

PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
KELAS VIII DI MTs NURUL IMAN TAROWANG KECAMATAN
TAROWANG KABUPATEN JENEPONTO



SKRIPSI

Diajukan Untuk Salah Satu Persyaratan Guru Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) Pada Program Studi
Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam
Universitas Muhammadiyah Makassar

NURFAJRI HUSAIN

105 191 108 718

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR	09/09/2022
Fak. Agama Islam	Exp
No. Klasifikasi	Sumbangan Alumni
	- 0082
	F/003/PAI/2200
	MUK
	Pi

PRODI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
1444 H / 2022 M

**PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
KELAS VIII DI MTs NURUL IMAN TAROWANG KECAMATAN
TAROWANG KABUPATEN JENEPONTO**



**PRODI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
1444 H / 2022 M**



FAKULTAS AGAMA ISLAM

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

Jl. Sultan Alauddin No. 259, Monara Iqra Lt. IV Telp. (0411) 866972 Fax 865 588 Makassar 90221

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi saudara **Nurfajri Husain**, NIM. 105 19 11087 18 yang berjudul **“Pengaruh Game Online terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII di MTs. Nurul Iman Tarowang.”** telah diujikan pada hari Senin, 24 Muharram 1444 H./22 Agustus 2022 M. dihadapan Tim Penguji dan dinyatakan telah dapat diterima dan disahkan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Makassar.

24 Muharram 1444 H.
Makassar, -----
22 Agustus 2022 M.

Dewan Penguji :

Ketua : Dr. Hj. Sumiati S. Ag., M.A.

Sekretaris : Ahmad A., S. Ag., M. Pd.I.

Anggota : Nurhidaya M., S. Pd.I., M. Pd.I.

: Mursyid Fikri, S. Pd.I., M.H.

Pembimbing I : Dr. Abd. Azis Muslimin, S. Ag., M. Pd.I., M. Pd.

Pembimbing II: Mursyid Fikri, S. Pd.I., M.H.

Disahkan Oleh :

Dekan FAI Unismuh Makassar,



Dr. Amiyah Mawardi, S. Ag., M. Si.

NBM. 774 234



FAKULTAS AGAMA ISLAM

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

Jl. Sultan Alauddin No. 259 Menara Iqra Lt. IV Telp. (0411) 866972 Fax 865 588 Makassar 90221

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

BERITA ACARA MUNAQASYAH

Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Makassar telah Mengadakan Sidang Munaqasyah pada : Hari/Tanggal : Senin, 24 Muharram 1444 H./22 Agustus 2022 M, Tempat : Kampus Universitas Muhammadiyah Makassar, Jalan Sultan Alauddin No. 259 (Menara Iqra` Lantai 4) Makassar.

MEMUTUSKAN

Bahwa Saudara (i)

Nama : **Nurfajri Husain**

NIM : 105 19 11087 18

Judul Skripsi : Pengaruh *Game Online* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII di MTs. Nurul Iman Tarawang.

Dinyatakan : **LULUS**

Ketua,

Sekretaris

Dr. Amirah Mawardi, S. Ag., M. Si.

NIDN. 0906077301

Dr. M. Ilham Muchtar, Lc., MA.

NIDN. 0909107201

Dewan Penguji :

1. Dr. Hj. Sumiati, S. Ag., M.A.

2. Ahmad A., S. Ag., M. Pd.I.

3. Nurhidaya M., S. Pd.I., M. Pd.I.

4. Mursyid Fikri, S. Pd.I., M.H.

Disahkan Oleh :

Dekan FAI Unismuh Makassar,

Dr. Amirah Mawardi, S. Ag., M. Si.

NBM. 774 234

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Pengaruh Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa MTs Nurul Iman Tarowang Kecamatan Tarowang Kabupaten Jeneponto.

Nama : Nurfajri Husain

NIM : 105191108718

Fakultas/Prodi : Agama Islam/ Pendidikan Agama Islam

Setelah dengan seksama memeriksa dan meneliti, maka skripsi ini dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diujikan di depan tim penguji ujian skripsi pada Prodi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, 10 Muharram 1444 H
8 Agustus 2022 M



Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Abd. Azis Muslimin, M.Pd

NIDN: 0009077808

Mursyid Filki, S.Pd.I., M.H

NIDN: 0921049103

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nurfajri Husain

NIM :105191108718

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Agama Islam

Kelas : C

Dengan ini menyatakan hal sebagai berikut:

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesai penyusunan skripsi, saya menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapapun).
2. Saya tidak melakukan penjiplakan (Plagiat) dalam Menyusun skripsi ini.
3. Apabila saya melanggar perjanjian seperti pada butir 1, 2, dan 3 maka bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, 21 Muharram 1444 H

19 Agustus 2022 M

Yang membuat pernyataan



NURFAJRI HUSAIN

NIM.105191107518

ABSTRAK

Nurfajri Husain. 105191108718. Pengaruh *Game Online* Terhadap Hasil Belajar Siswa MTs Nurul Iman Tarowang. Dibimbing Oleh Abd. Azis Muslimin dan Mursyid Fikri.

Tujuan Penelitian: untuk mengetahui realitas penggunaan *game online* dikalangan siswa MTs Nurul Iman Tarowang, untuk mengetahui hasil belajar siswa MTs Nurul Iman Tarowang, untuk mengetahui apakah ada pengaruh *game online* terhadap siswa MTs Nurul Iman Tarowang.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kuantitatif yang datanya berupa angka-angka yang diolah menggunakan analisis deskriptif dan analisis statistik inferensial dengan regresi linear sederhana. Lokasi dan Objek penelitian yang berlokasi di MTs Nurul Iman Tarowang Kec. Tarowang Kab. Jeneponto. Fokus Penelitian ini adalah Pengaruh *Game Online* Terhadap Hasil Belajar Siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode angket, observasi dan dokumentasi. Teknik pengolahan data dalam penelitian ini menggunakan program bantu SPSS versi 25.0.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: Realitas penggunaan *game online* dikalangan siswa MTs Nurul Iman Tarowang bisa dikatakan cukup tinggi dengan rata-rata skor 43. Adapun *game online* yang sangat digemari oleh siswa yaitu *game* peperangan/perTEMPURAN/tembak-tembakan, petualangan, strategi, balapan dan slot. Siswa lebih banyak menghabiskan berjam-jam untuk bermain *game online* dibandingkan belajar atau kerja tugas. Hasil belajar siswa selama satu semester yaitu pada semester genap dengan rata-rata 84 yang berada pada tingkatan yang rendah. Pengaruh *game online* terhadap hasil belajar siswa MTs Nurul Iman Tarowang yaitu tidak ada pengaruh yang signifikan. Setelah diolah data, data yang didapatkan menunjukkan bahwa sebesar 2% pengaruh negatif dari *game online* terhadap hasil belajar siswa dan 98% dipengaruhi oleh faktor-faktor yang lain.

Kata kunci: *Game Online, Hasil Belajar.*

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

إِنَّ الْحَمْدَ لِلَّهِ نَحْمَدُهُ وَنَسْتَعِينُهُ وَنَسْتَغْفِرُهُ، وَنَعُوذُ بِاللَّهِ مِنْ شُرُورِ أَنْفُسِنَا وَمِنْ سَيِّئَاتِ أَعْمَالِنَا، مَنْ يَهْدِهِ اللَّهُ فَلَا مُضِلَّ لَهُ وَمَنْ يَضِلَّ فَلَا هَادِيَ لَهُ أَشْهَدُ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ وَحْدَهُ لَا شَرِيكَ لَهُ، وَأَشْهَدُ أَنَّ مُحَمَّدًا عَبْدُهُ وَرَسُولُهُ، أَمَا بَعْدُ

Alhamdulillah puji dan syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan berbagai limpahan rahmat, taufik dan hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengaruh *Game Online* Terhadap Hasil Belajar Siswa di MTs Nurul Iman Tarowang”.

Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada junjungan Nabi Besar Muhammad SAW atas nikmat rezeki, Nabi yang membawa ummat manusia dari alam gelap gulita menuju alam yang terang menderang. Peneliti menyadari dari awal hingga akhir penyusunan skripsi ini, peneliti tidak luput dari berbagai macam hambatan dan tantangan. Namun semua dapat terlewati dengan baik atas bimbingan Allah SWT dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, selayaknya apabila dalam kesempatan ini peneliti menyampaikan rasa terimakasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, petunjuk dan bimbingan.

Pada kesempatan ini, penghargaan dan terimakasih secara khusus penulis sampaikan kepada ucapan terimakasih kepada orangtuaku, Ibunda **Rostina dg. Kanang** dan **Husain Tayyeb dg. Tarang** yang telah merawat serta senantiasa mengiringi peneliti dengan do'a suci dan mengorbankan segalanya demi kepentingan peneliti dalam menuntut ilmu. Tidak lupa peneliti hanturkan terima kasih kepada saudara kandung saya tercinta **Nurqalbi Husain, Zakiah Husain, Zulfikar Husain, Akhmad Qabidh Husain, Muh. Surya Husain**, serta semua

keluarga yang telah membantu peneliti dan memberikan nasehat, motivasi, serta doa yang tulus.

