman PAI C yang telah banyak mengukir keindahan dalam persahabatan kita dan teman-teman mahasiswa FAI angkatan 2012
7. Untuk Bapak Tukijan dan Ibu Tukijan yang telah menjadi orangtuaku selama di Jogja dan adik- adikku (Sari, Agis, Oki, Ayu, Citra dan Anita) di

Kos Pak Tukijan yang selalu membuatku tersenyum dan memberiku semangat

8. Untuk sahabatku Diah Woro Susanti, Mezy Zakiya FN, yang telah mengukir indah persahabatan dan Anisa Rohmawati yang memotivasiku setiap saat.
9. Untuk saudaraku mas Hafid Amru Ghozaly yang telah banyak membantu dan teman-temanku di Basecamp MQ.
10. Almamater tercinta, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta sebagai kampus yang Unggul dan Islami.

KATA PENGANTAR

السَّلَامُ عَلَيْكُمْ وَرَحْمَةُ اللَّهِ وَبَرَكَاتُهُ

Alhamdulillah dengan mengucapkan rasa syukur kepada Allah SWT. yang selalu memberi rahmat, hidayah dan nikmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang disusun sebagai syarat akademis dalam menyelesaikan studi pada Program Sarjana (S1) Jurusan Pendidikan Agama Islam pada Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dukungan, do'a, serta saran dari berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini dengan segala kerendahan hati penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. Mahli Zainuddin, M.Si. selaku Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
2. Bapak Dr. Abd. Madjid, M.Ag. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta dan selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah meluangkan banyak waktunya untuk memberikan saran, petunjuk dan bimbingan yang sangat berarti kepada penulis selama penyusunan skripsi ini.
3. Bapak KH. Nilzam Yahya, M.Ag selaku pengasuh asrama Madrasah Tsanawiyah Pondok Pesantren Ali Maksum yang telah memberikan izin penelitian dalam penyusunan skripsi ini

4. Seluruh pembimbing asrama Madrasah Tsanawiyah Pondok Pesantren Ali Maksum yang telah banyak membantu dalam penyusunan skripsi.
5. Seluruh santri kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Pondok Pesantren Ali Maksum.
6. Seluruh sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
7. Teman-teman terbaik kelas PAI C angkatan 2012 yang telah menemani perjalanan akademik ini dan teman-teman lainnya yang tidak bisa saya sebutkan satu-persatu, juga telah memberikan semangat, dukungan, doa, saran, membantu serta menemani perjuangan selama proses penyusunan skripsi ini.

Patut disadari bahwa dalam penulisan ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran sangat penulis harapkan guna perbaikan di masa yang akan datang, dan penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 3 Maret 2016

Penulis

Mayasari

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN NOTA DINAS	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
ABSTRAK	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan dan Kegunaan	9
D. Manfaat Penelitian	9
E. Sistematika Pembahasan	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI.....	12
A. Tinjauan Pustaka	12
B. Kerangka Teori.....	17

1. Pengamalan Keagamaan	18
a. Pengertian Pengamalan	18
b. Unsur-unsur Pengamalan	19
c. Bentuk-bentuk Pengamalan	20
d. Faktor-Faktor yang mempengaruhi Pengamalan	21
2. Penggunaan <i>Game Online</i>	24
a. Pengertian <i>Game Online</i>	24
b. Ciri-ciri <i>Game Online</i>	25
c. Jenis-jenis <i>Game Online</i>	26
d. Faktor-Faktor yang mempengaruhi <i>Game Online</i>	29
e. Dampak <i>Game Online</i>	31
3. Motivasi Belajar	33
a. Pengertian Motivasi Belajar	34
b. Macam-macam Motivasi	34
c. Ciri-ciri Motivasi Belajar	35
d. Indikator Motivasi Belajar	37
e. Prinsip-prinsip Motivasi Belajar	38
f. Fungsi Motivasi dalam Belajar	40
C. Paradigma Penelitian.....	45
D. Hipotesis.....	46
BAB III METODE PENELITIAN.....	47
A. Jenis Penelitian.....	47
B. Variabel Penelitian dan Penegasan Konsep	47
C. Populasi dan Sampel	50
D. Lokasi Penelitian.....	52
E. Teknik pengumpulan data	52
F. Uji validitas dan Reliabilitas	56
G. Teknik Analisis Data.....	68
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	73

A. Gambaran Umum Pondok Pesantren	73
1. Letak Geografis	73
2. Sejarah Berdirinya Pondok Pesantren	74
3. Lembaga Pendidikan Pondok Pesantren	76
4. Visi dan Misi Pondok Pesantren	81
5. Tujuan Pondok Pesantren	82
6. Kepengurusan Pondok Pesantren	83
B. Santri Madrasah Tsanawiyah Di Pondok Pesantren	84
1. Penggunaan <i>game online</i> pada santri	85
2. Motivasi belajar santri	88
3. Pengamalan Keagamaan santri	89
C. Hasil Penelitian	92
1. Statistik Diskriptif	92
a. penggunaan <i>game online</i>	92
b. Motivasi belajar	95
c. Pengamalan Keagamaan	98
2. Analisis pengaruh penggunaan <i>game online</i> terhadap pengamalan keagamaan santri	100
a. Analisis Korelasi Product Moment	102
b. Analisis dengan Uji T	104
c. Analisis Regresi Linier	105
3. Analisis pengaruh motivasi belajar terhadap pengamalan keagamaan	107
a. Analisis Korelasi Product Moment	108
b. Analisis dengan Uji T	110
c. Analisis Regresi Linier	111
4. Analisis pengaruh <i>game online</i> terhadap motivasi belajar	113
a. Analisis Korelasi Product Moment	115
b. Analisis dengan Uji T	116
c. Analisis Regresi Linier	117
5. Analisis pengaruh penggunaan <i>game online</i> dan motivasi belajar	

terhadap pengamalan keagamaan.....	121
a. Analisis korelasi ganda	121
b. Analisis dengan Uji F.....	124
c. Analisis Regresi Berganda	125
 BAB V PENUTUP.....	 129
A. Kesimpulan	129
B. Saran-Saran	130
C. Penutup.....	131
 DAFTAR PUSTAKA	 132
 LAMPIRAN.....	 135

