PENGARUH BERMAIN *GAME* MARBEL BELAJAR SHALAT TERHADAP PRESTASI BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM SISWA SEKOLAH DASAR NEGERI 03 BERMANI ILIR KABUPATEN KEPAHIANG

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan Agama Islam (S.Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah

OLEH :

WILDA YANTI
NIM. 151621028

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
TAHUN 2019

KEMENTRIAN AGAMA RI

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BENGKULU

FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Alamat: Jl.Raden Fattah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276 Fax (0736) 51171-51172 Bengkulu

NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Sdr. Wilda Yanti

NIM : 1516210287

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu

Di Bengkulu

Assalamu`alaikum Wr.Wb. Setelah membaca dan memberikan arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi atas nama :

Nama : Wilda Yanti

NIM : 1516210287

Judul : Pengaruh Game Marbel Belajar Shalat Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Sekolah Dasar Negeri 03 Bermani Ilir Kabupaten Kepahiang.

Telah memenuhi syarat untuk di ajukan pada sidang munaqasyah skripsi guna memperoleh sarjana dalam bidang Pendidikan Agama Islam. Demikian, atas perhatiannya diucapakan terimakasih. Wassalamu`alaikum Wr.Wb.

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr,Zubaedi,M.Ag, M.Pd	**Adi Saputra,M.Pd**
NIP.196903081996031005	NIP. 198102212009011013

KEMENTRIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
Alamat : Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276, 51171 Fax : (0736) 51171 Bengkulu

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **"Pengaruh Game Marbel Belajar Shalat Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Sekolah Dasar Negeri 03 Bermani Ilir Kabupaten Kepahiang."**, yang disusun oleh: **Wilda Yanti** telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu pada hari Selasa, tanggal 30 Juli 2019 dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Pendidikan Agama Islam (S.Pd).

Ketua
Dr. Ali Akbarjono,M.Pd : .....
NIP. 197509252001121004

Sekretaris
Adi Saputra,M.Pd : .....
NIP. 198102212009011013

Penguji I
Drs. Sukarno, M.Pd : .....
NIP. 196102052000031002

Penguji II
Dayun Riadi,M.Ag : .....
NIP. 197207072006041002

Bengkulu, 30 Juli 2019
Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris

Dr. Zubaedi, M.Ag., M.Pd
NIP. 196903081996031005

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini menyatakan bahwa : **Pengaruh Bermain Game Marbel belajar Sholat Terhadap Prestasi Belajar Pendidkan Agama Islam Siswa di Sekolah Dasar Negeri 03 Kecamatan Bermani Ilir."** adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di IAIN Bengkulu maupun perguruan tinggi lainnya.

1. Karya tulis ini murni gagasan pemikiran dan rumusan saya sendiri tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain kecuali arahan dari tim pembimbing.
2. Didalam karya tulis/skripsi ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau publikasikan orang lain. Kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan tercantum sebagai acuan didalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka.
3. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang saya peroleh karena skripsi ini serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan yang berlaku.

Bengkulu, 23 Juli 2019
Saya yang menyatakan

METERAI TEMPEL
TGL.
4158AAAFF809155726
6000
ENAM RIBU RUPIAH

Vilda Yanti
NIM. 1516210287

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan alhamdulillahhirobbil'alamin, Syukurku ku hanturkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan ilmu, nikmat sehat dan kesabarannya sehingga aku mampu menyelesaikan skripsi dan studi S1 ini. Kebahagian yang melimpah dan keberhasilan yang ku dapatkan tidak lepas dari dukungan dari orang-orang yang sangat menyayangiku. Untuk itu, ku persembahkan :

1. Untuk kedua orang tua ku tercinta, bapak (Ruslan) dan umak (Rosna) yang tersayang tidak pernah lelah memberikan ku dukungan baik moral maupun materi dan selalu memberi do'a setiap langkah ku.
2. Untuk kakak ku (Hardi, Azwar, Purna, Peno, dan yunda ku Wija herlina) yang telah mendukungku dan selalu mengarahkan ku untuk selalu semangat dalam menyelesaikan pendidikanku.
3. Saudari Tersayang dan tercinta bagai sahabat terbaikku (Deta Afrina) yang selalu memberikan semangat dan motivasi untukku, dan selalu menghiburku, selalu ada saat dikala susah dan senangku.
4. Sahabat ku Shinta Orama Syafitri , Helma Yuliana, Lidia Witriani, Ditha Yusifa, Okta Rina my yani, Mutiara Krniati, dan untuk teman-teman seperjuangan PAI B
5. Sahabatku Reni Yusfita dan teman Fans Jusku yang menjadi teman kerja di saatmenyusun karyaku, yang telah memberikanku motivasi dan hiburan karena tingkah kalian yan seru.
6. Utuk keluarga besar UKM KSR PMI IAIN Bengkulu.
7. Almamaterku

MOTTO

Semakin susah Proses yang dilewati Semakin Besar Keberhasilan Yang di Raih

(Bye, Wilda Yanti)

ABSTRAK

Wilda Yanti, NIM. 1516210287,Judul Skripsi : Pengaruh Game Marbel Belajar Sholat Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa di Sekolah Dasar Negeri 03 Kecamatan Bermani Ilir Kabupaten Kepahiang. Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Tadris, IAIN Bengkulu, Pembimbing I: Dr. Zubaedi M.Pd, M.Ag. Pembimbing II: Adi Saputra, M.Pd.

Kata kunci : *Multitasking, Interpace game , Clasikal conditioning*

Penelitian ini dilatar belakangi dari banyaknya *game* yang berpengaruh terhadap prestasi belajar anak. Jadi penelitian digunakan untuk mengetahui pengaruh game marbel belajar sholat dengan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam anak di Sekolah Dasar Negeri 03Kecamatan Bermani Ilir Kabupaten Kepahiang.

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif korelasional. Jenis penelitian ini adalah penelitian (*field research).*Populasi penelitian ini adalah anak- anak sekolah dasar kelas dari kelas 1- 6 Sekolah Dasar Negeri 03 Kecamatan Bermani Ilir Kabupaten Kepahiang.Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *Purposive Sampling.* Jumlah sampel ini sebanyak 26 yaitu 10 % dari 250 siswa. Data penelitian diperoleh dengan menggunakan dua variabel, yakni variabel Game marbel belajar sholat dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam. Variabel game marbel terdiri 8 item dan prestasi belajar pendidikan agama islam 8 item.

Berdasarkan hasil analisi data yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bawa: memiliki pengaruh yang signifikan antara game marbel belajar sholat terhadap prestasi belajar penddidikan agama islam siswa pada sekolah dasar 03 bermani ilir Kabupaten kepahiang.hal ini dibuktikan dengan Diperoleh r_{hitung} 0,3988 dengan N=26 pada taraf signifikansi 5 % sebesar 0,388 dan taraf 1 % 0,496 dengan demikian r_{hitung} lebih besra dari r_{tabel} (0,388 > 0,398 <0,496) sehingga ha diterima dan H0 ditolak hal ini berarti terdapat pengaruh yang signifikansi antara game marbel belajar sholat terhadap prestasi belajar pendidikan agama islam.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadirat Allah SWT yang melimpahkan rahmat, hidayah dan bimbingan-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi **PENGARUH BERMAIN *GAME* MARBEL BELAJAR SHALAT TERHADAP PRESTASI BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM SISWA SEKOLAH DASAR 03 BERMANI ILIR KABUPATEN KEPAHIANG"** tepat pada waktunya. shalawat dan salam kita junjungkan kepada nabi besar Muhammad SAW yang telah membawa kita dari alam kebodohan menuju alam yang berpendidikan seperti yang kita rasakan pada saat ini. Penyusunan skripsi ini guna memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd) pada program studi pendidikan Agama islam di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak lepas dari adanya bimbingan, motivasi dan bantuan dari berbagai pihak, untuk itu penulis menghaturkan kepada yang terhormat :

1. Bapak Prof Dr. H. Sirajuddin. M., M.Ag., MH. Selaku Rektor IAIN Bengkulu yang telah memberikan fasilitas sarana dan prasaran untuk menuntut ilmu
2. Bapak Dr. Zubaedi, M.Ag, M.Pd Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris dan Selaku pembimbing ke I, Institut Agama Islam (IAIN) Bengkulu yang telah memberikan motivasi dan Memimbing demi keberhasilan penulis.
3. Bapak Adi Saputra, M.Pd. . selaku ketua Prodi Pendidikan Agama(PAI) IAIN Bengkulu dan selaku Pembimbing ke II yang telah memberikan motivasi dan mebimbing selama ini.
4. Bapak Firman Toni, M.Pd.I . selaku Kepala Sekolah SD Negeri 03 Kecamatan Bermani Ilir Kabupaten Kepahiang serta Ibu-ibu Dewan Guru yang telah mengizinkan dan mengarahkan penulis dalam melaksanakan penelitian di SD Negeri 03 Kecamatan Bermani Ilir Kabuapten Kepahiang.

Penulis Menyadari bahwa masih banyak terdapat kekurangan dalam penulisan dan penyusunan skripsi ini, untuk itu penulis mengharapkan kritikan yang bersifat membangun guna kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis dan pembaca.

Bengkulu, 2019

Wilda Yanti

NIM. 1516210287

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL ..... **i**
NOTA PEMBIMBING ..... **ii**
PENGESAHAN ..... **iii**
PERSEMBAHAN ..... **iv**
SURAT PERNYATAAN ..... **v**
ABSTRAK ..... **vi**
KATA PENGANTAR ..... **vii**
DAFTAR ISI ..... **ix**
DAFTAR TABEL ..... **xi**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xii**
BAB I PENDAHULUAN **1**
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Identifikasi Masalah 12
C. Batasan Masalah 12
D. Rumusan Masalah 13
E. Tujuan Penelitian 13
F. Manfaat Penelitian 13
BAB II KAJIAN TEORI **14**
A. Kajian Teori 15
1. Pengaruh Bermain 15
2. Game Marbel Belajar Sholat 19
3. Prestasi Belajar 28
4. Konsep Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam 34
B. Penelitian Terdahulu 34
C. Karangka berpikir 37
D. Hipotesis 41
BAB III METODE PENELITIAN **41**
A. Jenis Penelitian 41
B. Tempat dan waktu penelitian 42
C. Populasi dan Sampel Penelitan 42

D. Teknik Pengumpulan data 44
E. Instrumen Pengumpulan data 48
F. Teknik Validitas dan Reabilitas data 51
G. Teknik Analisis data 58
BAB IV HASIL PENELITIAN 51
A. Deskripsi Wilayah 51
B. Penyajian dan hasil penelitian 74
C. Pembahasan 74
BAB V PENUTUP 76
A. Kesimpulan 77
B. Saran 77
DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN – LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 43
Tabel 3.2 44
Tabel 3.3 47
Tabel 3.4 52
Tabel 3.5 54
Tabel 3.6 62
Tabel 4.1 63
Tabel 4.2 63
Tabel 4.3 63
Tabel 4.4 64
Tabel 4.5 65
Tabel 4.6 67
Tabel 4.7 68
Tabel 4.8 74
Tabel 4.9 70
Tabel 4.10 72

DAFTAR LAMPIRAN

1. Angket Penelitian
2. Foto dokumentasi
3. Daftar hasil Uji Validitas Angket terhadap 10 responden
4. Daftar pengelompokan reabilitas angket sekor genap dan skor ganjil
5. Hasil rekapitulasi perhitungan angket Variabel X dan Y
6. Tabel III nilai- nilai *Product moments*
7. Kartu Bimbingan
8. Sk Penelitian
9. Surat Telah Melaksanakan Penelitian
10. R tabel

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Game online adalah permainan video yang dimainkan dalam bentuk jaringan komputer, bisa menggunakan komputer pribadi atau konsol video game . Jaringan ini biasanya internet atau teknologi setara, tetapi game selalu digunakan apa pun teknologi yang saat ini:modem sebelum Internet, dan keras kabel terminal sebelum modem.Perluasan game online telah mencerminkan keseluruhan perluasan jaringan komputer dari jaringan lokal kecil ke internet dan pertumbuhan akses internet itu sendiri.[1] Game online dapat berkisar dari yang sederhana lingkungan berbasis teks grafis game menggabungkan kompleks dan dunia maya dihuni oleh banyak pemain secara bersamaan. Banyak permainan online terkait komunitas online , membuat game online suatu bentuk kegiatan sosial di luar permainan pemain tunggal game online juga bisa diunduh dimana saja karena sudah bisa diakses di android masing- masing.[2]

Games yang digunakan anak-anak dapat mendukung aspek–aspek perkembangan anak. Salah satu aspek perkembangan adalah perkembangan kognitif (proses berfikir). Menurut Piaget dalam Yudiasmini, Agung, & Ujianti, ada 4 tahap perkembangan kognitif anak: tahap sensorimotor (0-2 tahun), tahap praoperasional (2-7 tahun), tahap operasi konkret (8-11 tahun),

---

[1]Kukuh Pambuka Putra, *Pengaruh Intensitas Bermain Game Terhadap Tingkat Kognitif Umur 7-9 Tahun.Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan,*.Univeristas Kristen Satya Wacana, 3 Juli 2017.h 147.

[2] Adeng Hudaya. Pengaruh Adiktif Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa,*Research and Jurnal Develomend,* 3 Juli 2019,h.41.

tahap operasi formal (11 tahun ke atas). Tahap sensorimotor ditandai dengan tindakan anak berdasarkan yang ada di pikirannya. Tahap praoperasi mengenal dan menggunakan simbol-simbol untuk menghadirkan suatu benda atau pemikiran, khususnya penggunaan bahasa. Tahap operasi konkret ditandai dengan penalaran yang logis. Tahap operasi formal dicirikan dengan pemikiran abstrak, hipotesis, deduktif, serta induktif.

Perkembangan kognitif sangat diperlukan untuk meningkatkan kemampuan otak. Misalnya mengelompokkan warna, mengenal bilangan, mengenal bentuk geometri, mengenal ukuran, mengenal konsep ruang, mengenal konsep waktu, mengenal berbagai pola, dan lain-lain. Belajar sambil bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk memanipulasi, mengulang-ulang, bereksplorasi, mempraktekan dan mendapat-kan bermacam-macam konsep serta pengertian yang tidak terhitung banyaknya[3]. Bermain juga memiliki tujuan yakni memelihara perkem-bangan atau pertumbuhan anak melalui pendekatan bermain yang kreatif, interaktif dan terintegrasi dengan lingkungan bermain anak. Penekanan dari bermain adalah perkembangan kreativitas sangat individual dan bervariasi antar anak yang satu dengan yang lainnya

Game online adalah teknologi dari, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama daripada pola tertentu *gameplay* .Game online yang dimainkan selama beberapa bentukjaringan komputer , biasanya pada internet . Salah satu keuntungan dari game online adalah kemampuan

[3]Kukuh Pambuka Putra, *Pengaruh Intensitas Bermain Game Terhadap Tingkat Kognitif Umur 7-9 Tahun.Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan,*.Univeristas Kristen Satya Wacana, 3 Juli 2017.h 147.

untuk terhubung ke permainan multiplayer, meskipun single-player game online yang cukup umum juga. Keuntungan kedua dari game online adalah bahwa persentase besar dari permainan tidak memerlukan pembayaran. Juga ketiga yang perlu diperhatikan adalah ketersediaan berbagai jenis permainan untuk semua jenis pemain game.Salah satunyagame *game* marbel belajar shalat dimana game me mpasilitasi sang anak bermain sambil belajar karena yang bisa meningkatkan kualitas hapalan anak. Dalam setiap *game* ada tantangan tersendiri, yang membuat pemainnya terus merasa tertantang dan menguji keingatan dimana sang anak harus mengingat hapalan supaya bisa menjawab soal yang diberikan berupa gerakan, dan pada akhirnya, orang yang bermain *game* akan merasa terpacu emosinya dalam bermain, anak dapat dilatih untuk menggunakan sosial emosional dalam menghadapi guna memenangkan game yang sedang dimainkan.*Gamer*-gamer ini juga mampu menguasai beberapa hal dalam waktu yang sama atau *multitasking* bahasa kerennya.“Video game bergenre action itu menguntungkan, dan ini adalah fakta” kata Daphne Bavelier, ahli syaraf dari Rochester.