Ucapan terima kasih yang tak terhingga, peneliti hanturkan kepada:

1. Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag, Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar
2. Dr. Amirah Mawardi, S. Ag.,M.Si, Dekan Fakultas Agama Islam
3. Nurhidayah M., S.Pd., Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam.
4. Dr. Abd. Azis Muslimin, M.Pd dan Mursyid Fikri, S.Pd.I, M.H. pembimbing peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Para dosen Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Makassar.
6. Segenap staf dan karyawan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Makassar.
7. Sahabat saya Nunung, Syadil, Astrid, Nopi, Mita, Erwin yang selalu memberikan semangat, menghibur disaat peneliti lagi down.
8. Sahabat seperjuangan saya Ani, Alisya, Dini, Mahira, Lisa, Dita, Ratna yang selalu bersama-sama peneliti dalam mengerjakan skripsi, memberikan semangat serta selalu mendukung peneliti dalam menyelesaikan skripsi.
9. SAS yang merupakan seseorang yang secara tidak langsung membuat saya tersadar untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
10. Serta teman-teman sekalian yang tidak sempat saya tuliskan namanya yang membantu peneliti dalam penyelesaian tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa tidak ada manusia yang luput dari kesalahan dan kekhilafan. Oleh karena itu, peneliti senantiasa mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari berbagai pihak sehingga peneliti dapat berkarya lebih baik lagi di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca, terutama bagi diri pribadi penulis. Aamiin.

Makassar, 6 Muharram 1444 H
4 Agustus 2022 M

Peneliti


Nurtajri Husain



DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUL.....	i
PENGESAHAN SKRIPSI.....	ii
BERITA ACARA MUNAQASYAH	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
A. <i>Game Online</i>	7
1. Pengertian <i>Game Online</i>	7
2. Pengertian Kecanduan <i>Game Online</i>	9
3. Jenis-Jenis <i>Game Online</i>	12
4. Faktor-Faktor Kecanduan <i>Game Online</i>	13
5. Dampak Bermain <i>Game Online</i>	16
B. Hasil Belajar.....	19
1. Pengertian Hasil Belajar.....	19
2. Aspek-Aspek Hasil Belajar Siswa.....	19
3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa.....	28
C. Kerangka Pikir.....	31
D. Hipotesis.....	31
BAB III METODE PENELITIAN.....	32
A. Desain Penelitian.....	32
1. Jenis Penelitian.....	32
2. Pendekatan Penelitian.....	32
B. Lokasi dan Objek Penelitian.....	33
1. Lokasi Penelitian.....	33
2. Objek Penelitian.....	33
C. Variabel Penelitian.....	33
D. Devinisi Operasional.....	34
E. Populasi dan Sampel.....	34
1. Populasi Penelitian.....	34

2. Sampel Penelitian.....	35
F. Instrumen Penelitian	36
G. Teknik Pengumpulan Data.....	37
H. Teknik dan Analisis Data.....	38
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	46
A. Deskripsi Sekolah	46
1. Profil Sekolah.....	46
2. Visi dan Misi MTs Nurul Iman Tarowang.....	47
3. Keadaan Guru, Siswa dan Sarana dan Prasarana	47
B. Hasil Penelitian dan Pembahasan.....	51
1. Realitas Penggunaan <i>Game Online</i> Dikalangan Siswa Mts Nurul Iman Tarowang.....	52
2. Hasil Belajar Siswa MTs Nurul Iman Tarowang	69
3. Pengaruh <i>Game Online</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa MTs Nurul Iman Tarowang.....	73
BAB V PENUTUP.....	84
A. Kesimpulan	84
B. Saran	85
DAFTAR PUSTAKA.....	86
LAMPIRAN.....	88
RIWAYAT HIDUP.....	105



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Populasi Penelitian.....	34
Tabel 3.2 Sampel Penelitian.....	35
Tabel 3.3 Pengategorian Data	38
Tabel 4.1 Profil Sekolah.....	45
Tabel 4.2 Daftar Guru	47
Tabel 4.3 Kelas VII	48
Tabel 4.4 Kelas VIII.....	48
Tabel 4.5 Kelas IX	48
Tabel 4.5 Rekapitulasi.....	49
Tabel 4.7 Lahan Bangunan.....	50
Tabel 4.8 Batas Interval.....	51
Tabel 4.9 <i>Game Online</i> yang Dimainkan Siswa Di Hp	52
Tabel 4.10 Siswa Memainkan <i>Game Online Genre</i> Petualangan.....	52
Tabel 4.11 Siswa Memainkan <i>Game Online Genre Racing/Balapan</i>	53
Tabel 4.12 Siswa Memainkan <i>Game Online Genre</i> Pertempuran/Pemberang /Tembak-tembakan.....	54
Tabel 4.13 Siswa Memainkan <i>Game Online Genre Slot</i>	54
Tabel 4.14 Siswa Memainkan <i>Game Online Genre</i> Strategi.....	55
Tabel 4.15 Siswa Memainkan <i>Game Online</i> di Hp/Gadget/Smartphone Karena Lebih Mudah Dibawa.....	55
Tabel 4.16 Siswa Yang Bolos Sekolah Untuk Bermain <i>Game Online</i> ...	56
Tabel 4.17 Siswa Yang Lebih Memilih Belajar Daripada Bermain <i>Game Online</i>	57
Tabel 4.18 Siswa Yang Lebih Memilih Mengerjakan Tugas Daripada Bermain <i>Game Online</i>	57

Tabel 4.19 Siswa Sering Berdiskusi Dengan Teman Kelas	58
Tabel 4.20 Siswa Lebih Suka Berdiskusi Tentang <i>Game Online</i> Dengan Teman Kelas	58
Tabel 4.21 Siswa Sulit Berkonsentrasi Karena Mengingat <i>Game Online</i>	59
Tabel 4.22 Siswa Bisa Menunda Keinginan/Hasrat Untuk Tidak Bermain <i>Game Online</i> dalam sehari	60
Tabel 4.23 Siswa Merasa Gelisah Ketika Tidak Bermain <i>Game Online</i> Dalam Sehari	60
Tabel 4.24 Siswa Lebih Suka Membaca Buku Daripada Bermain <i>Game Online</i>	61
Tabel 4.25 Siswa Sering Memperhatikan Guru Ketika Menjelaskan Didalam Kelas	61
Tabel 4.26 Siswa Sering Mengantuk Didalam Kelas Karena Mengingat <i>Game Online</i>	62
Tabel 4.27 Siswa Lebih Banyak Menghabiskan Waktu Untuk Belajar/Kerja Tugas	63
Tabel 4.28 Siswa Bermain <i>Game Online</i> sampai berjam-jam	64
Tabel 4.29 Distribusi Frekuensi Realitas Penggunaan <i>Game Online</i> Pada Siswa MTs Nurul Iman Tarowang	65
Tabel 4.30 Kualifikasi Realitas Penggunaan <i>Game Online</i> Siswa MTs Nurul Iman Tarowang	68
Tabel 4.31 Nilai Rata-Rata Siswa Semester Genap	68
Tabel 4.32 Interval Nilai Rata-Rata Hasil Belajar Siswa Semester Genap	71
Tabel 4.33 Uji Normalitas	72

Tabel 4.34 Uji Linearitas	73
Tabel 4.35 Uji Homogenitas	74
Tabel 4.36 Uji Korelasi	77
Tabel 4.37 Variables Entere/Removed ^a	78
Tabel 4.38 Model Summary ^b	79
Tabel 4.39 Anova ^a	79
Tabel 4.40 Coenfficient ^a	80



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Era globalisasi membawa dampak besar bagi kehidupan umat manusia di dunia. Pada era globalisasi manusia dituntut untuk lebih kreatif, inovatif, serta memiliki kelebihan dan kualitas yang baik agar bisa bersaing dengan manusia lainnya. Hal ini membuat peradaban manusia semakin modern sehingga mereka berlomba-lomba untuk berkembang dan mengikuti zaman agar tidak ketinggalan zaman. Era globalisasi bukan hanya sekedar manusia yang berkembang tetapi kemajuan teknologi juga ikut berkembang. Dengan adanya kemajuan teknologi manusia dituntut untuk lebih berhati-hati dalam menyeleksi informasi yang akan diterima.

Salah satu dampak perkembangan teknologi adalah internet. Internet merupakan media untuk berkomunikasi atau media untuk memperoleh informasi tanpa adanya batas ruang dan waktu. Dimanapun kita berada dengan menggunakan internet kita bisa mengetahui isi dunia secara menyeluruh hanya dengan menggunakan internet. Internet juga bisa digunakan untuk mencari ilmu pengetahuan dan sebagainya. Hal ini tentu saja sangat membantu manusia pada zaman moderen seperti zaman sekarang.

Seiring perkembangan zaman, kemajuan teknologi berjalan beriringan dengan ilmu pengetahuan. Karena dengan adanya ilmu pengetahuan, teknologi itu sendiri dapat berkembang seperti sekarang. Dan dengan adanya teknologi, kita akan lebih mudah mencari ilmu pengetahuan.

