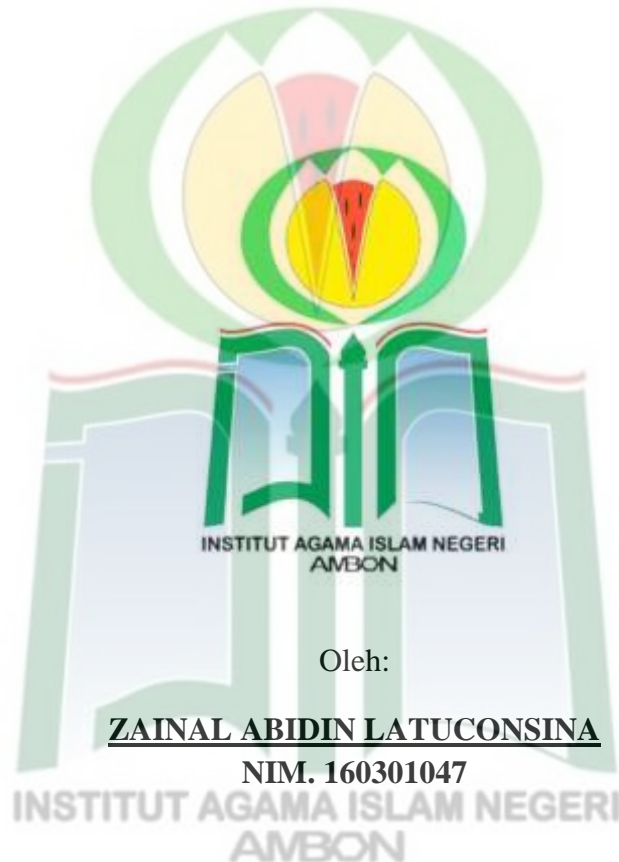


**POTRET GAME ONLINE PUBG (PLAYER UNKNOWN'S BATTLE GROUND
GAME) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN AKIDAH AKHLAK DI MADRASAH ALIYAH
NADIL ULUMIDDINIYAH ORY KECAMATAN PULAU
HARUKU KABUPATEN MALUKU TENGAH**

SKRIPSI



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU TARBIAH DAN KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
AMBON
2020**

PENGESAHAN SKRIPSI

JUDUL : Potret Game Online PUBG (Player Unknown's Battle Ground Game) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Aliyah Nadilulummidiniyah Ory

NAMA : Zainal Abidin Latuconsina

NIM : 160301047

JURUSAN / KLS : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM / B

FAKULTAS : ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN IAIN AMBON

Telah diuji dan dipertanyakan dalam sidang Munaqasyah yang diselenggarakan pada Hari Tanggal Bulan Tahun dan dinyatakan dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Ilmu Pendidikan Islam.

DEWAN MUNAQASYAH

Pembimbing I : Dr. St Jumaeda, M.Pd.I (.....) 

Pembimbing II : Eko Wahyunanto Pribono M.Pd (.....) 

Penguji I : Dr. Samad Umarella, M.Pd (.....) 

Penguji II : Sadam Hussein, M.Pd.I (.....) 

Diketahui Oleh:
Ketua Program Studi PAI
IAIN Ambon


Dr. Hj. St. Jumaeda, S. S., M. Pd. I
NIP. 19772106012006

Disahkan Oleh:
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah
Dan Keguruan IAIN Ambon


Dr. Samad Umarella, M. Pd
NIP. 196507061992031003

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Zainal Abidin Latuconsina
NIM : 160301047
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Dengan penuh kesadaran dan kerendahan hati, penulis yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa skripsi ini benar merupakan hasil penelitian/karya sendiri. Jika di kemudian hari terbukti bahwa skripsi tersebut merupakan duplikat, tiruan, plagiat, dibuat atau dibantu orang lain secara keseluruhan atau sebagian, maka skripsi ini dan gelar yang diperoleh batal demi hukum.

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
AMBON

Ambon, September 2020
Saya yang menyatakan,



Zainal Abidin Latuconsina
NIM. 160301047

ABSTRAK

Zainal Abidin Latuconsina, NIM.160301047. Dr.Hj. Siti Jumaeda, M.Pd.I selaku Pembimbing I dan Eko wahyunanto prihono M,Pd selaku Pembimbing II. Potret *Game Online* PUBG (*Player Unknown's Battle Ground game*) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Aliyah Nadilulumiddiniyah Ory Kecamatan Pulau Haruku Kabupaten Maluku Tengah.” Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ambon.

Skripsi ini berkenaan dengan studi tentang: Potret *Game Online* PUBG (*Player Unknown's Battle Ground game*) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak. Tujuan penelitian yaitu: untuk mengetahui Hasil belajar siswa pemain *game online* PUBG dan Mengetahi Akhlak siswa pemain *game online* PUBG.

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kalitatif. Berlokasi di Madrasah Aliyah Nadilulumiddiniyah Ory kecamatan pulau Haruku kabupaten Maluku Tengah. Pengumpulan data dilakukan dengan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Informan terdiri dari kepala sekolah, guru mata pelajaran dan siswa pemain *game online* PUBG Penelitian ini dilaksanakan sejak tanggal 16 April 2020 sampai 16 Juni 2020.

Hasil belajar PAS (Penilaian Akhir Semester) peserta didik pemain *game online* PUBG pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas XI di Madrasah Aliyah Nadilulumiddiniyah Ory sangat menurun, berdasarkan data hasil observasi, wawancara dan dokumentasi, diakibatkan oleh dampak *game online* PUBG membuat peserta didik tidak dapat belajar secara efektif karena, dapat membuat pemainnya merasa senang dan nyaman ketika memainkannya, hal tersebut tentu akan sangat mempengaruhi kegiatan belajar dan akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik tersebut. Rata-rata hasil belajar pada penilaian akhir semester ganjil sebelum memainkan *game online* ini adalah 80,16 setelah memainkan game ini rata-rata hasil belajar pada penilaian akhir semester genap 72,6. 2. Akhlak Siswa Pemain *Game Online* PUBG Kelas XI Di Madrasah Aliyah Nadilulumiddiniyah Ory. a. Melanggar aturan sekolah dimana pernah ditemukan oleh guru mata pelajaran Akidah Akhlak siswa yang bermain game di saat jam pelajaran berlangsung bermodalkan tempat duduk di kursi bagian belakang peserta didik ini dia memainkan *game*-nya b. Dengan beredarnya *game online* ini bukan hanya hasil belajar mereka saja yang menurun melainkan siswa juga sudah mulai malas ke mesjid. Berdasarkan penjelasan di atas dapat dipahami bahwa terlalu banyak memainkan *game* membuat siswa ini lupa waktu dan tidak melaksanakan shalat yang sudah menjadi kewajiban bagi umat islam. c. Mudah merasah marah dan jengkel ketika ia sedang bermain *game online* kemudian diganggu. d. Adanya pengakuan dari siswa bahwa Demi untuk melakukan aktifitas bermain *game* siswa ini membohongi orang tuanya.

Kata Kunci: *Game Online* PUBG Dan Hasil Belajar Siswa.

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

خَيْرُ النَّاسِ أَحْسَنُهُمْ خُلُقًا وَ أَنْفَعُهُمْ لِلنَّاسِ

(الْمَحْفُوظَاتُ)

*Sebaik-baik manusia adalah
yang berakhlak baik di antara mereka
dan bermanfaat bagi manusia yang lain*

(Al-Mahfuuzoot)

PERSEMBAHAN

Karya sederhana ini penulis persembahkan kepada:

Ayahandaku (Samsudin Latuconsina) dan ibundaku (Nurlaila Marasabessy)
tercinta

Ayah, kau berjuang demi menafkahi keluarga,

Ibu, kau mengandung, melahirkan, dan membesarkanku,

Ayah dan Ibu, kalian berdo'a setiap hari kepadaku,

Agar aku pandai, agar aku sehat, agar aku ingat kepada Allah swt.

Namun aku hanya dapat mengucapkan

Terima kasih Ayah dan Ibu.

KATA PENGANTAR



أَلْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ، وَبِهِ نَسْتَعِينُ عَلَى أُمُورِ الدُّنْيَا وَالْآخِرَةِ، وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى سَيِّدِ الْمُرْسَلِينَ سَيِّدِنَا وَمَوْلَانَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ، أَمَّا بَعْدُ.