Tercatat lebih dari 20 judul game online yang beredar di Indonesia. Ini menandakan betapa besarnya antuiasme para gamer di Indonesia dan juga besarnya pangsa pasar games di Indonesia.[4] Berikut adalah game online yang hadir di Indonesia: Nama Games Muncul Tahun Pemegang Lisensi Tipe Game Tipe grapis Status Nexia 2001 Boleh Game RPG 2D Ditutup thn 2004 Red Moon 2002 - RPG 2,5D Ditutup thn 2005 Laghaim 2003 Boleh Game RPG 3D

[4]Adeng Hudaya. Pengaruh Adiktif Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa,*Research and Jurnal Develomend,* 3 Juli 2019,h.29.

Ditutup thn 2006 Ragnarok 2003 Lyto RPG 3D Masih GunBound 2004 Boleh Game Action RPG 3D Masih Xian 2004 Boleh Game Strategy RPG 3D Masih Risk Your 2004 Dream Web Tech RPG 3D Masih 23 Selain game online diatas, ada juga game-game seperti Warcraft, Counterstrike, Age Of Empire, Need For Speed Series yang juga banyak menyita perhatian para gamer di Indonesia walaupun tidak sebesar game – game yang disebutkan diatas.

Contohnya Countersrtike lebih lancar dimainkan pada mode LAN dibandingkan internet karena latencynya yang besar dan Life Action Tantra 2004 Playon RPG 3D Masih Survival Project 2004 Playon RPG 2D Ditutup thn 2006 GetAmped 2005 Lyto RPG 2,5D Masih Stargate 2005 Borneo X RPG 2D Ditutup thn 2006 TS 2005 Global World Technology RPG 2D Ditutup thn 2008 O2 jam 2005 Infomedia Nusantara Musical 3D Masih Pangya 2005 Boleh Game Sport 3D Ditutup thn 2008 Knight 3D 2005 Infomedia Nusantara RPG Ditutup thn 2007 Vital Sign 2005 - FPS 3D Ditutup thn 2007 SEAL 2006 Lyto RPG 3D Masih RAN 2006 Jaspace RPG 3D Masih Deco 2006 Playon RPG 3D Masih AyoDance 2006 Megaxus Infotech Musical 3D Masih DOMO 2007 Datakom Wijaya Pratama RPG 3D Masih Angle love 2007 WaveGame RPG 3D Masih Rising Force 2007 Lyto RPG 3D , Marbel Belajar Membaca Alquran ,game Marbel tata Cara Berpuasa, Marbel bernanyi Asmaul hunsa bersama dan, masih banyak lagi game yang bersifat positif yangbisa dipilih

untuk anak agar anak bisa belajar sambil bermain seperti game marbel sholatyang sedang diteliti ini.[5]

Hasil penelitian kami ini juga sangat mengejutkan karena proses belajar lewat main game ternyata cepat diserap seseorang. Dengan kata lain, game dapat membantu melatih orang orang yang memiliki problem dalam berkonsentrasi" tegas Bavelier.Sementara itu, penelitian untuk kelompok kedua adalah kelompok gamer yang dilatih dengan Tetris. Tak seperti gamer medal of honor, gamer Tetris hanya berfokus pada satu hal pada satu waktu.

Shawn, rekan Bavelier, kesimpulan dari test ini adalah bahwa mereka yang main Medal of Honor mengalami peningkatan dalam visual skill (atau penglihatan).Kontroversi yang tidak pernah berakhir, pembicaraan soal efek yang bisa dihasilkan video game selalu berakhir pada dua kubu ekstrim yang seolah tidak akan pernah bisa menyatu. Untuk mereka yang awam, video game dilihat sebagai hiburan interaktif yang menyeramkan, yang disebut-sebut sebagai sumber berbagai masalah sosial dan kesehatan di masyarakat – dari kemalasan, obesitas, hingga tindak kriminal. Semuanya diarahkan dengan mengabaikan beragam hasil penelitian yang justru memberikan kesimpulan yang bertolak belakang. Penelitian teranyar yang dilakukan oleh Universitas ternama – Oxford menunjukkan bahwa video game, dalam waktu bermain

[5]Kukuh Pambuka Putra, *Pengaruh Intensitas Bermain Game Terhadap Tingkat Kognitif Umur 7-9 Tahun.Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan,* Univeristas Kristen Satya Wacana, 3 Juli 2017.h 214.

yang proporsional, justru akan menghasilkan efek positif yang lebih banyak untuk anak-anak.[6]

Dengan menjadikan hampir 5.000 anak-anak, yang berumur dari 10-15 tahun sebagai subjek penelitian, dari yang tidak pernah memainkan game sama sekali hingga yang menghabiskan beberapa jasm setiap harinya, Universitas Oxford menemukan hasil yang cukup mengejutkan. Penelitian ini menyimpulkan bahwa anak-anak yang bermain game maksimal 1 jam / hari atau kurang ternyata memiliki kondisi emosi yang lebih bahagia dan lebih mudah beradaptasi dengan lingkungan.

Kemampuan sosial yang lebih tinggi, kepuasan terhadap hidup, masalah emosional dan pertemanan yang lebih minim, serta tidak hiperaktif menjadi beberapa hal yang positif yang ditemukan. Efek ini kentara dibandingkan dengan anak-anak yang tidak pernah memainkan video game sebelumnya dan anak-anak yang memainkan game lebih dari 3 jam/ hari.Penelitian terbaru yang dilakukan Oxford membuktikan bahwa anak-anak yang bermain game 1 jam / hari atau kurang ternyata memiliki emosi yang lebih bahagia dan kemampuan adaptasi sosial yang lebih baik.Oxford menjelaskan bahwa interaktivitas yang ditawarkan video game dalam waktu permainan yang proporsional ini secara konsisten menawarkan tantangan kognitif, kesempatan untuk melakukan eksplorasi, relaksasi, dan sosialisasi dengan teman sebaya.

Dunia anak- anak adalah kehidupan yang penuh dengan bermain. Permainan dan anak- anak merupakan dua hal yang berbeda tetapi satu dengan

---

[6]Eka Safitri, *Dampak Fositif dan Negatif Bermain Game Online,* 3 Maret, 2019 dari http:// imuti.org./wp – conten / uploads

yang lain tidak bisa dipisahkan. Dapat dikatakan bahwa hampir sepanjang masa anak – anak tidak terlepas dari dunia permainan.Menurut Semiawan bermain merupakan aktivitas yang dipilih sendiri oleh anak- anak tanpa adanya paksaan, Karena dalam sebuah permainan anak memperoleh kesenangan.Dalam islam bermainpun diperkenankan dalam kehidupan manusia,karena kegiatan ini tidak terikat oleh siapapun dimanapun dan kapanpun. Akan tetapi dalam islam memberikan petunjuk agar umat islam tidak melalikan diri taat kepada Allah atau menyia- nyiakan waktu akibat asyik bermain hanya untuk memperoleh kesenangan semata. Keadaan ii seperti dalam Al- quran sebagai berikut :

وَإِذَا رَأَوْا تِجَارَةً أَوْ لَهْوًا انفَضُّوا إِلَيْهَا وَتَرَكُوكَ قَائِمًا قُلْ مَا عِندَ اللَّهِ خَيْرٌ مِّنَ اللَّهْوِ وَمِنَ التِّجَارَةِ وَاللَّهُ خَيْرُ الرَّازِقِينَ ﴿١١﴾

Artinya : *Dan apabila mereka melihat perniagaan atau permaianan mereka bubar untuk menuju kepadanya dan mereka tinggalkan kamu sedang berdiri (Berkhotbah) Katakanlah :" Apa yang di sisi Allah lebih baik daripada permainan dan perniagaan ", Dan Allah sebaik- baik pemberi rezeki. (Al- jumah : 11).* [7]

Memperoleh kesenangan diperkenankan, tetapi melalaikan diri dari taat kepada Allah akibat terpengaruh memperoleh kesenangan sangat diceladalam ajaran Islam. Oleh karena itu perlu dipahami tujuan dari bermain itu sendiri, dan memilih permainan yang dapat mengembangkan kretifitas kognitif dan afketif anak.

[7]Al- Qur'an dan Terjemahan Juz 1 s.d 30 Departemen Agama Republik Indonesia, (Surabaya : Jaya Sakti, 1984), h.19.

Semua aktivitas yang berujung pada tumbuhnya sikap dan tingkah laku positif yang bahkan diklaim, jauh lebih baik daripada jenis permainan klasik yang bersifar fisik dan non-digital. [8]Sementara di sisi lain, anak yang bermain dalam jangka waktu 1 – 3 jam/hari tidak memperlihatkan efek apapun, positif atau negatif. [9]Sementara anak-anak yang bermain lebih dari 3 jam/ hari menunjukkan tingkah laku yang sulit beradaptasi dengan situasi sosial. [10]Penelitian ini juga menyebutkan bahwa kondisi kehidupan di dalam keluarga dan hubungan emosional dengan orang terdekat memainkan peranan yang lebih penting dan jaangan sampai melalaikan kewajiban = hanya karena keasikan bermain.[11].Hasil penelitian yang berujung pada hasil positif seperti ini tentu saja bukanlah yang pertama. Ada begitu banyak penelitian lain sebelumnya yang memperlihatkan beragam efek positif yang bisa dihasilkan video game, terutama jika dinikmati dalam waktu yang proporsional dan dibatasi.Dalam rilis jurnal terbaru – Policy Insights from the Behavioral and Brain Sciences – dari Prof. Psikologi University of California – Aaron Seitz, membuktikan bahwa video game, terlepas dari genre apapun yang ia usung, sebenarnya punya kontribusi positif pada kemampuan berpikir seseorang.

Game-game sekelas Call of Duty ataupun Wolfenstein: The New Order, bahkan GTA V sekalipun, punya kontribusi positif untuk

---

[8]Eka Safitri, *Dampak Positif dan Negatif Bermain Game,* 3 Maret,2019 dari http:// ilmuti.org/wp-conten/uploads

[10]Kukuh Pambuka Putra, *Pengaruh Intensitas Bermain Game Terhadap Tingkat Kognitif Umur 7-9 Tahun.Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan,.*Univeristas Kristen Satya Wacana, 3 Juli 2017.h 147.

[11] Atik Wartini. *Al- Quran dan pemanfaatan Permainan Educatif anak Usia dini. (*UIN Sunan Kalijaga)

meningkatkan kemampuan persepsi dasar, konsentrasi, dan juga mengambil keputusan. Alasannya? Karena game non-puzzle sekalipun akan menuntut Anda untuk merespon dengan cepat beragam stimulus yang muncul secara visual dalam waktu singkat dan bersamaan, melatih cara kerja otak di beberapa area khusus. Ia bahkan menyebut bahwa game-game seperti ini akan sangat membantu para pekerja yang butuh kemampuan koordinasi tangan dan mata yang baik, seperti ahli bedah, misalnya. Walaupun demikian, berdasarkan penelitian yang satu ini, efek positif ini hanya bisa didulang optimal dengan satu syarat utama – mengawasi ketat waktu permainan. Seitz menyebut bahwa semua efek ini terlihat jelas untuk gamer yang hanya memainkan game-game tersebut satu jam / hari. Untuk anak sekolah dasar yang masih sangat menyukai permainan maka game marbel belajar shalat ini bisa menjadi pilihan guru dan orang tua yang bisa dijadikan sebagai media belajar.Sering bermain game ini maka secara otomatis anak akan mengingat secara perlahan gerakan dan bacaan sholat yang ia mainkan.

Prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh melalui kesan-kesan yang terjadi dalam diri sendiri individu dari aktifitas dalam proses belajar yang berupa keterampilan, kecakapan dan pengetahuan. Prestasi belajar juga dapat diartikan sebagai penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan melalui mata pelajaran, biasanya ditunjukkan dengan nilai tes dan angka nilai yang diberikan oleh guru .[12]Dalam *classical conditioning* seperti ditujukan dari hasil penelitian Parlov, tampak bahwa proses belajar

[12]Dimyati , *BelajardanPembelajaran,* (Jakarta : RINEKA Cipta, 1994), h. 18.

terjadi ketika suatu stimulus netral dalam situasi terkondisi sebelumnya menimbulkan respon yang terkondisi.

Prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh melalui kesan-kesan yang terjadi dalam diri sendiri individu dari aktifitas dalam proses belajar yang berupa keterampilan, kecakapan dan pengetahuan. Prestasi belajar juga dapat diartikan sebagai penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan melalui mata pelajaran, biasanya ditunjukkan dengan nilai tes dan angka nilai yang diberikan oleh guru.[13]Dalam *classical conditioning* seperti ditujukan dari hasil penelitian Parlov, tampak bahwa proses belajar terjadi ketika suatu stimulus netral dalam situasi terkondisi sebelumnya menimbulkan respon yang terkondisi.Prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh melalui kesan-kesan yang terjadi dalam diri sendiri individu dari aktifitas dalam proses belajar yang berupa keterampilan, kecakapan dan pengetahuan. Prestasi belajar juga dapat diartikan sebagai penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan melalui mata pelajaran, biasanya ditunjukkan dengan nilai tes dan angka nilai yang diberikan oleh guru .

Dunia anak adalah dunia bermain. Artinya adalah bahwa hampir sebagian besar waktu kehidupannya diisi dengan bermain.agak berbeda dengan menjadi orang dewasa. Bagi seseorang dewasa bermain merupakan penghilang kejenuhan, pengisi waktu kosong, atau penyela aktivitas. Orang dewasa bermain catur sambil meronda, bermain *facebook* setelah bekerja, dan bermain

[13] Sardiman A.M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar,* (Jakarta : PT RajaGrafindo, 2014), h. 20.

bulu tangkis saat libur kantor atau *weekend* bersama teman atau keluarganya. Sedangkan anak-anak bermain adalah kerja, artinya setiap kegiatan yang dilakukan anak meskipun tampaknya bermain- main namun hal itu sama dengan bekerja bagi mereka kegiatan ini adalah serius.[14]

Dari uraian diatas jadi *game* adalah aktivitas yang dilakukan untuk *fun* atau menyenangkan yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah. Selain itu, game membawa arti sebuah kontes, fisik atau mental, menurut aturan tertentu, untuk hiburan, rekreasi, atau untuk menang taruhan. Menurut Eddy Liem, Direktur Indonesia *Gamer*, sebuah pencinta *games* di Indonesia : " *game online* adalah sebuah game atau permainan yang dimainkan via intenet bisa menggunakan PC (personal computer) atau konsul *game* seperti PS2, XBox dan lain sebagainya. Menurut Andrew Rollings dan Ernest Adams *Game online* adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer (LAN atau internet) sebagai medianya, *game online* lebih tepatnya disebut sebagai sebuah teknologi dibandingkan sebagai sebuah genre atau jenis permainan, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan.