Untuk mendapatkan ilmu pengetahuan manusia sangatlah membutuhkan Pendidikan dikehidupan ini, sebab dengan adanya Pendidikan semua akan bisa dilakukan. Seperti membuat robot, pergi kebulan menggunakan roket dan sebagainya. Tentu saja pendidikan ini memiliki tujuan dan peran yang sangat penting bagi setiap negara. Karena dengan tanpa adanya pendidikan sutau negara tidak akan bisa maju dan berkembang.

Sesuai Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 Pasal 31 ayat (1) menyebutkan bahwa setiap warga Negara berhak mendapatkan pendidikan, dan ayat (3) menegaskan bahwa Pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional yang meningkatkan keimanan dan ketakwaan serta akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang diatur dengan undang-undang. Untuk itu, seluruh komponen bangsa wajib mencerdaskan kehidupan bangsa yang merupakan salah satu tujuan Negara Indonesia.¹

Undang-Undang Pendidikan Nasional bab VIII pasal 34 menyebutkan bahwa setiap warga negara yang berusia 6 (enam) tahun dapat mengikuti program wajib belajar. Pemerintah dan Pemerintah Daerah menjamin terselenggaranya wajib belajar minimal pada jenjang pendidikan dasar tanpa memungut biaya. Wajib belajar merupakan tanggung jawab negara yang diselenggarakan oleh lembaga pendidikan Pemerintah Daerah, dan Masyarakat.² Ketentuan mengenai wajib belajar sebagaimana dimaksud dalam ayat (1), ayat (2), dan ayat (3) diatur lebih lanjut dengan Peraturan Pemerintah.

¹ Republik Indonesia. 1945. *Undang-Undang Republik Indonesia 1945*

² Republik Indonesia. 1945, *Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 , Tentang Sistem Pendidikan Nasional.*

Dalam agama islam sendiri, menuntut ilmu sangatlah diwajibkan, karena dengan menuntut ilmu derajat kita dihadapan Allah SWT. Akan diangkat menjadi lebih baik.

Sesuai firman Allah SWT. Dalam Q.S Al-Mujadalah:11, yang berbunyi:

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ

Terjemahan:

“Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat”.³

Berdasarkan dalil diatas, sudah dijelaskan bahwa sebagai seorang muslim diwajibkan untuk menuntut ilmu, kerena Allah SWT. Akan meninggikan derajat bagi orang yang ingin belajar. Dengan menuntut ilmu tidak hanya dunia yang didapatkan tetapi akan mendapatkan akhirat pula. Artinya apabila memanfaatkan dengan baik ilmu yang didapatkan serta mengamalkannya, In Sya Allah ilmu tersebut memberikan keberkahan dalam kehidupan dan berbuah pahala.

Belajar merupakan suatu proses mencari, dari yang tidak tahu menjadi tahu. Proses berfikir, terjadi secara internal didalam diri seorang untuk memahami dan mendalami suatu kemampuan atau kompetensi atau keahlian tertentu baik yang kasat mata maupun yang abstrak. Ketika berbicara tentang belajar pasti selalu berkaitan dengan evaluasi pembelajaran, dan untuk mengukur sejauh mana pengetahuan yang dipahami oleh siswa biasanya menggunakan dalam bentuk nilai ataupun angka. Hal itu disebut sebagai hasil belajar.

³ Al-quran dan terjemahannya QS.57:11

Hasil belajar merupakan hasil yang dicapai setelah melalui proses kegiatan belajar mengajar. Hasil belajar dapat ditunjukkan melalui nilai yang diberikan oleh seorang guru dari jumlah bidang studi yang telah dipelajari oleh peserta didik. Setiap kegiatan pembelajaran tentunya selalu mengharapkan akan menghasilkan pembelajaran yang maksimal.

Menurunnya hasil belajar siswa biasanya dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu, faktor Internal dan eksternal. Faktor Internal merupakan faktor dari dalam seorang siswa seperti rasa malas, sikap, cara belajar, maupun perilaku siswa. Faktor Eksternal merupakan faktor dari lingkungan sekitar. Salah satu contoh dari faktor eksternal adalah mudahnya terpengaruh atau ikut-ikutan dengan perilaku orang-orang disekitarnya. Contoh kecilnya bermain *game online*.

Game online adalah permainan yang dapat diakses dengan jaringan internet dan menghubungkan para penggunanya baik itu jaraknya dekat maupun jarak yang sangat jauh, serta dapat berkomunikasi atau berinteraksi melalui game tersebut. Adapun *game online* yang populer dan sangat diminati belakangan ini seperti *Mobile legend, PUBG, Free Fire, High Domino* dan masih banyak lagi.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti kesalah satu guru yang ada di MTs Nurul Iman Tarowang Kec. Tarowang Kab. Jeneponto bahwa banyak siswa yang bermain *game online*. Adapun Game yang populer dimainkan oleh siswa berdasarkan observasi awal yaitu *Mobile Legend, Free fire, dan High Domino*. Adapun dampak yang disampaikan oleh salah satu guru bahwa akibat dari bermain *game online* tersebut banyak siswa yang terlambat datang ke sekolah karena bermain game sampai larut malam. Hal ini pula yang mengakibatkan siswa

tidak fokus dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas dan proses pembelajaran yang didapatkan menjadi tidak maksimal.

Adapun dampak negatifnya yang ditimbulkan oleh *game online* ini yaitu munculnya kekerasan pada masyarakat. Sebab anak yang terus-terusan memainkan permainan yang menampilkan kekerasan pasti akan mencontohinya. Kemudian, anak-anak yang sering bermain *game online* sering menggunakan kata-kata kasar dan kotor yang dia dapat dari lawan ataupun teman bermainnya. Sebab *game online* bisa diakses oleh semua kalangan umur dan bisa terhubung dengan siapapun termasuk orang dewasa. Selain itu, anak-anak akan lebih sering menghabiskan waktunya untuk bermain game dibandingkan dengan, membaca buku dan belajar.

Bermain *game* terus-menerus hingga menimbulkan kecanduan pada anak tentu saja berdampak pada hasil belajarnya. Hal ini membuat anak menjadi malas belajar.

Berdasarkan latar belakang yang telah di paparkan di atas maka peneliti tertarik untuk meneliti mengenai **Pengaruh *Game Online* Terhadap Hasil Belajar Siswa MTs Nurul Iman Tarowang Kecamatan Tarowang Kabupaten Jeneponto.**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis mengambil rumusan masalah :

1. Bagaimana realitas penggunaan *game online* dikalangan siswa MTs Nurul Iman Tarowang Kecamatan Tarowang Kabupaten Jeneponto?
2. Bagaimanakah hasil belajar yang dicapai oleh siswa MTs Nurul Iman Tarowang Kecamatan Tarowang Kabupaten Jeneponto?
3. Apakah ada pengaruh *game online* terhadap hasil belajar siswa MTs Nurul Iman Tarowang Kecamatan Tarowang Kabupaten Jeneponto?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui realitas penggunaan *game online* dikalangan siswa MTs Nurul Iman Tarowang.
2. Untuk mengetahui hasil belajar yang dicapai oleh siswa MTs Nurul Iman Tarowang.
3. Untuk mengetahui pengaruh *game online* terhadap hasil belajar siswa MTs Nurul Iman Tarowang.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah dan mengembangkan ilmu pendidikan, menambah literatur khususnya tentang pengaruh *game online* terhadap hasil belajar siswa.

2. Manfaat Bagi Lembaga/Instansi Terkait

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk menambah literature dibidang pendidikan terutama yang berkaitan dengan pengaruh *game online*.

3. Manfaat Bagi Peneliti Selanjutnya

Bahwa hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai petunjuk, arahan, acuan, serta bahan pertimbangan bagi peneliti selanjutnya yang relevan sesuai dengan hasil penelitian yang ditulis dalam skripsi.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. *Game Online*

1. Pengertian *Game Online*

Game online berasal dari bahasa Inggris. *Game* yang berarti permainan serta *online* yang terdiri dari kata *on* serta *line* dimana *on* maksudnya hidup serta *line* maksudnya saluran, sehingga online dimaksud saluran yang memiliki sambungan. Jadi bersumber pada penjabaran di atas permainan online bisa diambil penafsiran kalau *game online* ialah suatu *game* yang bisa dicoba lewat saluran ataupun sambungan yang memakai sinyal ataupun jaringan internet. Sinyal yang diartikan disini merupakan berbentuk saluran yang menghubungkan antara server yang satu dan yang lain.⁴

Sebutan *game online* berasal dari MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Online Game*), ialah ekstensi tipe permainan tipe *Role-Playing Game* yang mempunyai sarana *multiplayer*. Seorang pemain bisa menghubungkan perangkatnya ke suatu server serta bisa bermain bertepatan dengan ribuan pemain di segala dunia. MMORPG akan dihadapi dengan bermacam tantangan serta peluang guna menaikkan keahlian tokoh yang dimainkannya.⁵

Game online tersebut bukan cuma berbentuk permainan yang tidak hanya bisa ditonton saja, namun para pemain bisa berpartisipasi menggerakkan gambar-gambar yang terdapat didalamnya secara bersama-sama dengan para pemain yang lain, apalagi didalam *game online* tersebut para pemain bisa berkompetisi antara

⁴ Kimberly S. Young, *Kecanduan Internet*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2017), h. 123

⁵ Agus Hermawan, *Hiburan Dunia Maya*, (Bandung: Pustaka Setia, 2009), h. 20

satu serta yang lain guna mendapatkan poin paling tinggi ataupun terendah yang berkonsekuensi jadi pemain yang kalah ataupun selaku pemenang. *Game online* dapat pula dimaksud sebagai permainan yang dapat melatih kelincahan intelektualitas seseorang dalam mengambil keputusan aksi dalam permainan dengan meraih target-target tertentu.⁶

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan *game online* merupakan permainan yang bisa diakses melalui jaringan internet yang dapat diunduh diperangkat *smartphone* atau *laptop* dan memiliki gambar yang menarik serta gambar-gambar tersebut bisa digerakkan oleh orang yang memainkan *game* tersebut.

