

## ABSTRAK

**Hoirotin Nafisah, 2021**, *Pengaruh Perilaku Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa di MTs Al-Mukhlisin Galis Pamekasan*, Skripsi, Program Studi Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam (BKPI), Fakultas Tarbiyah, IAIN Madura, Pembimbing: Misnawi S.Pd. I. M.Pd. I.

**Kata kunci :** *Bermain Game Online, Prestasi belajar Siswa*

Penelitian ini dilatar belakangi oleh hasil pengamatan dimana pada zaman sekarang ini pelaku *game online* sudah menjamur dimana-mana. Baik pelakunya mulai dari yang muda hingga yang tua, terlebih yang dominan yaitu kalangan pelajar. Game online digunakan atau dimanfaatkan untuk hiburan juga mengusir kepenatan dalam melakukan kegiatan setiap harinya. Pada kenyataannya yang sering di temui bahwa permainan itu disalah gunakan yang menyebabkan kebiasaan dan menjadikan individu tersebut menjadi kecanduan sehingga ketergantungan terhadap permainan tersebut dan berdampak pada sikap atau perilaku individu tersebut baik secara fisik maupun non fisik. Salah satu dampak negatif yang sangat dapat dirasakan oleh kaum pelajar yaitu menyebabkan malas belajar. sehingga judul dalam penelitian ini adalah “Pengaruh Perilaku Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa di MTs Al-Mukhlisin Galis Pamekasan”. Adapun rumusan masalah penelitian ini adalah : 1) Adakah pengaruh kebiasaan bermain game online terhadap hasil belajar siswa di MTs Al-Mukhlisin Galis Pamekasan ? 2) Seberapa besar pengaruh kebiasaan bermain game online terhadap hasil belajar siswa di MTs Al-Mukhlisin Galis Pamekasan ?

Pendekatan penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif deskriptif. Lokasi dalam penelitian ini yaitu di MTs Al-Mukhlisin Galis Pamekasan. Intrument yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket *Game Online* yang diberikan kepada semua populasi yang dimana populasi < 100. Untuk proses analisis data menggunakan analisis regresi linier sederhana dengan game online sebagai variabel bebas dan prestasi belajar siswa sebagai variabel terikat.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan Bahwa dalam pembahasan ini 1) ada pengaruh yang signifikan antara kebiasaan bermain game online terhadap prestasi siswa di MTs Al-Mukhlisin Galis Pamekasan, dari hasil nilai t hitung sebesar -2.705 lebih besar > dari t table 2.052 maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang berarti ada pengaruh kebiasaan bermain atau kecanduan game online (X) terhadap prestasi belajar (Y). 2) Sedangkan besarnya pengaruh kebiasaan bermain game online terhadap prestasi belajar siswa di MTs Al-Mukhlisin Galis Pamekasan. pada  $R^2$  sebesar 0.213, di akumulasikan kedalam persentase yaitu 21.3% dan dibulatkan menjadi 21%, maka dapat dikatakan bahwa pengaruh variable bebas (X) terhadap variable terikat (Y) = 21%. Pengaruh ini bermakna semakin sering bermain peserta didik terhadap game online maka akan berpengaruh terhadap peningkatan prestasi belajarnya. kebiasaan bermain game online (X) terhadap prestasi belajar (Y) sebesar 21% dan 79% yang lainnya di pengaruhi oleh variable yang lainnya.