Sekolah Dasar Negeri 03 Bermani Ilir, Kabupaten Kepahiang merupakan salah satu sekolah negeri yang sudah lama berdiri yang kira kira mempunyai murid dalam 1 lokalnya 20 sampai 30 murid ,dan terbagi menjadi 2 bagian setiap kelasnya yaitu kelas a dan b, sekolah ini mempunyai peraturan

[14] Takdirotun Musfiroh Sri Ningsih, *Bermani dan Permainan Anak,* (Tanggerang Selatan : Universitas Terbuka, 2015), h.1.4.

anak ,muridnya tidak diperbolehkan membawak *Handphone* selain guru yang menggunakan media dengan game marbel belajar shalat, orang tua juga bisa memanfaat game ini dengan memanfaatkan *handphone* androidnya, untuk dijadikan media belajar dengan cara memilih game yang bersifat positif untuk anak yang dapat meningkatkan prestasi belajar dan perilaku sosial anak.

Berdasarkan observasi Pada hari kamis tanggal 28 maret di SDN 03 Bermani Ilir Kabuapten Kepahiang , untuk mengetahui penggunaan media game marbel sholat apakah sudah digunakan guru atau belum. Jadi saya mendapat informasi belum digunakan , dan pada tanggal,2 april saya melakukan observasi bahwa game marbel sholat ini untuk digunakan guru supaya pembelajaran lebih aktif dan menarik dan anak sudah banyak yang memainkannnya di rumah pada android yang mereke punya., dan guru juga menggunakan *game education* untuk pembelajaran pendidikan agama islam jadi anak sudah terbiasa mengenal game atau permainan saat proses pembelajaran.Menurut guru yang pendidkan agama islam ,media ini sangat baik digunakan karena anak- anak menyukai permainan dan anak- anakpun bisa menebak gambar sesuai dengan pertanyaan yang diberiak oleh game tersebut dan ada kata- kata pujian serta pemberian sekor yang tinggi yang membuat anak lebih semangat.[15]Dari latar belakang diatas penulis mengangkat judul dengan " Pengaruh Bermain Game Marbel belajar Sholat Terhadap Prestasi Belajar Pendidkan Agama Islam Siswa di Sekolah Dasar Negeri 03 Kecamatan Bermani Ilir."

[15] J Mursell, *Mengajar Dengan Sukses*,(Jakarta : Bumi Aksara,2006), h. 19.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang di atas penulis mengidentifikasikan masalah sebagai berikut :

1. Rendahnya minat anak bermain game yang bersifat positif pada anak
2. Minimnya pengetahuan anak tentang manfaat game marbel belajar sholat
3. Rendahya hafalan anak terhadap bacaan sholat anak
4. Permainan game marbel belajar sholat dapat mengembangkan 6 aspek perkembangan salah satunyanya yaitu sistem kognitif
5. Perkembangan sistem kognitif sangat penting untuk kesiapan ujian praktek dan hafalan anak pada saat ujian kelulusan kelas dan pengetahuan akan kewajiban sholat.

C. Batasan Masalah

Supaya penelitian ini tidak melebar terlalu luas peneliti membatasi masalah yaitu “ pengaruh game marbel belajar sholat terhadap prestasi belajar pendidikan agama islam pada materi tata cara sholat di SDN 03 Bermani Ilir Kabupaten Kepahiang .

D. Rumusan Masalah

Apakah game marbel belajar sholat berpengaruh terhadap prestasi belajar pendidikan agama islam pada materi tata cara sholat anak di SDN 03 Bermani Ilir Kabupaten Kepahiang?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh game marbel belajar sholat terhadap prestasi belajar pendidikan agama islam pada materi tata cara sholatSDN 03 Bermani Ilir Kabupaten Kepahiang.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memberikan manfaat kepada berbagai pihak sebagai berikut :

1. Peserta Didik

   Supaya siswa untuk memilih *game* yang bermanfaatagar presetasi belajarnya tetap terjaga serta bisa meningkatkan hafalan.

2. Orang Tua

   Supaya sebagai orang tua agar memberikan *game* yang ada manfaatnya seperi *game* marbel belajar shalat agaranaknya prestasinya tidak turun dan masih fokus belajar walaupun ia sambilan bermain game di sela wakktu anak belaja

3. Guru

   Agar guru mengetahui media apa yang bisa di manfaatkan dalm penggunaan android supaya prestasi belajar anak bisa belajar dalam menumbuhkan perilaku sosial yang sesuai dengan umurn

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Pengaruh Bermain

1. Pengertian Pengaruh

Menurut kamus besar, pengaruh merupakan daya yang ada atau timbul dari (orang atau benda)yang ikut membentuk watak kepercayaan atau perbuatan seseorang. peng seta segala sesuatu yang adadi alam separuh yaitu kekuatan atau daya yang timbul dari sesuatu, baik orang maupun benda serta segala sesuatu yang ada di alam sehinggga mempengaruhi apa yang ada di sekitarnya.[16] Pengaruh terbagi menjdi dua bagian antara lain , pengaruh yang positif maupun pengaruh yang negatif,misalnya bila sesorang bisa mempengaruhi masyarakat, ia bisa mengajak masyarakat berbuat yang baik contohnya mengajak masyarakat membuang samapah pada tempatnya itu merupakan pengaruh positif yang berikan oleh orang tersebut, namun bila seseorang memberi pengaruh yang negatif maka hal yang akan terjadi masyarakat akan menjauhi dan tidak akan menghargainya lagi orang yang memb eri pegaruh tersebut.[17]

Poerwardimata berpendapat bahwa pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu, baik orang maupun benda sekitarnya yang berkuasa dan berpengaruh terhadap orang lain. Pengaruh yaitu hal yang penting bagi dunia baik itu dunia politik atau lainnya seperti yang di

[16]YosiAbdiancTindaon, *PengertianPengaruh*, Pengertian pengaruh.html 28 Februari 2019..http://yosiabdintion.blogspot.co.id`2015

[17]M Ramdhania, *Pengertia pengaruhMenurutKamusBesar*, 2 Maret 2019, https:// repository.widiyatama.ac.id

ungkapkan Jon Miller, yang sejalan dengan pemikiran Norman Barry mengungkapkan bahwa pengaruh yaitu salah satu tipe kekuasan dimana seseorang atau kelompok orang dipengaruhi untuk melakukan sesuatu dengan cara tertentu meskipun sanksi terbuka bukan merupakan motivasi pendorongnya, apabila penguasa telah memiliki pengaruh yang besar dalam suatu wilayah, ia bisa mendorong masyarakatnya untuk melakukan sesuatu yang diinginkannya. Sedangkan menurut Badudu dan Zain pengaruh adalah :

a. Daya yang menyebabkan sesuatu yang terjadi,
b. Sesuatu yang dapat membentuk atau mengubah sesuatu yang lain dan,
c. Tunduk atau mengikuti karena kekuasaan yang orang lain berikan.

Dari penjelasan diatas bisa disimpulkan bahwa pengaruh merupakan sunber daya yang dapat membentuk atau mengubah sesuatu yang lain yang memiliki akibat atau hasil dan dampak yang ada.

2. Pengertian Bermain

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan oleh setiap anak, bahkan dikatakan anak mengisi sebagian besar dari kehidupannya dengan bermain. Dalam kamus besar bahasa Indonesia disebutkan bahwa yang dimaksud dengan bermain adalah berbuat sesuatu untuk menyenangkan hati (dengan alat tertentu atau tidak).[18] Dengan bermain disebabkan karena adanya sisa kekuatan di dalam dirinya yang sedang berkembang dan tumbuh. Produksi kekuatan dalam diri anak itu melebihi apa yang dibutuhkan lahir dan batin.Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak secara berulang-

[18]Takdirostun Musfiroh, *Bermain dan Permainan Anak* ,(Banten, Indonesia :Universitas Terbuka,2015), h 1.4- 1.5

ulang demi kesenangan tanpa adanya tujuan dan sasaran yang hendak dicapai. Anak dibawah usia 6 tahun mempunyai masa bermain yang cukup panjang adapaun yang dilakukan anak dapat menimbulkan kesenangan. Bermain adalah dunia main bagi anak usia 5-10 tahun dan menjadi hak pada anak untuk dapat selalu bermain. Sebab masa mereka hanya untuk bermain.

Para ahli mengatakan bahwa tidak mudah mendefinisikan pengertian bermain secara tepat, dalam kehidupan sehari-hari anak membutuhkan pelepasan dari kekangan yang timbul dari lingkungannya. Bermain merupakan kesempatan bagi anak untuk mengungkapkan emosinya secara wajar, "bermain" (play) merupakan istilah yang digunakan secara bebas, sehingga arti utamanya mungkin hilang, arti yang paling tepat ialah : setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan tanpa mempertimbangkan hasil akhir.

Menurut Piaget,bpermainan sebagai suatu media yang meningkatkan perkembangan kognitif anak-anak.[19]Permainan memungkinkan anak mempraktikan kompetensi-kompetensi dan keterampilan-keterampilan yang diperlukan dengan cara yang santai dan menyenangkan. Menyatakan bahwa permainan adalah suatu *seting* yang sangat bagus bagi perkembangan kognitif ia tertarik khususnya pada aspek-aspek simbolis dan hayalan suatu permainan, sebagaimana ketika seorang anak menirukan tongkat sebagai kuda dan mengendarai tongkat seolah-olah itu seekor kuda.

[19] Rev, *Pengaruh Positif dan Negatf Game Online* 3 Juli 2017, http://repository.unpas.ac.id/41141/2/BAB%20II%20Rev-1.pdf

Menurut Smith and Pellegrini bermain adalah kegiatan dilakukan untuk kepentingan diri sendiri, dilakukan dengan cara menyenangkan.tidak diorintasikan pada hasil akhir, fleksibel, aktif dan positif.hal ini berarti bermain bukanlah kegiatan yang dilakukan demi kegiatan yang dilakukan dengan menyenangkan orang lain.tetapi semata- mata karena keinginan dari diri sendiri.di dalam bermain anak- anak tidak berfikir tentang hasil karena proses lebih penting dari pada tujuan akhir. Bermain juga bersifat fleksibel,karena anak dapat membuat kombinasi baru atau berindak adalam cara- cara baru yang berbeda dari sebelumnya.bermain bukanlah aktivitas yang kaku. Bermain juga bersifat aktif karena anak benar- benar terlibat dan tidak pura- pura aktif.bermain juga bersifat positif dan membawa efek positif karena membuat pemainnya tersenyum dan tertawa karena menikmati apa yang mereka lakukan. Dengan demikian bermain adalahkegiatan yang menyenangkan, bersifat pribadi, berorintasi proses, bersifat fleksibel dan berefek positif.[20]

Bentuk permainan yang sangat dikenal dari permainan yang konstruktif adalah membuat benda-benda. Pada masa permainan awal-awal konstruktif, anak-anak membuat benda-benda dari tanah, pasir, balok-balok kayu, tanah liat, kertas, lilin dan cat. Maka anak-anak akan memcoba membuat ide-ide yang mereka miliki. Seorang anak mungkin akan membuat menara yang miring, sedangkan anak yang lain membuat jembatan.Sylva, Bruner dan Paul menyatakan bahwa dalam bermain prosesnya lebih penting

[20] Takdirostun Musfiroh, *Bermain dan Permainan Anak* ,(Banten, Indonesia :Universitas Terbuka,2015), h 1.4- 1.5

dari pada hasil akhirnya, karena tidak terikat dengan tujuan yang ketat. Dalam bermain anak dapat mengganti, merubah, menambah, dan mencipta sesuatu. Garvey dalam salah satu tulisannya mengemukakan adanya lima pengertian yang berkaitan dengan bermain yaitu :

a. Bermain adalah sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai positif bagi anak.
b. Bermain tidak mempunyai tujuan ekstrinsik, namun motivasinya lebih bersifat intrinsik.
c. Bermain bersifat spontan dan sukarela, tidak ada unsur keterpaksaan dan bebas dipilih oleh anak.
d. Bermain melibatkan peran aktif keikutsertaan anak.
e. Bermain memiliki hubungan sistematik yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain misalnya kemampuan kreativitas, kemampuan memecahkan masalah, belajar bahasa, perkembangan sosial, dan lain sebagainya.

Bermain dapat diartikan sebagai suatu kegiatan melakukan gerakan-gerakan berjalan, melompat, memanjat, berlari, merangkak, berayun dan lain sebagainya. Diana Mutia mengatakan melalui bermain, dapat mengontrol motorik kasar. Pada saat bermain itulah, mereka dapat mempraktikan semua gerakan motorik kasar seperti berlari, melompat, meloncat dan gerakan yang lainnya dengan tujuan gerak-gerik mereka itu meskipun tidak beraturan secara sistematis tetapi bermakna atau yang diinginkan tercapai yaitu memfungsikan gerakan motorik kasarnya.

Anak-anak terdorong untuk mengangkat, membawa, berjalan atau meloncat, berputar, dan beralih respon untuk irama yang mereka dengar. Langkah-langkah seperti di atas harus bisa dibuktikan dalam proses kegiatan belajar mengajar dan guru pun harus partisipatif, aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan, guru melakukan pembelajaran dengan melakukan kegiatan-kegiatan tersebut bisa juga disebut Pembelajaran Aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan didalam pendidikan Islam (PAIKEMI). Jadi metode bermain adalah suatu metode pembelajaran dengan cara melakukan gerakan-gerakan fisik/jasmani anak dalam rangka mengembangkan otot-otot.

Dunia anak adalah dunia bermain. Artinya adalah bahwa hampir sebagian besar waktu kehidupannya diisi dengan bermain.agak berbeda dengan menjadi orang dewasa. Bagi seseorang dewasa bermain merupakan penghilang kejenuhan, pengisi waktu kosong, atau penyela aktivitas. Orang dewasa bermain catur sambil meronda, bermain *facebook* setelah bekerja, dan bermain bulu tangkis saat libur kantor atau *weekend* bersama teman atau keluarganya. Sedangkan anak-anak bermain adalah kerja, artinya setiap kegiatan yang dilakukan anak meskipun tampaknya bermain- main namun hal itu sama dengan bekerja bagi mereka kegiatan ini adalah serius.

B. Game Online Marbel Belajar Sholat

1. Game Online

Secara bahasa, *game* berasal dari bahasa inggris yaitu *games* yang artinya permainan. Dalam bahasan ini, permainan adalah sebuah video yang dapat dimainkan oleh pemain melalui alat permainan seperti komputer atau

laptop, gadget/smartphon dan konsol. Sedangkan secara terminologi game online berasal dari dua kata, yaitu *game* dan *online.* [21]*Game* adalah permainan dan online adalah terhubung denga internet. *Game* adalah aktivitas yang dilakukan untuk *fun* atau kesenangan, yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah (Kamus Macmillan).Selain itu, *game* membawa arti sebuah. kontes, fisik, atau mental, menurut aturan tertentu sebagai hiburan, rekreasi, atau untuk menang taruhan. [22]Sedangkan dalam wikipedia *game online* adalah "*video game is an electronic game that involves human interaction with a user interface to generate visual feedback on a video device "*(game adalah sebuah permainan elektronik yang melibatkan interaksi antara pemain dengan*interface game* untuk menghasilkan efek umpan balik secara visual pada perangkat video).