2. Pengertian Kecanduan *Game*

Kata kecanduan (*addiction*) umumnya digunakan dalam konteks klinis dan diperhalus dengan sikap berlebihan (*excessive*). Konsep kecanduan bisa diterapkan pada sikap secara luas termasuk kecanduan teknologi komunikasi informasi (ICT).

Secara historis, kecanduan sudah didefinisikan sekadar untuk berkenaan dengan zat adiktif (misalnya alkohol, tembakau serta obat-obatan) yang masuk melewati darah dan mengarah ke otak, serta bisa merubah komposisi kimia otak. Sebutan kecanduan sendiri tumbuh bersamaan dengan pertumbuhan kehidupan masyarakat, sehingga sebutan kecanduan tidak selamanya melekat pada obat-obatan namun bisa pula melekat pada aktivitas ataupun sesuatu perihal tertentu yang bisa membuat seorang ketergantungan secara raga ataupun psikologis.

Kecanduan *game online* seolah telah menjadi semacam fenomena akhir-akhir ini. Aplikasi *game online* yang terus menjadi gampang diakses nyatanya

⁶ M Fahrul Alam, *Pengertian Game online dan Sejarahnya*, (Bandung: Pustaka Setia, 2010), h. 13.

membuat semakin banyak orang memakainya. Tidak cuma orang dewasa, anak muda serta anak-anak pula semakin gampang memainkan bermacam ragam *game online*. Koneksi internet yang semakin cepat serta murah, dan perkembangan teknologi telepon pintar alias *smartphone* yang semakin maju serta semakin terjangkau biayanya, tidak dapat dipungkiri menciptakan semakin banyak orang yang memainkan *game online*. Dengan memakai ponsel, bermain *game online* juga jadi semakin fleksibel.⁷

Fleksibilitas menggunakan Internet melalui *mobile devices* (perangkat bergerak) inilah yang segera membuat “generasi baru” *game online*, yaitu *mobile gamers*.

Pemain bisa memainkan *game online* dimana saja dan kapan saja. Selama koneksi Internet memadai, bermain *game* akan jalan terus. Alhasil, semakin banyak orang yang kecanduan *game online*. Hal itu membentuk satu fenomena yang tidak mampu dihindari, apalagi jika melihat jenis *game online* yang semakin bervariasi serta bisa diunduh secara cuma-cuma.

Game online yang umumnya menghadirkan beragam *level* tingkat kesulitan tidak mampu dipungkiri sebagai tantangan tersendiri bagi yang memainkannya. Pemainnya akan tertantang untuk terus maju dan melanjutkan serta menyelesaikan seluruh rintangan.

Setiap tingkat kesulitan umumnya dihargai dengan sebuah *rewards*, contohnya *item* baru yang bisa dipergunakan untuk menghadapi rintangan berikutnya. Setiap *level* pula akan memberikan tantangan baru, seperti rintangan,

⁷ Devie Rahmawati, Deddy Mulyana, & Boy Rafli Amar, *Seri Solusi Membesarkan Anak Kecanduan Game Online: Telaah Hasil Penelitian 1*, (Jakarta: Program Humas Universitas Indnesia, 2021), h. 2.

medan, musuh, atau alat-alat baru yang membuat pemainnya terus penasaran untuk mencobanya.

Dengan berbagai pengalaman tersebut, sudah pasti para pemain akan sulit untuk meninggalkan permainan. Bermain *game online* pun menjadi sebuah kebutuhan sampai kegiatan-kegiatan lain terlupakan.⁸

Adapun beberapa gejala seseorang mengalami kecanduan *game online* menurut Psikolog Retha Arjadi yaitu:

- a. Pikirannya terus fokus pada *game online*
- b. Merasa cemas, tidak tenang, dan sedih waktu tidak bermain *game online*
- c. Merasa perlu untuk selalu menambah waktu bermain *game online*
- d. Gagal mengendalikan keinginan untuk bermain *game online*
- e. Kehilangan minat untuk melakukan hobi atau kegiatan hiburan yang lain.
- f. Terus bermain *game online* walaupun sudah menyadari ada masalah dengan kebiasaan tersebut.
- g. Berbohong mengenai kebiasaan bermain *game online*, misalnya terkait durasi atau frekuensinya.
- h. Hubungan dengan orang lain dan pekerjaan atau pendidikannya

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa kecanduan ialah perilaku yang bergantung atau keadaan terikat yang sangat kuat secara fisik juga psikologis dalam melakukan suatu hal, terdapat rasa yang tak menyenangkan Bila hal tersebut tidak terpenuhi. Pengertian kecanduan *game online* adalah suatu keadaan seorang terikat pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak mampu lepas untuk bermain *game online*, dari waktu ke waktu akan ada kenaikan frekuensi,

⁸ Ibid, h. 4

durasi, atau jumlah dalam melakukan hal tersebut, tanpa memperdulikan konsekuensi yang berdampak negatif di dirinya.

3. Jenis-Jenis *Game Online*

Berikut ini beberapa jenis *game online* yang ditinjau dari cara memainkannya antara lain:

- a. *First Person Shooter* (FPS), tipe game ini menjadikan diri kita seolah-olah berada dalam game yang sedang dimainkan atau membuat kita seperti aktor utama dalam game tersebut, contoh dalam game peperangan yang dilengkapi dengan senjata-senjata militer seperti *PUBG*, dan *Free Fire*.
- b. *Real Time Strategy*, tipe game ini merupakan permainan yang mengandalkan strategi atau taktik yang kuat pada setiap pemainnya, pemain biasanya memainkan lebih dari satu karakter dalam jenis permainan ini.
- c. *Cross Platform Online*, tipe game ini merupakan permainan yang bisa dimainkan melalui dua atau lebih *hardware*/perangkat keras yang berbeda dengan mengandalkan jaringan internet misalnya permainan balap *Need For Speed* yang dapat dimainkan di *PC* dengan *Xbox 360* (*Xbox 360* adalah *console game* yang dapat terhubung dengan jaringan internet).
- d. *Browser Games*, tipe game ini merupakan permainan yang dapat dimainkan melalui bantuan browser seperti *Google Chrome*, *Opera*, *Firefox* dan *Internet Explorer*. Syarat untuk memainkan game dalam sebuah browser, browser tersebut sudah mendukung adanya *javascript*, *php*, maupun *flash*.
- e. *Massive Multiplayer Online Games* (MMOG), adalah tipe game dengan jumlah pemainnya dalam skala besar yang bisa mencakup pemain dari seluruh dunia (>100 pemain), dimana pemain dapat berinteraksi satu sama

lain seperti halnya dalam dunia nyata. Jenis *game* ini seperti *Mobile Legend*, *PUBG*, *Free Fire* dan masih banyak lagi.

- f. *Slot Game*, adalah permainan seseorang melawan mesin aturan bermainnya sangat mudah anda hanya perlu memutar reel dan menghasilkan kemenangan. Jenis *game* ini seperti *High Domino*.⁹

Berdasarkan uraian diatas banyak jenis-jenis *game online* yang dapat dimainkan oleh banyak siswa zaman sekarang ini seperti *action game*, *adventure game* dan *shooter game*, ketiga *game* tersebut sangat banyak dimainkan oleh para pecinta permainan *game online* yang bisa membuat pemainnya ketagihan dalam bermain.

