

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di era yang semakin di kuasai oleh teknologi dan informasi saat ini menuntut manusia untuk selalu tahu berbagai informasi. Media massa sebagai sarana informasi menjadi bagian terpenting dalam kehidupan manusia. Media dapat diartikan sebagai suatu bentuk dan saluran yang dapat digunakan dalam suatu proses penyajian informasi.¹

Karena media sangat berpengaruh bagi kehidupan, maka perlu diketahui bagaimana media massa bekerja, beberapa diantaranya yang perlu direnungkan, melalui media massa, setiap orang mengetahui hampir segala sesuatu diluar lingkungan mereka. Setiap orang membutuhkan media massa untuk mengekspresikan ide-ide mereka ke khalayak luas.² *Game* pertama kali muncul adalah *Game-Game* simulasi perang yang dipakai untuk kepentingan militer yang akhirnya dilepas lalu dikomersialkan, *Game-Game* ini kemudian menginspirasi *Game-Game* yang lain muncul dan berkembang.³

Kemajuan teknologi sekarang ini sangat maju pesat, sehingga membuat segalanya menjadi instan. Zaman sekarang ini muncul smartphone pintar apa saja bisa dihimpun dalam satu genggam tangan tersebut. Seperti al-Qur'an digital kitab-

¹Triana, Mona. "Media massa dan public sphere." *Jurnal Scientia* 4 (2022).

²Fariastuti, Ida, and Mukka Pasaribu. "Kampanye Public Relations# Medialawancovid19 Di Media Massa." *Jurnal Pustaka Komunikasi* 3.2 (2020): h. 212-220.

³Akbar, Hairil. "Penyuluhan Dampak Perilaku Kecanduan Game Online Terhadap Kesehatan Remaja di SMA Negeri 1 Kotamobagu." *Community Engagement and Emergence Journal (CEEJ)* 1.2 (2020): h. 42-47.

kitab dan hadist pun dapat dicari dalam suatu aplikasi.⁴Dewasa ini tidak dapat dipungkiri lagi bahwa teknologi kini sudah menjadi kebutuhan dalam kehidupan manusia. Teknologi kini sudah merambah berbagai aspek, mulai dari pekerjaan, pendidikan, rumah tangga, kegiatan sehari-hari, sampai untuk sekedar hiburan semata.

Game merupakan sebuah perwujudan dari berkembangnya teknologi modern yang ada di dunia ini. Game merupakan sebuah permainan yang dimainkan di depan PC atau komputer dengan menggunakan jaringan internet. Tetapi dengan pesatnya perkembangan teknologi dan semakin banyak jenis Game saat ini Game tidak hanya dimainkan dengan komputer tetapi bisa juga dimainkan di dalam gadget dengan teknologi canggih yang ditanamkan di dalamnya, seperti Android, IOS, dan sbgainya.

Mobile legend adalah sebuah permainan yang dirancang untuk ponsel. Kedua tim lawan berjuang untuk mencapai dan menghancurkan basis musuh sambil mempertahankan basis mereka sendiri untuk mengendalikan jalan setapak, tiga jalur yang dikenal dengan top, midle, bottom, yang menghubungkan basis-basis, dimasing-masing tim ada lima pemain, yang masing-masing mengendalikan seseorang yang dikenal sebagai hero dari perangkat mereka sendiri.

Dalam satu tim bisa dimainkan oleh 5 orang pemain. Dan di dalam Game mobile legend juga banyak terdapat hero-hero yang bermain di film layar lebar. Salah satu hero ada asli juga ada asli dari wayang di indonesia yaitu gatot kaca.

⁴Ika Qotrhun Nada, *Pengaruh Game Online mobile legend terhadap sikap belajar siswa XI MIPA 2 SMA Negeri 1 Taman Sidoarjo*, h. 1

Yang membuat *Game* ini lebih menarik perhatian masyarakat yaitu *Game* ini bisa dimainkan bersama teman-teman yang kita kenal maupun yang tidak kita kenal.⁵

Mobile legend sendiri merupakan *Game* berjenis multi player Online battle arena atau disingkat MOBA yang mirip dengan '*League of mobile legends*' dan '*Heroes of the storm*'. Gameplay nya sendiri terbilang cukup sederhana sehingga cukup mudah untuk dimainkan.⁶ Penggunaan sarana *Game mobile legends* yang terlalu berlebihan maka akan berdampak bagi si pemain. Karena *Game* bersifat sebagai hiburan yang di dalamnya tentu ada kepuasan tersendiri bagi si pemain.

Perwujudan perilaku pelajar biasanya lebih sering tampak dalam perubahan-perubahan sebagai berikut: 1) Kebiasaan; 2) Keterampilan; 3) Pengamatan; 4) Berfikir asosiatif dan daya ingat; 5) Berfikir rasional; 6) Sikap; 7) Apresiasi 8) Tingkah laku efektif.⁷

Adapun dalil Al-Qur'an yang berkaitan dengan bermain atau *Game* online terdapat dalam Q.S At-Taubah/9: 65 yang berbunyi:

وَلَيْنُ سَأَلْتَهُمْ لَيَقُولُنَّ إِنَّمَا كُنَّا نَخُوضُ وَنَلْعَبُ قُلْ أَبِاللَّهِ وَآيَاتِهِ وَرَسُولِهِ كُنْتُمْ تَسْتَهْزِءُونَ

Terjemahnya:

“Sesungguhnya jika kamu tanyakan kepada mereka, mereka pasti akan menjawab, “Sesungguhnya kami hanya bersenda gurau dan bermain-main saja.” Katakanlah, “Apakah terhadap Allah, ayat-ayat-Nya, dan Rasul-Nya kamu selalu berolok-olok?”

إِنْ أَحْسَنْتُمْ أَحْسَنْتُمْ لِأَنْفُسِكُمْ وَإِنْ أَسَأْتُمْ فَلَهَا فَإِذَا جَاءَ وَعْدُ الْآخِرَةِ لِيَسْئَرُوا وُجُوهَكُمْ وَلِيَدْخُلُوا الْمَسْجِدَ كَمَا دَخَلُوهُ أَوَّلَ مَرَّةٍ وَلِيُتَبَرَّوْا مَا عَلَوْا تَتَّبِعُوا ٧

⁵<https://play.google.kong//store/apps/details?id=com.mobilelegends&hl=in>

⁶Fansyuri, Hamzah. *Perancangan Informasi Dark Souls III Storytelling Melalui Media Artbook*. Diss. Universitas Komputer Indonesia, 2020.

⁷Al Ghozali, M. Dzikrul Hakim, and Lailatul Mathoriyah. *Mengatasi Kesulitan Belajar Bahasa Arab*. LPPM Universitas KH. A. Wahab Hasbullah, 2020.

Terjemahannya :

“Jika kamu berbuat baik (berarti) kamu berbuat baik bagi dirimu sendiri dan jika kamu berbuat jahat, maka (kejahatan) itu bagi dirimu sendiri, dan apabila datang saat hukuman bagi (kejahatan) yang kedua, (Kami datangkan orang-orang lain) untuk menyuramkan muka-muka kamu dan mereka masuk ke dalam mesjid, sebagaimana musuh-musuhmu memasukinya pada kali pertama dan untuk membinasakan sehabis-habisnya apa saja yang mereka kuasai”.⁸

Salah satu perwujudan perilaku belajar tidak dilakukan maksimal maka akan menimbulkan ketidak seimbangan dalam pembelajaran. Ketergantungan internet *game* yang dialami pada masa remaja, dapat mempengaruhi aspek sosial remaja dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Karena banyaknya waktu yang dihabiskan di dunia maya mengakibatkan remaja kurang berinteraksi dengan orang lain dalam dunia nyata. Hal ini tentunya mempengaruhi keterampilan sosial yang dimiliki oleh Peserta didik. Pada usia perkembangannya, anak-anak yang sering melakukan aktivitas Game akan mengurangi kegiatan positif seperti belajar dan berinteraksi dengan teman sebaya. Anak yang mempunyai ketergantungan pada Game, akan mengurangi waktu bersosialisasi dengan teman sebaya, karena *Game* sangat berpotensi mengucilkan anak-anak dari lingkungan sosial. Sedangkan anak-anak perlu memiliki kemampuan bersosialisasi untuk membina hubungan pertemanan, menyelesaikan konflik, serta untuk bekerja sama dengan baik dalam kelompok. Pada hakikatnya manusia adalah makhluk individu dan sosial, ia membutuhkan pergaulan dengan orang lain.

Kalau dampak *Game* ini memang berpengaruh terhadap sikap belajar para Peserta didik, maka sebaiknya untuk guru, para orang tua agar lebih menjaga dan

⁸Kementrian Agama Republik Indonesia, *Al- Qur'an dan Terjemahannya : Edisi penyempurnaan 2019*, (Jakarta, Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2019), h 393.

memantau perkembangan belajar setiap anak. Dari paparan diatas penulis tertarik untuk mengkaji bagaimana pengaruh *Game mobile legend* ini dikalangan siswa sehingga nanti kita bisa mengetahui bagaimana cara menanggulangi kecanduan bermain *Game* agar bisa meminimalisir terjadinya penyimpangan sikap belajar para pelajar.

Perkembangan smartphone ini sudah menjadi kebutuhan sehari-hari manusia termasuk para peserta didik disekolah karena sekarang kebanyakan lembaga pendidikan membolehkan para peserta didik untuk membawa smartphone ke dalam kawasan sekolah SMP Muhammadiyah Parepare. Dengan alasan agar para peserta didik bisa menggali informasi dari internet tetapi kenyataannya banyak hal yang dilakukan oleh para peserta didik dengan getget tersebut misalnya bermain *Game*. *Game* adalah sebuah perwujudan dari berkembangnya teknologi modern yang ada di dunia ini.

Oleh karena itu penulis ingin melakukan penelitian skripsi yang berjudul **“Pengaruh *Game mobile legend* terhadap Sikap Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama islam di SMP Muhammadiyah Parepare”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dideskripsikan peneliti, maka dalam penelitian ini dapat dirumuskan suatu permasalahan yaitu:

1. Bagaimana penggunaan game *mobile legend* dikalangan peserta didik SMP Muhammadiyah Parepare ?
2. Bagaimana pengaruh game *mobile legend* terhadap sikap peserta didik di SMP Muhammadiyah Parepare ?