Segala puji bagi Allah swt. yang telah mencurahkan rahmat, hidayah dan ridha-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat dan salam penulis haturkan kepada Nabi Allah swt., Muhammad saw., keluarga, sahabat dan para pengikutnya hingga akhir zaman selalu mendapat ridha Allah swt.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat dalam memperoleh gelar sarjana (S.pd) pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Program Studi Pendidikan Agama Islam Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ambon dengan judul ***“Potret Game Online PUBG (Player Unknown’s Battle Ground game) Terhadap Hasil Belajar PAS (Penilaian Akhir Semester) Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Aliyah Nadil ulumiddiniyah Ory Kecamatan Pulau Haruku Kabupaten Maluku Tengah.”***Selama dalam penyusunan skripsi ini penulis banyak menghadapi hambatan dan kesulitan. Akan tetapi berkat bantuan dari berbagai pihak akhirnya penulisan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Untuk itu, ucapan terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya penulis sampaikan kepada :

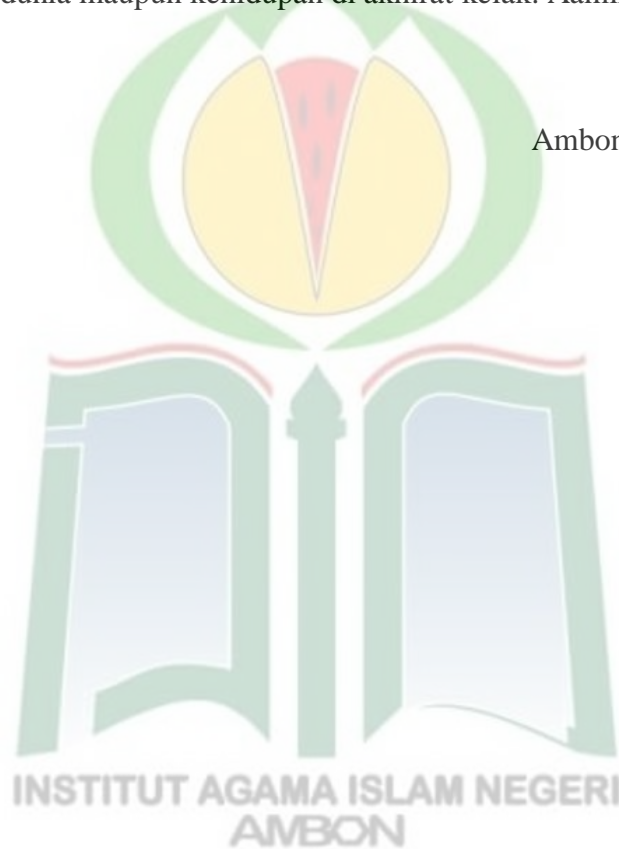
1. Rektor IAIN Ambon Dr. H. Hasbollah Toisuta, M. Ag, Dr. H. Mohdar Yanlua, MH selaku Wakil Rektor I Bidang Akademik dan Pengembangan Lembaga, Dr. Ismail DP, M. Pd selaku Wakil Rektor II Administrasi Umum, Perencanaan dan Keuangan, Dr. Abdullah Latuapo, M. Pd. I selaku Wakil Rektor III Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama.
2. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Dr. Samad Umarella, M. Pd. I, Dr. Patma Sopamena, M. Pd selaku Wakil Dekan I Bidang Akademik dan Pengembangan Lembaga, Ummu Sa'idah, M. Pd. I selaku Wakil Dekan II Bidang Administrasi Umum, Perencanaan dan Keuangan, Dr. Ridwan Latuapo, M. Pd. I selaku Wakil Dekan III Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama.
3. Dr. Hj. Siti Jumaeda, SS, M. Pd.I selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam dan Sadam Husein, M. Pd.I selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam.
4. Dr. Hj. Siti Jumaeda, SS, M. Pd.I dan Eko Wahyunanto Prihono M.Pd, selaku pembimbing yang dengan kerendahan hati telah meluangkan waktu untuk membimbing serta mengarahkan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Dr. Samad Umarella, M. Pd. I Sadam Husein, M. Pd, selaku penguji yang dengan kerendahan hati telah meluangkan waktu untuk menguji serta mengarahkan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Kepala Sekolah Madrasah Aliyah Nadilulummidiniyah Ory yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di Sekolah tersebut hingga selesai.

7. Seluruh Staf Dosen dan Asisten Dosen pada Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, dan IAIN Ambon serta semua Civitas Akademika yang telah membekali penulis dengan ilmu dan pelayanan yang baik selama di bangku perkuliahan.
8. Ayahanda dan Ibunda tercinta, Samsudin Latuconsina dan Nurlaila Marasabessy yang telah membesarkan, mendidik, membimbing, dan membiayai sehingga penulis dapat berhasil mencapai cita-cita yang diharapkan, dalam rangka mengembang amanah Allah swt. di muka bumi, baik sebagai khalifah Allah swt., maupun sebagai abadinya. Serta kepada kakakku tersayang Ajis Muhajir Latuconsina, Siti Zubaida Latuconsina dan adikku tercinta Risano Latuconsina, Abdurahman Latconsina.
9. Direktur dan Sekretaris Ma'had Al-Jami'ah IAIN Ambon, Ustad. Farid Naya M.S.I dan Ustad. Nurdin Buatan S.H, seluruh Mudabbir dan Mudabbiroh, Ustad dan Ustazah, Musyrif dan Musyrifah serta seluruh keluarga besar Ma'had Al-Jami'ah IAIN Ambon.
10. Kepada teman-teman Pendidikan Agama Islam angkatan 2016 terutama teman-teman PAI B yang tidak dapat disebutkan satu-persatu namanya yang telah banyak memberikan dorongan dan motivasi serta semangat sehingga penulis mampu dan bisa menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
11. Kakak-kakak tingkat Program Studi Pendidikan Agama Islam, Zainal Abidin Kaliky.
12. Orang-orang terdekatku, Sardin Ali Holimombo, M. Syukur Palahidu, M. Shaleh Mony, Suparman Kelihu, Ilham Kambose, Rizky Umanailo.

13. Kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu namanya yang telah banyak memberikan bantuan dalam penyelesaian skripsi ini.

Pada Akhirnya kepada Allah swt. segala persoalan dikembalikan, semoga semua orang yang terkait dengan studi dan keberadaan skripsi ini, langsung ataupun tidak langsung, mendapat hidayah, rahmat, dan ridha Allah swt., baik di kehidupan di dunia maupun kehidupan di akhirat kelak. Aamiin...

Ambon, Agustus 2020
Penulis



DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
ABSTRAK.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Konteks Penelitian.....	1
B. Fokus Penelitian.....	8
C. Rumusan Masalah.....	8
D. Tujuan Dan Kegunaan Penelitian.....	9
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Potret Pendidikan.....	11
B. Belajar dan Hasil Belajar.....	12
C. <i>Game Online</i>	17
D. <i>Game Online</i> PUBG.....	18
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian.....	24

B. Kehadiran Penelitian	24
C. Lokasi Dan Waktu Penelitian.....	24
D. Sumber Data.....	24
E. Prosedur Pengumpulan Data.....	25
F. Analisis Data	26
G. Pengesahan Keabsahan Temuan	27
H. Tahap-Tahap Penelitian	28
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN	
A. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	29
B. Hasil Penelitian	41
C. Pembahasan Hasil Penelitian	51
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	57
B. Saran.....	58
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR LAMPIRAN

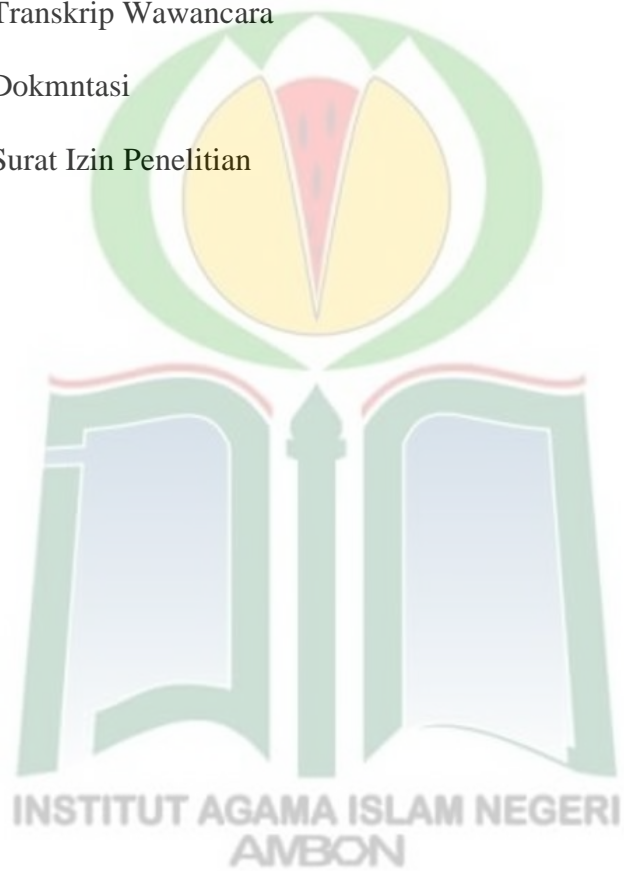
Lampiran 1. Pedoman Wawancara

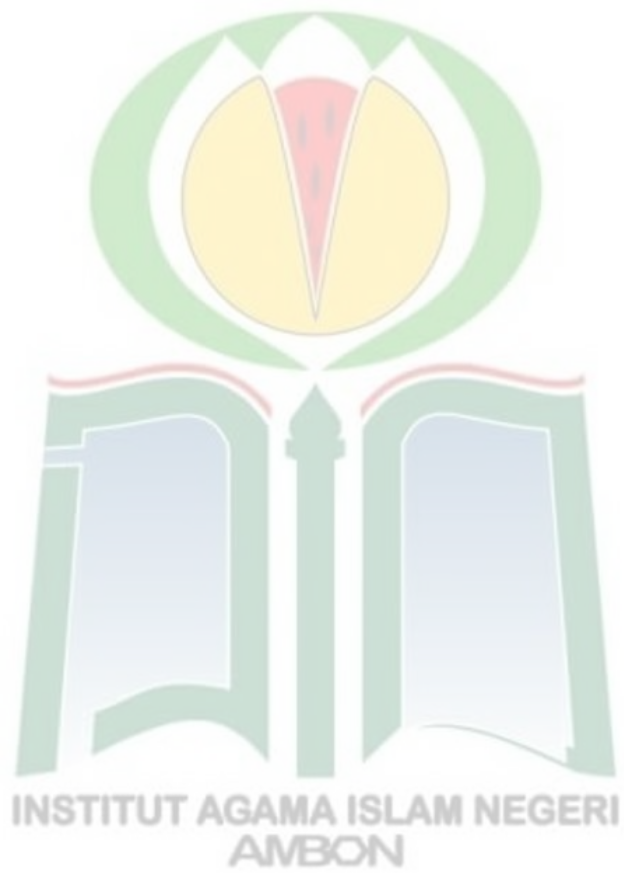
Lampiran 2. Pedoman Observasi

Lampiran 3. Transkrip Wawancara

Lampiran 4. Dokmntasi

Lampiran 5. Surat Izin Penelitian





BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pendidikan secara umum dapat dijelaskan dalam Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1 Poin 1 bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri kecerdasan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.¹