Menurut Eddy Liem (Direktur Indonesia Games) sebuah komunitas pencinta games di Indonesia, mengemukakan bahwa *game online* adalah sebuah game atau permainan yang dimainkan secara online (via internet), bisa menggunakan PC(*Personal Computer*) atau konsol seperti PS2 dan sejenisnya .Antonim Tri Setiomenyimpulkan *game online* adalah game atau permainan yang terhubung dengankoneksi internet atau LAN sehingga pemainnya dapat terhubung dengan pemain lainnya yang memainkan *game* yang sama.*Game* atau permainan ini tidak sembarang, dimana didalamnya terdapatberbagai aturan yang harus dipahami oleh penggunanya.

---

[21] Agung Salim, *Pengaruh Agme Online Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa,* (Makasar : UIN Alaudin)

Dalam *game* juga perlu adanya skenario agar alur permainannya jelas dan terarah. Skenario di sini bisa meliputi setting map, level, alur cerita, bahkan efek yang ada dalam game.Menurut Andrew Rollings dan Ernest Adams *Game online* adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer (LAN atau internet) sebagai medianya, *game online* lebih tepatnya disebut sebagai sebuah teknologi dibandingkan sebagai sebuah genre atau jenis permainan, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan. Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa. Pengertian *game online* adalah jenis permainan video atau permainan komputer dengan menggunakan jaringan komputer, umumnya internet, sebagai medianya.

Permainan *online* terdiri dari dua unsur utama, yaitu server dan client.Server adalah penyedia layanan *gaming* yang merupakan basis agar client-client yang terhubung dapat memainkan permainan dan melakukan komunikasi dengan baik.Suatu server pada prinsipnya hanya melakukan administrasi permainan dan menghubungkan client-client.Sedangkan client adalah pengguna permainan dan memakai kemampuan server yang disukai remaja dengan muatan fiture game yang menarik.[23]Sebagai pembanding Webster Dictionary edisi tahun 1913 mendefinisikan istilah game sebagai "A contest, physical or mental, according to certain rules, for amusement, recreation, or for winning a stake; as, a game of chance; games of skill; field games, etc.

[23] Mimi Ulfa, *Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Remaja Dimabes Center, Pekan Baru*. 2017

Dari uraian diatas jadi *game* adalah aktivitas yang dilakukan untuk fun atau menyenangkan yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah. Selain itu, game membawa arti sebuah kontes, fisik atau mental, menurut aturan tertentu, untuk hiburan, rekreasi, atau untuk menang taruhan. Menurut Eddy Liem, Direktur Indonesia *Gamer*, sebuah pencinta *games* di Indonesia : " *game online* adalah sebuah game atau permainan yang dimainkan via intenet bisa menggunakan PC (personal computer) atau konsul *game* seperti PS2, XBox dan lain sebagainya. Menurut Andrew Rollings dan Ernest Adams *Game online* adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer (LAN atau internet) sebagai medianya, *game online* lebih tepatnya disebut sebagai sebuah teknologi dibandingkan sebagai sebuah genre atau jenis permainan, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan.[24]

Game online adalah aktivitas yang dilakukan untuk *fun* atau menyenangkan yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah. Selain itu, *game* membawa arti sebuah kontes, fisik atau mental, menurut aturan tertentu, untukhiburan, rekreasi atau untuk menang taruhan. (Menurut Eddy Liem, DirekturIndonesia Gamer) sebuah pencinta *games* di Indonesia, *game online* adalahsebuah game atau permainan yang dimainkan secara online via internet, bisamenggunakan PC (personal computer) atau konsol game biasa seperti PS2 ,XBox dan sejenisnya.

[24]Rahmad Nico Suryanto, *Dampak Positif dan Negatif Game Online Dikalngan Pelajar,* Vol 2, No 2, 201 h. 3

Adapun dalam kamus Wikipedia, *game online* disebutkan mengacu pada sejenis games yang dimainkan melalui jaringan komputer, umumnya dimainkan dalam jaringan internet. Umumnya internet *games* dimainkan oleh banyak pemain dalam waktu yang bersamaan di mana satu samalain bisa tidak mengenal.

Biasanya permainan *online* disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa online atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut. Menurut Andrew Rollings dan Ernest Adams, *game online* lebih tepat disebut sebagai sebuah teknologi, dibandingkan sebagai sebuah genre permainan; sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama, dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan .*Game online* adalah *game* yang berbasis elektronik dan visual. *Game online* dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik yang biasanya menyebabkan radiasi pada mata, sehingga mata pun lelah dan biasanya diiringi dengan sakit kepala.

Permainan *online* terdiri dari banyak jenis, mulai dari permainan sederhana berbasis teks hingga permainan yang menggunakan grafik kompleks dan membentuk dunia virtual yang ditempati oleh banyak pemain sekaligus. [25]Dalam permainan *online*, ada dua unsur utama, yaitu server dan client. Server melakukan administrasi permainan dan menghubungkan client, sedangkanclient adalah pengguna permainan yang

[25] Oki Afriyanto, *Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Dengan Prestasi Belajar Sejarah Kebudayaan Islam*,(Surakarta : IAIN, 2018).

memakai kemampuan server.*Game online* bisa disebut sebagai bagian dari aktivitas sosial karena pemain bisa salingberinteraksi secara virtual dan seringkali menciptakan komunitas maya.

2. Game Marbel Belajar Shalat

Marbel Belajar Sholat merupakan aplikasi pendidikan untuk anak usia 4-10 tahun. Aplikasi ini membantu anak-anak belajar tata cara sholat 5 waktu. Bersama Marbel Belajar solat, anak-anak bisa belajar urutan setiap gerakan sholat beserta dengan doanya. Aplikasi ini dilengkapi dengan narasi pendukung yang sangat bermanfaat bagi anak-anak yang belum lancar membaca. Setiap materi dilengkapi dengan narasi, sehingga anak-anak bisa belajar hanya dengan mendengarkan suaranya saja. Setelah mereka selesai belajar sholat, ada berbagai macam permainan seru menanti mereka. Lewat permainan ini, pengetahuan serta hasil belajar mereka bisa diuji.Marbel menggabungkan konsep belajar dan bermain menjadi satu sehingga melahirkan cara belajar yang lebih menyenangkan. Materi akan disajikan dalam bentuk yang menarik dilengkapi dengan Gambar + Sound Narasi + Animasi untuk menarik minat anak-anak dalam belajar. Selanjutnya, mereka bisa mengasah kemampuan melalui permainan edukasi yang disediakan[26].

Aplikasi ini dapat digolongkan ke dalam aplikasi belajar anak, aplikasi pendidikan, permainan edukasi, buku belajar, belajar interaktif, Permainan Puzzle, Permainan anak, Buku gambar, buku mewarnai, belajar mewarnai.Marbel adalah aplikasi pendidkan khusus untuk anak-anak usia 2 s/d

[26]Di akses pada sabtu 30 Maret 2019, https://play .google.com/ store/apps/details?id=com.educastudio.marbelshalat&hl=in.

10 tahun. Bersama Marbel, anak-anak bisa belajar banyak hal dengan cara yang menyenangkan. Tersedia materi pembelajaran yang akan membantu anak-anak dalam belajar mengenal sesuatu misalnya saja huruf, angka, buah, sayur, hewat, alat-alat transpotasi, warna, dan masih banyak lainnya. Yang paling menarik dari marbel adalah : Permainan edukasi yang menyenangkan. Ada berbagai macam permainan yang akan menguji kemampuan mereka. Permainan itu terdiri dari : tepat cepat, ketangkasan, daya ingat, kecerdikan, asah otak dan masih banyak lainnya. Marbel dilengkapi dengan gambar dan animasi yang menarik, musik orisinil, serta narasi panduan yang berguna bagi anak-anak yang belum lancar membaca.

a. Paket belajar harian game marbel belajar shalat
b. Morning Prayer (Subh / Shalat Subuh)
c. Noon Prayer (Zuhr / Shalat Dzuhur)
d. Afternoon Prayer (Asr / Shalat Ashar)
e. Evening Prayer (Maghrib / Shalat Maghrib)
f. Night Prayer (Isha / Shalat Isya')
g. Teks dalam bahasa arab
h. Teks terjemahan dalam tulisan latin
i. Arti dalam bahasa Indonesia
j. Permainan edukatif yang menarik.
k. Gambar dan animasi yang menarik.
l. Dilengkapi dengan Narasi untuk membantu anak-anak yang belum lancar membaca.

Gambar1. propil game marbel belajar sholat

Gambar 2 : Pilihan yang disedikan game marbel belajar sholat

Gambar 3 : Tebak Gerakan Gambar

Gambar 4 : menyusun bacaan sesuai dengan gambar

Gambar 5 : tata cara belajar shalat 5 waktu

Gambar 6 : cara menyusun shaf sholat berjemaah

C. Prestasi Belajar

Prestasi belajar merupakan bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang. Maka prestasi belajar merupakan hasil maksimum yang dicapai oleh seseorang setelah melaksanakan usaha-usaha belajar. Menurut Arif Gunarso prestasi belajar adalah usaha maksimal yang dicapai oleh seseorang setelah melaksanakan usaha-usaha belajar.Sumadi Suryabrata mengemukakan bahwa prestasi belajar adalah nilai yang merupakan perumusan terakhir yang dapat diberikan oleh guru mengenai kemajuan prestasi belajar selama masa tertentu.

Pendapat senada juga diungkapkan oleh James Chaplin bahwa prestasi belajar merupakan hasil belajar yang telah dicapai atau hasil keahlian dalam karya akademis yang dinilai oleh guru atau dosen, lewat tes-tes yang dilakukan atau lewat kombinasi kedua hal tersebut. Hal ini misalnya prestasi belajar mahasiswa selama satu semester yang diukur dengan nilai beberapa mata kuliah yang harus di tempuh selama satu semester tersebut, jika mahasiswa bisa mengumpulkan nilai yang tinggi dalam masing-masing mata kuliah dan mengumpulkan jumlah yang tinggi atau lebih dari yang lain berarti mahasiswa tersebut mempunyai prestasi belajar yang tinggi.[27]

Prestasi Belajar Diungkapkan oleh Djamaroh, prestasi adalah hasil dari suatu kegiatan yang dikerjakan, diciptakan yang menyenangkan hati yang diperoleh dengan jalan keuletan kerja, baik secara individual maupun secara *Clasikal* dalam bidang kegiatan tertentu prestasi belajar yang diperoleh berupa kesan- kesanyang mengakibatkan perubahan dalam diri individual sebagai hasil

[27]Geri Pernando R, *Hubungan Bermain Game Online Terhadap Prestasi Belajar dan Perilaku Sosial Siswa*, Universitas Bandar Lampung, 2018.h 14- 20.

dari aktivitas dalam proses belajar. Dalam kata prestasi belajar terdapat mengajar terdapat tiga kata antara lain prestasi, belajar dan mengajar, suapaya lebih mudah dipahami akan lebih baik dijelaskan terlebih dahalu apa makna prestasi.Prestasi merupakan hasil suatu kegiatanatau usaha seperti yang di ungkapkan oleh Syah prestasi yaitu hasil kegiatan yang telah dikerjakan , diciptakan yang membuat hati senang kareana diperoleh dengan jalan keuletan kerjabaik secara invidual maupun klompok dalam bidang kegiatan tertentu “.

Prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh melalui kesan-kesan yang terjadi dalam diri sendiri individu dari aktifitas dalam proses belajar yang berupa keterampilan, kecakapan dan pengetahuan. [28]Prestasi belajar juga dapat diartikan sebagai penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan melalui mata pelajaran, biasanya ditunjukkan dengan nilai tes dan angka nilai yang diberikan oleh guru .[29]Dalam *classical conditioning* seperti ditujukan dari hasil penelitian Parlov, tampak bahwa proses belajar terjadi ketika suatu stimulus netral dalam situasi terkondisi sebelumnya menimbulkan respon yang terkondisi.

Mekanisme belajar juga terjadi ketika sebuah respon diikuti *reinforcement* (penguatan), sehingga seorang anak kecil yang membagikan permen kepada temannya dan dipuji oleh orangtuanya telah dikuatkan, dan secara teoritis akan lebih dermawan lagi di masa mendatang. Penggunaan *Smartphone* dalam bermain Game berlebihan itulah yang mempengaruhi prestasi belajar anak. [30]Sebuah contoh langsung penggunaan teori beajar adalah teori Pertukaran Sosial yang

---

[28] Khairani Harahap. *Game Online dan Prestasi Belajar.*(Medan : SMP Nurul Hasanah)h.5.

[29]Dimyati , *BelajardanPembelajaran*, (Jakarta : RINEKA Cipta, 1994), h.18.

[30] Regina Suci Prima Yuni. *Hubungan Intensitas Smartphone dengan disiplin Belajar siswa.* (Universitas Negeri Yogyakarta)

menelaah proses interaksi sosial dari sudut ganjaran dan kerugian yang diperoleh individu-individu yang terlibat dalam interaksi tersebut. Prestasi belajar dapat dirumuskan, sebagai berikut :

1. Melatih kemampuan berbahasa,Saat ini pasar game masih dikuasai oleh pengembang asing, walaupun saat ini kita masih dapat menemukan pengembang game local. Dengan besarnya pengembang game asing, banyak game yang dikemas menggunakan bahasa inggris. Dengan game berbasis bahasa inggris, secara tidak langsung, seorang anak akan belajar bahasa inggris agar dapat memainkan game tersebut. Ini menjadikan game merupakan sarana belajar sambil bermain.
2. Melatih Logika,dalam bermain anak dapat dilatih untuk menggunakan logika, menganalisa masalah serta strategi untuk memecahkan masalah yang dihadapi guna memenangkan game yang sedang dimainkan.
3. Melatih Kemampuan Spasial,Game dapat berperan untuk melatih kecrdasan spasial anak. Dengan berinteraksi dengan gambar dan ruang, seorang anak dapat mengenal dan mengingat sebuah bentuk visual. Sehingga anak terasah untuk mengingat bentuk visual dan ruang dan diterapkan dalam kehidupan sehari hari. Kecerdasan spasial juga berhubungan dengan pemecahan masalah.
4. Stimulasi Otak**,** Dalam memainkan sebuah game, otak bekerja lebih keras untuk berstrategi dalam memecahkan masalah dalam sebuah permainan. Stimulasi otak ini perperan juga dalam melatih kemampuan motorik anak.

