

## ABSTRAK

### **Fahmi Ahmad (1510110375) “Pengaruh Intensitas Mengakses *Game online* Terhadap Hasil Belajar Aqidah Akhlak Pada Peserta Didik Kelas XII di SMK Islam Al-Hikmah 2 Welahan Jepara”**

*Game online* telah menjadi ancaman serius bagi generasi muda negara ini, khususnya para peserta didik yang telah banyak menjadi korban dari pengaruh negatif yang ditimbulkan dari *game online*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh intensitas mengakses *game online* terhadap hasil belajar aqidah akhlak peserta didik kelas XII di SMK Islam Al-Hikmah 2 Welahan Jepara. Jenis penelitian yang digunakan *field research* (penelitian lapangan) dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini diadakan di SMK Islam Al-Hikmah 2 Welahan Jepara. Populasi sebanyak 121 peserta didik kelas XII, di ambil sample dengan menggunakan teknik *simple random sampling*, diperoleh sampel 30 responden. Data dikumpulkan dengan menggunakan kuesioner, data yang berhasil dikumpulkan selanjutnya di uji validitas dan reliabilitas. Teknik pengujian yang digunakan adalah uji normalitas data dan uji linearitas. Selanjutnya menganalisis data dengan tiga tahapan yakni analisis pendahuluan, analisis uji hipotesis, dan analisis lanjut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel intensitas mengakses *game online* berpengaruh terhadap variabel hasil belajar aqidah akhlak. Perhitungan uji F, di ketahui nilai  $F_{hitung} > F_{tabel}$  ( $15.09 > 4.18296$ ), artinya  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Jadi dapat disimpulkan semakin tinggi peserta didik mengakses *game online* yang menyebabkan terganggunya konsentrasi dan berkurangnya waktu belajar menimbulkan dampak negatif pada hasil belajar aqidah akhlak peserta didik. Sedangkan koefisien determinasi variabel penentu antara variabel X dan variabel Y sebesar 35% dan sisanya yang sebesar 65% merupakan variabel lain yang belum diteliti. Hal tersebut menunjukkan hipotesis yang diajukan dapat diterima.

**Kata Kunci:** *Game online*, dan hasil belajar aqidah akhlak