

Tipe Koleksi: UHAMKA - Skripsi FAI

## Pengaruh Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Islam di SMA Muhammadiyah Cileungsi

Bara Falakh Ahmad

Deskripsi Lengkap: <http://lib.uhamka.ac.id/detail.jsp?id=77781&lokasi=lokal>

---

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh game online terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Al-Islam di SMA Muhammadiyah Cileungsi. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Sampel yang digunakan sebanyak 101 peserta didik kelas X Tahun Ajaran 2022/2023 di SMA Muhammadiyah Cileungsi, pengolahan data dilakukan dengan menggunakan aplikasi IBM SPSS 29.0. Instrumen penelitian game online disebarakan melalui Google Form dan instrumen hasil belajar siswa pada mata pelajaran Al-Islam menggunakan metode dokumentasi. Hasil penelitian yang diperoleh terdapat pengaruh antara game online terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Al-Islam. Hal ini sesuai dengan pengaruh kedua variabel tersebut yaitu nilai signifikansi yang diperoleh  $0,013 < 0,05$  dengan ketentuan nilai signifikansi  $< 0,05$ , maka kedua variabel tersebut saling berpengaruh. Penelitian ini memiliki pengaruh dengan hasil korelasi determinasi yaitu 6%. Dengan demikian pengujian hipotesis H<sub>0</sub>; diterima yang berarti game online memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Al-Islam di SMA Muhammadiyah Cileungsi.