3. Apa solusi dalam mengatasi pengaruh negatif *game mobile legend* terhadap sikap belajar peserta didik ?

C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah solusi jangka pendek untuk rumusan masalah penelitian, yang dinyatakan sebagai kalimat pernyataan. Disebut sementara karena jawaban hanya didasarkan pada hipotesis yang berlaku daripada fakta empiris yang dikumpulkan melalui pengumpulan data.⁹

Hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat hubungan antara Game *mobile legend* terhadap Sikap Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah Parepare. Berdasarkan latar belakang yang telah diberikan. Berikut ini adalah rumus untuk pengujian hipotesis:

$$H_0 : \beta = 0 \text{ lawan } H_1 : \beta > 0$$

Keterangan:

H_0 = *Game mobile legend* tidak berpengaruh terhadap Sikap Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah Parepare.

H_1 = *Game mobile legend* berpengaruh terhadap Sikap Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah Parepare.

β = Koefisien arah regresi.

⁹Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*. Cet. XXIII; (Bandung: Alfabeta, 2016), h.96

D. Defenisi Operasional dan Ruang Lingkup Penelitian

1. Defenisi Operasional

Sebuah dimensi penelitian yang menyediakan peneliti dengan informasi tentang bagaimana mengukur atau mengevaluasi variabel-variabel ini dikenal sebagai definisi operasional.¹⁰ Adapaun defenisi operasional dari penelitian ini antara lain:

a. Pengaruh

Pengaruh adalah reaksi yang timbul (dapat berupa tindakan atau keadaan) dari suatu perilaku akibat dorongan untuk mengubah atau membentuk suatu keadaan kearah yang berbeda.

b. Games

Game dapat diartikan sebagai program permainan yang tersambung melalui jaringan yang dapat dimainkan bersamaan secara kelompok diseluruh dunia dan permainan itu sendiri menampilkan gambar-gambr menarik seperti yang di inginkan, yang di dukung oleh komputer.¹¹

c. Sikap

Terdapat banyak pendapat yang mengemukakan arti dari sikap. Diantaranya adalah:

- 1) Tokoh psikologi bidang psikologi sosial dan psikologi kepribadian seperti Gordon Allport, Chave & mead, mrngartikan sikap adalah semacam kesiapan untuk bereaksi terhadap suatu objek dengan cara-cara tertentu. Kesiapan yang dimaksud merupakan kecenderungan potensial untuk bereaksi dengan cara-

¹⁰Jopglass, *Defenisi Operasional*. (https: www.jopglass.com/defenisi-opreasional/). 2020.

¹¹Bobby bodenheimer *Definisi Game Onlin*. *Didalam* (<http://digilib.unila.ac.id/12811/3/BAB%20II.pdf>) h.129

cara tertentu. apabila individu di hadapkan pada suatu stimulus yang menghendaki adanya respons.

- 2) Sikap juga dipandang sebagai hasil belajar dari perkembangan atau suatu hasil yang diturunkan. Pendapat Anastasi dan Urbana bahwa sikap merupakan kecenderungan untuk bertindak kearah mana seseorang merespon suatu obyek.
- 3) Selanjutnya pendapat gagne bahwa sikap adalah keadaan yang mengubah pilihan individu melakukan tindakan pribadi.

2. Ruang Lingkup Penelitian

Untuk menghindari terjadinya kekeliruan penafsiran terhadap variabel-variabel baik dari segi rentang waktu maupun jangkauan wilayah objek penelitian¹². Tabel I.1 Ruang Lingkup Matriks Indikator Pengaruh Game mobile legend terhadap Sikap Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah Parepare.

Tabel I.1 Matriks Ruang Lingkup Penelitian

No	Jenis	Indikator	Sub Indikator
1.	Game <i>Mobile Legend</i> (X)	Dampak Game <i>mobile legend</i>	Dampak positif dan dampak negatif pengguna Game <i>mobile legend</i>
2.	Sikap Belajar Peserta Didik pada saat Guru menjelaskan	Perilaku kognitif, perilaku efektif dan perilaku psikomotorik	Sikap
			Pemahaman
			Pengetahuan
			Perasaan
			Penerapan

¹² Tim penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah* (Parepare: CV. EDUKASI Publisher, 2023), h. ii.

E. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan penelitian

Tujuan penelitian adalah suatu hal yang ingin dicapai dalam sebuah penelitian. Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan diatas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah:

- a) Mengetahui penggunaan Game *mobile legend* di kalangan peserta didik SMP Muhammadiyah Parepare
- b) Mengetahui pengaruh Game *mobile legend* terhadap sikap peserta didik di SMP Muhammadiyah Parepare
- c) Mengetahui solusi dalam mengatasi pengaruh negatif Game *mobile legend* terhadap sikap belajar peserta didik

2. Manfaat penelitian

Penelitian yang dilaksanakan di SMP Muhammadiyah Parepare diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut:

1) Manfaat teoritis

- a. Untuk menambah referensi terhadap kajian psikologi terkait dengan Game online
- b. Sebagai bahan acuan dan referensi pada penelitian sejenis yang dilakukan di masa yang akan datang

2) Manfaat Praktis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat menambah pemahaman masyarakat umum mengenai Game online.

- b. Penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan kepada guru guru agar mampu lebih memperhatikan anak didik agar tidak tercandu dengan Game online.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Hubungan dengan Penelitian Sebelumnya

Pada bagian ini akan dijelaskan hubungan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu mengenai persamaan dan perbedaannya. Adapun penelitian tersebut sebagai berikut:

Penelitian yang dilakukan oleh Albima Rama Sudharto tentang “Fenomena *Game mobile legend* di Kalangan Mahasiswa”.¹³ Persamaan dengan penelitian ini yaitu terletak pada fokus kajian tentang *Game mobile legend*. Perbedaannya terletak pada metode yang digunakan yaitu menggunakan metode kualitatif sedangkan penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif.

Penelitian yang dilakukan Yeny Nabilla Akmarima tentang “Pengaruh Bermain *Game* terhadap Efektivitas berkomunikasi dalam keluarga di Kelurahan Swarga Bara Kota Sangatta Kab. Kutai Timur”.¹⁴ Persamaan dengan penelitian ini yaitu sama-sama mengacu pada pengaruh bermain *Game* dan menggunakan penelitian kuantitatif. Perbedaannya terletak pada objek penelitiannya Efektifitas berkomunikasi dalam keluarga sedangkan penelitian ini hanya meneliti tentang sikap belajar peserta didik di sekolah.

¹³Albima Rama Sudharto tentang, Fenomena *Game mobile legend* di Kalangan Mahasiswa, (Skripsi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Sumatra Utara, 2018), h.1.

¹⁴Yeny Nabilla Akmarima, “Pengaruh Bermain *Game* terhadap Efektivitas berkomunikasi dalam keluarga di Kelurahan Swarga Bara Kota Sangatta Kab. Kutai Timur, (Ejournal Ilmu Komunikasi,2016) h.199.

Penelitian yang dilakukan Tanty Dewi Permasanty tentang “Proses Penetrasi Sosial Antarpemain pada *Game mobile legend*”¹⁵. Persamaan dengan penelitian ini yaitu mengkaji tentang *Game mobile legend*.

Perbedaannya terletak pada metode yang digunakan yaitu menggunakan metode studi kasus dengan wawancara dan observasi sedangkan penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif.

B. Kajian Teori

Penelitian ini menggunakan beberapa teori yang akan dijadikan sebagai dasar untuk menganalisis objek penelitian. Adapun teori-teori yang akan digunakan yakni sebagai berikut:

1. Definisi Pengaruh

Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang dapat membentuk watak, kepercayaan, perbuatan, atau perilaku seseorang.¹⁶ Sedangkan menurut teori *Melvin DeFleur* pengaruh itu muncul dari media yang menyajikan stimulasi perkasa yang secara seragam dipengaruhi oleh massa. Stimulasi ini membangkitkan desakan emosi atau proses lainnya yang hampir tidak terkontrol oleh individu. Setiap anggota massa memberikan respons yang sama pada stimulasi yang datang dari media massa. Teori ini disebut dengan teori peluru karena teori ini mengasumsi massa yang tidak berdaya ditembaki oleh stimuli yang datang dari media massa.¹⁷

¹⁵Tanty Dewi Parmassanty, “Proses Penetrasi Sosial Antarpemain pada *Game Mobile mobile legend*”, Jurnal Lontar, Vol.6(2), 2018, h.29-39

¹⁶Hasan, Alwi, dkk, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Depatermen Pendidikan Nasional Balai Pustaka, 2005), Hlm. 849.

¹⁷Jalaluddin Rakhmat, *Psikologi Komunikasi*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 1999), Hlm. 197.

Dalam *Hypodhermic Needle Theory* atau yang sering disebut dengan teori jarum suntik memiliki prinsip yaitu stimulus- respon dimana efek merupakan reaksi terhadap stimulus tertentu. Teori ini menganalogikan pesan komunikasi seperti obat yang disuntikkan dengan jarum ke bawah kulit pasien. Apabila stimulus tidak diterima berarti stimulus tersebut tidak efektif mempengaruhi perhatian individu itu artinya selesai atau belum sampai disini. Namun apabila stimulus diterima organism itu artinya ada perhatian dari organism maka ia menangkap stimulus dan dilanjutkan pada proses berikutnya. Setelah itu organism mengolah stimulus yang diterimanya (bersikap). Dengan dukungan fasilitas serta dorongan dari lingkungan maka stimulus tersebut mempunyai efek tindakan dari individu yaitu berupa perilaku yang akan menimbulkan pengaruh.

2. Pengertian Game

Secara terminologi game berasal dari dua kata, yaitu Game dan online. Game adalah permainan dan online adalah terhubung dengan internet. Jadi, dapat disimpulkan Game adalah Game yang terhubung dengan koneksi internet atau LAN sehingga pemainnya dapat terhubung dengan pemain lainnya yang memainkan permainan yang sama. Menurut Mayke S Tedjasapurya, mengemukakan bahwa Game merupakan bahwa alat permainan yang sekarang ini tidak hanya terbatas pada alat permainan tradisional saja, melainkan pada alat permainan yang modern. Dengan semakin majunya ilmu pengetahuan semakin canggih pula alat permainan yang bersifat otomatis dan menggunakan tombol-tombol saja, seperti video Game, yang ada pada Game dan alat permainan elektronik lainnya. Beberapa permainan melalui Game bersifat adu tangkas,

seperti menembak sasaran dalam waktu yang cepat, menghindari tembakan lawan dan sebagainya.

Game atau sering disebut dengan *Online Games* adalah sebuah permainan (*Games*) yang dimainkan di dalam suatu jaringan (baik LAN maupun Internet), permainan ini biasanya di mainkan secara bersamaan dengan pemain yang tidak terbatas banyaknya.