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Angket <i>Game Online</i>	53
Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Angket Motivasi Belajar	54
Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Angket Pengamalan	55
Tabel 4. Hasil Pengujian Validitas Intrumen <i>Game Online</i>	59
Tabel 5. Hasil Pengujian Validitas Intrumen Motivasi Belajar ..	61
Tabel 6. Hasil Pengujian Validitas Intrumen Pengamalan.....	63
Tabel 7. Perhitungan Uji Reliabilitas <i>Game Online</i>	66
Tabel 8. Perhitungan Uji Reliabilitas Motivasi Belajar	67
Tabel 9. Perhitungan Uji Reliabilitas Pengamalan	68
Tabel 10. Hasil Wawancara dengan Santri	87
Tabel 11 Distribusi frekuensi Penggunaan <i>Game Online</i>	94
Tabel 12 Distribusi frekuensi Motivasi Belajar	96
Tabel 13 Distribusi frekuensi Pengamalan Keagamaan.....	99
Tabel 14. Pedoman Untuk Memeberikan Interpretasi Terhadap Koefisien Korelasi Positif.....	101
Tabel 15. Pedoman Untuk Memberikan Interpretasi Terhadap Koefisien Korelasi Negatif.....	102
Tabel 16. Perhitungan Uji korelasi Product Moment <i>Game Online</i> terhadap Pengamalan Keagamaan.....	103
Tabel 17. Perhitungan Uji korelasi Product Moment Motivasi belajar terhadap Pengamalan Keagamaan...	109
Tabel 18. Perhitungan Uji korelasi Product Moment <i>Game Online</i> terhadap Motivasi belajar	115
Tabel 19. Rangkuman Pengujian Ketiga Hipotesis.....	120
Tabel 20. Perhitungan Korelasi Ganda	121

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Asrama Pondok komplek Sunan Gunung Djati	231
Gambar 2. Wawancara dengan santri Kelas VIII MTs	232
Gambar 3. Wawancara dengan Pembimbing santri	233
Gambar 4. Masjid Pondok Pesantren	234

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN UJIVALIDITAS DAN RELIABILITAS

Lampiran Uji validitas Instrumen <i>Game Online</i>	135
Lampiran Uji validitas Instrumen Motivasi Belajar	142
Lampiran Uji validitas Instrumen Pengamalan.....	149
Lampiran Uji Reliabilitas Instrumen <i>Game Online</i>	156
Lampiran Uji Reliabilitas Instrumen Motivasi belajar	157
Lampiran Uji Reliabilitas Instrumen Pengamalan	158

LAMPIRAN HASIL PENELITIAN

Lampiran 1. Uji Korelasi <i>Product Moment</i> <i>Game Online</i> terhadap pengamalan	159
Lampiran 2. Uji Korelasi <i>Product Moment</i> Motivasi belajar terhadap Pengamalan	160
Lampiran 3. Uji Korelasi <i>Product Moment</i> <i>Game Online</i> terhadap Motivasi belajar	161
Lampiran 4. Uji T <i>Game Online</i> terhadap pengamalan	162
Lampiran 5. Uji T Motivasi belajar terhadap pengamalan	163
Lampiran 6. Uji T <i>Game Online</i> terhadap Motivasi Belajar.....	164
Lampiran 7. Uji Normalitas Data <i>Game Online</i>	165
Lampiran 8. Uji Normalitas Data Motivasi Belajar	169
Lampiran 9. Uji Normalitas Data Pengamalan	173
Lampiran 10. Uji Regresi Linier <i>Game Online</i> terhadap pengamalan.....	177
Lampiran 11. Uji Regresi Linier Motivasi Belajar terhadap pengamalan	181
Lampiran 12. Uji Regresi Linier <i>Game Online</i> terhadap Motivasi Belajar	185
Lampiran 13. Uji Korelasi Ganda	189
Lampiran 14. Uji F.....	190
Lampiran 15. Uji Regresi Berganda.....	191

Lampiran 16. Rekapitulasi Data.....	196
Lampiran 17. Kisi-kisi Instrumen <i>Game Online</i>	199
Lampiran 18. Kisi-kisi Instrumen Motivasi Belajar	203
Lampiran 19. Kisi-kisi Instrumen Pengamalan.....	207
Lampiran 20. Angket Valid.....	211
Lampiran 21. Pedoman Wawancara	220
Lampiran 22. Pedoman Observasi	222
Lampiran 23. Daftar Nama Pengurus Pondok Pesantren.....	223
Lampiran 24. Daftar Nama santri kelas VIII MTs	224
Lampiran 25. Daftar Nama Pembimbing santri	230
Lampiran 26. Dokumentasi Foto	231
Lampiran Curriculum Vitae	235
Lampiran Berita Acara Seminar Proposal Skripsi	
Lampiran Surat Izin Penelitian	
Lampiran Surat Bukti penelitian	
Lampiran Kartu Bimbingan Skripsi	