4. Faktor-Faktor Penyebab Kecanduan *Game Online*

a. Faktor Internal

- 1) Rasa Bosan, ada banyak hal dalam mengatasi rasa bosan salah satunya dengan bermain *game*. Biasanya orang yang kecanduan *game online* bermula karena ingin mengatasi rasa bosannya, tapi seiring waktu rasa ingin menang disetiap *level* permainannya membuat siswa tertantang untuk memenangkan *game* tersebut.
- 2) Keinginan, keinginan siswa dalam memperoleh skor tertinggi serta keinginan untuk mendapatkan *reward*/hadiah membuat siswa ingin terus-menerus memainkan *game* tanpa henti sampai apa yang diinginkan tercapai.
- 3) Kontrol Diri, kurangnya kontrol dalam diri pada siswa membuat siswa sulit untuk menentukan mana yang prioritas dan yang bukan. Sehingga siswa

⁹ C. Z. Aji, *Berburu Rupiah Lewat Game online*, (Jakarta: Bounabooks, 2012), h. 35.

tidak menyadari dampak negatif yang timbul setelah bermain *game* secara berlebihan.

b. Faktor Eksternal

- 1) Lingkungan, lingkungan yang kurang terkontrol karena melihat teman-temannya yang lain banyak bermain *game online*.
- 2) Hubungan sosial, kurang memiliki kompetensi sosial yang baik sehingga remaja memilih alternatif bermain *game online* sebagai aktivitas yang menyenangkan.
- 3) Harapan, harapan orang tua yang melambung terhadap anaknya untuk mengikuti berbagai kegiatan seperti kursus atau les, sehingga kebutuhan primer anak, seperti kebersamaan, bermain dengan keluarga menjadi terlupakan.¹⁰

Berdasarkan penjelasan di atas bisa disimpulkan jika faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online* yaitu dikarenakan oleh aspek dalam diri seseorang (internal) maupun dari lingkungan (eksternal). Adapun dalam diri seseorang (internal) yang meliputi kemauan yang kokoh dari diri remaja guna mendapatkan nilai yang teratas dalam bermain *game online*. Rasa bosan yang dialami remaja pada saat berada di rumah ataupun di sekolah, ketidak mampuan mengatur prioritas guna mengerjakan perihal yang berguna atau bahkan melalaikan kewajiban selaku seorang pelajar untuk senantiasa meningkatkan minatnya dalam belajar.

Sedangkan pengaruh dari luar (eksternal) yaitu lingkungan dari siswa itu sendiri yang membuat siswa menjadi ikut-ikutan untuk bermain *game* karena melihat temannya bermain *game online*. Harapan orang tua yang terlalu tinggi

¹⁰ Andri Arif Kustiawan, *Jangan Suka Game Online*, (Magetan: cv. Ae Media Grafika, 2019), h. 27

terhadap anaknya juga menjadi salah satu faktor yang memberikan tekanan yang berat kepada siswa dan akhirnya siswa menjadikan game online menjadi pelarian beban pikirannya.

5. Dampak Bermain *Game Online*

Sebenarnya sebagai fasilitas hiburan, kebanyakan *game online* tidak beresiko. Malah tidak sedikit pula yang bermanfaat, semacam ajang memperoleh sahabat baru ataupun selaku fasilitas belajar bahasa Inggris dengan metode yang lebih asik. Salah satu perihal yang membuatnya jadi beresiko merupakan sikap pemainnya yang jadi kecanduan sehingga berpengaruh pada kesehatan mental serta kehidupan psiko- sosialnya.

a. Dampak Positif

- 1) Meningkatkan konsentrasi.
- 2) Meningkatkan koordinasi mata dan tangan.
- 3) Mengembangkan daya berpikir/ penalaran.
- 4) Meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris.
- 5) Meningkatkan kemampuan membaca.
- 6) Meningkatkan kemampuan mengetik.
- 7) Meningkatkan pengetahuan tentang komputer.
- 8) Menghibur, mengalihkan perhatian, dan mengurangi stres.
- 9) Mendapat teman baru.

Uraian diatas bisa disimpulkan bahwa dari permainan *game online* memiliki dampak positif juga untuk para *gamers* (pemain game), dengan bermain *game* bisa melatih pemain dalam berkonsentrasi, melatih berbahasa Inggris dengan sesama, bisa menghilangkan tekanan pikiran sejenak sehabis bekerja ataupun belajar dalam

keseharian, bisa mencari kawan baru di dunia maya dan dapat meningkatkan keahlian membaca.

b. Dampak Negatif

- 1) Dapat menurunkan kesehatan.
- 2) Menimbulkan sifat malas dan tindakan kriminal.
- 3) Dapat membuat pemainnya lupa waktu, lupa belajar, lupa tugas dan tanggung jawab.
- 4) Dapat membuat pemainnya tidak produktif karena waktunya habis dipergunakan untuk bermain *game online*.
- 5) Dapat meningkatkan sikap agresivitas pemainnya, karena pengaruh aksi-aksi kekerasan yang terbiasa disaksikannya.
- 6) Dapat menyebabkan anti-sosial, karena keranjinan main *game online*.
- 7) Dapat menyebabkan ketegangan emosional antara orang tua dengan anak yang kecanduan.

Berbagai penjelasan dari dampak negatif diatas dapat dikatakan bahwa banyak dampak negatif dari bermain *game online* ini, antara lain dapat membuat pemain meniru perbuatan apa yang sudah dimainkan dalam permainan *game online*, daya ingatan bisa berkurang, muncul kepribadian anti sosial dengan sesama teman serta masyarakat luas sebab kerap larut dalam bermain *game online*.

Tidak dapat dipungkiri jika dampak negatif dari bermain *game online* lebih banyak. Demi mengejar skor paling tinggi sampai-sampai melupakan kewajibannya selaku seorang muslim untuk beribadah kepada Allah SWT.

Allah SWT. Berfirman dalam QS Maryam (19) : 59

فَخَلَفَ مِنْ بَعْدِهِمْ خَلْفٌ أَضَاعُوا الصَّلَاةَ وَاتَّبَعُوا الشَّهْوَاتِ فَسُوفَ يَلْقَوْنَ عَذَابًا

Terjemahannya:

“Kemudian datanglah setelah mereka pengganti yang mengabaikan shalat dan mengikuti keinginannya, maka mereka kelak akan tersesat”.¹¹

Nabi SAW bersabda,

عَنْ ابْنِ عَبَّاسٍ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُمَا قَالَ قَالَ النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ نِعْمَتَانِ مَغْبُورٌ فِيهِمَا كَثِيرٌ مِنَ النَّاسِ الصِّحَّةُ وَالْفَرَاغُ (رواه البخاري)

Terjemahannya:

Dari Ibnu Abbas radiyallahu anhuma, dia berkata: Nabi Shallallahu ‘alaihi wasaalam bersabda: “Ada dua kenikmatan yang banyak manusia tertipu, yaitu nikmat sehat dan waktu senggang” (HR. Bukhari no. 6412)¹²

Dari uraian ayat diatas dapat dipahami bahwa seseorang yang selalu mengikuti keinginannya untuk terus bermain *game online* maka hal tersebut akan menjadikan seseorang lupa waktu dan melupakan kewajibannya sebagai seorang muslim untuk beribadah yaitu melaksanakan shalat lima waktu. Kebiasaan bermain *game online* cenderung memiliki tingkah laku dengan banyak sisi negatif. Dari tingkah laku, sifat, serta pola pikir yang telah berubah jika sudah memiliki kecenderungan untuk terus menerus bermain *game*. Pemain *game online* cenderung selalu meluangkan waktunya untuk bermain tanpa menghiraukan orang lain disekitarnya bahkan orang tuanya sendiri.

Bagi remaja yang masih bersekolah, mereka akan terus menerus bermain *game online* tanpa menghiraukan kewajiban mereka sebagai pelajar yaitu belajar yang akan mengakibatkan nilai mereka menurun dan akan berdampak pada hasil

¹¹ Kemenag RI. *Al-Qur'an & Terjemahan*, h.309.

¹² Muhammad Abduh Tua sikal, diakses dari <https://rumaysho.com/634-nikmat-sehat-dan-waktu-luang-yang-membuat-manusia-tertipu.html>, pada tanggal 04 november 2019.

belajarnya yang dikarenakan mereka terlalu fokus kepada *game online* yang sedang mereka mainkan.

B. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah sebuah kalimat yang terdiri dari dua kata yakni “Hasil” dan “Belajar”. Hasil berarti sesuatu yang diadakan (dibuat, dijadikan) oleh usaha. Belajar adalah usaha memperoleh kepandaian atau ilmu.

Belajar ialah aktivitas yang mendasar dalam penyelenggaraan pembelajaran. Tercapai ataupun tidaknya tujuan pembelajaran bergantung bagaimana proses belajar yang sudah ditempuh siswa dalam bermacam jenjang pendidikan. Secara psikologis, belajar ialah suatu proses perubahan. Yakni perubahan tingkah laku selaku hasil interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya.¹³

Menurut Gagne (1977) belajar merupakan perubahan yang terjadi dalam kemampuan manusia setelah belajar terus menerus, bukan karena proses perkembangan saja, namun dipengaruhi oleh aspek luar diri serta aspek dalam diri serta keduanya silih berhubungan. Dengan demikian maka belajar merupakan seperangkat proses aktivitas yang bisa mengubah seseorang sebab dipicu rangsangan stimulus serta pemrosesan data yang datang dari lingkungan.¹⁴

Kecenderungan perubahan sikap yang diartikan mencakup pengetahuan, pemahaman, keterampilan, perilaku yang bisa diamati ataupun tidak bisa diamati.