Pendidikan bagi kehidupan manusia di era global seperti saat ini merupakan kebutuhan yang amat menentukan bagi masa depan. Tanpa melalui proses pendidikan yang baik, sulit kiranya bagi seorang untuk menyesuaikan diri dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Pendidikan tidak hanya penting bagi kehidupan individual atau perorang, tetapi juga amat penting bagi tata kehidupan kolektif dalam rangka membangun pondasi yang kokoh menuju terwujudnya masyarakat yang makmur, berkembang, dan mandiri.²

Hakikatnya pendidikan merupakan suatu kegiatan yang secara sadar dan disengaja, serta penuh tanggung jawab yang dilakukan oleh orang dewasa untuk anak sehingga timbul interaksi dari keduanya agar anak

¹Jejen Musfah, *Manajemen pendidikan* (Jakarta: Kharisma putra Utama, 2015), hlm. 14.

²Basuki Wibawa, *Manajemen Pendidikan Teknologi Kejuruan Dan Vokasi*, (Jakarta: PT Bumi Aksara Group, 2017), hlm. 30.

tersebut mencapai kedewasaan yang dicita-citakan dan berlangsung terus menerus.³ Pendidikan terhadap anak tidak hanya dilakukan oleh lingkungan keluarga bahkan juga diperlukan pendidikan di lingkungan sekolah maupun lingkungan sosial (masyarakat) di dalam lingkungan sekolah tidak hanya dibutuhkan pendidikan di saat proses belajar-mengajar melainkan pada jam istirahat-pun selalu dibutuhkan proses pendidikan itu harus diterapkan untuk setiap interaksi sesama teman.

Pendidikan untuk anak bukan sekedar untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan, sebagai bekal penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi. Akan tetapi pendidikan juga mempersiapkan masa depan anak yang penuh tantangan. Karena pendidikan harus memungkinkan anak mengembangkan potensi dirinya, termasuk mengembangkan kecerdasan dan kreatifitasnya.⁴

Kreatifitas anak dalam perkembangan teknologi yang semakin canggih seperti saat ini sangatlah minim, bahkan dengan adanya *game online* yang sekarang lebih mendominasi dan cenderung merangsang anak untuk melakukan aktifitas *gamer* (pecinta game) tak lagi mengenal usia bahkan dari anak kategori pendidikan TK, SD, SMP, dan SMA. Jumlah anak pemain

³Abu Ahmadi dan Nur Uhbiyati, *Ilmu Pendidikan* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2007), hlm. 70.

⁴Mustofa Kamil, *Pendidikan Nonformal Pengembangan Melalui Pusat Kegiatan Belajar Mengajar (PKBM) di Indonesia*, (Bandung: ALFABETA, 2011), hlm. 96.

game aktif berkisar 30 juta untuk kategori usia anak dihitung dari jumlah pengguna akses internet (142 juta) setiap harinya.⁵

Permainan yang paling trending hingga saat ini salah satunya adalah PUBG (*Player Unknown's Battle Ground game*). Awalnya *game* berbasis online ini hanya dapat digunakan untuk pengguna *game* tipe PC namun dengan berkembangnya *game* ini yang dirilis pada tahun 2017 lalu, maka *game* PUBG mulai dapat *diupdate* menjadi versi *mobile* dengan tambahan fitur-fitur terbarunya. Setelah kesuksesan besarnya dalam mengalahkan *game battle royale* PC seperti H1Z1 (*King Of The Hill*), PUBG menjadi *type* terbesar dikomunitas *gaming*. Jumlah pemain secara bersamaan sebesar 1,3 Juta orang hanya dalam kurun waktu satu bulan setelah rilis *early accessnya*, PUBG PC dapat mengalahkan Data 2 menjadi raja baru di *Platform Steam*. PUBG PC pada akhirnya masuk ke tahap rilis full pada Desember 2017 dengan banyak fitur baru seperti *vaulthing*, *death cam*, dan sebuah map baru yaitu gurun miramar.⁶

Berbagai fitur yang ditawarkan oleh *game* PUBG ini dengan sumber data yang ada pada Akhir Tahun 2018 *game* PUBG berbasis Mobile sudah mencapai 200 juta pemain di seluruh dunia.⁷ Di Indonesia sendiri tercatat pada tahun 2019 tepat pada bulan Maret lalu, Indonesia masuk pada peringkat ke-dua pemain aktif PUBG terbanyak di dunia dengan jumlah 15,6 juta di 224

⁵Ahmad lutfi, "30 juta anak milenial gemar bermain game setiap hari" www.okezone.com diakses, sabtu, 21 Desember 2019.

⁶Gcubereyh, "Apasih PUBG Mobile itu ? Sekilas Mengenai Game Battle Royale Mobile yang Sedang Viral" www.PUBGMOBILE.GCUBE.ID, Diakses Sabtu 21, Desember 2019.

⁷Johan, "Fenomena PUBG dan Kenikmatan berimajinasi, Apakah Itu Unfaedah ?" www.kompasiana.com Diakses, Sabtu, 21 Desember 2019.

kota di Indonesia, berdasarkan data sensor tower Maret.⁸ Walaupun di dalam *game* PUBG ini terdapat batas usia untuk bermain, namun jika diketahui pada era sekarang ini usia pengguna *handphone* berbasis *online* terbanyak adalah usia 15 hingga 19 tahun, sementara itu pengguna terbanyak kedua berada pada umur 20 hingga 24 tahun bahkan tak ketinggalan untuk anak berumur 5 hingga 9 tahun-pun juga menggunakan *handphone* mencapai 25,2 persen dari keseluruhan sampel yang berada pada umur tersebut berdasarkan dari sumber News Sky.⁹

Animasi permainan PUBG yang semakin nyata ini sangat merangsang seseorang untuk menjadi candu berat dikarenakan imajinasi yang membedakan antara dunia virtual dan dunia nyata sudah sangat sulit, ditambah dengan tantangan merebut pemenang utama yang menjadi tantangan utama dan merangsang perasaan tak puas untuk selalu bermain menjadi pemenang utama yang bisa disebut dengan istilah *Ciken Diner*. Hal positif dari permainan PUBG yakni, pengguna yang telah bermain selama enam jam akan diberikan pemberitahuan untuk berhenti bermain *game*. Akses *game* bisa dicoba kembali 24 jam kemudian.

Berdasarkan dari pembahasan di atas, dapat kita ambil sampel sementara dengan perkembangan teknologi sekarang ini menunjukkan bahwa resiko *game* PUBG terhadap proses belajar siswa sangatlah tinggi, diakibatkan dengan animasi-animasi serta fitur-fitur terbaru yang selalu

⁸Cindy Mutia Annur “Indonesia Peringkat Kedua Pemain Aktif PUBG Terbanyak di Dunia” [www.Datadata.co id](http://www.Datadata.co.id) Diakses Sabtu, 21 Desember 2019.

