

**HUBUNGAN KEBIASAAN BERMAIN GAME ONLINE DENGAN  
MOTIVASI BELAJAR SISWA DI SMA  
KARTIKA XX-2 KENDARI**



**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan  
Pada Program Studi Pendidikan Agama Islam

OLEH :

**WULANTIKA**  
**NIM. 13 01 01 01 113**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
IAIN KENDARI  
2017**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KENDARI  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

*Jln. Sultan Qaimuddin No. 17 Kelurahan Baruga- Kota Kendari Telp (0401) 3193710  
Faximili (0401) 3193710 [E-mail.iainkendari@yahoo.co.id](mailto:E-mail.iainkendari@yahoo.co.id)  
Website: <http://iainkendari.ac.id>*

**PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI**

Dengan penuh kesadaran, dan tanggungjawab yang tinggi, penulis yang bertanda tangan di bawah ini, benar-benar adalah hasil karya penulis sendiri. Jika dikemudian hari terbukti bahwa ia merupakan duplikat, tiruan dan plagiat atau dibuat dan dibantu orang lain secara keseluruhan atau sebagian, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Kendari, 22 Agustus 2017 M  
30 Dzul-Qai'dah 1438 H

Penulis,

WULANTIKA  
NIM. 13010101113



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KENDARI  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

*Jln. Sultan Qaimuddin No. 17 Kelurahan Baruga- Kota Kendari Telp (0401) 3193710  
Faximili (0401) 3193710 [E-mail.iainkendari@yahoo.co.id](mailto:E-mail.iainkendari@yahoo.co.id)  
Website: <http://iainkendari.ac.id>*

**PENGESAHAN SKRIPSI**

Skripsi dengan judul *“Hubungan Kebiasaan Bermain Game Online dengan Motivasi Belajar Siswa di SMA Kartika XX-2 Kendari”*, yang disusun oleh saudara Wulantika, Nim: **13010101113**, Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kendari, telah di uji dan dipertahankan dalam ujian skripsi yang diselenggarakan pada hari selasa, tanggal 29 Agustus 2017 dinyatakan telah dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Kendari, 11 September 2017

**DEWAN PENGUJI**

**Ketua : Aliwar, M.Pd**

**Anggota : Ir. Hj. Ety Nur Inah, M.Si**

**:Rasmi, M.Si**

(.....)  
(.....)  
(.....)

Diketahui Oleh:  
**Dekan.**  
  
**Dr. Hj. St. Kuraedah, M.Ag**  
NIP: 196312231991022003



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KENDARI  
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

*Jln. Sultan Qaimuddin No. 17 Kelurahan Baruga- Kota Kendari Telp (0401) 3193710  
Faximili (0401) 3193710 [E-mail.iainkendari@yahoo.co.id](mailto:E-mail.iainkendari@yahoo.co.id)  
Website: <http://iainkendari.ac.id>*

**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

Skripsi yang berjudul “*Hubungan Kebiasaan Bermain Game Online dengan Motivasi Belajar Siswa di SMA Kartika XX-2 Kendari*”, yang diajukan oleh saudara WULANTIKA, Nim: 13010101113, Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kendari, setelah dengan seksama meneliti dan mengoreksi skripsi yang bersangkutan, pembimbing memandang bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat ilmiah dan dapat disetujui untuk mengikuti seminar skripsi.

Kendari, 23 Agustus 2017  
Pembimbing

Aliwar, S.Ag. M. Pd  
NIP. 197312312000031038

## ABSTRAK

**Wulantika, NIM. 13010101113. Hubungan Kebiasaan Bermain Game Online dengan Motivasi Belajar Siswa di SMA Kartika XX-2 Kendari', Hasil Penelitian Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Program Studi Pendidikan Islam IAIN Kendari, (Dibimbing oleh : Aliwar, S.Ag, M. Pd).**

---

---

Skripsi ini berjudul Hubungan Kebiasaan Bermain *Game Online* dengan Motivasi Belajar Siswa di SMA Kartika XX-2 Kendari, dengan permasalahan, 1). Bagaimana kebiasaan bermain *game online* di SMA Kartika XX-2 Kendari?, 2). Bagaimana motivasi belajar siswa di SMA Kartika XX-2 Kendari?, 3). Apakah terdapat hubungan kebiasaan bermain *game online* dengan motivasi belajar siswa di SMA Kartika XX-2 Kendari?.

