

ABSTRAK

Skripsi yang berjudul **“Pengaruh Game Online Terhadap minat Siswa Belajar PAI Pada Kelas IX di SMP 6 Pasaman Barat”**, disusun oleh **Siti Fatimah Usmar Nasution**, NIM 2117055, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh peristiwa yang terjadi di lapangan, bahwa semenjak Covid-19 proses pembelajaran dialihkan kepada pembelajaran *online* atau daring di SMP N 6 Pasaman Barat. Proses pembelajaran hanya menggunakan *handphone* sebagai alat komunikasi. Karena belajar memakai *handphone* siswa disamping belajar juga banyak mengikuti *game online*. Berdasarkan observasi awal, terlihat siswa kelas IX mengalami kecanduan bermain *game online* sehingga minat dalam belajar PAI cenderung menurun, sering melalaikan tugas-tugas PAI dan kadang-kadang lebih memilih bolos sekolah. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh *game online* terhadap minat siswa belajar PAI pada kelas IX di SMP N 6 Pasaman Barat.

Pendekatan dalam penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif jenis korelasi. Dalam penelitian ini jumlah populasi kelas IX sebanyak 133 siswa, dengan pengambilan sampel 25% yaitu 35 siswa, teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan metode *Cluster Random Sampling*. Teknik pengumpulan data berupa angket. Teknik pengolahan data menggunakan rumus *r product moment*, koefisien korelasi dan koefisien determinasi. Pengujian data menggunakan uji normalitas dan uji linearitas.

Hasil penelitian mengenai pengaruh *game online* terhadap minat siswa belajar PAI pada kelas IX di SMP N 6 Pasaman Barat diperoleh $r_{xy} -0.512$, sementara dari *r tabel degree of freedom* (df) 33 diperoleh angka 344 pada taraf signifikan 0.05. Maka dapat diketahui bahwa $r_{hitung} >$ dari r_{tabel} . Sehingga dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara *game online* terhadap minat siswa belajar PAI pada kelas IX di SMP N 6 Pasaman Barat. Yang berarti H_a diterima dan H_o ditolak. Angka indeks korelasi tersebut antara interpretasi (0.40 - 0.599) sehingga dapat disimpulkan *game online* memiliki korelasi “Sedang” terhadap minat belajar. Hasil uji determinasi menunjukkan bahwa diperoleh $(0,512)^2 \times 100\% = 26,21\%$ minat belajar dipengaruhi oleh *game online*. Selebihnya 73,79% minat belajar dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Kata Kunci: X= Game online, Y= Minat belajar