Game merupakan permainan komputer yang dibuat dengan teknik dan metode animasi. *Game* adalah kegiatan yang dilakukan untuk menyenangkan diri. Dalam kegiatan ini, ada aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah. Jika ingin mendalami penggunaan animasi haruslah memahami pembuatan *Game*. Jika ingin membuat *Game*, maka haruslah memahami teknik dan metode animasi, sebab keduanya saling berkaitan.¹⁸

Game dapat didefinisikan sebagai jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan yaitu *LAN* atau internet. Salah satu penyebab *Game* menjadi populer yaitu dalam permainan *Game* terdapat skala besar yang mendukung permainan multi player. Namun tidak semua *Game* dapat dikatakan sebagai bagian aktivitas sosial karena permainan dalam *Game* para pemain bisa berinteraksi secara visual dan menciptakan suatu komunitas *Game* tersebut.

Game adalah permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual.¹⁹ Remaja bermain *Game* untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu, dan berupaya untuk terus meningkatkan

¹⁸Agustinus Nilwan, *Simulasi Construction and Manajement Simulation Game*.(Jakarta: Elex Media Komputindo, 2010)

¹⁹Samuel. *Cerdas Dengan Game*, (Yogyakarta : Gramedia Pustaka, 2010) h.10

kemampuannya dalam bermain satu jenis *Game* yang telah dipilihnya. Bahkan tidak sedikit diantara remaja yang setia pada satu jenis *Game*, karena beberapa alasan, yaitu *Game* memberikan permainan yang dapat dikembangkan oleh pemain, dan *Game* memberikan keuntungan dalam bentuk uang dengan cara menjual point yang lebih dikenal dengan nama point bank.

Jadi disimpulkan bahwa *Game* adalah suatu permainan yang berfungsi sebagai penghiang rasa jenuh maka hampir setiap orang baik anak kecil, remaja, maupun dewasa memilih menghabiskan waktu luangnya untuk bermain *Game*. Permainan atau yang bisa disebut *Game* itu merupakan kontes antar pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu.

3. *Game mobile legend*

mobile legends atau yang biasa disebut dengan Bang-bang adalah sebuah permainan piranti bergenre jenis MOBA. Diterbitkan oleh Shanghai Moonton. Dirancang khusus untuk permainan Game di ponsel, platform ISO, dan Android. mobile legends bergenre arena pertarungan daring multi pemain dan dirilis pada tanggal 11 Juli 2016.

Dalam permainan mobile legends ini jumlah pemain 10 orang dengan tujuan permainan menghancurkan markas milik musuh. Permainan ini menggunakan sebuah peta dengan tiga jalur, empat area hutan, delapan belas menara pertahanan, dan dua Boss Creep. Pemain akan terbagi ke dalam dua tim yang saling bermusuhan dengan wilayah markas yang berlawanan arah peta bagian atas dan bawah. Kedua tim akan berperang mempertahankan markas masing-masing, dengan tujuan permainan menghancurkan markas tim lain

Pada tiap tim biasanya ada lima pemain yang masing-masing mengendalikan avatar yang biasa dikenal dengan sebutan Hero dari perangkat mereka sendiri dan akan mengontrol hero tersebut selama permainan. Pemain akan berada satu tim dengan empat pemain lainnya, dibutuhkan strategi dan kerjasama tim yang baik untuk memenangkan sebuah permainan. Selain itu pemain dalam satu tim juga dapat berkomunikasi satu sama lain ketika permainan tersebut berlangsung. Durasi permainan mobile legends yaitu 30 menit hingga 60 menit dan bisa di mainkan dimana saja. Kalah atau menangnya pemain itu ditentukan oleh kekuatan hero dan juga kekompakan tim.

4. Sikap Peserta Didik

Sikap merupakan unsur psikologi, oleh karena itu pengertian tentang sikap, terkait dengan aspek-aspek psikologis. Selain itu pun merupakan perwujudan psikologi.²⁰ Definisi sikap telah cukup banyak dikemukakan oleh para ahli psikologi dan pendidikan. Sikap atau yang dalam bahasa Inggris disebut attitude adalah suatu cara bereaksi terhadap satu perangsang.

Sikap dapat didefinisikan dengan berbagai cara dan setiap definisi itu berbeda satu sama lain.²¹ Trow mendefinisikan sikap sebagai suatu kesiapan mental atau emosional dalam berbagai jenis tindakan pada situasi yang tepat. Disini Trow lebih menekankan pada kesiapan mental dan emosional seseorang terhadap sesuatu objek. Sementara itu Allport seperti dikutip oleh Gable mengemukakan bahwa sikap adalah sesuatu kesiapan mental dan saraf yang

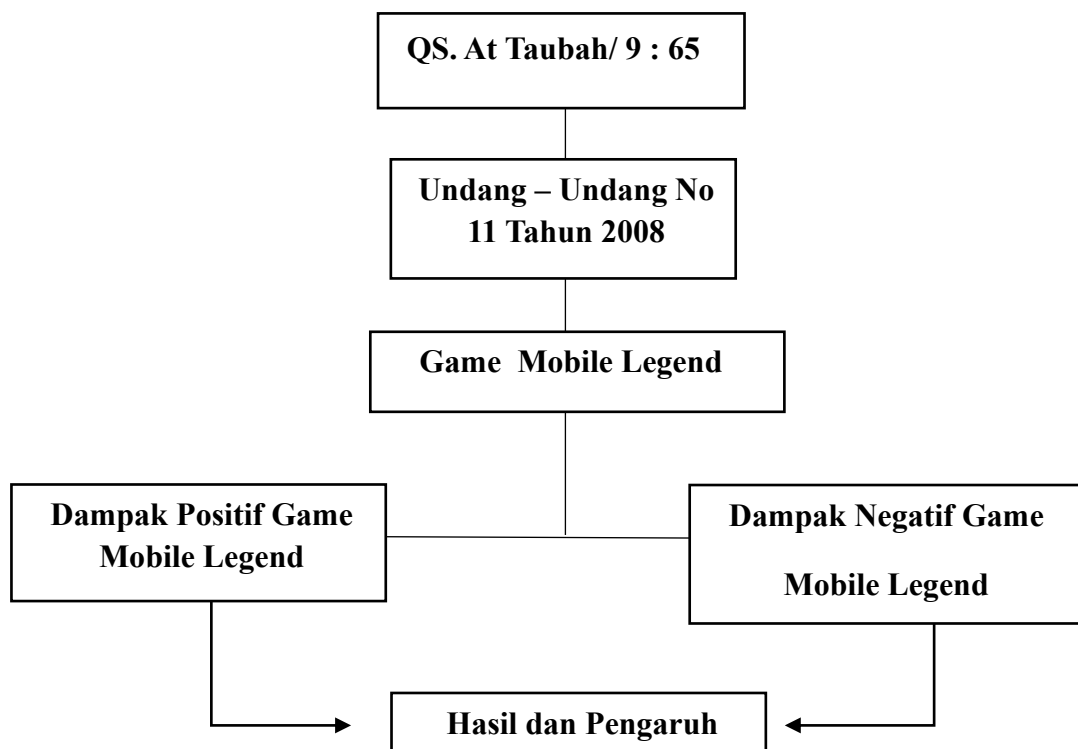
²⁰Azwar, *sikap manusia, teori & pengukurannya* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2000) h 4-5

²¹Wismanto, Bagus, *pengaruh sikap terhadap perilaku* “Kajian Meta Analisis Korelasi, www.google.com/jurnal.sikap.

tersusun melalui pengalaman dan memberi pengaruh langsung kepada respon seseorang. Harlen mengemukakan bahwa sikap merupakan kesiapan atau kecendrungan seseorang atau bertindak dalam menghadapi suatu objek atau situasi tertentu

C. Kerangka Pikir Penelitian

Setiap jenis penelitian selalu menggunakan kerangka pikir sebagai alur dalam menentukan arah penelitian, hal ini untuk menghindari terjadinya perluasan pembahasan yang menjadikan penelitian tidak terarah. Calon peneliti menyajikan kerangka pikir sebagai berikut:



Gambar II.1 : Bagan Kerangka Pikir Peneliti

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Lokasi Penelitian

a. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian lapangan. Penelitian lapangan (*Field Research*) adalah penelitian yang dilakukan dengan mengamati secara langsung terhadap fenomena yang terjadi di lokasi tertentu. Jenis penelitian ini dipilih karena penelitian ini mengumpulkan data atau fakta yang terjadi di lapangan atau lokasi penelitian secara langsung. Peneliti mengumpulkan data atau fenomena yang terjadi di lokasi penelitian secara langsung.

b. Lokasi Penelitian

Sesuai dengan judul maka penelitian ini berlokasi di SMP Muhammadiyah Parepare, Jl. Muhammadiyah No. 8, Ujung Lare, Kec. Soreang, Kota Parepare Prov. Sulawesi Selatan. Lokasi penelitian dipilih sebagai tempat penelitian karena masalah yang dibahas berada di lokasi tepatnya di SMP Muhammadiyah Parepare.

B. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Pengertian penelitian kuantitatif menurut Sugiyono, adalah “penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik.”²² Menurut Zen Amiruddin, adalah “penelitian yang dilakukan dengan pengumpulan data dan

²²Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2011), h. 45

menggunakan daftar pertanyaan berstruktur (angket) yang disusun berdasarkan pengukuran terhadap variabel yang diteliti yang kemudian menghasilkan data kuantitatif.”²³ Sedangkan menurut Ahmad Tanzeh dan Suyitno, yang dimaksud penelitian kuantitatif adalah “penelitian yang menitik beratkan pada penyajian data yang berbentuk angka atau kualitatif yang diangkakan (skoring) yang menggunakan statistik”.²⁴ Dengan kata lain, dalam penelitian kuantitatif peneliti berangkat dari sebuah teori (menguji sebuah teori) menuju data dalam bentuk angka dan berakhir pada penerimaan atau penolakan dari teori yang telah diuji kebenarannya.

Penelitian kuantitatif bertumpu sangat kuat pada pengumpulan data. Data yang dimaksud berupa angka hasil pengukuran. Karena itu, dalam penelitian ini statistik memegang peran sangat penting sebagai alat untuk menganalisis jawaban suatu masalah.

C. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian adalah subjek darimana data dapat diperoleh. Adapun sumber data dalam penelitian ini yaitu:

1. Sumber Data Primer

Sumber data primer yaitu data yang langsung diperoleh oleh peneliti dari sumber pertamanya.²⁵ Sumber data primer yang akan digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, kepala

²³ Amiruddin, *Statistik Pendidikan*, (Yogyakarta: teras, 2010), hal 1

²⁴ Tanzeh dan Suyitno, “*Dasar-Dasar Penelitian*”, (Surabaya: Lembaga Kajian Agama Dan Filsafat (eLKAF), 2006), hal 45.

²⁵ Sumadi Suryabrata, *Metode Penelitian*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), h. 39.

sekolah, dan peserta didik. Data yang ditemukan dalam penelitian ini dapat digolongkan menjadi dua jenis yaitu primer dan data sekunder.

2. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder merupakan sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya lewat orang lain atau dokumen.²⁶ Sumber data sekunder yang akan digunakan oleh calon peneliti dalam penelitian ini adalah hasil dokumentasi dan berbagai literatur yaitu berupa buku, jurnal, artikel yang berkaitan dengan penelitian

D. Populasi dan Sampel

Penelitian ini menggunakan populasi dan sampel untuk mengetahui minat belajar dari setiap peserta didik di antaranya:

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek/subyek yang peneliti pilih untuk dianalisis dan diambil kesimpulannya karena memiliki kualitas dan daya cipta yang tinggi.²⁷ Jumlah populasi peserta didik SMP Muhammadiyah parepare yaitu 161 untuk 7 rombel.

2. Sampel

Sampel adalah penggambaran ukuran dan karakteristik populasi. Jika populasinya besar dan peneliti tidak memiliki dana atau waktu untuk menyelidiki

²⁶Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2015), h. 187.

²⁷Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, h.117

semua orang di masyarakat, peneliti dapat menggunakan sampel yang terkumpul.²⁸

Adapun sampel penelitian ini adalah 24 orang peserta didik dari 7 kelas di SMP Muhammadiyah Parepare. Pengambilan sampel menggunakan teknik Simple Random Sampling atau metode pengambilan sampel secara acak.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah perangkat yang digunakan untuk memantau fenomena alam dan sosial serta mengumpulkan data.²⁹

1. Lembar Angket

Lembar kuisioner merupakan alat pengumpulan data yang diberikan kepada responden yang berisi pertanyaan atau pernyataan tertulis. Lembar angket Pengaruh Game *Mobile Legend* Terhadap Sikap Belajar Peserta Didik digunakan untuk memperoleh skor yang memuat beberapa pernyataan yang akan diberikan langsung kepada peserta didik. Angket ini memiliki 30 pernyataan, 15 pernyataan tentang pengaruh game *mobile legend* dan 15 pernyataan tentang sikap belajar peserta didik, masing-masing dengan lima kemungkinan tanggapan. Sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju, dan sangat tidak setuju adalah pilihannya.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

²⁸Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*. Cet. XXIII; (Bandung: Alfabeta, 2016), h.96, h.118

²⁹Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*. h.96, h.148

Tabel III.1 Angket/kuesioner Pengaruh game Mobile Legend (Variabel X)

No.	PERNYATAAN	Kriteria Pernyataan				
		SS	S	RR	TS	STS
1.	Saya sering menggunakan game mobile legend					
2.	Saya bermain game mobile legend untuk mengisi waktu istirahat dikelas					
3.	Saya bermain game mobile legend lebih dari 3 jam perhari					
4.	Saya pernah merasa kesal saat bermain game mobile legend					
5.	Saya selalu bermain game mobile legend sampai larut malam					
6.	Saya menyempatkan diri untuk bermain game mobile legend sebelum tidur					
7.	Saya merasa jadwal tidur berrkurang ketika bermain game mobile legend					
8.	Saya merasa dengan bermain game mobile legend semakin menambah banyak teman					
9.	Saya merasa kecanduan atau sulit untuk berhenti bermain game mobile legend					
10.	Saya merasa sulit untuk mengontrol waktu bermain game mobile legend					
11.	Saya merasa game tidak mengganggu waktu belajar saya					
12.	Saya selalu mengerjakan tugas sekolah terlebih					

	dahulu daripada bermain game mobile legend					
13.	Dengan game mobile legend membuat saya malas belajar					
14.	Ketika pelajaran sudah dimulai saya menoaktifkan game mobile legend					
15.	Saya lebih mementingkan game daripada belajar					

Tabel III.2 Angket/kuesioner Sikap belajar peserta didik (Variabel Y)

No.	PERNYATAAN	SS	S	RR	TS	STS
1.	Saya antusias dalam mengikuti mata pelajaran					
2.	Saya jenuh dalam mengikuti mata pelajaran					
3.	Saya menerima saran dari guru dengan baik					
4.	Saya cepat tanggap terhadap apa yang diperintahkan oleh guru					
5.	Saya melaksanakan segala peraturan yang diberikan oleh guru					
6.	Saya menjalil kerja sama dengan teman dalam setiap menyelesaikan tugas-tugas sekolah					
7.	Saya memperhatikan dengan sungguh-sungguh saat guru menjelaskan materi yang disampaikan					
8.	Saya acuh tak acuh mendengarkan saat guru menjelaskan materi yang di sampaikan					
9.	Saya mendiskusikan tentang masalah belajar					

	dengan guru					
10.	Saya antusias dalam menyampaikan pendapat saat proses pembelajaran berlangsung					
11.	Saya antusias dalam mengerjakan soal latihan yang diberikan oleh guru					
12.	Saya lebih suka bermain dari pada mengulang-ulang kembali materi pembelajaran yang telah dipelajari					
13.	Saya kesulitan menjawab pertanyaan dari guru					
14.	Saya antusias untuk mengikuti materi pembelajaran di pertemuan selanjutnya					
15.	Saya lebih senang belajar dari pada bermain					

F. Prosedur Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategi dalam penelitian, karena tujuan utama dalam penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan. Teknik pengumpulaln data dapat dilakukan dengan obsevasi (pengamatan),kuesioner (angket), dokumentasi dan gabungan. Untuk mengumpulkan data dilapangan dipergunakan metode pengumpulan data sebagai berikut:

1. Dokumentasi

Dokumentasi adalah penggalian data mengenai hal-hal atau variabel yang sedang diteliti berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti,

notulen rapat, legger, agenda dan sebagainya. Metode ini digunakan untuk mencari beberapa dokumen yang dinilai penting yang berkaitan dengan penelitian ini.

2. Observasi

Observasi adalah proses pengumpulan data dengan cara langsung melihat keadaan di lapangan. Data yang diobservasi dapat berupa sikap, perilaku, tindakan serta interaksi .

Observasi yang dilakukan peneliti adalah pengamatan secara langsung dengan melihat serta mengamati proses pembelajaran yang berlangsung di SMP Muhammadiyah Parepare.

3. Wawancara

Sebuah percakapan yang bertujuan untuk memperoleh maksud tertentu disebut dengan wawancara. Dalam kegiatan wawancara terdapat dua pihak pewawancara dan terwawancara.

4. Kuesioner atau Angket

Yaitu instrumen penelitian yang berisi item-item pertanyaan yang disusun secara sistematis dengan menggunakan empat alternatif jawaban. Pengisian data angket adalah dengan cara membagikan kepada responden yang bersangkutan dalam hal ini adalah seluruh peserta didik SMP Muhammadiyah Parepare.

Responden dapat menjawab dengan bebas tanpa adanya pengaruh, dan informasi atau data yang terkumpul lebih mudah karena itemnya bersifat homogen. Penggalan data dengan model kuesioner ini juga sangat cocok apabila diterapkan pada penelitian dengan jumlah sampel yang banyak.

G. Teknik Analisis Data

Dalam menganalisis data peneliti menggunakan aplikasi SPSS. Tahap yang dilakukan sesudah mengumpulkan data yang ada di lapangan yaitu melaksanakan analisis data dari data yang sudah didapatkan. Teknik analisis data bertujuan mengelompokkan data sesuai dengan variabel dan jenis responden, menyajikan data setiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan. Dalam penelitian ini teknik analisis data di bagi menjadi 2 yakni teknik analisis deskriptif dan teknik analisis inferensial.

1. Teknik Analisis Deskriptif

Teknik analisis deskriptif merupakan teknik analisis data yang bertujuan untuk menggambarkan kedua variabel tersebut dengan menggunakan presentase, rata-rata (*mean*), media, modus, standar deviasi dan varians dari keseluruhan data yang diperoleh peneliti. Analisis deskriptif dilakukan dengan menggunakan *SPSS sofwer IBM SPSS 64 Bit*.

2. Uji persyaratan analisis

Uji persyaratan analisis dilakukan dengan tujuan mengetahui apakah data yang dikumpulkan untuk pengujian hipotesis dapat dilanjutkan atau tidak. Analisis data yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu, analisis data kuantitatif. Setelah data dikumpulkan kemudia dianalisis dengan menggunakan teknik pengolahan data. Teknik analisis data yang digunakan adalah menggunakan analisis statistik dengan menggunakan *sofwer IBM SPSS 64 Bit*.

BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Objek Penelitian

Tabel IV.1 Profil Sekolah SMP Muhammadiyah Parepare

1. Identitas Sekolah				
1	Nama Sekolah	:	SMP MUHAMMADIYAH PAREPARE	
2	NPSN	:	40307673	
3	Jenjang Pendidikan	:	SMP	
4	Status Sekolah	:	Swasta	
5	Alamat Sekolah	:	Jl. Muhammadiyah No. 8	
	RT / RW	:	2 / 3	
	Kode Pos	:	91131	
	Kelurahan	:	Ujung Lare	
	Kecamatan	:	Kec. Soreang	
	Kabupaten/Kota	:	Kota Parepare	
	Provinsi	:	Prov. Sulawesi Selatan	
	Negara	:	Indonesia	
6	Posisi Geografis	:	-4,00686	Lintang
			119,63071	Bujur
2.Data Pelengkap				
7	SK Pendirian Sekolah	:	982/II-038/Sw.S-51/1978	
8	Tanggal SK Pendirian	:	FALSE	
9	Status Kepemilikan	:	Yayasan	
10	SK Izin Operasional	:	-	
11	Tgl SK Izin Operasional	:	1988-09-26	
12	Kebutuhan Khusus Dilayani	:		
13	Nomor Rekening	:	0302020000003812	
14	Nama Bank	:	Bank SulSel	