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan pola analisis statistik, populasi penelitian ini adalah seluruh siswa laki-laki kelas X dan XI di SMA Kartika XX-2 Kendari yang berjumlah 211 orang siswa, yang berdistribusi pada 14 kelas. Dengan demikian, sampel penelitian di dapatkan melalui sistem *Purposive Sampling*, dari setiap siswa laki-laki kelas X dan XI sebanyak 32 responden. Teknik pengumpulan data menggunakan angket, dokumentasi dan observasi dalam melengkapi data penelitian, kemudian dianalisis dengan menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dan analisis inferensial yang menempuh langkah-langkah a). Analisis deskripsi presentase variabel X dan Y, b) Uji normalitas data variabel X dan Y, c) Menentukan angka indeks korelasi, d). Menentukan koefisien determinasi ( $r^2$ ), dan pengujian hipotesis uji signifikan (uji  $t$ ).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1). Analisis deskriptif data variabel X menunjukkan nilai  $Mean = 61,63$  dari skor idealnya, dengan frekuensi tertinggi, yakni  $19 = 59,38\%$  berada pada interval presentase 61-80%, dengan demikian ini umumnya menunjukkan kebiasaan bermain *game online* di SMA Kartika XX-2 Kendari pada kategori tinggi, 2). Analisis deskriptif data variabel Y menunjukkan nilai  $Mean = 57,56$  dari skor idealnya, dengan frekuensi tertinggi, yakni  $14 = 43,75\%$  berada pada interval presentase 41-60%, dengan demikian ini umumnya menunjukkan motivasi belajar siswa di SMA Kartika XX-2 Kendari pada kategori sedang, 3). Analisis inferensial menunjukkan terdapat hubungan negatif dan tidak signifikan, hasil ini karena  $r_{hitung} < r_{tabel}$  ( $-0,51 < 0,349$ ) berbanding lurus uji signifikan  $t_{hitung} < t_{tabel}$  ( $-3,24 < 2,04$ ), maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak artinya terdapat hubungan negatif antara kebiasaan bermain *game online* dengan motivasi belajar siswa di SMA Kartika XX-2 Kendari, dengan besar  $r^2$  26,01%, sedangkan sisanya 73,99% di pengaruhi oleh faktor lain yang tidak di bahas dalam penelitian ini.

## KATA PENGANTAR

مبحر لمان محر لاله للامسب  
ن يملع ابره للدمحلا قلاصلاو ملاسلاو فرشلى لء  
ن يعمجاه باحصاوا للهلى لءو ن يلسر ملاو عابيدلا

Puji serta syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, karena atas Rahmat, Ridho serta Hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul ***“Hubungan Kebiasaan Bermain Game Online dengan Motivasi Belajar Siswa di SMA Kartika XX-2 Kendari”***. Shalawat serta salam semoga selalu terlimpahkan kepada junjungan kita, Nabi Muhammad SAW. pemimpin besar yang telah meletakkan dasar-dasar Syariah dalam kehidupan kita demi mencapai kemaslahatan seluruh umat manusia.

Penulis berusaha semaksimal mungkin untuk menyelesaikan skripsi ini. Tetapi, penulis menyadari bahwa skripsi ini memiliki banyak kekurangan, untuk itu saran dan kritik sangat kami butuhkan, tak lupa pula penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini. Terkhusus kepada ayahanda tercinta Ngadiman dan ibunda tersayang Rofikoh, yang telah memberikan dedikasi, motivasi serta doannya sehingga penulis bisa menyelesaikan penyusunan skripsi ini dan menikmati manisnya berada di jenjang Perguruan Tinggi.

Dengan segala ketulusan hati serta rasa syukur yang tiada henti, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. H. Nur Alim, M. Pd, selaku Rektor IAIN Kendari yang telah memberikan dukungan sarana dan fasilitas serta kebijakan selama penulis mengikuti studi.
2. Dr. Hj. St. Kuraedah, M. Ag selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Kendari.
3. Drs. Masdin, M.Pd., Ketua Prodi Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Kendari.
4. Aliwar, S.Ag. M.Pd., Dewan pembimbing yang telah mengorbankan waktunya, memberikan bimbingan dan arahan serta masukan dalam penyusunan, perbaikan dan penyelesaian skripsi ini.
5. Ir. Hj. Ety Nur Inah, M. Si., dan Rasmi, M. Si., Dewan penguji yang telah memberikan bimbingan, arahan, masukan, saran-saran sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Kepala Sekolah SMA Kartika XX-2 Kendari yang telah memberikan data-data dan informasi yang berkaitan dengan judul skripsi.
7. Raehang, S. Ag. M. Pd.I selaku kepala perpustakaan IAIN Kendari beserta jajarannya yang telah mengizinkan melakukan studi pustaka dan meminjamkan buku-buku yang penulis butuhkan.
8. Seluruh Dosen dan Staf Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Kendari yang telah memberikan ilmu pengetahuan.
9. Teman-teman khususnya Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan angkatan 2013 yang sudah memotivasi, men-*support*, serta mendoakan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Akhirnya kepada Allah SWT. penulis memohon ampun dan petunjuk, serta kepada semua pihak yang telah membantu semoga mendapat balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun kepada para pembaca dalam rangka perbaikan selanjutnya.