⁹Pernita Hestin Untari, “2018, Pengguna Internet Indonesia Paling Banyak di Usia 15-19 Tahun” www.okezone.com.

ditawarkan setiap bulannya. Selain itu jika seorang pelajar telah candu terhadap *game* PUBG ini akan sangat berdampak buruk, adapun dampak-dampak untuk pelajar yakni:¹⁰

1. Depresi, ketika seorang pelajar telah candu maka yang akan dia rasakan depresi dikarenakan telah bertemu dengan *game* PUBG yang bersifat kekerasan dengan animasi virtualnya yang nyata,
2. Gelisah, seorang yang candu akan merasa gelisah untuk melanjutkan permainnya ketika dia telah dalam keadaan tidak bermain,
3. Manajemen waktu, waktu yang dikuras tidak akan diperdulikan atau lebih jelasnya seorang yang cenderung menghabiskan waktunya untuk bermain *game* tersebut.
4. Hiperaktif, hiperaktif adalah salah satu bahaya untuk seorang pelajar yang telah candu demi *game* dan segala yang berada didalam *game* akan ditiru oleh seorang pelajar ketika dia telah dalam keadaan terdesak,
5. Kosentrasi terbatas, konsentrasi adalah suatu keharusan seorang pelajar dalam menjalani proses belajarnya, namun ketika seorang yang telah candu akan sulit berkonsentrasi untuk belajar dikarenakan bayangannya terhadap membuat kekerasan untuk menjadi nomor satu
6. Fobia sosial, menurut Guru Besar Psikologi Douglas A. Gentile yang mencoba menjalankan penelitian Media Research Lab di Iowa State University, Ames terkait anak-anak kecanduan *game* menyebutkan bahwa anak-anak sudah pasti 60% akan mengalami fobia sosial seperti

¹⁰Tiffany, "13 Pengaruh Game Terhadap Mental Anak" www.DosenSikologi.com, Diakses, Sabtu 21 Desember 2019.

yang dijabarkan olehnya pada hasil penelitiannya. Kasus fobia terhadap terhadap sosial adalah kasus yang meski ditakuti,

7. Kecanduan, candu adalah hal yang tidak mungkin dipungkiri lagi ditambah lagi apabila status seorang pelajar pada seorang pelajar yang masih berada pada jenjang pendidikan SMA/MA. Pada usia ini adalah siswa cenderung penasaran terhadap sesuatu yang baru,
8. Malas, seorang pelajar akan malas melakukan banyak aktifitas lain dikarenakan terlalu banyak waktunya telah disita oleh fokus terhadap *game*,
9. Tertutup, pemain *game* akan bersifat menyendiri atau tertutup kepada lingkungannya,
10. Bosan, seorang maniak *game* akan selalu merasa bosan dikarenakan sensasinya lebih banyak kepada *game*,
11. Pornografi, di dalam konten *game* terdapat juga tokoh perempuan maupun pria yang berpenampilan dapat membangkitkan syahwat birahi (nafsu)
12. Halusinasi, seorang pelajar akan banyak berhalusinasi diakibatkan terlalu bayak melepaskan sensasi sosialnya di dalam dunia virtual,
13. Mencuri, seorang pelajar yang telah candu, akang terpaksa mencuri ketika hasrat gamenya telah dibatasi dengan tidak adanya modal untuk mengakses *game online*.

Ditinjau dari segi pendidikan, bahwa *game* PUBG sangatlah berbahaya bagi proses belajar anak berdasarkan dampak negatif yang

ditimbulkan dari *game* yakni, menya-nyiakan waktu, menguras tenaga demi hal-hal yang tidak bermanfaat, dapat mengganggu kesehatan dan lainnya. Selain itu *game* PUBG tidak ada sedikitpun nilai yang mengandung pembelajaran yang berhubungan dengan pendidikan, melainkan mengajarkan untuk pelajar tersebut menjadi egois dan lemah dalam pertumbuhan mentalnya

Berdasarkan hasil wawancara dari guru Akidah akhlak, hasil belajar siswa di Madrasah Aliyah Nadil Ulumiddiniyah Ory pada tahun pelajaran 2019-2020 ini menurun sekali. Keberadaan *game online* benar-benar menyita waktu belajar siswa. Banyak siswa kesulitan mengatur waktu belajarnya dengan baik karena siswa yang kecanduan *game online* lebih banyak waktunya untuk bermain *game* dibandingkan dengan belajar.

Ada beberapa siswa yang datang ke sekolah terlambat mengaku menghabiskan waktu semalaman atau bergadang akibat bermain *game online*. ketika proses belajar mengajar sedang berlangsung, bermodalkan mendapat tempat duduk dideret kursi paling belakang, para siswa mulai melakukan aksinya dengan bermain *game online*

Guru Madrasah Aliyah Nadil Ulumiddiniyah Ory menyampaikan hasil belajar siswa akhir-akhir ini menurun sekali akibat bermain *game online* tersebut akan berdampak pada hasil belajar siswa yang kurang memuaskan dan bahkan mengecewakan banyak kalangan di akhir semester. Orang tua, dan para guru sering mengeluh, ketika mendapati hasil belajar siswa yang buruk.

Berdasarkan dari Konteks Penelitian di atas maka dengan ini penulis merasa tertarik untuk meneliti *“Potret Game Online PUBG (Player Unknown’s Battle Ground game) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Aliyah Nadil ulumiddiniyah Ory Kecamatan Pulau Haruku Kabupaten Maluku Tengah.”*

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan konteks penelitian di atas penulis membatasi pembahasan hanya pada lingkup *game online* PUBG dalam bentuk SQUAD (kelompok yang terdiri dari 4 orang) terhadap hasil belajar PAS (penilaian Akhir Semester) Genap tahun 2019-2020 pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas XI di Madrasah Aliyah Nadil Ulumiddiniyah Ory kecamatan Pulau Haruku Kabupaten Maluku Tengah.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada judul penelitian dan konteks penelitian maka kerangka fikir dalam rumusan masalah ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Hasil belajar PAS (Penilaian Akhir Semester) siswa pemain *Game Online* PUBG pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas XI di Madrasah Aliyah Nadilulumiddiniyah Ory?
2. Bagaimana Akhlak siswa pemain Game Online PUBG Pada kelas XI di Madrasah Aliyah Nadilulumiddiniyah Ory?

D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan penelitian

Tujuan penelitian ini jika kita lihat pada permasalahan penelitian bahwa perkembangan globalisasi menjadi tantangan utama buat pendidikan, maka dengan ini tujuan penelitiannya adalah:

- a. Mengetahui Hasil belajar PAS siswa melalui Permainan PUBG pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas XI di Madrasah Aliyah Nadilulumiddiniyah Ory
- b. Mengetahui Akhlak Siswa pemain Game Online PUBG kelas XI di Madrasah Aliyah Nadilulumiddiniyah Ory.

2. Kegunaan penelitian

Selain daripada tujuan penelitian di atas, adapun kegunaan penelitian antara lain:

- a. Bagi lembaga

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah acuan kepada pihak Madrasah Aliyah Nadilulumiddiniyah Ory untuk membijaki persoalan siswa pemain *game* Online PUBG.

- b. Bagi pengembangan penelitian

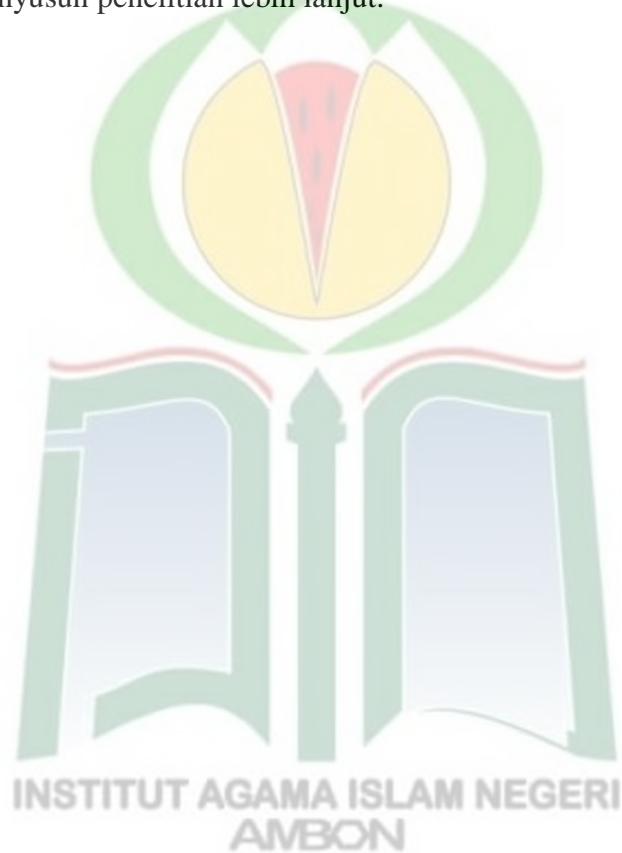
Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan rujukan atau referensi dalam melakukan penelitian yang berhubungan dengan *Potret Game Online PUBG Terhadap Hasil Belajar Siswa*.

- c. Bagi penulis

Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan rujukan untuk memperoleh gelar sarjana.

3. Manfaat Praktis

- a. Memberikan bahan masukan dan bahan pertimbangan kepada instansi terkait dalam pengambilan kebijakan selanjutnya.
- b. Sebagai bahan acuan bagi peneliti yang ingin meneliti lebih lanjut, dalam tahap hal yang sama, dengan kemampuan agar mahasiswa memperoleh pengetahuan, nilai-nilai, sikap dan ketrampilan, dalam menyusun penelitian lebih lanjut.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan dan jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif, yang bertujuan untuk mendeskripsikan atau menjelaskan peristiwa atau kejadian yang terjadi di masa sekarang berdasarkan fakta di lapangan. Dalam hal ini peneliti akan mendeskripsikan Potret *game* online (PUBG) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas XI di Madrasah Aliyah Nadilulumiddiniyah Ory Kecamatan Pulau Haruku Kabupaten Maluku Tengah.

B. Kehadiran Peneliti

Kehadiran peneliti dalam penelitian ini untuk meneliti Potret *game* online (PUBG) terhadap hasil belajar siswa di Madrasah Aliyah Nadilulumiddiniyah Ory Kecamatan Pulau Haruku Kabupaten Maluku Tengah, dalam hal ini peneliti akan mewawancarai kepala Madrasah, Guru mata pelajaran Akidah Akhlak, dan siswa-siswi yang bermain *game* (PUBG).