5. Mengembangkan Imajinasi, visual yang disajikan dalam sebuah game dharuskan memiliki daya tarik yang tinggi sehingga mampu membuat seorang anak tertarik untuk memainkan. Daya tarik visual yang disajakin ini bermanfaat untuk meningkatkan imajinasi visual seorang anak sertah menambah serta membentuk kreatifitas sejak dini.
6. Menimbulkan rasa bahagia,Bermain game bisa membuat seseorang bahagia, tentu dengan waktu yang dibatasi agar tidak menjadi candu.Dalam masa perkembangan psikis, seorang anak dapat dengan mudah menyerap segala hal yang dilalui dalam kehidupan sehari hari. Dalam hal bermain games pun harus dilakukan pencegahan agar dampak negatif dari sebuah game tidak mempengaruhi perkembangan seorang anak.
7. Prestasi belajar siswa tersebut terutama dinilai dari aspek kognitifnya karena bersangkutan dengan kemampuan siswa dalam pengetahuan dan ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesa danevaluasi.
8. Prestasi belajar siswa ditunjukkan melalui nilai dari hasil ulanganulangan atau ujian yang ditempuhnya.

Dari beberapa pengertian tersebut maka dapat diartikan bahwa prestasi belajar adalah hasil yang dimiliki oleh seseorang atau siswa berupa pengetahuan, pemahaman, penerapan, keterampilan, sikap dan tingkah laku, serta proses belajar mengajar. Prestasi juga menentukan keadaan kemampuan dan intelegensi siswa, maka intelegensi sudah merupakan suatu syarat terciptanya prestasibelajar. Perubahan tingkah laku yang dimiliki oleh seorang siswa mempunyai suatu perubahan perbedaan tersendiri. Di dalam pencapaian

prestasi, siswa perlu ada dorongan yang bersifat positif, sehingga dari dorongan itu nanti akan mendapatkan hasil yang tertentu pula.

Prestasi belajar adalah hasil yang dicapai seseorang dalam penguasaan pengetahuan dan keterampilan yang dikembangkan dalam pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan tes angka nilai yang diberikan oleh guru. Prestasi belajar di bidang pendidikan adalah hasil dari pengukuran terhadap peserta didik yang meliputi faktor kognitif, afektif, dan psikomotor setelah mengikuti proses pembelajaran yang diukur dengan menggunakan instrument tes atau instrument yang relevan.[31]Berdasarkan pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar adalah hasil pengukuran dari penilaian usaha belajar yang dinyatakan dalam bentuk simbol, huruf maupun kalimat yang menceritakan hasil yang sudah dicapai oleh setiap individu pada periode tertentu. Bila terjadi proses belajar, maka bersama itu pula terjadinya proses belajar mengajar. [32]adapun beberapa faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Secara umum faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dibedakan atas dua kategori, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Kedua faktor tersebut saling mempengaruhi dalam proses belajar individu sehingga menentukan kualitas prestasi belajar.Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar adalah:

---

[31]Nana Sudjana, *Penilitan Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT REMAJA RROSDAKARYA ,2005), h. 57.

[32] Sadirman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar,* (jakarta : PT RajaGrapindo Perkasa, 2012),h.19

1. Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor-faktor yang berasal dari dalam diri individu. Faktor-faktor internal meliputi faktor fisiologis dan psikologis.

a. Faktor Fisiologis adalah faktor -faktor yang berhubungan dengan kondisi fisik individu. Faktor fisiologis dibagi menjadi dua, yaitu kondisi fisik dan kondisi panca indra.
b. Faktor Psikologis adalah keadaan psikologis seseorang yang dapat mempengaruhi proses belajar. Beberapa faktor psikologis yang mempengaruhi proses belajar adalah intelegensi dan kecerdasan, motivasi, minat, sikap, dan bakat.

2. Faktor Eksternal

Faktor -faktor yang dapat mempengaruhi belajar dapat digolongkan menjadi dua golongan, yaitu faktor lingkungan sosial dan lingkunan nonsosial.

a. Lingkungan sosial. Faktor -faktor yang termasuk lingkungan sosial adalah lingkungan sekolah, lingkungan masyarakat, dan lingkungan keluarga.
b. Lingkungan nonsosial. Faktor -faktor yang termasuk lingkungan nonsosial adalah lingkungan alamiah, faktor instrumental dan faktor materi pelajaran.

D. Pendidikan Agama Islam

Di Indonesia Pendidikan Agama Islam merupakan mata pelajaran yang wajib diikuti oleh peserta didik yang beragama Islam pada tingkat TK, SD/MI, SMP/MTs,SMA/MA/SMK dan Perguruan Tinggi. Pendidikan agama Islam pada pendidikan umum disusun menjadi satu kesatuan yaitu mata pelajaran pendidikan agama Islam, sementara di madrasah, mata pelajaran agama Islam dijabarkan menjadi akidah akhlak, al-Qur'an hadis, sejarah kebudayaan Islam, figh dan bahasa arab. Menurut Dasim Budiansyah pendidikan agama Islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, men ghayati hingga mengimani, bertakwa, dan berakhlak mulia dalam mengamalkan ajaran agama Islam dari sumber utamanya kitab suci al-Qur'an dan hadis, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, serta penggunaan pengalaman.

Pendidikan Agama Islam adalah merupakan upaya mendidikkan agama Islamatau ajaran Islam dan nilai- nilainya, agar menjadi way of life (pandangan dan sikap hidup) seseorang.Zakiah Daradjat mengatakan Pendidikan Agama Islam secara umum adalah pembentukan kepribadian muslim. Menurut Nur Uhbiyati, Pendidikan Agama Islam adalah usaha yang berupa pengajaran, bimbingan dan usaha terhadap anak berdasarkan konsep al-Qur'an danhadis, dapat memahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran agama yangterkandung di dalamnya serta menjadikannya sebagai jalan kehidupan sehari -hari,baik dalam kehidupan pribadi maupun sosial kemasyarakatan.

Materi Pendidkan Agama Islam untuk anak kelas 3 dan 4 antara lain

1. Pelajaran 5 Sholat Kewajibanku[33]
    a. Inti Ibadah Sholat
    b. Hikmah Sholat
    c. Praktik Sholat
2. Pelajaran 9 mari melakasanakan sholat
    a. Keutamaan sholat
    b. Makna bacaan sholat
    c. Perilaku yang mencerminkan ibadah sholat
    d. Pengalaman Sholat dirumah dan dimasjid

Pusat kurikulum Depdiknas mengemukakan bahwa pendidikan agama Islamdi Indonesia bertujuan untuk menumbuhkan dan meningkatkan keimanan peserta didik melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan, penghayatan, pengamalandan pengalaman peserta didik tentang agama Islam sehingga menjadi manusiamuslim yang terus berkembang dalam hal keimanan, ketakwaannya kepada Allahswt. serta berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.Dengan demikian, pendidikan agama Islam dapat dipahami sebagai suatummata pelajaran yang berusaha menginternalisasikan (menanamkan dalam pribadi)nilai-nilai Islami, juga mengembangkan peserta didik agar mampu mengamalkannilai-nilai itu secara dinamis dan fleksibel dalam batas-batas konfigurasi idealitaswahyu Allah swt. Hal ini berarti bahwa pendidikan agama Islam secara optimalharus mampu mendidik peserta didik agar

[33]Mulyasa, *Kurikulum Berbasis Kopetensi,* (Bandung :PT REMAJA ROSDAKARYA,2002), h.37.

memiliki kedewasaan atau kematangan dalam berpikir, beriman dan bertaqwa kepada Allah swt. Di samping itu juga mampumengamalkan nilai-nilai yang mereka dapatkan dalam proses pendidikan, sehingga menjadi pemikir yang baik sekaligus pengamal ajaran Islam sesuai dengan kemajuanb zaman.

Dari penjelasan diatas pendidikan agama Islam merupakan suatu usaha bimbingan dan asuhan terhadap anak didik agar nantinya dapat mengamalkan ajaran agamanya. jadi dalam pendidikan agama yang lebih penting adalah sebagai pembentukan kepribadian anak, yaitu menanamkan tabiat yang baik agar anak didik mempunyai sifat yang baik dan kepribadian yang utama.Pada hakikatnya Pendidikan Agama Islam Adalah Identik Dengan pendidikan pada umunya yakni sebagai usaha untuk mebina, mengarahkan atau mengembangkan pribadi aspek manusia dan jasmani yang berlangsung secara bertahap.

E. Penelitian Terdahulu

1. Madya Nefriza Mitra (2016) : "*Pengaruh Bermain Game Online terhadap Hasil Belajar Siswa di SMA Adiyaksa 1 Jambi*". Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa terdapat pengaruh bermain game online terhadap hasil belajar siswa. Persamaan penelitian tersebut oleh Madya Nefriza Mitra dengan penelitian ini yaitu sama-sama membahas mengenai hasil belajar siswa (Variabel Y) peneliti juga sama-sama menggunakan metode penelitian kuantitatif, dalam penelitian ini menggunakan uji validitas dan reliabilitas untuk menguji kelayakan instrument. Perbedaan penelitian tersebut dengan

penelitian disini ialah variabel X “ Pengaruh internet” sedangkan pada peneliti disini varaiabel X (Pengaruh game online).

2. Sonia Ambar Wati (2010): “ *Pengaruh Game online terhadap perilaku konsumtif siswa”* Pendidikan Sosiologi Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Pendidikan Indonesia pada (2010). Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa terdapat pengaruh internet terhadap motivasi belajar siswa. Persamaan penelitian tersebut oleh Sonia Ambarawati dengan penelitian ini yaitu sama-sama membahas mengenai pengaruh game online (Variabel X) peneliti juga sama-sama menggunakan metode penelitian kuantitatif, dalam penelitian ini menggunakan uji validitas dan reliabilitas untuk menguji kelayakan instrument. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian disini ialah variabel Y “Perilaku konsumtif siswa” sedangkan pada peneliti disini varaiabel Y (Hasil belajar siswa).

3. Khairul Anwar (Skirpsi 2010): “ *Pengaruh Game online terhadap prestasi belajar siswa* ” Berdasarkan prestasi hasil penelitian ditemukan bahwa terdapat pengaruh Game Inline. Persamaan penelitian tersebut oleh Khairul Anwar dengan penelitian ini yaitu sama-sama membahas mengenai pengaruh game online (Variabel X) peneliti juga sama-sama menggunakan metode penelitian kuantitatif, dalam penelitian ini menggunakan uji validitas dan reliabilitas untuk menguji kelayakan instrument. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian disini ialah variabel Y “ prestasi belajar siswa “ sedangkan pada peneliti disini varaiabel Y (Hasil belajar siswa).

Dapat diasumsi dari penelitian sebelumnya bahwa game online (Game marbel belajar sholat ini bisa bisa dilakukan untuk diadopsi penelitain ini lebih difokuskan untuk dilanjutkan melakukan penelitian.

A. Karangka Berpikir

a. Karangka pemikiran

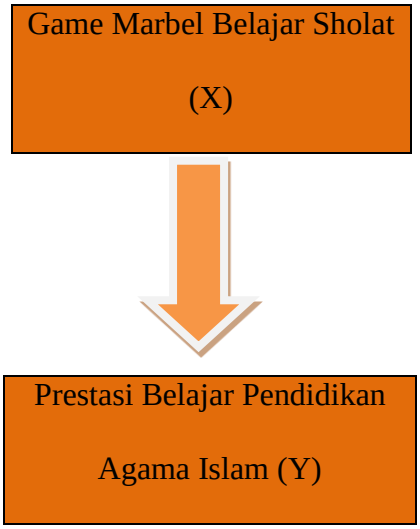
Berkaitan dengan penelitian penulis mengenai hubungan antara bermain game online dengan perilaku sosial dan prestasi belajar, maka penulis memakai Teoriteori interaksionisme simbolik sebagai landasan teori.Interaksi simbolik merupakan salah satu prespektif teori yang baru muncul setelah adanya teori aksi (action theory) yang dipelopori dan dikembangkan oleh Max Weber. Teori interaksi simbolik berkembang pertama kali di Universitas Chicago dan dikenal dengan mahzab Chicago tokoh utama dari teori ini berasal dari berbagai Universitas di luar Chicago. Diantaranya John Dewey dan C. H Cooley, filsuf yang semula mengembangkan teori interaksi simbolik di universitas Michigan kemudian pindah ke Chicago dan banyak memberi pengaruh kepada W. I Thomas dan George Herbert Mead Dalam teori interaksionisme simbolik yang dikemukakan oleh George H.

Derdapat suatu konsep yang mungkin berhubungan erat dengan penelitian tentang *game online* yakni konsep simbol-simbol signifikan. Simbol signifikan adalah jenis gestur yang hanya dapat dilakukan oleh manusia. *Gestur* baru menjadi simbol-simbol signifikan manakala dia membangkitkan didalam diri perilaku gestur itu respons-respons yang juga dia harapkan akan diberikan oleh individu yang jadi sasaran gestur yang

dilakukan. Baru ketika memiliki simbol-simbol signifikan kita dapat melakukan komunikasi. *Gestur* fisik bisa menjadi simbol signifikan, namun secara ideal semua tidak cocok dengan simbol-simbol signifikan karena orang tidak dapat dengan mudah melihat atau mendengar gestur fisik mereka sendiri.

Gestur fisik bisa muncul dalam permainan *game online*, meski tidak langsungberpengaruh pada fisik pemainnya. Permainan *game online* seseorang dapat berhubungan dengan orang lain tanpa mengenal jarak dan dimensi waktu. Yakni dengan simbol-simbol tokoh yang dipergunakan dalam permainan *game*. Karakter yang diperankan oleh suatu tokoh merupakan pencerminan dari fisik maupun psikis orang yang sedang memainkan permainan tersebut. Seseorang dapat berinteraksi dan berkomunikasi dengan karakter tokoh dalam *game*. Proses sosial bisa terjadi dalam dunia maya tanpa kita sadari seperti konflik antara tokoh satu dengan tokoh yang lain. Antara tokoh satu dengan tokoh yang lain dapat bekerja sama dan berkomunikasi seperti halnya interaksi dalam dunia nyata. Simbolsimbol yang ada dalam *game online* merupakan salah satu fenomena sosial yang muncul akibat perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dan bentuk jaringan sosial yang luas tanpa mengenal batas ruang dan waktu.

Gambaran dari karangka diatas antara lain



b. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian terdapat 2, yaitu :

Ha: Terdapat hubungan signifikan antara bermain game marbel belajar sholat dengan prestasi belajar pendidikan agam islam terhadap materi sholat.

H0: Tidak Terdapat Pengaruh signifikan antara bermain game online dengan prestasi belajar Pendidikan agama islam terhadap materi sholat

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan (*field research*), yaitu penelitian yang pengumpulan datanya dilakukan dilapangan, seperti dilingkungan masyarakat, lembaga- lembaga dan organisasi kemasyaraktan dan lembaga pendidikan baik formal maupun non formal.

Pendekatan dalam penelitian ini adalah endekatan kuantatif korelasional. Pendekatan kauntitatif korelasional yaitu metode penelitian yang menggunakan statistik agar dapat menentukan apakah ada hubungan antara dua variabel dan datanya berupa angka- angka dan analisis menggunakan statistik. [34]Menurut Muri Yusuf, penelitian korelasional yaitu penelitian yang melihat hubungan antara satu variabel dengan varaibel yang lain. Menurut suharsini akuanto dengan teknik korelasi peneliti dapat mengetahui hubungan variasi dalam sebuah variabel dengan variabel yang lain.Berdasarkan pendapat diatas dapat dismpulkan bahwa penelitian koresional yaitusebuah penelitian yang digunakan untuk melihat dan menentukan variabel satu dengan variabel yang lain.