Kendari, 9 Agustus 2017  
Penulis

*Wulantika*

WULANTIKA

NIM. 13 01 01 01 113



## DAFTAR ISI

|   |            |
|---|------------|
| <b>HALAMAN JUDUL .....</b>              | <b>i</b>   |
| <b>PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....</b> | <b>ii</b>  |
| <b>PENGESAHAN SKRIPSI.....</b>          | <b>iii</b> |
| <b>PERSETUJUAN PEMBIMBING .....</b>     | <b>iv</b>  |
| <b>ABSTRAK .....</b>                    | <b>v</b>   |
| <b>KATA PENGANTAR.....</b>              | <b>vi</b>  |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>                  | <b>ix</b>  |
| <b>DAFTAR TABEL .....</b>               | <b>xi</b>  |
| <b>DAFTAR GAMBAR.....</b>               | <b>xv</b>  |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>             | <b>xvi</b> |

### **BAB I PENDAHULUAN**

|                                       |   |
|---------------------------------------|---|
| A. Latar Belakang .....               | 1 |
| B. Batasan dan Rumusan Masalah.....   | 5 |
| C. Tujuan dan Manfaat Penelitian..... | 6 |
| D. Definisi Operasional.....          | 7 |
| E. Hipotesis Penelitian .....         | 8 |

### **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

|   |    |
|---|----|
| A. Kebiasaan Bermain <i>Game Online</i> .....                   | 9  |
| 1. Deskripsi Kebiasaan Bermain <i>Game Online</i> .....         | 9  |
| 2. Sejarah <i>Game Online</i> .....                             | 12 |
| 3. Jenis-Jenis <i>Game Online</i> .....                         | 14 |
| 4. Dampak <i>Game Online</i> .....                              | 15 |
| 5. Upaya Mengatasi Kebiasaan Bermain <i>Game Online</i> .....   | 18 |
| B. Motivasi Belajar Siswa.....                                  | 20 |
| 1. Deskripsi Motivasi Belajar Siswa.....                        | 20 |
| 2. Macam-macam Motivasi Belajar Siswa .....                     | 23 |
| 3. Fungsi Motivasi Belajar Siswa .....                          | 29 |
| 4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa ..... | 30 |
| 5. Upaya Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa .....   | 33 |
| C. Penelitian Relevan.....                                      | 34 |

### **BAB III METODE PENELITIAN**

|   |    |
|---|----|
| A. Jenis Penelitian.....                          | 37 |
| B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....               | 38 |
| C. Populasi dan Sampel .....                      | 38 |
| D. Variabel Penelitian .....                      | 39 |
| E. Teknik Pengumpulan Data .....                  | 40 |
| F. Kisi-kisi Instrumen Penelitian.....            | 41 |
| G. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen ..... | 42 |
| H. Teknik Analisis Data .....                     | 45 |

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

|  |    |
|--|----|
| A. Gambaran Umum SMA Kartika XX-2 Kendari.....   | 49 |
| 1. Sejarah Berdiri dan Berkembangnya .....   | 49 |
| 2. Keadaan Guru dan Siswa SMA Kartika XX-2 Kendari.....  | 50 |
| 3. Keadaan Sarana dan Prasarana SMA Kartika XX-2 Kendari.....  | 52 |
| 4. Kurikulum dan Penerapannya.....   | 54 |
| B. Kebiasaan Bermain <i>Game Online</i> di SMA Kartika XX-2 Kendari.....   | 55 |
| C. Motivasi Belajar Siswa di SMA Kartika XX-2 Kendari .....  | 71 |
| D. Hubungan Kebiasaan Bermain <i>Game Online</i> dengan Motivasi Belajar Siswa di SMA Kartika XX-2 Kendari ..... | 88 |
| E. Pembahasan Hasil Penelitian.....  | 94 |