¹³ Indah Komsiyah, *Belajar Dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Teras, 2012), h. 2.

¹⁴ Lidia Susanti, *Prestasi Belajar Akademik dan Non Akademik Teori dan Implementasinya*, (Malang: Literasi Nusantara Abadi 2019), h. 1.

Sikap yang bisa diamati disebut penampilan (*behavioral performance*) sebaliknya yang tidak bisa diamati disebut kecenderungan sikap (*behavioral tendency*).¹⁵

Menurut Hilgrad & Bower, belajar (*to learn*) memiliki arti: *to gain knowledge, comprehension, or mastery of trough experience or study, to fix in the mind or memory; memorize; to acquire trough experience, to become in forme of to find out*. Berdasarkan definisi tersebut, belajar mempunyai penafsiran mendapatkan pengetahuan ataupun memahami pengetahuan melalui pengalaman, mengingat, memahami pengalaman, serta memperoleh informasi ataupun menemukan. Dengan demikian, belajar mempunyai makna dasar adanya kegiatan atau aktivitas serta penguasaan tentang sesuatu.

Menurut Sardiman belajar dalam penafsiran luas bisa dimaksud sebagai kegiatan-kegiatan psikofisik mengarah ke pertumbuhan individu seutuhnya. Setelah itu dalam makna kecil, belajar dimaksudkan sebagai usaha penguasaan materi ilmu pengetahuan yang merupakan bagian kegiatan mengarah terbentuknya karakter seutuhnya.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu aktifitas dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman dan pengetahuan baru dan lebih mendalam sehingga memungkinkan terjadinya perubahan perilaku yang relatif.

Sedangkan hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa baik menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar. Pengertian tentang hasil belajar ini juga diperkuat oleh Nawawi dalam K.Brahim yang menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai

¹⁵ Ibid, h. 2.

tingkat keberhasilan dalam mempelajari materi pembelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu.¹⁶

Hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan sisi guru. Dilihat dari sisi siswa hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat belum belajar. Dari sisi guru hasil belajar adalah saat terselesaikannya bahan pelajaran.¹⁷

Hasil belajar adalah sesuatu yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas belajar.

Hasil belajar bisa diukur ataupun diketahui dengan lewat bermacam tes. Baik itu tes kognitif ataupun tes yang lain. Tes kognitif dilakukan dengan memberikan tes tertulis ataupun lisan yang nantinya dapat diukur dengan nilai.

Nilai dari tes tersebut ialah tolak ukur terhadap hasil belajar. Hasil belajar itu sendiri bisa diketahui apabila seorang siswa bisa menguasai serta paham suatu materi pada berbagai macam materi yang sudah diajarkan. Setelah itu nilai yang didapatkan akan di tuangkan dalam *raport*/ buku hasil belajar.

Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya untuk mencapai tujuan-tujuan belajar melalui kegiatan belajar mengajar. Selanjutnya dari informasi tersebut guru dapat menyusun dan membina kegiatan siswa lebih lanjut, baik untuk keseluruhan kelas maupun individu.

¹⁶ Ahmad santoso, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta:kencana) cet.4 2016 hal.5

¹⁷ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar Dan Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2006), h. 23.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu hasil yang telah dicapai setelah mengalami proses belajar atau setelah mengalami interaksi dengan lingkungannya guna untuk memperoleh ilmu pengetahuan yang akan menimbulkan tingkah laku sesuai dengan tujuan pembelajaran. Hasil belajar yang telah diperoleh siswa akan dinilai dan dituangkn dalam buku hasil belajar/raport.

2. Aspek-Aspek Hasil Belajar Siswa

a. Aspek Kognitif

Aspek kognitif sebagai indikator dalam pencapaian suatu pembelajaran perihal ini seperti yang dituturkan oleh Muhibbin Syah bahwa " guna mengukur hasil siswa pada bidang kognitif ini bisa dicoba dengan bermacam metode, baik dengan tes tulis ataupun tes lisan".

Aspek kognitif dapat dikelompokkan menjadi 6 tingkatan yaitu,

- 1) Tingkat pengetahuan (*knowledge*), Tujuan instruksional pada tingkatan ini menuntut siswa bisa mengingat (*recall*) informasi yang telah didapatkan sebelumnya, misalnya fakta, terminologi pemecahan masalah dan sebagainya.
- 2) Tingkat pemahaman (*komprehensip*), Kategori pemahaman dikaitkan dengan kemampuan-kemampuan untuk menguraikan pengetahuan, informasi yang telah diketahui dengan kalimat sendiri. Dalam hal ini siswa diharapkan menerjemahkan atau menyebutkan kembali apa yang telah didengar dengan kata-kata.
- 3) Tingkat Penerapan (*aplicatioan*), Penerapan adalah kemampuan untuk menggunakan ataupun menerapkan informasi yang sudah dipelajari ke

dalam kondisi yang baru, serta memecahkan berbagai masalah yang muncul dalam kehidupan sehari-hari.

- 4) Tingkat Analisis (*analysis*). Analisis merupakan kemampuan untuk mengidentifikasi, memisahkan dan membiarkan komponen-komponen atau elemen-elemen suatu fakta, konsep, pendapat, asumsi, hipotesa atau kesimpulan dan mengurutkan komponen-komponen tersebut untuk melihat ada atau tidaknya kontradiksi. Dalam hal ini siswa diharapkan bisa memperlihatkan interaksi diantara berbagai gagasan dengan cara membandingkan gagasan tersebut standart prinsip atau mekanisme yang sudah dipelajari.
 - 5) Tingkat sintesis (*synthesis*). Sintesis diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam menautkan dan menyatukan berbagai elemen dan unsur wawasan yang ada sehingga tercipta pola baru yang menyeluruh.
 - 6) Tingkat evaluasi (*evaluation*). Evaluasi merupakan tingkat tertinggi yang mengharuskan siswa dapat membuat penilaian dan keputusan tentang nilai gagasan metode produk ataupun benda dengan menggunakan kriteria tertentu. Jadi evaluasi disini lebih condong berbentuk penilaian biasa dari pada penilaian evaluasi.¹⁸
- b. Aspek Afektif

Aspek afektif ialah ranah berfikir yang mencakup watak sikap seperti perasaan, minat, perilaku, emosi, atau nilai. menurut Harun Rasyid dan Mansur "ranah afektif memilih keberhasilan belajar seseorang. Orang yang tidak mempunyai minat pada pelajaran tertentu sulit untuk mencapai keberhasilan studi

¹⁸ Sujana, N. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. (Bandung: Remaja Rosda Karya 2005), dalam *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, Vol. 2, cet. 2, h. 119.

secara optimal. seseorang yang berminat dalam suatu mata pelajaran diharapkan akan mencapai hasil pembelajaran yang optimal.¹⁹

Menurut B.S Bloom (1964) ranah Afektif terbagi menjadi 5 tingkatan yaitu;

- 1) Penerimaan (*Receiving/Attending*), meliputi kepekaan terhadap perangsang serta kesediaan untuk memperhatikan rangsangan itu, seperti buku pelajaran atau penjelasan yang diberikan oleh pengajar.
- 2) Partisipasi (*Responding*), mengadakan aksi terhadap stimulus, yang meliputi proses; (a) kesiapan menanggapi (*acquiescence of responding*), yaitu mengajukan pertanyaan, menempelkan gambar dari tokoh yang disenangi atau mentaati peraturan lalu lintas; (b) kemauan menanggapi (*willingness to respond*), yaitu usaha untuk melihat hal-hal spesifik di dalam bagian yang diperhatikan, misalnya pada desain atau warna saja; serta (c) kepuasan menanggapi (*satisfaction in response*), yaitu adanya aksi atau kegiatan yang berhubungan dengan usaha untuk memuaskan keingintahuan, contoh yang tampak dari kepuasan menanggapi adalah bertanya, membuat coretan, dan sebagainya.
- 3) Penilaian/ Penentuan perilaku (*Valuing*), meliputi kemampuan untuk menyampaikan evaluasi terhadap sesuatu, serta membawa diri sesuai dengan penilaian itu. Mulai dibentuk suatu sikap mendapatkan, menolak atau mengabaikan, sikap itu dinyatakan dalam tingkah laku yang sesuai dan konsisten menggunakan sikap batin.
- 4) Organisasi (*Organization*), mencakup kemampuan untuk menghasilkan suatu sistem nilai sebagai pedoman serta pegangan dalam kehidupan.

¹⁹ Rasyid, H., & Mansur. *Penilaian Hasil Belajar*. (Bandung: Wacana Prima 2007), dalam *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, Vol. 2, cet. 2, h. 120.

Nilai-nilai yang diakui serta diterima ditempatkan pada suatu skala nilai mana yang utama dan selalu wajib diperjuangkan mana yang tidak begitu penting. Kemampuan tadi dinyatakan dalam berbagi suatu perangkat nilai, seperti menguraikan bentuk keseimbangan yang lumrah antara kebebasan dan tanggung jawab dalam suatu negara demokrasi atau menyusun planning masa depan atas dasar kemampuan belajar, minat serta impian hidup.