[34]Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendektan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D.*(Bandung: Alfabeta, 2014), h.7

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilkasanakan di Sekolah Dasar 03 Bermani Ilir Kabupaten Kepahiang. Hal ini dkarenakan Sekolah ini merupakan sekolah yang anak-anaknya bermain game marbel belajar sholat dan dekat dengan lokasi peneliti, yang dilaksanakan pada 2 mei sampai 20 juni 2019.

C. Devinisi Operasinal Variabel

Variabel adalah suatu atribut, sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulanya. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel adalah:

1. Game Marbel Belajar Sholat (X) adalah permainan yang digunakan sebagai media dan digunakan oleh peserta didik sebagai permainan yang ia milki di android masing- masing.
2. Prestasi Belajar PAI (Y) adalah nilai- nilai yang dihasilkan dari penggunaan game yang digunakan dan dijadikan media oleh anak.

D. Populsi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/ subyek yang mempunayai kualitas dan karateristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.bila populasi berjumlah besar, da peneliti tidak mungkin mempelajari semuanya, sehingga peneliti

perlu menggunakan sampel yang diambil dari populasi yang benar- benar *refresentif* (mewakili).

Dengan demikian sampel adalah sebagian yang diambil dari teknik tertentu. Bahwa “apabila subjek krang dari 100 lebih baik diambi semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Selanjutnya jika jumlah subjeknya lebih besar diambil antara 10 – 15 % atau 20 – 25 % atau lebih.Bertitik tolak dari populasi yang dikemukakan diatas maka sampel penelitian ini diambil 10 % dari 260 siswa Sekoah Dasar Negeri 03 Bermani Ilir Kabupaten Kepahiang. Maka sampel dalam penelitian ini berjumlah 26 orang responden.

E. Teknik Pengumpulan Data

Data penelitian yang dikumpulkan dalam penelitian ini berupa informasi yang berkaitan dengan game marbel belajar sholat ini yang dimainkan oleh siswa.informasi ini diperoleh dari sumber- sumber sebgaai berikut:

1. Data Primer

Sumber data primer dalam penelitian ini adalah siswa yang bermain game marbel belajar sholat dan guru yang mengajar di Sekolah Dasar Negeri 03 Bermani Ilir Kabupaten Kepahiang. Sumber ini memili kedekatan dengan masalah yang sedang diteliti. Oleh karena itu, data utama penelitian ini diperoleh dari informan utama penelitian.

2. Data Sekunder

Data sekunder dalam penelitian ini adalah arsip / dokumentasi dan data-data dari Sekolah Dasar Negeri 03 Bermani Ilir Kabupaten Kepahiang.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Dalam mengumpulkan data tentang game marbel belajar sholat dan prestasi belajar , peneliti menggunakan kuesioner / angket adalah suatu daftar yang berisikan rangkaian pertanyaan mengenai suatu masalah atau dibidang yang akan diteliti. Angket disebarkan kepada responden (siswa yang bermain game marbel bekajar sholat).Pada penelitian angket ditunjukan kepada siswa siswa kelas 1- VI Sekolah Dasar Negeri 03 Bermani Ilir Kabupaten Kepahianguntuk mengambil data tentang penelitian dengan 3 alternatif jawaban yaitu: ya kadang- kadang, tidak pernah.

G. Uji Validitas dan Reabilitas Instrumen

1. Uji Validitas

Untuk menganalisa tingkat validitas item angket yang akan digunakan dalam penelitian ini terdahulu melakukan uji coba (*try out*) angket yang akan dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 03 Bermani Ilir yang bermain game marbel belar shlat. Pada tabel ini dijelaskan secara rinci perhitungan validitas item angket no 1.

Tabel 3.4

Pengujian Validitas Angket Item No 1

No	X	Y	X^2	Y^2	XY
1	2	64	4	4096	128
2	3	69	9	4761	207
3	3	71	9	5041	213
4	2	62	4	3844	124
5	3	65	9	4225	195
6	1	28	1	784	28
7	3	68	9	4624	204
8	2	67	4	4489	134
9	3	61	9	3721	183
10	2	65	4	4225	130
	∑X=24	**∑Y=620**	**$\sum X^2$=62**	**$\sum Y^2$=39810**	**∑XY=1546**

Selanjutnya untuk mencari validitas angkat digunakan rumus produk moment berikut :

$$rxy = \frac{N \sum XY - (\sum X . . \sum Y)}{\sqrt{\{ N . \sum X^2 - (\sum X)^2 \} . \{ N . \sum Y^2 - (\sum Y^2) \}}}$$

$$rxy = \frac{10.1546 - (24.620)}{\sqrt{\{ 10.62 - (24)^2 \} . \{ 10.39810 - (620)^2 \}}}$$

$$rxy = \frac{15460 - 14,880}{\sqrt{44.(13700)}}$$

$$rxy = \frac{580}{\sqrt{602800}}$$

$$rxy = \frac{580}{776,402}$$

$rxy_{=}$ 0.747

Jadi dari perhitungan diatas maka dapat diketahui ^{r}xy atau rhitung sebesar 0.747 untuk mengethui validitasnya maka di lanjutkan dengan melihat tabel nilai koefisien " r " product moment dengan terlebih dahulu mencari " df " dengan rumus sebagai berikut :

df = N- nr

df = 10-2

df = 8

dengan melihat nilai tabel " r " product moment ternyata sebesar 28 pada taraf signifikan 5 % yaitu : 0.632 sedangkan hasil yang diperoleh rxy sebesar 0.747> 0, 632 , ternyata lebih besar dari taraf signifikan 5 %. Maka item nomor 1 dinyatakan valid. Untuk pengujian nomor 2 dan selanjutnya masih menggunakan rumus yanag sama seperti mencari item nomor 1 diatas. Adapun uji validitas angket secar menyeluruh bisa dilihat dari tabel dibawah ini, antara lain .

Tabel 3.5

Hasil Uji coba Angket secara keseluruhan

No	R hitung	R tabel TS 5 %	Keterangan
1	0.747	0.632	Valid
2	0.751	0.632	Valid
3	0.41	0.632	Tidak valid
4	0.708	0.632	Valid
5	0.695	0.632	Valid
6	0.751	0.632	Valid
7	0.747	0.632	Valid

8	0.889	0.632	Valid
9	0.291	0.632	Tidak valid
10	0.681	0.632	Valid
11	0.659	0.632	V alid
12	0.713	0.632	Valid
13	0.853	0.632	Valid
14	0.359	0.632	Tidak valid
15	0.773	0.632	Valid
16	0.696	0.632	Valid
17	0.815	0.632	Valid
18	0.461	0.632	Tidak valid
19	0.786	0.632	Valid
20	0.786	0.632	Valid

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa dari 20 item angket terdapat 16 angket yang valid dan 4 angket yang tidak valid. Untuk item yang tidak valid dihilangkan dari data sehingga angket yang valid bisa digunakan sebagai alat untuk mengumpulkan data.

1. Uji Rehabilitas

Untuk mengetahui reabilitas angket digunakan teknik sekoritem ganjil dan sekor item genap lalu dikorelasikan dengan menggunakan rumus *Product Momen.* Kemudian dilajutkan menggunakan rumus *Spearman Brown* sebagai berikut :

$$\frac{r_{tt} = 2r\ hh}{1 + r_{hh}}$$

Keterangan:

r_{tt} = Koefisien Reabilitas tes secara total (tt = total test)

r_b = Koefisien Korelasi *Product Moment* antara separuh (bagian pertama) tes , sengan separuh (bagian kedua) dari tes tersebut (hh = half = half)

1 dan 2 = Bilangan kostanta

Setelah diperoleh 16 item yang valid maka dlanjutkan dengan perhitungan uji reabilitas dngan menggunakan teknik belah dua

Tabel 3.6

Pengujian reabilias angket

No	Item Ganjil	Item Genap	X^2	Y^2	XY
1	27	27	729	729	729
2	28	26	784	676	728
3	30	28	900	784	840
4	23	25	529	625	575
5	28	25	784	625	700
6	10	10	100	100	100
7	26	29	676	841	754
8	27	26	792	676	702
9	26	23	676	529	598
10	26	27	676	729	702
	$\sum$X=251	**$\sum$Y=246**	**$\sum X^2$=6583**	**$\sum Y^2$=6314**	**$\sum$XY=6428**

Dari data diatas dapat diketahui sebagai berikut :

N= 10 $\sum$X=251 $\sum$Y=246 $\sum X^2$=6583 $\sum Y^2$=6314 $\sum$XY=6428

Kemudian untuk mencari reabilitas dari angket tersebut dilanjutkan dengan perhitungan korelasi *product moment*:

$$rxy = \frac{N \sum XY - (\sum X . . \sum Y)}{\sqrt{\{ N . \sum X^2 - (\sum X)^2 \} . \{ N . \sum Y^2 - (\sum Y^2) \}}}$$

$$rxy = \frac{10.6428 - (251.246)}{\sqrt{\{ 10.6583 - (251)^2 \} . \{ 10.6314 - (246)^2 \}}}$$

$$rxy = \frac{64280 - 61746}{\sqrt{(65830 - 63001)(63140 - 60516)}}$$

$$rxy = \frac{2534}{\sqrt{(2829 \cdot 2624)}}$$

$$rxy = \frac{2534}{\sqrt{7423296}}$$

$$rxy = \frac{2534}{2724,573}$$

$$rxy = 0.930$$

Selanjutnya dicari menggunakan rumus *Sperman Brown* yaitu :

$$r_{tt} = \frac{2 r_{hh}}{1 + r_{hh}}$$

$$r_{tt} = \frac{2 \cdot 0,930}{1 + 0,930}$$

$$r_{tt} = \frac{1,86}{0964}$$

$$r_{tt} = 1,930$$

Dari hasil perhitungan diatas selanjutnya dikonsultasikan pada r_{tabel} dengan langkah= langkah sebagai berikut :

a. Mencari df (*degree of freedom*) dengan rumus

$$Df = N - nr$$

$$= 10 - 2$$

$$= 8$$

b. Melihat r_{tabel}, dimana df = 8 dengan taraf signifikan 5 % diperoleh 0,632.

c. Membandingkan r_{hitung} dengan r_{tabel}, yakni dengan r_{hitung} (0 964) > r_{tabel} (0,632). Dengan demikian angket tersebut memilki reabilitas yang tinggi selajutnya dapat digunakan sebagai alat pengumpul data dalam penelitian

B. Teknik Analisis Data

Dalam menganalisi data yang telah dikumpulkanmaka peneliti menggunakan rumus *korelasi person product moment* yaitu :

$$rxy = \frac{N \sum XY - (\sum X . . \sum Y)}{\sqrt{\{ N . \sum X^2 - (\sum X)^2 \} . \{ N . \sum Y^2 - (\sum Y^2) \}}}$$

Keterangan :

X =Varia belbebas

Y =Variabel terikat

N = Jumlah responden (Sampel)

rxy = Koefisien korelasi

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Wilayah Penelitian

1. Sejarah Berdirinya Sekolah

Sekolah Dasar Negeri 03 ini pertama kali berdiri tahun 1972 dengan nama SDN 23 Kembang seri dengan kepala sekolah bapak Marwi. Kelulusan pertama tahun 1972- 1973 dengan jumlah siswa 11 orang. Pada tahun 1979 dengan kepala sekolah bapak Bukhari S. Pd. Pada tahun 2006 sakolah ini berubah nama menjadi SDN 03 Bermani Ilir.[35] Dengan kepala sekolah Ibnu Hajar S.Pd dengan masa jabatan 2006- 2007. Pada tahun 2007 hingga 2013 kepala sekolah berganti menjadi Ibu Hartati Senda Sinaga dengan masa jabatan 7 tahun. Pada tahun 2013- 2014 terus berganti menjadi Bapak Jubai dengan masa jabatan kerja hanya berkisar 1 tahun. Pada bulan September tahun 2014- Hingga sekarang kepala sekolah berganti menjadi bapak Firman Toni S.Pd.I. Dengan jumlah guru sebanyak 12 orang, Admistrasi 2 orang, Penjaga Sekolah 2 orang, tenaga perpustakaan 2 orang.guru kelas 6 orang, dan guru mata pelajaran pendidikan agama Islam 2 orang, guru olahraga 1 orang.

Guru yang sudah mendapat sertifikasi berjumlah 6 orang. Pada bulan maret tahun 2019 peserta didik berjumlah 260 siswa , dengan luas tanah yang dimilki sekitar 7 x 30 meter, yang awalnya dimanfaatkan masyrakat sebagai tempat menjemur hasil panen masyrakat, akan tetap beriring nya waktu dibangunkan sekolah, dengan tanah yang masih dikategorikan luas

[35]Arsip SD Negeri 03 Kecamatan Bermani Ilir Kabupaten Kepahiang tahun 2019

dimanfaatkan untuk lapangan ekstrakulikuler anak, yaitu lapangan voli, dan lapangan putsal, dan untuk melakukan acara jum'at ibadah atau kultum yang dilakukan setiap jum'at sekolah ini juga memilki perpustakaan yang bisa dimanfaatkan anak untuk membaca buku karena ada jamnya tersendiri yang diberian guru untuk membaca buku, Sekolah ini juga memiliki 1 ruangan yang luasnya sekitar 4 x 3 meter untuk laboratium dan UKS, Laboratorium yang berisikan Komputer untuk anak seminggu sekali belajar mengakses internet .

2. Visi dan Misi SD Negeri 03 Bermani Ilir.

Visi SD Negeri 03 yaitu mencetak peserta didik yang Unggul dalam Prestasi, jujur dilandasi imtaq berwawasan imteq. Sedangkan misi SD Negeri 03 ini antara lain :

a. Menumbuhkembangkan kepribadian luhur, jujur, dilandasi iman dan taqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa.
b. Mengoptimalkan kecakapandalam bidang akademik, non akademik, dan ilmu pengetahuan dan teknologi.[36]

3. Tujuan Sekolah

Sekolah ini memilki tujuan yaitu sebagari berikut :

a. Memilki kepribadian luhur sesuai norma, agama, dalam kehidupan bermasyarakat,, berbangsa, dan bernegara.
b. Meraih prestasi akademik, minimal juara tingkat kabupaten
c. Memiliki dasar- dasar dan ilmu pengetahuan dan teknologi.
d. Meraih prestasi non akademik, minimal juara tingkat kabupaten

[36] Arsip SD Negeri 03 Bermani kecamatan Bermani Ilir kabupaten Kepahiang Tahun 2019

e. Meraih prestasi akademik seperti lomba cerdas cermat tingkat Kabupaten

f. Meraih preastasi non akademik pada pendidikan agama silam seperti

- Lomba azan
- Lomba tata cara sholat
- Lomba Mtq tingkat kabupaten

1. Pendidikan Yang dikelola

a. Pendidikan sudah terakreditasi A

b. Pendidkian Ekstrakulikuler :

1) Bimbingan baca al quran
2) Gerakan pramuka / Pmr
3) Olahraga Voli
4) Olahrga putsal
5) Olahraga bulu tangkis
6) Serta Jum'at ibadah

2. Situasi dan kondisi SD Negeri 03 Kecamatan Bermani Ilir Kabupaten Kepahiang

Sekolah ini berada di pinggir jalan yag tempatnya strateggis untuk anak karena berada di keramaian sekolah ini juga memilki pagar agar peserta didik tidak keluar atau bolos saat pembelajaran berlangsung dan tidak menyebrang jalan secara bebas, dengan batas wilayah sebagai berikut :

a. Sebelah timur berbatasan dengan jalan raya
b. Sebelah barat berbatsan dengan rumah warga
c. Sebelah selatan berbatasan dengan rumah warga

d. Sebelah utara berbatsan dengan rumah warga. Beradasarkan situasi dan kondisi siatas maka sekolah ini berada di tengah keramaian masyarakat.