### **BAB V PENUTUP**

|                     |    |
|---------------------|----|
| A. Kesimpulan ..... | 96 |
| B. Saran.....       | 98 |

|                             |            |
|-----------------------------|------------|
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b> | <b>100</b> |
| <b>LAMPIRAN.....</b>        | <b>103</b> |

## DAFTAR TABEL

|          |   |    |
|----------|---|----|
| Tabel 1  | Kisi-kisi Instrumen Penelitian Variabel X dan Y .....   | 41 |
| Tabel 2  | Kategori Perolehan Angket.....  | 46 |
| Tabel 3  | Interpretasi Data.....  | 47 |
| Tabel 4  | Data Siswa SMA Kartika XX-2 Kendari<br>Tahun Ajaran 2016/2017 .....   | 51 |
| Tabel 5  | Keadaan Sarana dan Prasana SMA Kartika XX-2 Kendari<br>Tahun Ajaran 2016/2017 .....   | 53 |
| Tabel 6  | Distribusi frekuensi responden tentang merasa tidak puas<br>bermain <i>game online</i> satu sampai dua hari dalam satu minggu..                         | 56 |
| Tabel 7  | Distribusi frekuensi responden tentang bermain <i>game online</i><br>lebih dari empat hari dalam satu minggu .....                                      | 57 |
| Tabel 8  | Distribusi frekuensi jawaban responden tentang merasa tidak<br>puas bermain <i>game online</i> kurang dari tiga jam per-hari.....                       | 57 |
| Tabel 9  | Distribusi frekuensi responden tentang bermain <i>game online</i><br>selama empat jam per-hari .....  | 58 |
| Tabel 10 | Distribusi frekuensi responden tentang bermain <i>game online</i><br>yang sifatnya menantang (bertempur melawan musuh).....                             | 59 |
| Tabel 11 | Distribusi frekuensi responden tentang bermain <i>game online</i><br>yang sifatnya mendapat <i>profit</i> / keuntungan bagi karakter <i>virtual</i>     | 59 |
| Tabel 12 | Distribusi frekuensi responden tentang bermain <i>game online</i><br>Yang sifatnya peperangan menggunakan senjata tembak.....                           | 60 |
| Tabel 13 | Distribusi frekuensi responden tentang bermain <i>game online</i><br>sekitar dua puluh menit sebelum belajar dapat menambah<br>konsentrasi belajar..... | 61 |
| Tabel 14 | Distribusi frekuensi responden tentang bermain <i>game online</i><br>dapat memotivasi siswa.....  | 62 |

|          |   |    |
|----------|---|----|
| Tabel 15 | Distribusi frekuensi responden tentang bermain <i>game online</i> dapat meningkatkan kecepatan dalam mengetik.....  | 62 |
| Tabel 16 | Distribusi frekuensi responden tentang bermain <i>game online</i> dapat melatih kerjasama antar sesama teman .....  | 63 |
| Tabel 17 | Distribusi frekuensi responden tentang ketika mengalami stress memilih untuk bermain <i>game online</i> .....   | 64 |
| Tabel 18 | Distribusi frekuensi responden tentang merasa gelisah ketika tidak bermain <i>game online</i> dalam satu minggu .....                                     | 64 |
| Tabel 19 | Distribusi frekuensi responden tentang bermain <i>game online</i> membuat berperilaku negatif, misalnya: mencuri uang teman ...                           | 65 |
| Tabel 20 | Distribusi frekuensi responden tentang bermain <i>game online</i> dengan waktu yang lama membuat nyeri sendi .....  | 66 |
| Tabel 21 | Distribusi frekuensi responden tentang mengorbankan waktu belajar untuk bermain <i>game online</i> .....  | 66 |
| Tabel 22 | Distribusi frekuensi responden tentang bermain <i>game online</i> di warnet membuat boros terhadap uang .....   | 67 |
| Tabel 23 | Hasil Distribusi frekuensi responden tentang melupakan waktu sholat, waktu makan, dan waktu istirahat, ketika sudah asik bermain <i>game online</i> ..... | 68 |
| Tabel 24 | Distribusi frekuensi responden tentang mengabaikan teman yang mengajak berbicara saat sedang asik bermain <i>game online</i>                              | 68 |
| Tabel 25 | Distribusi frekuensi responden tentang lebih memilih bermain <i>game online</i> daripada beraktivitas bersama keluarga.....                               | 69 |
| Tabel 26 | Kategori distribusi frekuensi data variabel (X) Kebiasaan bermain <i>game online</i> di SMA Kartika XX-2 Kendari .....                                    | 70 |
| Tabel 27 | Distribusi frekuensi jawaban responden tentang berusaha belajar lebih giat ketika mendapat nilai yang belum mencapai KKM....                              | 73 |
| Tabel 28 | Distribusi frekuensi responden tentang merasa putus asa ketika tidak mampu mengerjakan tugas yang sulit .....   | 73 |