C. Lokasi penelitian

Lokasi dalam penelitian yang akan dilaksanakan di Madrasah Aliyah Nadilulumiddiniyah Ory Kecamatan Pulau Haruku Kabupaten Maluku Tengah.

D. Sumber Data

Sumber data yang digunakan adalah data yang diperoleh dari informan, yaitu orang yang memberikan informasi baik secara primer maupun secara

sekunder. Dalam hal ini Kepala sekolah Madrasah Aliyah Nadilulumiddiniyah Ory, guru Akidah Akhlak serta siswa yang bermain *game* online (PUBG).

E. Prosedur Pengumpulan Data

Penelitian dilakukan dengan menggunakan penelitian lapangan (*field reseach*). Penelitian lapangan yaitu penelitian secara langsung terjun ke lapangan sebagai instrumen pengumpulan data.

1. Observasi yaitu pengamatan yang dilakukan secara sengaja dan langsung ke obyek yang diteliti yaitu siswa guna memperoleh gambaran yang sebenarnya terhadap permasalahan yang diteliti. Dalam hal ini peneliti akan mengobservasikan tentang potret *game* online (PUBG) terhadap hasil belajar siswa di Madrasah Aliyah Nadilulumiddiniyah Ory kecamatan Pulau Haruku Kabupaten Maluku Tengah.
2. Wawancara, metode ini digunakan agar mengetahui dan mendapatkan informasi secara langsung dari obyek penelitian terkait dengan permasalahan yang dikaji. Yang dimaksud dengan wawancara di sini ialah terkait dengan wawancara terstruktur dan wawancara tidak terstruktur yaitu bagaimana peneliti mendapat informasi terkait dengan potret *game* online (PUBG) terhadap hasil belajar siswa di Madrasah Aliyah Nadilulumiddiniyah ory kecamatan Pulau Haruku Kabupaten Maluku Tengah.
3. Dokumentasi, yaitu suatu metode pengumpulan data dengan jalan mencatat secara langsung dokumen yang terdapat pada lokasi penelitian. Dokumentasi di sini terkait dengan foto-foto maupun transkrip wawancara

sebagai bukti bahwa peneliti melakukan penelitian potret *game* online (PUBG) terhadap hasil belajar siswa di Madrasah Aliyah Nadilulumiddiniyah Ory kecamatan Pulau Haruku Kabupaten Maluku Tengah.

F. Analisis Data

Analisis data dapat didefinisikan sebagai proses penguatan dan pengelompokan data dengan tujuan untuk menyusun hipotesis kerja dan mengangkatnya menjadi kesimpulan atau teori sebagai temuan. Data dalam penelitian kualitatif terdiri dari deskripsi yang dirinci tentang situasi, interaksi, peristiwa orang dan peristiwa yang teramati, pikiran, sikap.

Pendapat lain mengatakan bahwa analisis data adalah upaya mencari dan menata secara sistematis catatan hasil observasi, wawancara, dokumentasi, dan sejenisnya untuk meningkatkan pemahaman peneliti tentang masalah yang diteliti dan menjelaskannya sebagai temuan yang dilanjutkan dengan upaya mencari makna.

1. Tahap Reduksi Data

Tahap reduksi data peneliti membaca, mempelajari dan menelaah data yang telah diperoleh dari wawancara yang kemudian direduksi. Reduksi data adalah suatu bentuk analisis yang mengacu pada proses menajamkan, menggolongkan, membuang yang tidak perlu dan mengorganisasikan data mentah yang diperoleh dari lapangan. Semua data yang diperoleh sesuai dengan kebutuhan untuk menjawab pertanyaan penelitian.

2. Penyajian Data

Tahap ini dilakukan dengan mengorganisasikan data yang merupakan sekumpulan informasi yang terorganisir, memberikan makna dan terkategoriakan serta menarik kesimpulan tentang hasil belajar siswa dalam hal ini persoalan yang peneliti kaji di lapangan.

3. Menarik kesimpulan

Tahap menarik kesimpulan, peneliti berusaha menarik kesimpulan tentang subyek berdasarkan proses berfikir siswa dalam bentuk wawancara yang ditanyakan oleh peneliti.

G. Pengecekan Keabsahan Temuan

Penelitian Kualitatif menghadapi persoalan penting mengenai keabsahan temuan. Untuk menetralsir hal tersebut maka diperlukan “triangulas” yaitu penulis menggunakan metode penelitian lapangan (*field research*) . kemudian sumber data dari penelitian ini adalah diperoleh dari informan, yaitu orang yang memberikan informasi baik secara primer maupun sekunder. Sebagai cara yang dapat digunakan untuk menguji keabsahan hasil penelitian. Uji keabsahan temuan melalui triangulasi ini dilakukan karena dalam penelitian kualitatif, untuk menguji keabsahan temuan. Data yang berasal dari observasi, dokumentasi, dan wawancara kemudian dideskripsikan sehingga dapat memberikan kejelasan terhadap kenyataan.

H. Tahapan-Tahapan Penelitian

1. Tahapan Perencanaan

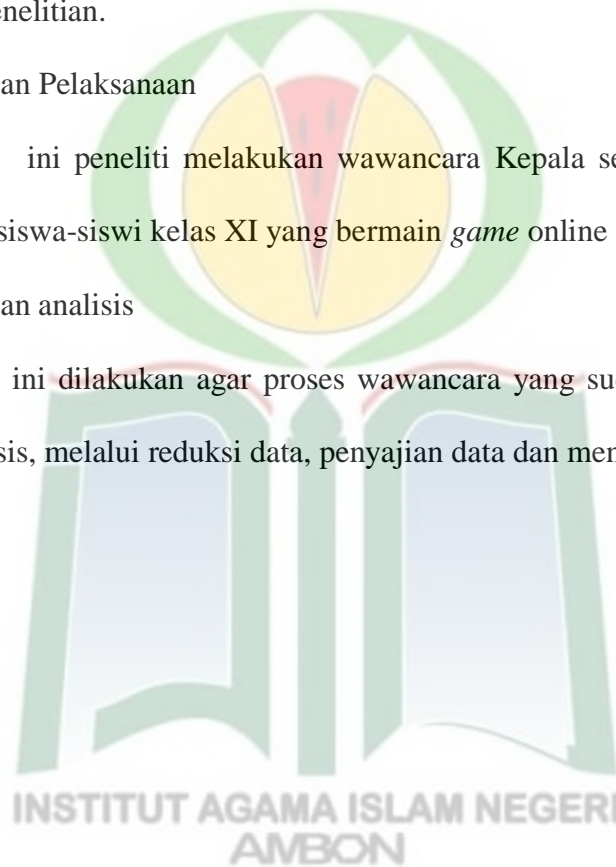
Tahapan ini peneliti merencanakan penelitian dengan menyusun pedoman wawancara untuk ditanyakan kepada beberapa informan, selain itu juga peneliti memberitahukan maksud dan tujuan penelitian kepada kepala Sekolah, demi kelancaran penelitian.

2. Tahapan Pelaksanaan

Tahap ini peneliti melakukan wawancara Kepala sekolah, guru Akidah akhlak, serta siswa-siswi kelas XI yang bermain *game* online (PUBG).

3. Tahapan analisis

Tahap ini dilakukan agar proses wawancara yang sudah peneliti lakukan perlu di analisis, melalui reduksi data, penyajian data dan menarik kesimpulan.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Hasil belajar PAS (Penilaian Akhir Semester) peserta didik pemain *game online* PUBG pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas XI di Madrasah Aliyah Nadilulumiddinyah Ory sangat menurun, diakibatkan oleh pengaruh *game online* PUBG membuat peserta didik tidak dapat belajar secara efektif karena, sesuai dengan pernyataan peserta didik bahwa game “tersebut dapat membuatnya senang dan nyaman ketika memainkannya” pada pernyataan peserta didik tersebut dapat dikatakan bahwa peserta didik akan merasa senang dan nyaman pada saat mereka memainkan *game* tersebut, hal tersebut tentu akan sangat mempengaruhi kegiatan belajar peserta didik dan akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik tersebut
2. Akhlak Peserta Didik Pemain *Game Online* PUBG Kelas XI Di Madrasah Aliyah Nadilulumiddinyah Ory
 - a. Melanggar aturan sekolah dimana pernah di temukan oleh guru mata pelajaran Akidah Akhlak siswa yang bermain game di saat jam pelajaran berlangsung bermodalkan tempat duduk di

