

**PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP AKTIVITAS BELAJAR  
MAHASISWA LAKI-LAKI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA**



**SKRIPSI**

Oleh:

**Muhammad Mukhlisin**

20160720140

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTAS AGAMA ISLAM  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA**

**2023**

**PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP AKTIVITAS BELAJAR  
MAHASISWA LAKI-LAKI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA**



**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada program pendidikan Strata Satu (S1), Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta

Disusun Oleh:

**Muhammad Mukhlisin**

(20160720140)

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTAS AGAMA ISLAM  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA**

**2023**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Muhammad Mukhlisin

Nim : 20160720140

Prodi : Pendidikan Agama Islam

Dengan ini menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul **"PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP AKTIVITAS BELAJAR MAHASISWA LAKI-LAKI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA"** tidak dapat karya yang diajukan untuk memperoleh gelar sarjana diperguruan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya karya dan pendapat ini tidak pernah diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dan disebut dalam daftar pustaka. Apabila ternyata dalam skripsi ini diketahui terdapat karya dan pendapat orang lain, maka saya bersedia karya ini dibatalkan.

Yogyakarta, 24 Juni 2023

  
01AKX391873764  
Muhammad Mukhlisin

## MOTO

“Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah nasib suatu kaum sehingga mereka  
mengubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri”

(QS. Ar-Ra’d:11)

Orang yang paling tinggi derajatnya adalah orang yang tidak mengetahui  
derajatnya, dan orang yang paling banyak keutamaannya adalah orang yang tidak  
mengetahui keutamaannya.

- Imam Syafi’i -

## PERSEMBAHAN

Alhamdulillah penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan dapat dukungan dari banyak pihak, maka dengan keadaan tersebut penulis mempersembahkan skripsi ini untuk :

1. Allah SWT yang memberikan nikmat iman, islam, serta kesehatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ayahanda Suparman dan Ibunda Supiyatun yang telah mendukung penuh saya serta doa mereka yang tidak pernah putus untuk anak anak mereka.
3. Seluruh teman – teman yang ikut memberikan dukungan penuh kepada saya. Terkhususnya teman teman angkatan PAI-16 yang sudah setia menemani selama perkuliahan.
4. Almamater Universitas Muhammadiyah Yogyakarta terkhusus kepada seluruh dosen PAI yang telah memberikan saya kesempatan memperbanyak ilmu di kampus ini.

## KATA PENGANTAR

### *Bismillahirrahmanirrahim*

Segala puji hanya bagi Allah yang senantiasa memberikan nikmat, nikmat Islam, Iman dan Ikhsan sehingga penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan tepat pada waktu yang ditentukan. Shalawat serta salam tetap tucurahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW, yang berjasa besar terhadap Agama Islam. Penyelesaian skripsi yang berjudul “Dampak *Game Online* Pada Aktivitas Belajar Mahasiswa laki-laki Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, penulis sepenuhnya menyadari hal ini tidak terlepas dari bantuan dan dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu penulis menyampaikan terimakasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Gunawan Budiyanto, M.P. selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
2. Dr. Syakir Jamaluddin, S.Ag, M.A. selaku Dekan Fakultas Agama Islam.
3. Dr. Muh.Samsudin, M.Pd, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam sekaligus Dosen pembimbing yang telah membimbing saya sehingga selesai Skripsi ini.
4. Ibu Ratna Sari, S.Pd.I., M.Psi, selaku Dosen Pembimbing Akademik.
5. Bapak/Ibu dosen yang telah banyak memberikan ilmu selama perkuliahan.
6. Kepala TU dan Segenap karyawan yang telah memberikan pelayanan dengan baik, sehingga mempermudah peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
7. Bapak dan Ibu, serta keluarga tercinta yang selalu memberikan motivasi untuk keberhasilan studi penulis.
8. Seluruh pihak-pihak yang telah membantu penyelesaian skripsi ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu..

Yogyakarta, 24 Juni 2023



Muhammad Mukhlisin  
NIM 20160720140

## DAFTAR ISI

JUDUL .....	i
NOTA DINAS .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN .....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR TABEL .....	x
DAFTAR LAMPIRAN .....	xi
ABSTRAK .....	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Tujuan Penelitian .....	6
D. Manfaat Penelitian .....	6
E. Sistematika Pembahasan .....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI	
A. Tinjauan Pustaka .....	10
B. Kerangka Teori .....	24
C. Hipotesis .....	62

### BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan .....	64
B. Variabel Penelitian .....	64
C. Populasi Dan Sampel .....	65
D. Teknik Pengumpulan Data .....	66
E. Uji Kualitas Instrumen Data .....	69
F. Teknik Analisis Data .....	71

### BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Objek/Subjek Penelitian .....	72
B. Uji Validitas dan Reliabilitas .....	76
C. Uji Statistik Deskriptif .....	82
D. Uji Asumsi Klasik .....	84
E. Uji Hipotesis .....	86
F. Pembahasan .....	88

### BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan .....	89
B. Saran .....	91
C. Kata Penutup .....	92

DAFTAR PUSTAKA .....	94
----------------------	----

LAMPIRAN .....	97
----------------	----



## DAFTAR TABEL DAN DAFTAR GAMBAR

Tabel 3.1 Variabel Game Online .....	68
Tabel 3.2 Variabel Aktivitas Belajar.....	69
Tabel 4.1 Struktur Organisasi .....	76
Tabel 4.2 Karakteristik Responden Berdasarkan Angkatan Mahasiswa .....	77
Tabel 4.3 Karakteristik Responden Berdasarkan Aktivitas Bermain Game Online Dalam Satu Hari.....	78
Tabel 4.4 Uji Validitas .....	79
Tabel 4.5 Uji Reliabilitas .....	81
Tabel 4.6 Uji Statistik Deskriptif .....	82
Tabel 4.7 Distribusi Intensitas Game Online .....	83
Tabel 4.8 Distribusi Intensitas Aktivitas Belajar .....	83
Tabel 4.9 Uji Normalitas.....	84
Tabel 4.10 Uji Linearitas .....	85
Tabel 4.11 Hasil Uji Korelasi .....	86
Tabel 4.12 Hasil Regresi Linear Sederhana.....	87
Tabel 4.13 Garis Persamaan Linear .....	87

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kuisisioner Game Online .....	99
Lampiran 2 Kuisisioner Aktivitas Belajar .....	101
Lampiran 3 Hasil Uji Turnitin .....	106
Lampiran 4 Hasil Uji SPSS.....	103
Lampiran 5 Daftar Riwayat Hidup.....	106