15	Cabang KCP/Unit	:	Parepare
16	Rekening Atas Nama	:	SMP Muhammadiyah Parepare
17	MBS	:	Ya
18	Memungut Iuran	:	Tidak
19	Nominal/Peserta Didik	:	0
20	Nama Wajib Pajak	:	
21	NPWP	:	017917444802000
3. Kontak Sekolah			
20	Nomor Telepon	:	
21	Nomor Fax	:	
22	Email	:	smpmuhammadiyahpre@yahoo.com
23	Website	:	http://smpmuhammadiyahpre.blogspot.com
4. Data Periodik			
24	Waktu Penyelenggaraan	:	Pagi/6 hari
25	Bersedia Menerima Bos?	:	Ya
26	Sertifikasi ISO	:	9001:2000
27	Sumber Listrik	:	PLN
28	Daya Listrik (watt)	:	1598
29	Akses Internet	:	Telkom Speedy
30	Akses Internet Alternatif	:	Smartfren
5. Sanitasi			
Sustainable Development Goals (SDG)			
31	Sumber air	:	Ledeng/PAM
32	Sumber air minum	:	Disediakan oleh sekolah
33	Kecukupan air bersih	:	Cukup sepanjang waktu
34	Sekolah menyediakan jamban yang dilengkapi dengan fasilitas pendukung untuk digunakan oleh Peserta Didik	:	Tidak

	berkebutuhan khusus		
35	Tipe jamban	:	Leher angsa (toilet duduk/jongkok)
36	Sekolah menyediakan pembalut cadangan	:	Tidak ada
37	Jumlah hari dalam seminggu Peserta Didik mengikuti kegiatan cuci tangan berkelompok	:	Tidak pernah
38	Jumlah tempat cuci tangan	:	0
39	Jumlah tempat cuci tangan rusak	:	0
40	Apakah sabun dan air mengalir pada tempat cuci tangan	:	Tidak
41	Sekolah memiliki saluran pembuangan air limbah dari jamban	:	Ada saluran pembuangan air limbah ke selokan/kali/sungai
42	Sekolah pernah menguras tangki septik dalam 3 hingga 5 tahun terakhir dengan truk/motor sedot tinja	:	Tidak/Tidak tahu
Stratifikasi UKS		:	
43	Sekolah memiliki selokan untuk menghindari genangan air	:	Ya
44	Sekolah menyediakan tempat sampah di setiap ruang kelas (Sesuai permendikbud	:	Ya

	tentang standar sarpras)		
45	Sekolah menyediakan tempat sampah tertutup di setiap unit jamban perempuan	: Ya	
46	Sekolah menyediakan cermin di setiap unit jamban perempuan	: Tidak	
47	Sekolah memiliki tempat pembuangan sampah sementara (TPS) yang tertutup	: Ya	
48	Sampah dari tempat pembuangan sampah sementara diangkut secara rutin	: Ya	
49	Ada perencanaan dan penganggaran untuk kegiatan pemeliharaan dan perawatan sanitasi sekolah	: Tidak	
50	Ada kegiatan rutin untuk melibatkan Peserta Didik untuk memelihara dan merawat fasilitas	: Ya	

Visi dan Misi SMP Muhammadiyah Parepare

Visi

Terwujudnya suasana islami, cerdas, sehat, berakhlak mulia, dan berwawasan lingkungan.

Misi

- a. Meningkatkan pengamalan ajaran Islam dan akhlak karima secara optimal
- b. Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan secara efektif dan efisien
- c. Mendorong dan membantu setiap peserta didik untuk mengenal potensi dirinya
- d. Meningkatkan keterampilan akademik dan nonakademik
- e. Meningkatkan sumber daya peserta didik, pendidik dan tenaga kependidikan
- f. Meningkatkan disiplin dan etos kerja yang tinggi
- g. Meningkatkan mutu pelayanan
- h. Menumbuhkan semangat apresiasi seni, olahraga, dan iptek kepada seluruh warga sekolah
- i. Menjalin kerja sama yang harmonis antara warga sekolah dan lingkungan yang terkait
- j. Menumbuhkan sikap dan pola hidup berbudaya di lingkungan yang sehat, bersih dan nyaman.

Data Tenaga Pendidik

Daftar tenaga pendidik dan mata pelajaran SMP Muhmmadiyah Parepare
sebagai berikut:

NO.	NAMA	STATUS KEPEGAWAIAN
1	Muh. Kasman, S.Pd.	PNS
2	Dwi Septiani B, S.Pd.	PNS
3	Sawalang, S.Pd.	PNS
4	Hj. Jamilah Nur	PNS
5	Madeyana, S.Pd., M.Pd	PNS
6	St. Rahma, SE.	PNS
7	Hasanah Amir, S.Pd	PNS
8	Nurhayati, S.Pd.	PNS
9	Mujahid Nurdin, S.Pd.	PNS
10	Rosita, S.Pd.	PNS
11	Dra. Salma Ismail	PNS
12	Nahra Gaffar, S.Pd.	PNS
13	Asniati Samad, S.Pd.	Pendidik Honor Sekolah
14	Muh. Asri, ST	Pendidik Honor Sekolah
15	Herman, S.Pd.I.	Pendidik Honor Sekolah
16	Nurafni Ulfiani M., S.Pd.,M,Pd	Pendidik Honor Sekolah
17	Hj. Jumiati, S.Pd	Pendidik Honor Sekolah
18	Maelani Asli, S.P.	Pendidik Honor Sekolah
19	Yunita, Amd. Kep	Pendidik Honor Sekolah
20	H. Alimuddin Taki, S.Pd	Pendidik Honor Sekolah
21	Nirwana, S.Pd	Pendidik Honor Sekolah
22	Firmansyah, S.Pd.,M.Pd	Pendidik Honor Sekolah
23	Muh. Firman, S.Pd	Pendidik Honor Sekolah
24	Ust. Khairil	Pendidik honor Sekolah

**Tabel IV.2 Jumlah Peserta Didik SMP Muhammadiyah Parepare Tahun
Ajaran 2023/2024**

Jumlah Peserta Didik		Jumlah
Laki-laki	Perempuan	
106 orang	55 orang	161orang

B. Hasil Penelitian

Penelitian ini ingin mengungkapkan tentang bagaimana *Pengaruh Game Mobile Legend* terhadap Sikap Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam, sebagaimana rumusan masalah yang terdapat pada bab I, maka indikator yang akan dipaparkan yaitu: 1) Penggunaan *game mobile legend* dikalangan peserta didik di SMP Muhammadiyah Parepare. 2) Pengaruh *game mobile legend* terhadap sikap belajar peserta didik di SMP Muhammadiyah Parepare. 3) Solusi dalam mengatasi pengaruh negatif *game mobile legend* terhadap sikap belajar peserta didik.

1. Penggunaan *game mobile legend* dikalangan peserta didik di SMP Muhammadiyah Parepare

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, angket dan dokumentasi yang telah dilaksanakan di SMP Muhammadiyah Parepare, dalam penggunaan *game mobile legend* dikalangan peserta didik di SMP Muhammadiyah Parepare, di sekolah tersebut banyak yang menggunakan *game mobile legend* di kalangan peserta didik.

Hal tersebut di dukung dengan hasil wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah Parepare Ibu Maelani, yaitu: Diungkapkan oleh guru Pendidikan Agama Islam mengenai penggunaan *game mobile legend* di SMP Muhammadiyah Parepare yaitu sebagai berikut:

“Saya memperhatikan ada sebagian peserta didik yang aktif dalam bermain game di kelas, tetapi sebelum proses pembelajaran dimulai saya terlebih dahulu

memberikan kontrak belajar, salah satunya dilarang bermain game saat proses pembelajaran berlangsung³⁰

Berdasarkan hasil observasi peneliti tentang penggunaan game mobile legend di SMP Muhammadiyah Parepare, ditemukan ada beberapa peserta didik yang bermain game salah satunya game mobile legend pada saat jam istirahat.

Untuk lebih memperjelas penggunaan game mobile legend dikalangan peserta didik di SMP Muhammadiyah Parepare, penulis uraikan dalam bentuk tabel hasil pengisian angket yang di bagikan kepada peserta didik berikut :

Tabel IV.3
Peserta didik menggunakan Game mobile legend

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	6	25.0	25.0	25.0
	Ragu-ragu	8	33.3	33.3	58.3
	Setuju	7	29.2	29.2	87.5
	Sangat Setuju	3	12.5	12.5	100.0
	Total	24	100.0	100.0	

Berdasarkan data tabel diatas dapat dilihat bahwa peserta didik menggunakan Game mobile legend. Hal ini terbukti dari data yang diperoleh yakni 29,2% menjawab setuju, 12,5% menjawab sangat setuju, 33,3% menjawab ragu-ragu 25% menjawab tidak setuju. Dan 0% yang menjawab sangat tidak setuju. Jadi, 41,7% yang menggunakan game mobile legend dikalangan peserta didik dibanding yang tidak menggunakan game mobile legend dikalangan peserta didik di SMP Muhammadiyah Parepare.

³⁰ Maelani, Pendidikan Agama Islam SMP Muhammadiyah Parepare, diwawancarai oleh peneliti di Parepare, 25 Juni 2024.

2. Pengaruh *Game mobile legend* terhadap sikap belajar peserta didik di SMP Muhammadiyah Parepare

Berdasarkan hasil observasi pengaruh game mobile legend terhadap sikap peserta didik di SMP Muhammadiyah Parepare. Dalam penelitian ini mendapati beberapa pengaruh yang dihasilkan dari bermain game *mobile legend* yaitu pengaruh negatif dan Positif.

Hal tersebut di dukung dengan hasil wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam SMP Muhammadiyah Parepare ibu Maelani, yaitu: Diungkapkan oleh guru Pendidikan Agama Islam SMP Muhammadiyah Parepare yaitu sebagai berikut:

“Bermain game memiliki pengaruh yang beragam terhadap sikap belajar peserta didik SMP Muhammadiyah Parepare Dari sisi positif saya melihat bahwa beberapa siswa yang bermain game tentunya menunjukkan peningkatan dalam berpikir kritis dan strategis. Mereka sering kali lebih cepat dalam menyelesaikan tugas-tugas yang memerlukan logika dan strategi, karena keterampilan ini diasah melalui game. Namun, ada juga pengaruh negatif yang cukup signifikan. Peserta didik yang terlalu banyak bermain game sering kali menunjukkan penurunan dalam hal konsentrasi dan perhatian di kelas. Mereka cenderung lebih mudah terganggu dan kurang fokus pada pelajaran. Selain itu, kecanduan game dapat menyebabkan kurangnya waktu untuk belajar dan mengerjakan tugas.”³¹

Seperti yang telah dijelaskan oleh Ibu Meilani. Ibu Meilani selaku guru Pendidikan Agama Islam menyampaikan bagaimana melihat perubahan dalam perilaku peserta didik yang sering bermain game dibanding dengan yang tidak, dan perbedaannya, yaitu:

“Perubahan perilaku antara peserta didik yang sering bermain game dan yang tidak cukup terlihat jelas dalam beberapa aspek. Peserta didik yang sering bermain game cenderung menunjukkan beberapa karakteristik berbeda

³¹ Maelani, Pendidikan Agama Islam SMP Muhammadiyah Parepare, diwawancarai oleh peneliti di Parepare, 25 Juni 2024.

dibanding dengan mereka yang jarang atau tidak bermain game. Pertama dalam hal konsentrasi dan perhatian dikelas, saya melihat bahwa peserta didik yang sering bermain game, sering kali mudah terganggu dan kurang mampu fokus pada pelajaran. Mereka bisa menjadi gelisah atau tidak sabaran, karena terbiasa dengan stimulus kecepatan dari game. Sebaliknya, peserta didik yang jarang bermain game cenderung lebih tenang dan fokus selama proses belajar mengajar. Kedua, dari segi keterampilan sosial dan interaksi, peserta didik yang sering bermain game online memiliki kemampuan berkomunikasi dalam lingkup virtual yang baik, namun mereka mungkin kesulitan berinteraksi tatap muka. Mereka bisa lebih tertutup atau kurang percaya diri dalam komunikasi dengan teman sekelas secara langsung. Peserta didik tidak terlalu banyak bermain game biasanya lebih aktif dalam kegiatan kelompok dan lebih nyaman dalam interaksi sosial di lingkungan nyata. Ketiga, saya melihat perbedaan dalam manajemen waktu dan tanggung jawab. Peserta didik banyak bermain game sering kali kesulitan dalam mengatur waktu antara bermain game dan belajar. Mereka cenderung menunda-nunda pekerjaan rumah dan belajar untuk ujian. Sebaliknya, peserta didik yang tidak banyak bermain game biasanya lebih disiplin dalam mengelola waktu mereka dan lebih bertanggung jawab terhadap tugas-tugas sekolah.”³²

Hasil angket menunjukkan bahwa 82,6% responden merasakan adanya pengaruh negatif dari game mobile legend. Dominasi pengaruh negatif dengan presentase sebesar 82,6% mayoritas responden merasakan dampak negatif dari bermain game mobile legend.