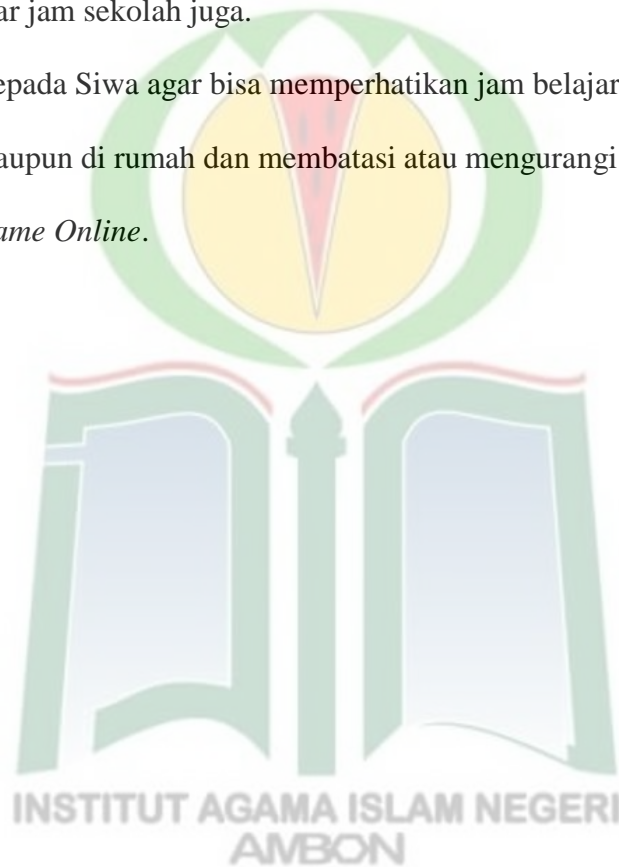
kursi bagian belakang peserta didik ini dia memainkan *game*-nya

- b. Dengan beredarnya *game online* ini bukan hanya hasil belajar mereka saja yang menurun melainkan siswa juga sudah mulai malas ke mesjid. Berdasarkan penjelasan diatas dapat dipahami bahwa terlalu banyak memainkan *game* membuat siswa ini lupa waktu dan tidak melaksanakan sholat yang sudah menjadi kewajiban bagi umat islam.
- c. Mudah merasah marah dan jengkel ketika ia sedang bermain *game online* kemudian di ganggu. Berdasarkan penjelasan diatas dapat dipahami bahwa siswa pemain *game online* PUBG ini mudah marah dan jengkel ketika di ganggu pada saat memainkan *game*.
- d. Adanya pengakuan dari siswa bahwa Demi untuk melakukan aktifitas bermain *game* siswa ini membohongi orang tuanya. Berbohong dalam hal ini menyangkut dengan uang untuk membuat tugas dimana siswa membohongi orang tuanya untuk membelikan paket data untuk mengerjakan tugas nyatanya untuk bermain *game online*..

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka dapat penulis sampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Kepada kepala sekolah selaku pengambil kebijakan agar dapat membuat aturan yang dapat membatasi siswa agar tidak terlalu bermain game.
2. Kepada guru mata pelajaran dan segenap guru Madrasah Aliyah Nadil Ulummiddiniyah Ory agar sebisa mungkin mengawasi siswanya di luar jam sekolah juga.
3. Kepada Siswa agar bisa memperhatikan jam belajarnya di sekolah maupun di rumah dan membatasi atau mengurangi kegiatan bermain *Game Online*.



DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi Abu dan Nur Uhbiyati, *Ilmu Pendidikan* Jakarta : PT. Rineka Cipta, 2007
- Annur Cindy Mutia “Indonesia Peringkat Kedua Pemain Aktif PUBG Terbanyak di Dunia” [www.Datadata.co id](http://www.Datadata.co.id) Diakses Sabtu, 21 Desember 2019
- Administrasi TU MA Ory 05 Juni 2020*
- Badiningsih C. Asri, *Belajar Dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta, 2005.
- Bodenheimer Bobby 1999.
- Dokumen Sekolah Madrasah Aliyah Nadilulumiddiniyah Ory, Tanggal 05 Juni 2020
- Gcubereyh, “Apasih PUBG Mobile itu ? Sekilas Mengenai Game Battle Royale Mobile yang Sedang Viral” www.PUBGMOBILE.GCUBE.ID, Diakses Sabtu 21, Desember 2019
- [http:// abraham 4544. wordpress.com / umum / problematika – pendidikan – di - Indonesia](http://abraham4544.wordpress.com/umum/problematika-pondidikan-di-Indonesia)
- Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung : CV Pustaka Setia, 2011) hlm. 20
- <https://pubgmobile.gcube.if/apa-itu-pubg-mobile/>
- [http:www. Sarjanaku. Com /2011 /03/ pengertian – definisi – hasil - belajar. html](http://www.Sarjanaku.Com/2011/03/pengertian-definisi-hasil-belajar.html)
- Hasil Obsrvasi di MA Ory, Pada Tanggal, 05 januari 2020
- Hamalik Oemar, *Proses Belajar Mengajar* (jakarta : PT. Bumi Aksara) hlm. 34.
- Johan, “ Fenomena PUBG dan Kenikmatan berimajinasi, Apakah Itu Unfaedah ? ” www.kompasiana.com Diakses, Sabtu, 21 Desember 2019.
- Kilwo Umar Mokshin (Guru Mata peelajaran Akida Akhlak MA Ory),
Wawancara. Pada Tanggal 08 Juni 2020
- Kamil Mustofa, *Pendidikan Nonformal Pengembangan Melalui Pusat Kegiatan Belajar Mengajar (PKBM) di Indonesia*, Bandung : ALFABETA, 2011.
- Lutfi Ahmad, “30 juta anak milenial gemar bermain game setiap hari”
www.okezone.com diakses, sabtu, 21 Desember 2019
- Latuconsina Wawan, peserta didik kelas xi, *wawancara*, di MA Nadil Ulumiddiniyah Ory pada tanggal 9 Juni 2020.

Majid Abdul, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi* Bandung:

Rosdakarya, 2004

Musfah Jejen, *Manajemen pendidikan*, Jakarta: Kharisma putra Utama, 2015.

Marasabessy Sedek, peserta didik kelas xi, *wawancara*, di MA Nadil

Ulumiddiniyah Ory pada tanggal 8 Juni 2020.

Rais M. Reza, peserta didik kelas xi, *wawancara*, di MA Nadil Ulumiddiniyah

Ory pada tanggal 8 juni 2020.

sangadji Maftuh iksan, peserta didik kelas xi, *wawancara*, di MA Nadil

Ulumiddiniyah Ory pada tanggal 9 Juni 2020.

Syah Muhaib bin *Psikologi Belajar*.

Tiffany, “13 Pengaruh Game Terhadap Mental Anak” www.DosenSikologi.com

, Diakses, Sabtu 21 Desember 2019

Untari Pernita Hestin, “2018, Pengguna Internet Indonesia Paling Banyak di Usia

15-19 Tahun” www.okezone.com

Usman Basyirudin, *Strategi Belajar Mengajar Dan Media Pendidikan*, Jakarta:

Quantum Press, 2002.

Wibawa Basuki, *Manajemen Pendidikan Teknologi Kejuruan Dan Vokasi*,

Jakarta: PT Bumi Aksara Group, 2017.

Lampiran I

PEDOMAN WAWANCARA UNTUK GURU AKIDAH AKHLAK

IDENTITAS INFORMAN

Nama siswa : Umar Muksin kilwo S.HI

Jenis kelamin : Laki-Laki

Jabatan : wali kelas XI dan Guru Akidah Akhlak

Tanggal wawancara : 8 juni 2020

1. Apakah pernah bapak kedatangan siswa bermain game pada saat jam pelajaran berlangsung ?
2. Jika di temukan siswa yang bermain pada saat jam pelajaran apa sanksi yang di berikan
3. Bagaimana hasil belajar peserta didik pemain *game online* PUBG di mata pelajaran bapak?
4. Apakah ada penurunan hasil belajar khususnya peserta didik yang suka bermain *game online* PUBG pada mata pelajaran bapak ?
5. Metode apa yang bapak gunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik?
6. Dalam pembelajaran, sistem kurikulum pendidikan apa yang bapak gunakan?

7. Program-program apa saja yang bapak buat dalam meningkatkan hasil belajar siswa pemain game ?
8. Metode-metode apa yang bapak gunakan dalam proses pembelajaran sehingga membuat siswa bisa fokus dan tidak bermain game pada saat jam pelajaran?
9. Apakah ada cara bapak memotivasi peserta didik untuk belajar?
10. Apakah pernah di temukan siswa yang melanggar aturan program yang telah di buat itu ?
11. Bagaimana cara bapak memberikan motifasi kepada peserta didik pemain *game online* PUBG agar mereka juga dapat fokus melaksanakan pembelajaran dengan baik?

IDENTITAS INFORMAN

Nama siswa :

Jenis kelamin :

Kelas : XI

Tanggal wawancara : 10 Juni 2020

1. Apakah anda mengenal game PUBG??
2. Apakah anda bermain game online PUBG ?
3. Sejak kapan anda bermain game PUBG?
4. Dari sekian banyak game online kenapa lebih memilih game PUBG?
5. Berapa hari anda bermain game dalam seminggu ?
6. Dalam sehari berapa lama anda bermain ?
7. Apa yang anda rasakan ketika anda tidak bermain game sehari ?
8. Apakah menurut anda game itu membuat anda malas belajar ataukah biasa saja ?
9. Menurut anda apakah game itu mengganggu hasil belajar atau tidak?
10. Apa yang akan anda lakukan ketika hasil belajar anda menurun?
11. Apakah anda pernah bermain game pada saat jam pelajaran berlangsung?
12. Darimana anda mendapatkan kuota internet untuk mengakses game online PUBG ini?
13. Apa yang akan anda lakukan jika anda tidak punya kuota internet dan pada saat itu anda ingin bermain game

HASIL WAWANCARA

(Wali kelas XI dan Guru Akidah Akhlak)

IDENTITAS INFORMAN

Nama siswa : Umar Muksin kilwo S.HI
Jenis kelamin : Laki-Laki
Jabatan : wali kelas XI dan Guru Akidah Akhlak
Tanggal wawancara : 8 juni 2020

PERTANYAAN-PERTANYAAN

1. Apakah pernah bapak kedatangan siswa bermain game pada saat jam pelajaran berlangsung ?

Jawaban:

Iya, sering saya temukan siswa bermain game padasaat jam pelajaran dan itu juga kebanyakan di lakukan oleh siswa laki-laki dengan bermodalkan duduk di kursi bagian belakang siswa ini dia memainkan gamenya.