Tabel 4.1

Sarana dan Prasarana SD Negeri 03 Bermani Ilir

No	Sarana	Jumlah	Kondisi
1	Kantor	1 unit	Baik
2	Ruang Guru	1 unit	Baik
3	Perpustakaan	1 unit	Baik
4	WC siswa	4 unit	Baik
5	WC guru	2 unit	Baik
6	Ruang UKS	1 unit	Baik
7	Ruang laboratorium	1 unit	Baik
8	Lapangan Voli	1 buah	Baik
9	Lapangan putsal	1 buah	Baik
10	Lapangan Bulu Tangkis	1 buah	Baik
11	Ruang kelas	7 unit	Perlu ditambah
12	Meja dan kursi	-	Baik
13	Air	Sumur bor	Baik
14	Kantin	1 unit	Perlu rehab
15	Post penjagaan	-	Belum ada

Sumber Data : Arsip SD Negeri 03 Kecamatan Bermani Ilir Kabuapten Kepahiang tahun 2019

Tabel 4.2

Keadaan Pendidik SD Negeri 03 Bermani Ilir

No	Nama/NIP	Pangkat/Gol	Jabatan	Jenis Guru	Tugas Mengajar	Jml / Jam	Ket
1	Firman Toni, S.Pd.I Nip.196804021997031005	Pembina Tk I III/d	Kepala Sekolah	Guru PKn	IV,V,VI	6	PNS
2	Polesmawati A.Md -	-	Guru Kelas	Guru Kelas	I	24	THL
3	Lia Anjelina S.Pd	-	Guru Kelas	Guru Kelas	II A	24	THL
4	fMeta Umami A.Md	-	Guru Kelas	Guru Kelas	II B	24	THL
5	Tri Putri Aprianti S.Pd Nip. 199204192019032002	III/a	Guru Kelas	Guru Kelas	III	24	PNS
6	Edi Tarmizi S.Pd Nip.197907072010011016	Penata Muda III/a	Guru Kelas	Guru Kelas	IV	24	PNS
7	Herawati S.Pd -	-	Guru Kelas	Guru Kelas	V	24	PNS
8	Harta Tiosenda Sinaga S.Pd Nip.195907141981112002	Pembina IV/a	Guru Kelas	Guru Kelas	VI	24	PNS
9	Jum'an Nip.196402141988091001	Pengatur Tk I II/c	Staf TU	Staf TU	-	-	PNS
10	Endang Purwati -	-	OPS/Adm	OPS/Adm	-	-	THL
11	Eli Kasmayanti S.Pd Nip. 198810222019032010	III/a	Guru PAI	Guru PAI	I-VI	28	PNS
12	Nopran Ardiansya S.Pd Nip. 199411172019031006	III/a	Guru PJOK	Guru PJOK	I-VI	28	PNS
13	Mia Audina	-	TU	TU	-	-	Honor

14	Bambang Sugino -	-	Penjaga	Penjaga	-	-	THL
15	Siti Saleha -	-	Guru Mulok	GuruMulok	I-VI	24	THL
16	Nena Endarti	-	Guru BTA	Guru BTA	I-VI		THL
17	Erwin Arifin	-	Perpus	Perpus	-		THL

Sumber Data : Arsip SD Negeri 03 Kecamatan Bermani Ilir Kabupten Kepahiang tahun 2019

B. Penyajian Data Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Uji Prasyarat

a. Uji normalitas data variabel X

Dari tabulasi skor angket, selanjutnya dilakukan analisis normalitas data dengan langkah- langkah sebagai berikut:

1) Menentukan skor terbesar dan terkecil

Skor terbesar yaitu: 20

Skor terkecil yaitu: 11

2) Menentukan nilai rentangan (R)

R = Xmax – Xmin

R = 20 – 11

R = 9

3) Menetukan banyak kelas

BK = 1 + 3,3 Log n

BK = 1 + 3,3 Log 26

BK = 1 + 3, 3 (1, 414)

BK = 1 + 4, 5666

BK = 5,666 (dibulatkan menjadi 6)

4) Menetukan nilai panjang kelas

$$\acute{\imath} = \frac{R}{BK}$$

$$\acute{\imath} = \frac{9}{6}$$

í = 1,5 dibulatkan menjadi (2)

5) Menetukan nilai rata- rat skor angket

$$M = \frac{\sum FX}{N}$$

$$M = \frac{392}{26}$$

M = 15, 07 (Dibulatkan menjadi 15)

6) Mencari simpangan baku

$$S = \sqrt{\frac{\sum f x^2}{N} - \frac{(\sum fx)}{N}}$$

$$S = \sqrt{\frac{6002}{26} - \frac{(392)}{26}}$$

$$S = \sqrt{230,85 - 227,10}$$

$$S = \sqrt{3, 75}$$

S = 1, 94

7) Menetukan Batas Kelas

Skor kiri kelas interval pertama dikurangi 0,5 kemudian sekor kanan kelas interval pertama dikurangi 0,5 sehingga diperoleh nilai sebgai berikut: 10,5; 12,5; 14,5; 16,5; 18, 5.

8) Menetukan nilai z skore untuk batas kelas

$$Z = \frac{\text{Batas kelas} - M}{S}$$

$$Z = \frac{10,5 - 15}{1,94}$$

$$= -3,5$$

$$Z = \frac{12,5 - 15}{1,94}$$

$$= -1,29$$

$$Z = \frac{14,5 - 15}{1,94}$$

$$= -0,26$$

$$Z = 16,5 - \frac{15}{1,94}$$

$$= 0,77$$

$$Z = 16,5 - \frac{15}{1,94}$$

$$= 1,80$$

9) Menetukan luas 0-Z dari kurva dengan angka- angka batas kelas sehingga diperoleh luas 0- Z sebagai berikut:

-3,5 diperoleh luas 0- z yaitu, 0,00439

- 1,29 diperoleh luas 0- Z yaitu 0,0328

- 0,26 diperoleh luas 0- Z yaitu, 0,1285

0, 77 diperoleh luas 0 – Z yaitu 0,3936

1,80 diperoleh luas 0 Z yaitu 0,1858

10) Menentukan frekuensi yang diharapkan dengan cara menggalikan luas tiap interval dengan jumlah responden, sehingga diperoleh:

0,00439 X 26 = 0,11

0,0328 X 26 = 0,85

0, 1285 X 26 = 3,34

0,3936 X 26 = 10,23

0,1858 X 26 = 4,83

11) Menetukan nilai chi kuadrad hitung:

$$X^2 = \sum_{i=1}^{k} \frac{(fo - fe)^2}{Fe}$$

X^2 = 9, 68

Selanjutnya membanduingkan nilai X^2_{hitung} dengan X^2_{tabel} pada derajat kebebasan (dk) = k- 1 = 6 – 1, maka diperoleh X^2_{tabel} pada taraf signifikansi 5 % sebesar 11, 070 dan diperoleh X^2_{hitung} 9,68 maka $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ atau 9,68 < 11, 070 maka data game marbel belajar sholat adalah berdistribusi normal.

b. Uji Normalitas Data Y

Dari tabulasi skor angket, selanjutnya dilakukan analisis normalitas data dengan langkah- langkah sebagai berikut:

1) Menentukan skor terbesar dan terkecil

   Skor terbesar yaitu: 24

   Skor terkecil yaitu: 12

2) Menentukan nilai rentangan (R)

   R = Xmax – Xmin

   R = 24 – 12

   R = 12

3) Menetukan banyak kelas

   BK = 1 + 3,3 Log n

   BK = 1 + 3,3 Log 26

   BK = 1 + 3, 3 (1, 414)

   BK = 1 + 4, 5666

   BK = 5,666 (dibulatkan menjadi 6)

4) Menetukan nilai panjang kelas

   $$\acute{\imath} = \frac{R}{BK}$$

   $$\acute{\imath} = \frac{9}{6}$$

   í = 1,5 dibulatkan menjadi (2)

5) Menetukan nilai rata- rat skor angket

   $$M = \frac{\sum FX}{N}$$

   $$M = \frac{392}{26}$$

   M = 15, 07 (Dibulatkan menjadi 15)

6) Mencari simpangan baku

$$S = \sqrt{\frac{\sum f x^2}{N} - \left(\frac{\sum fx}{N}\right)^2}$$

$$S = \sqrt{\frac{6002}{26} - \left(\frac{392}{26}\right)^2}$$

$$S = \sqrt{230,85 - 227,10}$$

$$S = \sqrt{3, 75}$$

$$S = 1, 94$$

7) Menetukan Batas Kelas

Skor kiri kelas interval pertama dikurangi 0,5 kemudian sekor kanan kelas interval pertama dikurangi 0,5 sehingga diperoleh nilai sebgai berikut: 12,5; 14,5; 16,5; 18,5; 20, 5.

8) Menetukan nilai z skore untuk batas kelas

$$Z = \frac{\text{Batas kelas} - M}{S}$$

$$Z = \frac{12,5 - 15}{1,94}$$

$$= - 1,29$$

$$Z = \frac{14,5 - 15}{1,94}$$

$$= - 0,26$$

$$Z = \frac{16, 5 - 15}{1, 94}$$

$$= - 0,77$$

$$Z = \frac{18,5 - 15}{1,94}$$

= - 1,80

$$Z = \frac{20,5 - 15}{1,94}$$

= - 2, 83

9) Menetukan luas 0-Z dari kurva dengan angka- angka batas kelas sehingga diperoleh luas 0- Z sebagai berikut:

-3,5 diperoleh luas 0- z yaitu, 0,00439

- 1,29 diperoleh luas 0- Z yaitu 0,0328

- 0,26 diperoleh luas 0- Z yaitu, 0,1285

0, 77 diperoleh luas 0 – Z yaitu 0,3936

1,80 diperoleh luas 0 Z yaitu 0,1858

10) Menentukan frekuensi yang diharapkan dengan cara menggalikan luas tiap interval dengan jumlah responden, sehingga diperoleh:

0,00439 X 26 = 0,85

0,0328 X 26 = 3,34

0, 1285 X 26 = 3,34

0,3936 X 26 = 10,23

0,1858 X 26 = 4,83

0,1838 X 26 = 4,78

11) Menetukan nilai chi kuadrad hitung:

$$X^2 = \sum_{i=1}^{k} \frac{(fo - fe)^2}{Fe}$$

X^2 = 10,38

Selanjutnya membanduingkan nilai X^2_{hitung}dengan X^2_{tabel} pada derajat kebebasan (dk) = k- 1 = 6 – 1, maka diperoleh X^2_{tabel} pada taraf signifikansi 5 % sebesar 11, 070 dan diperoleh X^2_{hitung} 10,38 maka $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ atau 9,68 < 11, 070 maka data prestasi belajr Pai adalah berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Untuk melakukan uji homogenitas terlebih dahulu dilaukaan perhitungan data untuk mencari varians masing- masing sampel .

Tabel 4.3

Nilai Varians Kedua Sampel

	Variabel X	**Variabel Y**
Varians	0,0328	0,0210
N	26	26

Langkah selanjutnya mencari nilai varians dengan cara:

$F_{hitung} = \frac{0,0328}{0,0210}$

$F_{hitung} = 1,56$

Ternyata $f_{hitung} < f_{tabel}$ atau 1, 56 < 1, 98, maka kedua varians kedua data adalah homogen sehingga analisis koerlasi dapat dilanjutkan.

3. Game Marbel Belajar Sholat

Pada bagian inipenulis akan menyajkan data hasil penelitian yang berkaitan dengan game marbel belajar sholat di Sekolah Dasar 03 bermani Ilir Kabupaten Kepahiang. Data ini diperleh dari hassil jawaban angket responden.

Tabel 4.4

Skor Angket Game Marbel Belajar Sholat(Variabel X)

No	Item soal								
	1	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**∑X**
1	2	1	1	2	2	1	1	1	**11**
2	3	1	2	2	1	2	1	1	**13**
3	2	2	2	2	3	2	1	2	**12**
4	2	2	1	2	2	1	1	1	**14**
5	3	1	2	3	2	1	1	1	**15**
6	3	1	2	3	3	1	1	1	**17**
7	3	1	3	3	3	2	1	1	**20**
8	3	1	3	3	3	3	1	3	**14**
9	2	1	2	3	3	3	1	1	**17**
10	2	2	2	2	3	1	3	2	**16**
11	2	1	3	2	3	1	1	1	**13**
12	1	3	2	2	2	1	1	1	**15**
13	3	1	3	3	2	2	1	1	**15**
14	3	1	3	3	2	1	1	1	**14**
15	2	1	2	3	2	1	1	1	**18**
16	3	3	3	3	3	1	1	1	**14**
17	2	1	3	3	2	3	1	1	**15**
18	3	1	3	3	2	1	1	1	**15**
19	3	1	3	3	2	2	1	1	**15**
20	2	3	3	2	2	3	1	1	**14**
21	2	1	2	2	3	1	1	1	**17**
22	3	2	2	2	2	1	1	1	**14**
23	3	1	3	3	2	2	1	1	**15**
24	3	1	3	3	3	1	1	1	**17**
25	3	1	3	2	3	2	1	2	**17**
26	3	1	3	3	3	1	1	1	**16**
	66	**36**	**64**	**66**	**63**	**38**	**28**	**31**	**392**

Selanjutnya menghitung skor rata- rata atau mean (M) dari jawaban angket responden dan standar deviasi dengan tabel sebagai berikut:

Tabel 4.5
Tabulasi Skor Angket Game Marbel Belajar Sholat (Variabel X)

No	X	F	FX	X^2	FX^2
1	11	1	11	121	121
2	12	1	12	144	144
3	13	2	26	169	338
4	14	6	84	196	1176
5	15	7	105	225	1575
6	16	3	48	256	768
7	17	4	68	289	1156
8	18	1	18	324	324
	$\sum X = 136$	**N = 26**	**$\sum FX = 392$**	**$\sum X^2 = 2124$**	**$\sum FX^2 = 6002$**

Setelah tabulasi data skor angker responden tentang Game Marbel Belajar Sholat diketahui, maka dilakukan perhoitungan dengan prosedur sebagai berikut:

a. Mencari mean dengan rumus:

$$M = \frac{\sum FX}{N}$$

$$M = \frac{392}{26}$$

M = 15,07(dibulatkan menjadi 16)

b. Mencari nilai standar deviasi dengan rumus sebagai berikut:

$$SD = \frac{\sqrt{\sum FX^2}}{N}\frac{\sqrt{(\sum Fx)^2}}{N}$$

$$SD = \frac{\sqrt{6002}}{2626} \quad \frac{\sqrt{(392)^2}}{}$$

$$SD = \sqrt{230,85} - \sqrt{(15,07)^2}$$

$$SD = \sqrt{230,85 - 227,10}$$

$$SD = \sqrt{3,75}$$

SD = 1, 93 (dibulatkan menjadi 2)

c. Penentuan kriteria TSR sebagai berikut :

Setelah diketahui meqn dan standar deviasi game marbel belajar sholat di Sekolah Dasar Negeri 03 Bermani Ilir Kabupaten Kepahiang. Maka langkah selanjutnya menetapkan TSR sebagai berikut :

Tinggi : M + 1. SD ke atas

: 15 + 1.2

: 17 ke atas

Sedang : M – 1.SD. ke bawah

: 15 – 1.2

: 13 sampai dengan 17

Rendah : M – 1. SD ke bawah

: 15 – 1.2

: 13 kebawah

Berdasarkan perhitungan diatas, maka sekor ame marbel belajar sholat pada siswa Sekolah Dasar Negeri 03 Bermani Ilir Kabupaten Kepahiang, sebagai berikut:

Tabel 4.6

Kategori Prsentase Variabel Game Marbel Belajar Sholat

No	Kategori	Frekuensi	%
1	Tinggi	6	23, 08 %
2	Sedang	18	69,23 %
3	Rendah	2	7,69 %
	Jumlah	**26**	**100%**

Dari uraian diatas maka diketahui bahwa game marbel belajar sholat pada Siswa Sekolah Dasar Negeri 03 Bermani Ilir Kabupaten Kepahiang pada

kategori "sedang". Hal ini dapat dilihat dari sebanyak 18 responden (69,23 %) berada pada kategori "sedang".