3. Solusi dalam mengatasi pengaruh negatif *game mobile legend* terhadap sikap belajar peserta didik

Game telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan anak-anak dan remaja di era digital ini. Meskipun memiliki beberapa manfaat, seperti meningkatkan keterampilan berpikir kritis, game juga memiliki sisi negatif yang dapat mempengaruhi sikap belajar. Beberapa pengaruh negatif yang umum ditemukan meliputi kurang fokus pada pelajaran, penurunan interaksi sosial di Dunia Nyata, dan penurunan prestasi akademik. Oleh karena itu

³² Maelani, Pendidikan Agama Islam SMP Muhammadiyah Parepare, diwawancarai oleh peneliti di Parepare, 25 Juni 2024.

penting untuk mencari solusi yang efektif, yang tidak hanya membatasi pengaruh negatif tetapi juga mengarahkan sikap peserta didik ke arah yang lebih positif dan produktif. Diungkapkan oleh ibu Meilani, selaku guru Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah Parepare tentang bagaimana menangani peserta didik yang menunjukkan pengaruh negatif dari bermain game, yaitu sebagai berikut:

“Pembatasan waktu bermain, kami mendorong orang tua untuk membatasi waktu bermain game anak-anak mereka, khususnya pada hari sekolah. Misalnya hanya mengizinkan mereka bermain setelah semua pekerjaan rumah selesai. Ini membantu siswa untuk fokus pada tugas-tugas sekolah mereka terlebih dahulu. Peningkatan keterlibatan orang tua. Orang tua perlu terlibat dalam kegiatan belajar anak-anak mereka. Mereka bisa membantu membuat jadwal belajar. Dengan begitu, anak-anak bisa diarahkan untuk lebih disiplin dalam membagi waktu antara belajar dan bermain game. Aktivitas alternatif, sekolah kami menyediakan berbagai kegiatan ekstrakurikuler seperti olahraga dan seni. Kami mendorong siswa untuk terlibat dalam aktivitas ini sehingga mereka memiliki kegiatan positif yang bisa mengalihkan perhatian mereka dari game.”³³

Solusi dalam mengatasi pengaruh negatif game mobile legend terhadap sikap belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SM Muhammadiyah Parepare antaranya adalah pembatasan waktu bermain, peningkatan keterlibatan orang tua serta adanya aktivitas positif di sekolah yang dapat mengalihkan perhatian peserta didik dari bermain game khususnya game *mobile legend*.

³³ Maelani, Pendidikan Agama Islam SMP Muhammadiyah Parepare, diwawancarai oleh peneliti di Parepare, 25 Juni 2024.

C. Pembahasan

Setelah peneliti melakukan penelitian dan mengumpulkan data penelitian melalui observasi, dokumentasi, angker serta wawancara, selanjutnya peneliti akan melakukan analisis terhadap hasil penelitian.

1. Validasi Isi Intrumen

Lembar validasi dalam penelitian ini divalidasi oleh dua orang validator atau pakar yang mengetahui tentang kebenaran intrumen tersebut. setelah divalidasi oleh validator, selanjutnya dianalisis menggunakan validasi isi menurut Gregory dengan tujuan mengetahui tentang kebenaran isi instrumen yang digunakan sudah valid atau tidak. Kevalidan isi intrumen terjadi jika kofesien validasi isi lebih besar dari 75%. Berikut ini uraian validasi isi instrumen dapat dilihat pada tabel IV.4

Tabel IV.4 Validasi Isi Instrumen

Instrumen	Hasil Validitas Isi	Keterangan
Pengaruh Game mobile legend	100%	Valid

Tabel IV.5 Validasi Isi Instrumen

Instrumen	Hasil Validitas Isi	Keterangan
Sikap belajar peserta didik pada saat Guru menjelaskan	100%	Valid

2. Deskripsi variabel x (Game mobile legend)

Data yang diperoleh dari hasil angket yang dibagikan kepada peserta didik di SMP Muhammadiyah Parepare , Kelas VII sampai kelas IX Tahun

pelajaran 2023/2024. Angket tersebut berjumlah 10 poin pertanyaan. Data tersebut disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut :

Tabel IV.6 Hasil Perhitungan Angket Pengaruh Game Mobile Legend (X)

Respoden	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Total
1	4	5	3	4	5	4	4	3	3	3	38
2	5	2	2	5	5	5	2	3	4	3	36
3	4	4	4	4	2	4	3	3	2	3	33
4	2	1	2	2	1	2	1	3	1	3	18
5	3	2	1	3	1	3	1	2	1	2	19
6	3	1	1	3	1	3	4	3	1	3	23
7	3	3	1	3	5	3	5	3	1	3	30
8	4	2	1	4	2	4	1	3	3	3	27
9	5	3	2	5	5	5	5	5	2	5	42
10	5	5	3	5	5	5	1	4	3	4	40
11	2	2	3	2	1	2	2	4	2	4	24
12	4	2	3	4	2	4	4	4	2	4	33
13	2	2	1	2	1	2	2	3	2	3	20
14	4	2	4	4	5	4	1	3	1	3	31
15	4	2	5	4	5	4	4	3	4	3	38
16	3	2	2	3	2	3	2	1	1	1	20
17	2	2	1	2	2	2	3	3	1	3	21
18	3	4	4	3	2	3	4	3	4	3	33
19	3	3	1	3	2	3	4	3	2	3	27
20	3	1	5	3	1	3	4	3	2	3	28
21	2	2	2	2	1	2	2	3	2	3	21
22	3	4	2	3	3	3	3	4	3	4	32
23	2	3	2	2	2	2	1	3	1	3	21
24	4	4	5	4	1	4	4	3	4	3	36

Untuk memperkuat dan memperjelas hasil angket yang di bagikan kepada peserta didik :

Tabel IV.7
Peserta didik menggunakan Game mobile legend

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	6	25.0	25.0	25.0
	Ragu-ragu	8	33.3	33.3	58.3
	Setuju	7	29.2	29.2	87.5
	Sangat Setuju	3	12.5	12.5	100.0
	Total	24	100.0	100.0	

Berdasarkan data tabel diatas dapat dilihat bahwa peserta didik menggunakan Game mobile legend. Hal ini terbukti dari data yang diperoleh yakni 29,2% menjawab setuju, 12,5% menjawab sangat setuju, 33,3% menjawab ragu-ragu 25% menjawab tidak setuju. Dan 0% yang menjawab sangat tidak setuju.

Tabel IV.8
Peserta didik bermain Game mobile legend untuk mengisi waktu istirahat di Kelas

			Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Setuju	Tidak	3	12.5	12.5	12.5
	Tidak Setuju		11	45.8	45.8	58.3
	Ragu-ragu		4	16.7	16.7	75.0
	Setuju		4	16.7	16.7	91.7
	Sangat Setuju		2	8.3	8.3	100.0
	Total		24	100.0	100.0	

Berdasarkan data tabel diatas dapat dilihat bahwa peserta didik menggunakan Game mobile legend. Hal ini terbukti dari data yang diperoleh yakni 16,7% menjawab setuju, 8,3% menjawab sangat setuju, 16,7% menjawab

ragu-ragu 45,8% menjawab tidak setuju. Dan 12,5% yang menjawab sangat tidak setuju.

Tabel IV.9

Peserta didik bermain Game mobile legend lebih dari 3 jam

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju	7	29.2	29.2	29.2
	Tidak Setuju	7	29.2	29.2	58.3
	Ragu-ragu	4	16.7	16.7	75.0
	Setuju	3	12.5	12.5	87.5
	Sangat Setuju	3	12.5	12.5	100.0
	Total	24	100.0	100.0	

Berdasarkan data tabel diatas dapat dilihat bahwa peserta didik menggunakan Game mobile legend. Hal ini terbukti dari data yang diperoleh yakni 12,5% menjawab setuju, 12,5% menjawab sangat setuju, 16,7% menjawab ragu-ragu 29,2% menjawab tidak setuju. Dan 29,2% yang menjawab sangat tidak setuju.

Tabel IV.10

Peserta didik merasa kesal saat bermain Game mobile legend

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	6	25.0	25.0	25.0
	Ragu-ragu	8	33.3	33.3	58.3
	Setuju	7	29.2	29.2	87.5
	Sangat Setuju	3	12.5	12.5	100.0
	Total	24	100.0	100.0	

Berdasarkan data tabel diatas dapat dilihat bahwa peserta didik menggunakan Game mobile legend. Hal ini terbukti dari data yang diperoleh

yakni 29,2% menjawab setuju, 12,5% menjawab sangat setuju, 33,3% menjawab ragu-ragu, 25,0% menjawab tidak setuju. Dan 25,0% yang menjawab sangat tidak setuju.

Tabel IV.11

**Peserta didik merasa jadwal tidur berkurang ketika bermain
Game mobile legend**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	6	25.0	25.0	25.0
	Ragu-ragu	8	33.3	33.3	58.3
	Setuju	7	29.2	29.2	87.5
	Sangat Setuju	3	12.5	12.5	100.0
	Total	24	100.0	100.0	

Berdasarkan data tabel diatas dapat dilihat bahwa peserta didik menggunakan Game mobile legend. Hal ini terbukti dari data yang diperoleh yakni 29,2% menjawab setuju, 12,5% menjawab sangat setuju, 33,3% menjawab ragu-ragu, 25,0% menjawab tidak setuju. Dan 25,0% yang menjawab sangat tidak setuju.