2. Jika di temukan siswa yang bermain pada saat jam pelajaran apa sanksi yang di berikan

Jawab:

Kalau kedatangan pertama kali, di berikan peringatan, jika kedatangan dua kali maka di tegur dan di sita hapenya sampai selesai jam pelajaran, jika kedatangan lagi maka akan ada pem binaan khusus untuk siswa tersebut.

3. Bagaimana hasil belajar peserta didik pemain *game online* PUBG di mata pelajaran bapak?

Jawaban:

“Kalau untuk di mata pelajaran saya, di karenakan maraknya game online ini siswa sudah banyak sekali yang prestasinya menurun, dulu yang bisa di harapkan skarang malah tidak bisa di harapkan lagi, kebanyakan yang menurun ini di siswa yang laki-laki. Akibat dari game online ini buat siswa tidak belajar”.

4. Apakah ada penurunan hasil belajar khususnya peserta didik yang suka bermain *game online* PUBG pada mata pelajaran bapak ?

Jawaban:

“ada, mengapa hasil belajar siswa menurun! karena waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar justru mereka gunakan untuk hal lain, seperti bermain *game* yang sangat menyita waktu, apalagi *game online* itu”

5. Metode apa yang bapak gunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik?

Jawaban:

‘Saya menggunakan beberapa metode untuk membantu peserta didik dalam mengurangi waktu bermain *game online*, jika waktu belajar peserta didik sudah teratur dengan baik maka, secara langsung akan berdampak pada hasil PTS (penilaian akhir semester) peserta didik dan akan ada perubahan dari hasil penilaian akhir semester, metode yang saya gunakan yaitu memberi motivasi kepada siswa, memberi tugas,

6. Dalam pembelajaran, sistem kurikulum pendidikan apa yang bapak gunakan?

Jawaban:

“kami menggunakan sistem kurikulum pendidikan K13”

7. Program-program apa saja yang bapak buat dalam meningkatkan hasil belajar siswa pemain game ?

Jawaban:

“Karena siswa ini keseringan bermain maka kita dari pihak sekolah lebih banyak memberikan tugas agar kiranya siswa dapat belajar dan mengurangi waktu bermainnya seperti membuat tugas makalah, portofolio dan tugas mandiri lainnya”.

8. Metode-metode apa yang bapak gunakan dalam proses pembelajaran sehingga membuat siswa bisa fokus dan tidak bermain game pada saat jam pelajaran?

Jawaban:

Dengan menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi antaranya, metode ceramah, diskusi, tanya jawab, kerja kelompok, pemberian tugas dan Latihan

9. Apakah ada cara bapak memotivasi peserta didik untuk belajar?

Jawaban:

“saya menggunakan cara memberikan tugas kepada mereka untuk mempelajari atau mengerjakan soal-soal latihan baik disekolah maupun pemberian untuk dikerjakan dirumah (pekerjaan rumah)”

10. Apakah pernah di temukan siswa yang melanggar aturan program yang telah di buat itu ?

Jawaban:

Masi ada siswa yang melanggar walaupun hanya satu atau dua orang

11. Bagaimana cara bapak memberikan motifasi kepada peserta didik pemain *game online* PUBG agar mereka juga dapat fokus melaksanakan pembelajaran dengan baik?

Jawaban:

cara saya memotivasi peserta didik yang suka bermain game yaitu dengan memberikan mereka apresiasi ketika peserata didik pemain game itu mengikuti pembelajaran dengan baik dan apresiasi yang saya berikan adalah berupa tepuk tangan, ancungan jempol dan akan saya berikan hadiah berupa pemberian sesuatu barang yang mereka butuhkan ketika belajar, hal itu juga saya lakukan kepada seluruh peserta didik ta terkecuali

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
AMBON

HASIL WAWANCARA

(Untuk siswa pemain *game Online PUBG*)

IDENTITAS INFORMAN

Nama siswa : Wawan latuconsina

Jenis kelamin : Laki-Laki

Kelas : XI

Tanggal wawancara : 10 Juni 2020

PERTANYAAN-PERTANYAAN

1. Apakah anda mengenal game PUBG??

Jawaban:

“Ya saya mengenal game PUBG

2. Apakah anda bermain game online PUBG ?

Jawaban:

“Iya, saya bermain game tersebut

3. Sejak kapan anda bermain game PUBG?

Jawaban:

Sekitar 1 atau 2 bulan yang lalu

4. Dari sekian banyak game online kenapa lebih memilih game PUBG?

Jawaban:

Karena teman-teman saya bermain game PUBG makanya saya juga bermain

5. Berapa hari anda bermain game dalam seminggu ?

Jawaban:

Dalam seminggu 2 atau 3 hari saya bermain game tersebut

6. Dalam sehari berapa lama anda bermain ?

Jawaban:

2 sampai 3 jam

7. Apa yang anda rasakan ketika anda tidak bermain game sehari ?

Jawaban:

Biasa saja

8. Apakah menurut anda game itu membuat anda malas belajar atukah biasa saja ?

Jawaban:

Kalau menurut saya, game ini sebagian juga mengganggu dan sebagian juga tidak mengganggu tergantung pada pemainnya saja.

9. Menurut anda apakah game itu mengganggu hasil belajar atau tidak?

Jawaban:

Tidak terlalu mengganggu,

10. Apa yang akan anda lakukan ketika hasil belajar anda menurun?

Jawaban:

“Dengan lebih giat belajar lagi ”

11. Apakah anda pernah bermain game pada saat jam pelajaran berlangsung?

Jawaban:

“pernah sekali”

12. Darimana anda mendapatkan kuota internet untuk mengakses game online PUBG ini?

Jawaban:

“Meminta uang dari kaka”.

13. Apa yang akan anda lakukan jika anda tidak punya kuota internet dan pada saat itu anda ingin bermain game

Jawaban:

“menahan diri untuk tidak bermain”

HASIL WAWANCARA

(Untuk siswa pemain game Online PUBG)

IDENTITAS INFORMAN

Nama siswa : Sedek Marasabessy

Jenis kelamin : Laki-Laki

Kelas : XI

Tanggal wawancara : 8 juni 2020

PERTANYAAN-PERTANYAAN

1. Apakah anda mengenal game PUBG??

Jawaban:

“Ya saya mengenal game PUBG

2. Apakah anda bermain game online PUBG ?

Jawaban:

“Iya, saya bermain game tersebut

3. Sejak kapan anda bermain game PUBG?

Jawaban:

Sekitar 3 atau 2 bulan yang lalu

4. Dari sekian banyak game online kenapa lebih memilih game PUBG?

Jawaban:

Karena gamenya seru dan membuat kami semakin tertarik untuk memainkannya berulang kali

5. Berapa hari anda bermain game dalam seminggu ?

Jawaban:

Dalam seminggu 5 hari saya bermain game tersebut

6. Dalam sehari berapa lama anda bermain ?

Jawaban:

1 sampai 2 jam

7. Apa yang anda rasakan ketika anda tidak bermain game sehari ?

Jawaban:

Terasa bosan jika tidak bermain game

8. Apakah menurut anda game itu membuat anda malas belajar atautkah biasa saja ?

Jawaban:

Kalau menurut saya, game ini sebagian juga mengganggu dan sebagian juga tidak mengganggu tergantung pada pemainnya saja di karenakan banyak orang yang beranggapan mengganggu karena tidak bisa mengatur jam belajarnya.

9. Menurut anda apakah game itu mengganggu hasil belajar atau tidak?

Jawaban:

Ya mengganggu,

10. Apa yang akan anda lakukan ketika hasil belajar anda menurun?

Jawaban:

“Dengan berhenti bermain game ”

11. Apakah anda pernah bermain game padasaat jam pelajaran berlangsung?

Jawaban:

“pernah sekali ”

12. Darimana anda mendapatkan kuota internet untuk mengakses game online PUBG ini?

Jawaban:

“Meminta uang dari orang tua untuk membeli pulsa data alasannya untkk mengerjakan tugas”.

13. Apa yang akan anda lakukan jika anda tidak punya kuota internet dan pada saat itu anda ingin bermain game

Jawaban:

“mencari teman yang memiliki kuota dan meminta untuk di berikan Hotspot jaringan”.