4. Perastasi belajar pendidikan agama islam siswa di Sekolah Dasar 03 Bermani Kabupaten Kepahiang . pada bagian ini penulis akan menyajikan data hasil penelitian yang berkaitan dengan prestasi belajar pai seiswa di Sekolah Dasar Negeri 03 Bermani Ilir Kabupaten Kepahiang. Data ini diperoleh dari hasil jawaban angket responden.

Tabel 4.7

Skor Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa (Variabel Y)

No	**Item soal**								
	1	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**∑X**
1	2	1	1	2	2	2	2	1	**16**
2	3	2	2	3	2	3	3	1	**22**
3	3	2	2	2	2	2	2	2	**12**
4	3	1	1	1	2	3	3	1	**16**
5	3	2	2	3	1	3	3	1	**16**
6	3	3	2	3	1	3	2	1	**18**
7	3	3	3	3	2	2	2	1	**21**
8	3	3	3	3	2	3	2	3	**21**
9	3	1	2	3	2	3	2	1	**20**
10	3	1	2	2	2	2	3	2	**15**
11	3	3	3	2	1	3	2	1	**15**
12	3	3	2	3	1	3	3	1	**21**
13	3	2	3	2	1	2	3	1	**19**
14	3	3	3	3	1	2	3	1	**19**
15	3	3	2	3	2	2	3	1	**20**
16	3	3	3	3	1	2	3	1	**19**
17	3	3	3	3	1	3	3	1	**20**
18	3	3	3	3	1	2	3	1	**18**
19	3	3	3	3	1	2	3	2	**21**
20	3	3	3	2	2	2	2	2	**17**
21	3	3	2	2	2	3	2	2	**18**
22	3	2	2	2	2	3	2	1	**20**
23	3	3	3	3	2	3	2	1	**20**
24	3	3	3	3	2	3	3	1	**21**
25	3	3	3	3	2	2	2	1	**18**

26	3	3	3	2	1	3	2	2	**20**
	78	**62**	**73**	**70**	**38**	**66**	**65**	**40**	**492**

Selanjutnya menghitung skor rata- rata atau mean (M) dari jawaban angket responden dan standar deviasi dengan tabel sebagai berikut:

Tabel 4.8

Tabulasi Skor Angket Prestasi Belajar Pendidkan Agama Islam Siswa

(Variabel Y)

No	**X**	**F**	**FX**	**X^2**	**FX^2**
1	15	2	30	225	450
2	16	3	48	256	768
3	17	1	17	289	289
4	18	4	72	324	1296
5	19	3	57	361	1083
6	20	6	120	400	2400
7	21	6	126	441	2646
8	22	1	22	484	485
	$\sum X = 148$	**N = 26**	**$\sum FX = 492$**	**$\sum X^2 = 2780$**	**$\sum FX^2 = 9416$**

Setelah tabulasi data skor angker responden tentang prestasi belajar Pendidikan agama sislam siswa, diketahui, maka dilakukan perhitungan dengan prosedur sebagai berikut:

d. Mencari mean dengan rumus:

$$M = \frac{\sum FX}{N}$$

$$M = \frac{492}{26}$$

M = 18, 9(dibulatkan menjadi 19)

e. Mencari nilai standar deviasi dengan rumus sebagai berikut:

$$SD = \sqrt{\frac{\sum FX^2}{N}} - \sqrt{\frac{(\sum Fx)^2}{N}}$$

$$SD = \frac{\sqrt{9416}}{2626} - \sqrt{(492)^2}$$

$$SD = \sqrt{362,15 - \sqrt{(18,9)^2}}$$

$$SD = \sqrt{262,15 - 357,21}$$

$$SD = \sqrt{4, 94}$$

SD = 2, 22 (dibulatkan menjadi 2)

f. Penentuan kriteria TSR sebagai berikut :

Setelah diketahui meqn dan standar deviasi Prestasi belajar pendidikan agama islam siswavdi Sekolah Dasar Negeri 03 Bermani Ilir Kabupaten Kepahiang. Maka langkah selanjutnya menetapkan TSR sebagai berikut :

Tinggi : M + 1. SD ke atas

: 19 + 1.2

: 21 ke atas

Sedang : M – 1.SD. ke bawah

: 19 – 1.2

: 17 sampai dengan 21

Rendah : M – 1. SD ke bawah

: 19 – 1.2

: 17 kebawah

Berdasarkan perhitungan diatas maka sekor tingkat prestasi belajar pendidikan agama islam siswa pada siswa Sekolah Dasar Negeri 03 Bermani Ilir Kabupaten Kepahiang dapat dibuat rincian sebagai berikut:

Tabel 4.9
Kategori Prsentase Variabel Game Marbel Belajar Sholat

No	Kategori	Frekuensi	%
1	Tinggi	7	26, 92 %
2	Sedang	14	53, 85%
3	Rendah	5	19, 23 %
	Jumlah	**26**	**100 %**

Dari uraian diatas maka diketahui bahwa prestasi belajar pendidikan agama silam pada siswa Sekolah Dasar Negeri 03 Bermani Ilir Kabupaten Kepahiang pada kategori "sedang". Hal ini dapat dilihat dari sebanyak 14 responden (53, 85%) berada pada kategori "sedang".

5. Pengarauh game marbel belajar sholat terhadap pretastasi belajar Pendidikan agama islam siswa di Sekolah Dasar Negeri 03Berman Ilir Kabupaten Kepahiang.

Untuk mengetahui apakah game marbel belajar sholat ini berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa di Sekolah Dasar Negeri 03 Bermani Ilir Kabupaten Kepahiang akan dignakan rumus *product moment.* Namun terlebih dahulu dimasukkan dalam tabulasi yang merupakan skor angket.

Tabel. 4.10

Data Variabel X dan Y yang diperoleh dar Siswa Sekolah Dasar Negeri 03 Bermani Ilir Kabupaten Kepahiang

No	X	Y	X^2	Y^2	XY
1	11	16	121	256	176
2	13	22	169	484	286
3	16	16	256	256	256
4	12	16	144	256	192
5	14	18	196	324	252
6	15	21	225	441	315
7	17	21	289	441	357
8	20	20	400	400	400
9	14	15	196	225	210
10	17	15	289	225	255
11	16	21	256	441	336
12	13	19	169	361	247
13	15	19	225	361	285
14	15	20	225	400	300
15	14	19	196	361	266
16	18	20	324	400	360
17	14	21	196	441	294
19	15	18	225	324	270
20	15	21	225	441	315
21	15	17	225	289	255
22	14	18	196	324	252
23	17	20	289	400	340
24	24	20	196	400	280
25	15	21	225	441	315
25	17	18	289	324	306
26	16	20	256	400	320
	$\sum$X= 392	**$\sum$Y= 492**	**$\sum X^2$=6002**	**$\sum Y^{2=}$9416**	**$\sum$XY=7440**

Keterangan

N = 26

$\sum$X = 392

$\sum$Y = 492

$\sum X^2$ =6002

$\sum Y^2$ =9416

$\sum XY$ =7440

Setelah data variabel X (game marbel belajar sholat) dan varoabel Y (prestasi belajar pai siswa)ditabulasikan maka, langkah selanjutnya yaitu megolah data tersebut sesuai degan rumuan masalah yang telah ditetapkan. Adapun hipotesis yang akan di uji pada penelitian ini adalah terdapat pengaruh anatara game marbel bealajar sholat terhadap prestasi belajar pendidkan agama islam siswa di Sekolah Dasar Negeri 03 Bermani Ilir Kabupaten Kepahiang. Berdasarkan data diatas maka dilakukan degan pengolahan data dengan menggunakan rumus *product moment* sebagai berikut :

$$rxy = \frac{N \sum XY - (\sum X . . \sum Y)}{\sqrt{\{ N . \sum X^2 - (\sum X)^2 \} . \{ N . \sum Y^2 - (\sum Y^2) \}}}$$

$$rxy = \frac{26 .7440 - (392.492)}{\sqrt{\{ 26. 6002 - (392)^2 \} . \{ 26.9416 - (429)^2 \}}}$$

$$rxy = \frac{193440 - 192864}{\sqrt{(156052 - 153664)(244816 - 242064)}}$$

$$rxy = \frac{998}{\sqrt{(2388 . 2752)}}$$

$$rxy = \frac{998}{\sqrt{6571776}}$$

$$rxy = \frac{998}{256355}$$

$rxy_{=}$ 0.389

Berdasarkan perhitungan statistik di atas maka diperoleh nilai r_{xy} sebesar 0,389 Nilai ini kemudian dikonsultasikan kan dengan tabel kritik pada df sebagai berikut :

Df = N- nr

Df = 26 – 2

= 24

Dengan melihat nilai " r " tabel pada *product moment,* ternyata df 24 pada taraf signifikansi 5 % sebesar 0,388 dan untuk taraf signifikansi sebesar 1 % sebesar 0,469. Sedangkan hasil r_{xy} sebesar 0,389 ternyata lebih besar dari "r" tabel 5 %.

C. Pembahsaan Hasil Penelitian

Dari hasil analisa dats, dalam penelitian ini diperoleh hasil sebagai berikut:

1. Game marbel belajar sholat yang dimainkaan siswa di Sekolah Dasar Negeri 03 Bermani Ilir Kabupaten Kepahiang cukup baik hal ini dapat dbuktikan dari jawaban angket sebanayak 18 responden (69, 23%) berada pada kategori sedang.
2. Prestasi belajar pendidikan agama sislam siswa di Sekolah Dasar Negeri 03 Bermani Ilir Kabupaten Kepahiang cukup baik, halini dapat dibuktikan dari jawaban angket sebanayak14 dar 26 responden (53,85%) berada pada kategori sedang.

3. Korelasi antara game marbel belajar sholat terhadap prestasi belajar pai ssiwa di di Sekolah Dasar Negeri 03 Bermani Ilir Kabupaten Kepahiang sebagai berikut:

Diperoleh r_{hitung} 0,3988 dengan N=26 pada taraf signifikansi 5 % sebesar 0,388 dan taraf 1 % 0,496 dengan demikian r_{hitung} lebih besra dari r_{tabel} (0,388 > 0,398 <0,496) sehingga ha diterima dan H0 ditolak hal ini berarti terdapat pengaruh yang signifikansi antara game marbel belajar sholat terhadap prestasi belajar pendidikan agama islam di Sekolah Dasar Negeri 03 Bermani Ilir Kabupaten Kepahiang

Berdasarkan dari t_{hitung} dapat dijelaskan bahwa siswa yang bermain game marbel belajar sholat ini terbukti berpengaruh seperti menurut Piaget,permainan sebagai suatu media yang meningkatkan perkembangan kognitif anak-anak.[37]Permainan memungkinkan anak mempraktikan kompetensi-kompetensi dan keterampilan-keterampilan yang diperlukan dengan cara yang santai dan menyenangkan. Menyatakan bahwa permainan adalah suatu *seting* yang sangat bagus bagi perkembangan kognitif ia tertarik khususnya pada aspek-aspek simbolis dan hayalan suatu permainan, sebagaimana ketika seorang anak menirukan tongkat sebagai kuda dan mengendarai tongkat seolah-olah itu seekor kuda sama dengan halnya siswa yang bermain game marbel belajar sholat ini mereka dituntut secara cepat untuk memasangkan gerakan serta menghafalkan doa bacaan sholat ini.

[37] Rev, *Pengaruh Positif dan Negatf Game Online*3 Juli 2017 http://repository. unpas. ac.id /41141/2/BAB%20II%20Rev-1.pdf

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penyajian dan pembahasan data yang telah dikumpulkan dapat disimpulkan

Game marbel belajar sholat yang dimainkaan siswa di Sekolah Dasar Negeri 03 Bermani Ilir Kabupaten Kepahiang cukup baik hal ini dapat dbuktikan dari jawaban angket sebanayak 18 responden (69, 23%) berada pada kategori sedang.Prestasi belajar pendidikan agama sislam siswa di Sekolah Dasar Negeri 03 Bermani Ilir Kabupaten Kepahiang cukup baik, halini dapat dibuktikan dari jawaban angket sebanayak14 dar 26 responden (53,85%) berada pada
kategori sedang.

Korelasi antara game marbel belajar sholat terhadap prestasi belajar pai ssiwa di di Sekolah Dasar Negeri 03 Bermani Ilir Kabupaten Kepahiang sebagai berikut:Diperoleh r_{hitung} 0,3988 dengan N=26 pada taraf signifikansi 5 % sebesar 0,388 dan taraf 1 % 0,496 dengan demikian r_{hitung} lebih besra dari r_{tabel} (0,388 > 0,398 <0,496) sehingga ha diterima dan H0 ditolak hal ini berarti terdapat pengaruh yang signifikansi antara game marbel belajar sholat terhadap prestasi belajar pendidikan agama islam di Sekolah Dasar Negeri 03 Bermani Ilir Kabupaten Kepahiang.

B. Saran

1. Dengan melihat besarnya pengaruh Game marbel belajar sholat ini terhadap prestasi beljar siswa untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam untuk materi sholat guru dan orang tua dituntut lebih kreatif lagi dalam memanfatkan media sebagai sarana – pembelajaran karena leawt permainan anak akan lebih ektif dan berpartisipasi saat pembelajaran hal ini dilihat dari prakteknya anak saat ujian berlangsung. Hal ini erat kaitannya upaya peningkatan mutu lulusan SD Negeri 03 Kecamatan Bermani Ilir.
2. Kepada siswa disarankan untuk memilih permaina yag bersifat positif selain untuk menghilangkan kejenuhan tetapi bisa mmanfaatkan sebagai media belajar agar prestasi belajar bisa ditingkatkan.