Tabel IV.12

**Peserta didik merasa kecanduaan atau sulit untuk berhenti bermain
Game mobile legend**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju	6	25.0	25.0	25.0
	Tidak Setuju	5	20.8	20.8	45.8
	Ragu-ragu	3	12.5	12.5	58.3
	Setuju	8	33.3	33.3	91.7
	Sangat Setuju	2	8.3	8.3	100.0

Total	24	100.0	100.0
-------	----	-------	-------

Berdasarkan data tabel diatas dapat dilihat bahwa peserta didik menggunakan Game mobile legend. Hal ini terbukti dari data yang diperoleh yakni 33,3% menjawab setuju, 8,3% menjawab sangat setuju, 12,5% menjawab ragu-ragu, 20,8% menjawab tidak setuju. Dan 25,0% yang menjawab sangat tidak setuju.

Tabel IV.13

peserta didik merasa sulit untuk mengontrol waktu bermain Game mobile legend

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju	1	4.2	4.2	4.2
	Tidak Setuju	1	4.2	4.2	8.3
	Ragu-ragu	17	70.8	70.8	79.2
	Setuju	4	16.7	16.7	95.8
	Sangat Setuju	1	4.2	4.2	100.0
	Total	24	100.0	100.0	

Berdasarkan data tabel diatas dapat dilihat bahwa peserta didik menggunakan Game mobile legend. Hal ini terbukti dari data yang diperoleh yakni 16,7% menjawab setuju, 4,3% menjawab sangat setuju, 70,8% menjawab ragu-ragu, 4,2% menjawab tidak setuju. Dan 4,2% yang menjawab sangat tidak setuju.

Tabel IV.14

Peserta didik merasa Game tidak mengganggu waktu belajar

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju	8	33.3	33.3	33.3
	Tidak Setuju	8	33.3	33.3	66.7
	Ragu-ragu	4	16.7	16.7	83.3
	Setuju	4	16.7	16.7	100.0
	Total	24	100.0	100.0	

Berdasarkan data tabel diatas dapat dilihat bahwa peserta didik menggunakan Game mobile legend. Hal ini terbukti dari data yang diperoleh yakni 16,7% menjawab setuju, 16,7% menjawab sangat setuju, 33,3% menjawab ragu-ragu, 33,3% menjawab tidak setuju. Dan 33,3% yang menjawab sangat tidak setuju.

Tabel IV.15

Peserta didik mengerjakan tugas sekolah terlebih dahulu daripada bermain Game mobile legend

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju	1	4.2	4.2	4.2
	Tidak Setuju	1	4.2	4.2	8.3
	Ragu-ragu	17	70.8	70.8	79.2
	Setuju	4	16.7	16.7	95.8
	Sangat Setuju	1	4.2	4.2	100.0
	Total	24	100.0	100.0	

Berdasarkan data tabel diatas dapat dilihat bahwa peserta didik menggunakan Game mobile legend. Hal ini terbukti dari data yang diperoleh yakni 16,7% menjawab setuju, 4,2% menjawab sangat setuju, 70,8% menjawab

ragu-ragu, 4,2% menjawab tidak setuju. Dan 4,2% yang menjawab sangat tidak setuju.

4. Deskripsi variabel y (Sikap belajar peserta didik)

Data yang diperoleh dari hasil angket yang dibagikan kepada peserta didik di SMP Muhammadiyah Parepare , Kelas VII sampai kelas IX Tahun pelajaran 2023/2024. Angket tersebut berjumlah 10 poin pertanyaan. Data tersebut disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut :

Tabel IV.16 Hsil Perhitungan Angket Sikap Belajar Peserta Didik (Y)

Respoden	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	total
1	4	4	4	3	5	4	5	4	4	4	41
2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	38
3	2	5	5	5	3	5	3	3	5	2	38
4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	48
5	3	5	5	4	5	3	5	4	5	5	44
6	1	4	4	4	4	4	4	5	1	5	36
7	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	49
8	5	3	4	4	4	3	4	5	5	5	42
9	2	5	3	2	2	3	2	3	5	5	32
10	5	4	4	3	3	4	3	4	5	4	39
11	4	5	3	5	4	3	4	2	1	4	35
12	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
13	5	4	5	4	4	5	4	4	5	5	45
14	5	5	4	5	4	5	4	4	5	3	44
15	2	1	4	3	2	4	2	2	4	2	26
16	4	4	3	4	4	4	4	4	5	4	40
17	5	4	4	4	4	5	4	5	5	5	45
18	4	4	5	4	5	4	5	4	4	5	44
19	3	5	4	3	2	5	2	5	4	4	37
20	5	3	2	1	2	4	2	4	2	1	26
21	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
22	3	4	3	3	4	3	4	4	3	4	35
23	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	48
24	5	5	5	4	3	4	3	5	3	4	41

Untuk memperkuat dan memperjelas hasil angket yang di bagikan kepada peserta didik :

Tabel IV.17
Peserta didik antusias dalam mengikuti mata pelajaran

			Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Setuju	Tidak	1	4.2	4.2	4.2
	Tidak Setuju		4	16.7	16.7	20.8
	Ragu-ragu		3	12.5	12.5	33.3
	Setuju		5	20.8	20.8	54.2
	Sangat Setuju		11	45.8	45.8	100.0
	Total		24	100.0	100.0	

Berdasarkan data tabel diatas dapat dilihat bahwa peserta didik antusias dalam mengikuti mata pelajaran. Hal ini terbukti dari data yang diperoleh yakni 20,8% menjawab setuju, 45,8% menjawab sangat setuju, 12,5% menjawab ragu-ragu, 16,4% menjawab tidak setuju, dan 4,2% yang menjawab sangat tidak setuju.

Tabel IV.18
Peserta didik menerima saran dari guru dengan baik

			Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Setuju	Tidak	1	4.2	4.2	4.2
	Ragu-ragu		2	8.3	8.3	12.5
	Setuju		9	37.5	37.5	50.0
	Sangat Setuju		12	50.0	50.0	100.0
	Total		24	100.0	100.0	

Berdasarkan data tabel diatas dapat dilihat bahwa peserta didik antusias dalam mengikuti mata pelajaran. Hal ini terbukti dari data yang diperoleh yakni

37,5% menjawab setuju, 50,0% menjawab sangat setuju, 37,5% menjawab ragu-ragu, 0% menjawab tidak setuju, dan 4,2% yang menjawab sangat tidak setuju.

Tabel IV.19
Peserta didik cepat tanggap terhadap apa yang diperintahkan oleh guru

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	1	4.2	4.2	4.2
	Ragu-ragu	4	16.7	16.7	20.8
	Setuju	10	41.7	41.7	62.5
	Sangat Setuju	9	37.5	37.5	100.0
	Total	24	100.0	100.0	

Berdasarkan data tabel diatas dapat dilihat bahwa peserta didik antusias dalam mengikuti mata pelajaran. Hal ini terbukti dari data yang diperoleh yakni 41,7% menjawab setuju, 37,5% menjawab sangat setuju, 12,5% menjawab ragu-ragu, 16,7% menjawab tidak setuju dan 0% yang menjawab sangat tidak setuju.

Tabel IV.20
Peserta didik menjaling kerja sama dengan teman dalam setiap menyelesaikan tugas-tugas sekolah

			Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Setuju	Tidak	1	4.2	4.2	4.2
		Tidak Setuju	1	4.2	4.2	8.3
		Ragu-ragu	5	20.8	20.8	29.2
		Setuju	9	37.5	37.5	66.7
		Sangat Setuju	8	33.3	33.3	100.0
		Total	24	100.0	100.0	

Berdasarkan data tabel diatas dapat dilihat bahwa peserta didik antusias dalam mengikuti mata pelajaran. Hal ini terbukti dari data yang diperoleh yakni

37,5% menjawab setuju, 33,3% menjawab sangat setuju, 33,3% menjawab ragu-ragu, 4,2% menjawab tidak setuju, dan 4,2% yang menjawab sangat tidak setuju.

Tabel IV.21
Peserta didik melaksanakan segala peraturan yang diberikan oleh guru

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	4	16.7	16.7	16.7
	Ragu-ragu	3	12.5	12.5	29.2
	Setuju	10	41.7	41.7	70.8
	Sangat Setuju	7	29.2	29.2	100.0
	Total	24	100.0	100.0	

Berdasarkan data tabel diatas dapat dilihat bahwa peserta didik antusias dalam mengikuti mata pelajaran. Hal ini terbukti dari data yang diperoleh yakni 41,7% menjawab setuju, 29,2% menjawab sangat setuju, 12,5% menjawab ragu-ragu, dan 16,7% menjawab tidak setuju, dan 0% yang menjawab sangat tidak setuju.

Tabel IV.22
Peserta didik menjaling kerja sama dengan teman dalam setiap menyelesaikan tugas-tugas sekolah

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ragu-ragu	5	20.8	20.8	20.8
	Setuju	9	37.5	37.5	58.3
	Sangat Setuju	10	41.7	41.7	100.0
	Total	24	100.0	100.0	

Berdasarkan data tabel diatas dapat dilihat bahwa peserta didik antusias dalam mengikuti mata pelajaran. Hal ini terbukti dari data yang diperoleh yakni

37,5% menjawab setuju, 41,7% menjawab sangat setuju, 20,8% menjawab ragu-ragu, 0% menjawab tidak setuju, dan 0% yang menjawab sangat tidak setuju.

Tabel IV.23
Peserta didik memperhatikan dengan sungguh sungguh saat guru menjelaskan materi yang disampaikan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	4	16.7	16.7	16.7
	Ragu-ragu	3	12.5	12.5	29.2
	Setuju	10	41.7	41.7	70.8
	Sangat Setuju	7	29.2	29.2	100.0
	Total	24	100.0	100.0	

Berdasarkan data tabel diatas dapat dilihat bahwa peserta didik antusias dalam mengikuti mata pelajaran. Hal ini terbukti dari data yang diperoleh yakni 41,7% menjawab setuju, 29,2% menjawab sangat setuju, 12,5% menjawab ragu-ragu, 16,7% menjawab tidak setuju, dan 0% yang menjawab sangat tidak setuju.

Tabel IV.24
Peserta didik acuh tak acuh mendegarkan saat guru menjelaskan materi yang disampaikan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	2	8.3	8.3	8.3
	Ragu-ragu	2	8.3	8.3	16.7
	Setuju	10	41.7	41.7	58.3
	Sangat Setuju	10	41.7	41.7	100.0
	Total	24	100.0	100.0	

Berdasarkan data tabel diatas dapat dilihat bahwa peserta didik antusias dalam mengikuti mata pelajaran. Hal ini terbukti dari data yang diperoleh yakni 41,7% menjawab setuju, 41,7% menjawab sangat setuju, 8,3% menjawab ragu-ragu, 8,3% menjawab tidak setuju, dan 0% yang menjawab sangat tidak setuju.