HASIL WAWANCARA
(Untuk siswa pemain game Online PUBG)

IDENTITAS INFORMAN

Nama siswa : Maftuh iksan sangadji

Jenis kelamin : Laki-Laki

Kelas : XI

Tanggal wawancara : 9 juni 2020

PERTANYAAN-PERTANYAAN

1. Apakah anda mengenal game PUBG??

Jawaban:

“Ya saya mengenal game PUBG

2. Apakah anda bermain game online PUBG ?

Jawaban:

“Iya, saya bermain game tersebut

3. Sejak kapan anda bermain game PUBG?

Jawaban:

Sekitar 1 tahun yang lalu

4. Dari sekian banyak game online kenapa lebih memilih game PUBG?

Jawaban:

Karena gamenya seru dan membuat kami semakin tertarik untuk memainkannya berulang kali dan mendapatkan teman dari luar negeri

5. Berapa hari anda bermain game dalam seminggu ?

Jawaban:

Dalam sehari saya bermain 3 atau 4 kali bermain game tersebut jadi kalau dalam seminggu tidak menentu tergantung waktu dan ada paket

6. Dalam sehari berapa lama anda bermain ?

Jawaban:

2 atau 3 jam tergantung tim dan lawan kalau misalkan lawannya kuat berarti bisa 30 menit dalam 1 permainan

7. Apa yang anda rasakan ketika anda tidak bermain game sehari ?

Jawaban:

Terasa bosan

8. Apakah menurut anda game itu membuat anda malas belajar atukah biasa saja ?

Jawaban:

Kalau menurut saya sedikit mengganggu karena keasikan bermain sehingga lupa untuk belajar dan membuat tugas

9. Menurut anda apakah game itu mengganggu hasil belajar atau tidak?

Jawaban:

Ya mengganggu,

10. Apa yang akan anda lakukan ketika hasil belajar anda menurun?

Jawaban:

“Dengan mengurangi waktu untuk bermain game ”

11. Apakah anda pernah bermain game padasaat jam pelajaran berlangsung?

Jawaban:

“belum pernah”

12. Darimana anda mendapatkan kuota internet untuk mengakses game online PUBG ini?

Jawaban:

“menyisakan sedikit uang jajan untuk di tabung.

13. Apa yang akan anda lakukan jika anda tidak punya kuota internet dan pada saat itu anda ingin bermain game

Jawaban:

“mencari teman yang memiliki kuota dan meminta untuk di berikan Hotspot jaringan”.

HASIL WAWANCARA

(Untuk siswa pemain game *Online PUBG*)

IDENTITAS INFORMAN

Nama siswa : M. Saleh Marasabessy

Jenis kelamin : Laki-Laki

Kelas : XI

Tanggal wawancara : 8 juni 2020

PERTANYAAN-PERTANYAAN

1. Apakah anda mengenal game PUBG??

Jawaban:

“Ya saya mengenal game PUBG”

2. Apakah anda bermain game online PUBG ?

Jawaban:

“Iya, saya bermain game PUBG”

3. Sejak kapan anda bermain game PUBG?

Jawaban:

Sekitar bulan yang lalu

4. Dari sekian banyak game online kenapa lebih memilih game PUBG?

Jawaban:

Karena grafiknya bagus dan bisa main denang orang dari luar negeri

5. Berapa hari anda bermain game dalam seminggu ?

Jawaban:

Kala saya bermain game PUBG Dalam seminggu 5 hari saya bermain game PUBG

6. Dalam sehari berapa lama anda bermain ?

Jawaban:

Dalam sehari saya lebih banyak waktunya itu sepulang dari sekola bisa jadi 1-6 jam tergantung batrei hp klw misalnya dalam keadaan full

7. Apa yang anda rasakan ketika tidak bermain game?

Jawaban:

“kalau saya tidak bermain game dalam sehari rasa Bosan”

8. Apakah menurut anda game itu membuat anda malas belajar ataukah biasa saja ?

Jawaban:

Kalau menurut saya, memang mengganggu juga waktu belajar saya bahkan saya juga tidak pernah belajar ketika di rumah.

9. Menurut anda apakah game itu mengganggu hasil belajar atau tidak?

Jawaban:

Ya mengganggu sekali karna mengganggu fikiran”

10. Apa yang akan anda lakukan ketika hasil belajar anda menurun?

Jawaban:

“Dengan mengurangi main game dan membuat jadwal belajar ”

11. Apakah anda pernah bermain game pada saat jam pelajaran berlangsung?

Jawaban:

“tidak pernah”

12. Darimana anda mendapatkan kuota internet untuk mengakses game online PUBG ini?

Jawaban:

“Meminta uang untuk beli pulsa di orang tua”.

13. Apa yang akan anda lakukan jika anda tidak punya kuota internet dan pada saat itu anda ingin bermain game

Jawaban:

“mencari teman yang memiliki kuota atau menunggu sampai ada data baru main game.

HASIL WAWANCARA
(Untuk siswa pemain game Online PUBG)

IDENTITAS INFORMAN

Nama siswa : M Ikram Tuasikal
Jenis kelamin : Laki-Laki
Kelas : XI
Tanggal wawancara : 9 juni 2020

PERTANYAAN-PERTANYAAN

1. Apakah anda mengenal game PUBG??

Jawaban:

“Ya saya mengenal game PUBG

2. Apakah anda bermain game online PUBG ?

Jawaban:

“Iya, saya bermain game tersebut

3. Sejak kapan anda bermain game PUBG?

Jawaban:

Sekitar 1 tahun yang lalu

4. Dari sekian banyak game online kenapa lebih memilih game PUBG?

Jawaban:

Karena gamenya seru dan membuat kami semakin tertarik untuk memainkannya berulang kali dan mendapatkan teman dari luar negeri

5. Berapa hari anda bermain game dalam seminggu ?

Jawaban:

Dalam sehari saya bermain 3 atau 4 kali bermain game tersebut jadi kalau dalam seminggu tidak menentu tergantung waktu dan ada paket

6. Dalam sehari berapa lama anda bermain ?

Jawaban:

2 atau 3 jam tergantung tim dan lawan kalau misalkan lawannya kuat berarti bisa 30 menit dalam 1 permainan

7. Apa yang anda rasakan ketika anda tidak bermain game sehari ?

Jawaban:

Terasa bosan

8. Apakah menurut anda game itu membuat anda malas belajar atautkah biasa saja ?

Jawaban:

Kalau menurut saya sedikit mengganggu karena keasikan bermain sehingga lupa untuk belajar dan membuat tugas

9. Menurut anda apakah game itu mengganggu hasil belajar atau tidak?

Jawaban:

Ya mengganggu,

10. Apa yang akan anda lakukan ketika hasil belajar anda menurun?

Jawaban:

“Dengan mengurangi waktu untuk bermain game ”

11. Apakah anda pernah bermain game padasaat jam pelajaran berlangsung?

Jawaban:

“belum pernah”

12. Darimana anda mendapatkan kuota internet untuk mengakses game online PUBG ini?

Jawaban:

“menyisakan sedikit uang jajan untuk di tabung.

13. Apa yang akan anda lakukan jika anda tidak punya kuota internet dan pada saat itu anda ingin bermain game

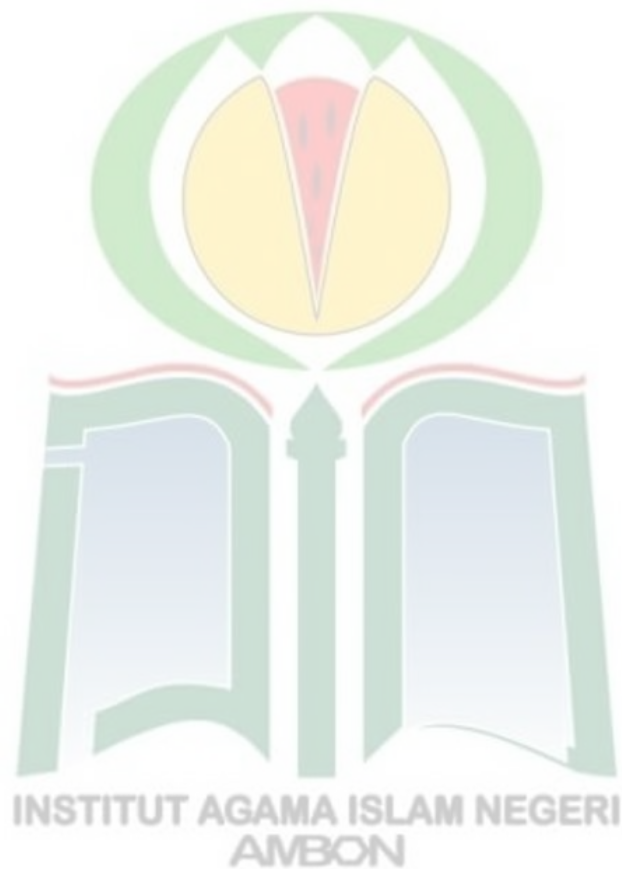
Jawaban:

“mencari teman yang memiliki kuota dan meminta untuk di berikan Hotspot jaringan”.

14. Apa yang anda lakukan ketika diganggu oleh teman pada saat bermain game ?

Jawaban:

“kalau di ganggu pada saat tidak berhadapan dengan musuh tidak jadi masalah tapi jangan pada saat sedang berhadapann dengan musuh itu biasanya beta marah”



Lampiran II

DOKUMENTASI PENELITIAN



Papan Nama Sekolah Madrasah Aliyah Ory



Penyampaian Maksud Dan Tujuan Penelitian



wawancara dengan siswa kelas XI Pemain game *PUBG*



Proses belajar mengajar



Wawancara dengan siswa kelas XI pemain *PUBG*



Dokumentasi pada saat jam istirahat