- 5) Pembentukan Pola Hidup (*Characterization by a value or value complex*), mencakup kemampuan untuk menghayati nilai-nilai kehidupan sedemikian rupa, sehingga menjadi milik pribadi (internalisasi dan menjadi pengangan yang nyata dan jelas dalam mengatur kehidupannya sendiri.²⁰

c. Aspek Psikomotorik

Psikomotorik ialah aspek yg berhubungan menggunakan olah gerak seperti yang berhubungan menggunakan otot-otot syaraf contohnya lari, melangkah, menggambar, berbicara, membongkar peralatan atau memasang peralatan dan lain sebagainya.

Menurut B.S Bloom (1964) ranah Psikomotorik terbagi menjadi 7 tingkatan yaitu;

- 1) Persepsi (*Perception*) meliputi kemampuan-kemampuan dalam mengadakan deskriminasi antara dua perangsang atau lebih, sesuai pembendaan antara ciri-ciri fisik yang khas di masing-masing rangsangan. Dinyatakan pada suatu reaksi yang mengarah kesadaran hadirnya rangsangan

²⁰ Lidia Susanti, *Prestasi Belajar Akademik dan Non Akademik Teori dan Implementasinya*, (Malang: Literasi Nusantara Abadi 2019), h.21.

(stimulasi) dan perbedaan antara rangsangan-rangsangan yang ada, mirip dalam menyisahkan benda yang berwarna merah dari yang berwarna hijau.

- 2) Kesiapan (*Set*), meliputi kemampuan menempatkan dirinya pada keadaan akan memulai suatu gerakan atau rangkaian gerakan. Kemampuan ini dinyatakan dalam bentuk kesiapan jasmani serta mental, seperti dalam mempersiapkan diri untuk menggerakkan kendaraan yang ditumpangi, setelah menunggu beberapa lama kendaraan yang ditumpangi, setelah menunggu beberapa lama didepan lampu lalu lintas yang berwarna merah.
- 3) Gerakan Terbimbing (*Guided Response*), meliputi kemampuan pada melakukan suatu rangkaian gerak-gerak, sinkron dengan model yang diberikan (imitasi). Dinyatakan pada menggerakkan anggota tubuh, dari contoh yang diperlihatkan atau diperdengarkan, seperti dalam meniru gerakan-gerakan tari atau meniru suara.
- 4) Gerakan Yang Terbiasa (*Mechanism response*), mencakup kemampuan untuk melakukan suatu rangkaian gerak-gerak dengan lancar, karena sudah dilatih sepenuhnya, tanpa memperhatikan lagi contoh yang diberikan. Kemampuan ini dinyatakan dalam menggerakkan anggota-anggota tubuh, sesuai dengan prosedur yang tepat, seperti aktifitas menggerakkan kaki, lengan dan tangan secara terkoordinir.
- 5) Gerakan kompleks (*Complex response*), kemampuan untuk melaksanakan suatu keterampilan yang terdiri atas beberapa komponen, dengan lancar, tepat dan efisien. Kemampuan ini dinyatakan dalam suatu rangkaian perbuatan berurutan dan menggabungkan beberapa subketerampilan menjadi suatu

keseluruhan gerak-gerik yang teratur, seperti dalam membongkar mesin mobil dalam bagian-bagiannya dan memasangnya kembali.

6) Penyesuaian Pola Gerakan (*Adaptation*), mencakup kemampuan mengadakan perubahan dan menyesuaikan pola gerak-gerik dengan kondisi atau dengan persyaratan khusus yang berlaku. Adanya kemampuan ini dinyatakan dalam menunjukkan suatu taraf keterampilan yang telah mencapai kemahiran, misal seorang pemain tenis yang menyesuaikan pola permainannya dengan gaya bermain dari lawannya atau dengan kondisi lapangan.

7) Kreativitas (*Creativity*), mencakup kemampuan untuk memunculkan pola-pola gerak yang baru, seluruhnya atas dasar prakarsa dan inisiatif sendiri. Hanya orang-orang yang berketerampilan tinggi dan berani berpikir kreatif, akan mampu mencapai tingkat kesempurnaan ini.²¹

Pencapaian hasil belajar siswa dapat digolongkan menjadi beberapa aspek seperti; aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotorik. Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar. Diantara ketiga ranah tersebut ranah kognitiflah yang banyak dinilai oleh para pendidik di sekolah karena hal ini berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam menguasai materi dan bahan ajar. Semakin tinggi nilai dari ketiga aspek tersebut maka semakin baik pula hasil akhir yang diperoleh peserta didik dalam suatu lembaga tersebut.

Dengan kata lain bahwa ketiga aspek hasil belajar tersebut yaitu: yang meliputi aspek afektif, aspek kognitif dan aspek psikomotorik akan lebih sempurna jikalau ketiga aspek tersebut dimiliki oleh setiap siswa. Sehingga siswa tidak hanya

²¹Lidia Susanti, *Prestasi Belajar Akademik dan Non Akademik Teori dan Implementasinya*, (Malang: Literasi Nusantara Abadi 2019), 22-23

cerdas dalam mata pelajaran namun juga cerdas dalam menerapkan pada kehidupan sehari-hari.

3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa

a. Faktor Internal

Secara universal faktor-faktor yang mempengaruhi proses belajar individu dibedakan menjadi aspek internal serta aspek eksternal. Aspek tersebut di samping bisa menunjang, hingga bisa pula menjadi aspek penghambat yang mempengaruhi proses belajar siswa.

Faktor Internal ialah faktor yang berasal dari dalam diri individu serta bisa mempengaruhi hasil belajar individu. Faktor internal meliputi faktor fisiologis dan faktor psikologis.

1) Faktor Fisiologi

Masa peka ialah masa mulai berfungsinya faktor fisiologis pada tubuh manusia. faktor fisiologis merupakan faktor yang berhubungan dengan keadaan raga individu. Faktor ini dibedakan menjadi dua, yakni; (1) kondisi tonus jasmani ataupun keadaan raga yang sehat serta fit akan memberikan pengaruh positif terhadap proses belajar. Sebaliknya keadaan raga yang lemah ataupun sakit akan membatasi tercapainya hasil belajar yang memaksimal. (2) kondisi peranan jasmani ataupun fisiologis, terutama peranan panca indera.²²

2) Faktor Psikologis

Faktor psikologis merupakan faktor yang berasal dari kondisi psikologis anak yang bisa mempengaruhi proses belajar. Sebagian faktor psikologis utama

²²Ibid,h.53.

yang mempengaruhi proses belajar anak merupakan kecerdasan siswa, motivasi, minat, perilaku serta bakat.²³

b. Faktor Eksternal

1) Faktor Keluarga

Faktor keluarga ialah tempat pertama kali individu belajar. Oleh sebab itu lingkungan keluarga sangat mempengaruhi proses belajar individu. Faktor keluarga yang memunculkan perkara terhadap hasil belajar individu misalnya: pola asuh orang tua, ikatan orang tua dan anak, kondisi ekonomi, keharmonisan keluarga, kondisi rumah, teman sebaya, dsb.

2) Faktor Sekolah

Faktor sekolah memanglah tidak kalah berguna dalam mempengaruhi hasil belajar siswa, seperti metode mengajar, kurikulum, pelaksanaan disiplin serta ikatan siswa dengan guru ataupun teman. Apabila metode pembelajaran digunakan oleh guru itu monoton maka siswa bakal mudah bosan serta atensi belajarnya bakal menurun. Perihal ini bisa berdampak pada hasil belajar siswa.

3) Faktor Masyarakat

Faktor Masyarakat yaitu tempat tinggal siswa. Kehidupan masyarakat pula dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa, seperti teman bergaul merupakan faktor yang penting dalam menunjang keinginan anak dalam aktivitas pembelajaran sebab bila area anak itu baik serta menunjang aktivitas pendidikan maka anak akan semangat dalam belajar.²⁴

²³ Ibid, h.54,

²⁴ Ibid, h.58.

Seluruh faktor tersebut wajib berkontribusi satu sama lain sebab mempengaruhi hasil belajar dan dalam rangka menunjang siswa dalam mendapatkan hasil belajar sebaik- baiknya. Faktor-faktor sebagaimana di atas sejatinya memiliki pengaruh yang sangat signifikan dalam tercapainya hasil belajar seorang siswa. Faktor internal ialah aspek yang timbul dalam diri siswa yang berfungsi untuk mendesak anak guna bisa sukses. Sebaliknya faktor eksternal berbentuk lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, lingkungan warga. Kedua aspek tersebut bisa berkontribusi terhadap hasil belajar siswa.

C. Kerangka Pikir

Kerangka pikir dari penelitian ini dalam melihat adanya variabel X (*game online*) yang memberikan pengaruh terhadap variabel Y (Hasil Belajar).