Tabel IV.25
Peserta didik antusias dalam mengerjakan soal latihan yang diberikan oleh guru

			Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Setuju	Tidak	2	8.3	8.3	8.3
	Tidak Setuju		1	4.2	4.2	12.5
	Ragu-ragu		2	8.3	8.3	20.8
	Setuju		5	20.8	20.8	41.7
	Sangat Setuju		14	58.3	58.3	100.0
	Total		24	100.0	100.0	

Berdasarkan data tabel diatas dapat dilihat bahwa peserta didik antusias dalam mengikuti mata pelajaran. Hal ini terbukti dari data yang diperoleh yakni 20,8% menjawab setuju, 58,3% menjawab sangat setuju, 8,3% menjawab ragu-ragu, 4,2% menjawab tidak setuju, dan 8,3% yang menjawab sangat tidak setuju.

Tabel IV.26
Peserta didik lebih suka bermain dari pada mengulang-ulang kembali materi pembelajaran yang telah dipelajari

			Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Setuju	Tidak	1	4.2	4.2	4.2
	Tidak Setuju		2	8.3	8.3	12.5
	Ragu-ragu		1	4.2	4.2	16.7
	Setuju		9	37.5	37.5	54.2
	Sangat Setuju		11	45.8	45.8	100.0
	Total		24	100.0	100.0	

Berdasarkan data tabel diatas dapat dilihat bahwa peserta didik antusias dalam mengikuti mata pelajaran. Hal ini terbukti dari data yang diperoleh yakni 37,5% menjawab setuju, 45,8% menjawab sangat setuju, 4,2% menjawab ragu-

ragu, 8,3% menjawab tidak setuju, dan 4,2% yang menjawab sangat tidak setuju.

Uji regresi linear antara variabel bebas terhadap variabel terikat

Pengambilan keputusan dalam uji regresi linear sederhana dapat mengacu pada hal yaitu membandingkan nilai signifikan dengan nilai probabilitas yaitu 0,05

Tabel IV.27

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	182.142	1	182.142	4.639	.042 ^b
	Residual	863.816	22	39.264		
	Total	1045.958	23			

a. Dependent Variable: Sikap belajar

b. Predictors: (Constant), Game mobile legend

Dasar pengambilan keputusan dalam uji regresi linear sederhana dapat mengacu pada dua hal yakni:

Membandingkan nilai signifikansi dengan probabilitas 0,05

- Jika nilai signifikansi $< 0,05$ artinya variabel X berpengaruh terhadap variabel Y
- Jika nilai signifikansi $> 0,05$ artinya variabel X tidak berpengaruh terhadap variabel Y

Dari tabel IV.25 diketahui bahwa nilai F hitung = 4.639 dengan tingkat signifikansi sebesar 0.042, maka model regresi dapat dipakai untuk memprediksi variabel partisipasi atau dengan kata lain ada pengaruh variabel Game mobile legend (X) terhadap variabel sikap belajar peserta didik (Y)

Tabel IV.28

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.417 ^a	.174	.137	6.266

a. Predictors: (Constant), Game mobile legend

Tabel diatas menjelaskan besarnya nilai korelasi / hubungan (R) yaitu sebesar 0,417, dari output tersebut diperoleh koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,174, yang mengandung pengertian bahwa pengaruh variabel bebas (Game legend) terhadap variabel terikat (Sikap belajar) adalah sebesar 17,4%`. Jadi perhitungan hasil angket diperoleh 82,6% pengaruh negatif game *mobile legend* dan hanya 17,2% pengaruh positif dari bermain game *mobile legend*.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

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

1. Penggunaan game *mobile legend* dikalangan peserta didik SMP Muhammadiyah Parepare

Dapat dilihat dari angket yang di bagikan kepada sampel sebanyak 24 peserta didik tentang menggunakan Game *mobile legend*. Dari data yang diperoleh yakni 41,7% yang menggunakan *game mobile legend*, 33,3% yang menjawab ragu-ragu dan 25% yang tidak menggunakan *game mobile legend*.

2. Pengaruh game *mobile legend* terhadap sikap peserta didik di SMP Muhammadiyah Parepare

Disimpulkan bahwa *game mobile legend* berpengaruh negatif terhadap sikap belajar peserta didik sebesar 82,6% berdasarkan perhitungan dan pengaruh positifnya sebesar 17,4%.

Pengaruh negatif yaitu Penurunan fokus dan konsentrasi, penurunan interaksi sosial di Dunia Nyata, kurangnya waktu untuk belajar dan mengerjakan tugas. Pengaruh positif yaitu, meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan strategis dan mengembangkan kemampuan teknologi.

3. Solusi dalam mengatasi pengaruh negatif *game mobile legend* terhadap sikap belajar peserta didik yaitu, pembatasan waktu bermain, peningkatan keterlibatan orang tua serta adanya aktivitas positif di sekolah yang dapat

mengalihkan perhatian peserta didik dari bermain game khususnya game *mobile legend*.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan penelitian ini, maka dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Untuk peserta didik SMP Muhammdiyah Parepare untuk menggunakan waktu sehari-hari di sekolah maupun diluar sekolah sebaik mungkin, jangan sampai melalaikan kewajiban sebagai peserta didik
2. Diharapkan kepada guru PAI untuk memberikan pengawasan kepada peserta didik dalam menggunakan *handphone*, dan menjelaskan batas-batasnya.
3. Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan positif bagi sekolah dalam rangka perbaikan sistem pendidikan demi perbaikan sikap peserta didik.
4. Kepada peneliti lainnya yang berminat untuk melakukan penelitian yang lebih lanjut, diharapkan dapat menyempurnakan keterbatasan yang ada dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Akbar, Hairil. *Penyuluhan Dampak Perilaku Kecanduan Game Online Terhadap Kesehatan Remaja di SMA Negeri 1 Kotamobagu.* "Community Engagement and Emergence Journal (CEEJ) 1.2 (2020): h. 42-47.

Al Ghozali, M. Dzikrul Hakim, and Lailatul Mathoriyah. *Mengatasi Kesulitan Belajar Bahasa Arab*. LPPM Universitas KH. A. Wahab Hasbullah, 2020. Use the "Insert Citation" button to add citations to this document.

Albima Rama Sudharto tentang, *Fenomena Game mobile legend di Kalangan Mahasiswa*, (Skripsi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Sumatra Utara, 2018)

Agustinus Nilwan, *Simulasi Construction and Manajement Simulation Game.*(Jakarta: Elex Media Komputindo, 2010)

Amiruddin, *Statistik Pendidikan*, (yogyakarta: teras, 2010)

Azwar, *sikap manusia, teori & pengukurannya* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2000)

Azwar, *Sikap Manusia, teori & pengukurannya* (Yogyakarta: Pustaka pelajar, 2002)

Azwar, *sikap manusia, teori & pengukurannya* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar 2000)

Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran* (Bandung: Alfabeta, 2009)

Triana, Mona. "Media massa dan public sphere." *Jurnal Scientia* 4 (2022).

Bobby bodenheimer *Definisi Game Onlin. Didalam*(<http://digilib.unila.ac.id/12811/3/BAB%20II.pdf>)

Edrizal, *Pengaruh Kecanduan Terhadap Game Online* (Studi Tentang Kebiasaan Siswa Bermain Game Online), *Jurnal Pelajar*, Vol.2 No.6, Hlm. 1003.

Emzir, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2012)

Fakultas Agama Islam UM Parepare “*Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah (Makalah, Artikel, Jurnal Ilmiah, Laporan PPL/Magang, Skripsi dan Pembimbing)*”. Parepare: LP2M UM Parepare. 2020.

Fansyuri, Hamzah. *Perancangan Informasi Dark Souls III Storytelling Melalui Media Artbook*. Diss. Universitas Komputer Indonesia, 2020.

Fariastuti, Ida, and Mukka Pasaribu. *Kampanye Public Relations# Medialawancovid19 Di Media Massa.*" *Jurnal Pustaka Komunikasi* 3.2 (2020): h. 212-220.

<https://play.google.kong//store/apps/details?id=com.mobilelegends&hl=in>

Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010),
Hasan, Alwi, dkk, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Depatemen Pendidikan Nasional Balai Pustaka, 2005)

Ika Qotrhun Nada, *Pengaruh Game Online mobile legend terhadap sikap belajar siswa XI MIPA 2 SMA Negeri 1 Taman Sidoarjo*
Jalaluddin Rakhmat, *Psikologi Komunikasi*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 1999)

Tanzeh dan Suyitno, "*Dasar-Dasar Penelitian*",(Surabaya:Lembaga Kajian AgamaDan Filsafat(eLKAF)

Kementrian Agama Republik Indonesia, *Al- Qur'an dan Terjemahannya : Edisi penyempurnaan 2019*, (Jakarta, Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2019)

Maelani, Pendidikan Agama Islam SMP Muhammadiyah Parepare, diwawancarai oleh peneliti di Parepare, 25 Juni 2024

Maelani, Pendidikan Agama Islam SMP Muhammadiyah Parepare, diwawancarai oleh peneliti di Parepare, 25 Juni 2024

Maelani, Pendidikan Agama Islam SMP Muhammadiyah Parepare, diwawancarai oleh peneliti di Parepare, 25 Juni 2024

Samuel. *Cerdas Dengan Game*, (Yogyakarta : Gramedia Pustaka, 2010)

SumadiSutryabrata, *Metode Penelitian* (Jakarta Rajawali Pers,2014)

Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*,(Bandung:Alfabets 2011)

Sugiono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2015)

Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan*

Sugiono,*Metode Penelitian Pendidikan*. Cet XXIII; (Bandung: Alfabeta,2016

Tanty Dewi Parmassanty, "*Proses Penetrasi Sosial Antarpemain pada Game mobile legend*", Jurnal Lontar, Vol.6(2), 2018

Wismanto, Bagus, *pengaruh sikap terhadap perilaku* "Kajian Meta Analisis Korelasi, www.google.com / jurnal sikap.

Wikipedia bahasa Indonesia. *Online Gaming*, diakses dari https://id.wikipedia.org/online_geming (permainan_daring) pada tanggal 30 Maret 2018 pukul 19.30 WIB

Yeny Nabilla Akmarima, "*Pengaruh Bermain Game terhadap Efektivitas berkomunikasi dalam keluarga di Kelurahan Swarga Bara Kota Sangatta Kab. Kutai Timur*", (Ejournal Ilmu Komunikasi, 2016)