|          |   |    |
|----------|---|----|
| Tabel 29 | Distribusi frekuensi responden tentang merasa putus asa apabila tidak mampu memahami materi pembelajaran .....  | 74 |
| Tabel 30 | Distribusi frekuensi responden tentang mengajukan pertanyaan setelah guru selesai menjelaskan materi pembelajaran .....                                     | 75 |
| Tabel 31 | Distribusi frekuensi responden tentang mencari informasi mengenai materi pembelajaran sebelum pelajaran dimulai .....                                       | 75 |
| Tabel 32 | Distribusi frekuensi responden tentang berusaha menemukan alternatif pemecahan masalah ketika menghadapi kesulitan dalam memahami materi pembelajaran. .... | 76 |
| Tabel 33 | Distribusi frekuensi responden tentang mampu menemukan alternatif pemecahan masalah ketika tidak mampu mengerjakan tugas yang sulit .....                   | 77 |
| Tabel 34 | Distribusi frekuensi responden tentang berkeinginan untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang selanjutnya .....   | 77 |
| Tabel 35 | Distribusi frekuensi responden tentang berkeinginan mendapatkan kehidupan yang lebih baik dimasa depan .....  | 78 |
| Tabel 36 | Distribusi frekuensi responden tentang merasa takut untuk memperjuangkan cita-cita .....  | 79 |
| Tabel 37 | Distribusi frekuensi responden tentang berkeinginan mendapatkan hasil belajar yang lebih baik .....   | 79 |
| Tabel 38 | Distribusi frekuensi responden tentang bisa mengerjakan setiap tugas yang diberikan oleh guru .....   | 80 |
| Tabel 39 | Distribusi frekuensi responden tentang hasil belajar yang di peroleh adalah kemampuan sendiri.....  | 81 |
| Tabel 40 | Distribusi frekuensi responden tentang ragu dengan kemampuan yang dimiliki dalam memahami materi pembelajaran .....   | 81 |
| Tabel 41 | Distribusi frekuensi responden tentang rajin menyelesaikan PR/tugas jika mendapat hadiah dari guru.....   | 82 |
| Tabel 42 | Distribusi frekuensi responden tentang fokus belajar ketika ruang kelas kotor .....   | 83 |

|          |  |    |
|----------|--|----|
| Tabel 43 | Distribusi frekuensi responden tentang bolos (tidak mengikuti pelajaran) pada mata pelajaran yang tidak disukai .....            | 83 |
| Tabel 44 | Distribusi frekuensi responden tentang mengantuk jika guru menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi ketika mengajar ..... | 84 |
| Tabel 45 | Distribusi frekuensi responden tentang merasa bosan ketika mendapat tugas secara terus-menerus .....                             | 85 |
| Tabel 46 | Distribusi frekuensi responden tentang mengantuk jika guru hanya menggunakan metode ceramah ketika mengajar ...                  | 85 |
| Tabel 47 | Kategori distribusi frekuensi data variabel (Y) Motivasi Belajar Siswa di SMA Kartika XX-2 Kendari .....                         | 86 |
| Tabel 48 | Pedoman untuk Memberikan Interpretasi Koefisien .....  | 91 |



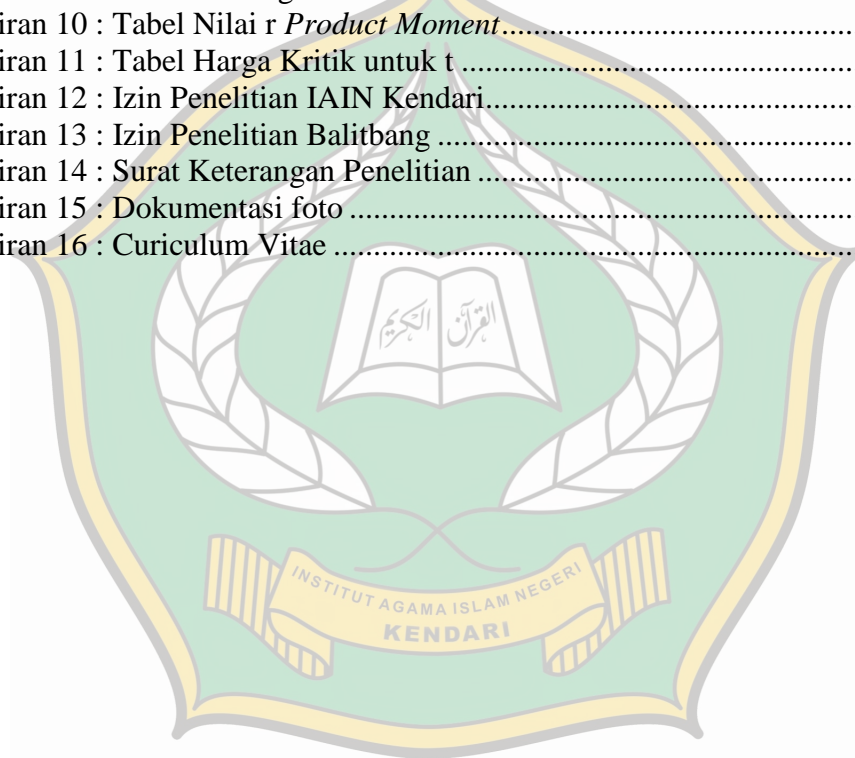
## DAFTAR GAMBAR

|   |    |
|---|----|
| Gambar 1 : Histogram Kebiasaan Bermain <i>Game Online</i> ..... | 71 |
| Gambar 2 : Histogram Motivasi Belajar Siswa.....                | 87 |



## DAFTAR LAMPIRAN

|  |     |
|--|-----|
| Lampiran 1 : Instrumen Penelitian.....                     | 104 |
| Lampiran 2 : Keadaan Guru SMA Kartika XX-2 Kendari .....   | 110 |
| Lampiran 3 : Analisis Korelasi <i>Product Moment</i> ..... | 112 |
| Lampiran 4 : Uji Validitas Variabel X.....                 | 113 |
| Lampiran 5 : Uji Validitas Variabel Y.....                 | 115 |
| Lampiran 6 : Uji Reliabilitas Variabel X.....              | 117 |
| Lampiran 7 : Uji Reliabilitas Variabel Y.....              | 121 |
| Lampiran 8 : Tabulasi Angket Variabel X.....               | 125 |
| Lampiran 9 : Tabulasi Angket Variabel Y.....               | 126 |
| Lampiran 10 : Tabel Nilai r <i>Product Moment</i> .....    | 127 |
| Lampiran 11 : Tabel Harga Kritik untuk t.....              | 128 |
| Lampiran 12 : Izin Penelitian IAIN Kendari.....            | 129 |
| Lampiran 13 : Izin Penelitian Balitbang .....              | 130 |
| Lampiran 14 : Surat Keterangan Penelitian .....            | 131 |
| Lampiran 15 : Dokumentasi foto .....                       | 132 |
| Lampiran 16 : Curriculum Vitae .....                       | 134 |





# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Dalam sejarah perkembangan suatu bangsa kemajuan atau keterbelakangan masyarakat selalu terkait dengan masalah pendidikan, di mana pendidikan merupakan bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan manusia dan masyarakat secara keseluruhan. Sehingga dapat dikatakan bahwa kehidupan manusia tidak akan berkembang tanpa adanya pendidikan. Sebaliknya pendidikan tidak akan berlangsung tanpa adanya kehidupan.

Pendidikan merupakan syarat mutlak untuk mencapai kemajuan suatu masyarakat. Kemajuan ini ditandai dengan semakin meningkatnya kecerdasan masyarakat itu. Mereka yang cerdas dan mempunyai wawasan yang luas akan memiliki kepekaan tinggi dalam menterjemahkan realita kehidupan disekitarnya. Selalu siap membuka tabir untuk menerima dan pembawa ide pembaharuan yang akan menghantarkan masyarakatnya kepada kemajuan.

Peran pendidikan dalam kehidupan itu sangat besar, baik dalam kehidupan individu, keluarga, sosial, suku dan bangsa. Pendidikan tidak hanya bertujuan mentransfer kebudayaan dari satu generasi kegenerasi berikutnya, tetapi juga mampu membentuk watak dan kepribadian manusia seutuhnya baik jasmani maupun rohani. Sehingga nantinya dapat membawa masyarakat, bangsa dan negara ke arah yang lebih maju.