Gambar 2.1



D. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban ataupun dugaan sementara terhadap rumusan permasalahan. Hipotesis ini pula berperan memberikan hubungan antara variabel dengan variabel.²⁵

Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah:

1. H_1 = Ada pengaruh signifikan *game online* terhadap hasil belajar siswa di MTs Nurul Amin Tarowang Kec. Tarowang Kab. Jeneponto
2. H_0 = Tidak ada pengaruh signifikan *game online* terhadap hasil belajar siswa di MTs Nurul Amin Tarowang Kec. Tarowang Kab. Jeneponto



²⁵ Wagiran, *Metodologi Penelitian Pendidikan Teori dan Implementas*, (Yogyakarta: Grp Penerbitan CV Budi Utama : 2009), h. 102.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Metode penelitian kuantitatif ialah salah satu tipe penelitian yang spesifikasinya yakni sistematis, terencana, serta terstruktur dengan jelas sejak awal sampai pembuatan desain penelitiannya. Definisi lain mengatakan penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang banyak menuntut pemakaian angka, mulai dari pengumpulan informasi, penafsiran terhadap informasi tersebut, dan penampilan dari hasilnya. Demikian pula pada tahap kesimpulan penelitian akan lebih baik apabila disertai dengan foto, tabel, grafik, ataupun tampilan yang lain.²⁶

Metode Penelitian Kuantitatif, sebagaimana dikemukakan oleh Sugiyono yaitu: Metode riset yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meriset pada populasi maupun sampel tertentu, pengumpulan informasi memakai instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang sudah ditetapkan.²⁷

2. Jenis Penelitian

Penelitian ini memakai jenis penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian deskriptif pada biasanya dilakukan dengan tujuan utama, yakni menggambarkan secara sistematis fakta dan karakteristik objek serta subjek yang diteliti secara tepat. Penelitian deskriptif pada umumnya dengan tujuan utama, yaitu menggambarkan secara sistematis fakta dan karakteristik objek serta subjek

²⁶ Gempur Santoso. *Fundamental Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. (Jakarta: Prestasi Pustaka 2005), h. 43.

²⁷ Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta 2012), h. 8.

yang diteliti secara tepat. Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang ditunjukkan untuk membagikan gejala- gejala serta fakta- fakta ataupun kejadian- kejadian secara sistematis serta akurat, dalam penelitian deskriptif cenderung tidak butuh mencari atau menerangkan saling ikatan serta menguji hipotesis.²⁸

B. Lokasi dan Objek Penelitian

Adapun lokasi dan objek penelitian dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian dalam penelitian ini adalah MTs Nurul Iman Tarowang. Alasan peneliti memilih lokasi tersebut karena hampir seluruh siswanya bermain *game online* dan penelitian di sekolah tersebut sesuai dengan judul yang akan diteliti.

2. Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII yang terdapat di MTs Nurul Iman Tarowang.

C. Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menguji Pengaruh *Game Online* Terhadap Hasil Belajar Siswa di MTs Nurul Iman Tarowang terdiri dari dua variabel:

- a. Variabel bebas/ independent variabel (X) adalah Pengaruh *Game Online*.
- b. Variabel terikat/ dependen variabel (Y) adalah Hasil Belajar Siswa.

D. Defenisi Operasional

Variabel Defenisi operasional adalah penjelasan secara singkat terkait variabel yang akan dibahas. Defenisi operasional ini sangat penting untuk

²⁸ Nurul Zuriyah, *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara 2005), h. 47.

menghindari kesesatan dalam menentukan alat pengukur data. Adapun defenisi operasionalnya adalah sebagai berikut:

1. *Game online* yang dimaksud oleh peneliti dalam hal ini merupakan sebuah permainan yang bisa diakses melalui jaringan internet yang dapat diunduh diperangkat smartphone atau laptop dan memiliki gambar yang menarik serta gambar-gambar tersebut bisa digerakkah oleh orang yang memainkan game tersebut.
2. Hasil belajar yang dimaksud oleh peneliti yaitu suatu kegiatan usaha belajar yang dinyatakan dalam bentuk, angka, huruf, maupun kalimat yang dapat mencerminkan hasil yang telah dicapai oleh setiap siswa.

E. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Sugiono populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri dari subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.²⁹

Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII di MTs Nurul Iman yang berjumlah 102 orang siswa yang terdiri dari 3 kelas.

²⁹ Saebani. *Metode Penelitian*. (Bandung: Pustaka Setian 2018), h. 128

Tabel 3.1
Populasi Penelitian

NO	Populasi	Jumlah Siswa
1.	VIII.A	34
2.	VIII.B	31
3.	VIII.C	37
Jumlah Keseluruhan		102

Sumber data : *Tata Usaha MTs Nurul Iman Tarawang*.³⁰

2. Sampel

Menurut Sugiono, Sampel merupakan bagian dari jumlah serta karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Apabila populasi besar serta peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang terdapat populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga, serta waktu, hingga peneliti bisa memakai sampel yang diambil dari populasi. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi wajib betul-betul refrenstatif (mewakili).³¹

Berdasarkan pendapat di atas maka dalam penelitian ini peneliti mengambil sampel dengan menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu pengambilan sampel sesuai keinginan peneliti.

³⁰ Sumber data, *Tata Usaha MTs Nurul Iman Tarawang*.

³¹ Saebani, *op. cit*, h. 81

Tabel 3.2
Sampel Penelitian

No.	Sampel	Jenis		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1.	VIII.C	17	20	37

Sumber data : *Tata Usaha MTs Nurul Iman Tarowang*.³²

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan informasi kuantitatif tentang variasi karakteristik variabel secara objektif. Sehingga di perlukan teknik pengembangan skala atau alat ukur untuk mengukur variabel dalam pengumpulan data yang lebih sistematis.³³

Dengan cara ini mendapatkan data yang objektif untuk mengetahui Pengaruh *Game Online* Terhadap Hasil Belajar di MTs Nurul Iman Tarowang. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pedoman Observasi Menurut Marzuki, observasi bisa diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala atau fenomena yang diselidiki.
2. Pedoman Angket. Angket adalah suatu alat pengumpul informasi dengan cara menyampaikan sejumlah pertanyaan tertulis untuk menjawab secara tertulis pula oleh responden. Angket seperti halnya interview.

³² Sumber data, *Tata Usaha MTs Nurul Iman Tarowang*.

³³ Saebani, *op. cit*, h.222

dimaksudkan untuk memperoleh informasi tentang diri responden atau informasi tentang orang lain.³⁴

3. Catatan Dokumentasi. Menurut Suharsimi Arikunto metode dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan kaki, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lenggeng, agenda dan sebagainya.

G. Teknik Pengumpulan Data

Adapun metode pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan beberapa cara, yaitu:

1. Observasi

Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua di antara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan. Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar.

2. Kuesioner (Angket)

Sebagian besar penelitian umumnya menggunakan kuesioner sebagai metode yang dipilih untuk mengumpulkan data. Kuesioner atau angket memang mempunyai banyak kebaikan sebagai instrumen pengumpulan data.³⁵

Kuesioner juga dapat berupa pertanyaan atau pernyataan tertutup atau terbuka, dapat diberikan kepada responden secara langsung atau dikirim melalui internet.

³⁴ Ibid, h. 167.

³⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2012), h. 142.

3. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu suatu metode pengumpulan data dengan jalan mencatat secara langsung dokumen-dokumen yang diperlukan. Metode ini peneliti gunakan untuk memperoleh data penunjang kelengkapan dalam penelitian di MTs Nurul Iman Tarawang.

H. Teknik dan Analisis Data

Dalam penelitian kuantitatif, kegiatan analisis kuantitatif dalam suatu penelitian dapat didekati dari dua sudut pendekatan, yaitu analisis kuantitatif secara deskriptif dan analisis kuantitatif secara inferensial. Masing-masing pendekatan ini melibatkan pemakaian dua jenis statistik yang berbeda, yang pertama menggunakan statistik deskriptif dan yang kedua menggunakan statistik inferensial. Kedua jenis statistik ini memiliki karakteristik yang berbeda, baik dalam hal teknik analisis maupun tujuan yang akan dihasilkannya dari analisis tersebut. Kegiatan mendeskripsikan data dapat dilakukan dengan pengukuran statistik deskriptif.³⁶

Dalam metodologi penelitian seorang peneliti sering dihadapkan pada dilematis dalam melakukan tindakan untuk dapat mengambil kesimpulan secara logis atas data yang ada. Pendekatan yang dibutuhkan dalam proses ini adalah pendekatan kuantitatif deskriptif dan statistik inferensial, yang berfungsi menentukan hasil data yang berasal dari responden. Maka digunakan cara berikut:

1. Analisis Deskriptif

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan analisis data menggunakan analisis deskriptif, yaitu teknik yang mendeskripsikan atau memaparkan data yang telah dikumpulkan dari lapangan kemudian dianalisis secara terperinci. Analisis

³⁶ Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 1987), h. 37.

deskriptif dilakukan dengan menggunakan persentase, yaitu dengan cara mempresntasikan hasil penelitian untuk membuktikan kebenaran secara keseluruhan. Dengan rumus :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Tingkat Presentase

F= Frekuensi dari hasil jawaban (penyebaran angket)

N= Jumlah seluruh objek penelitian³⁷

Berdasarkan dari rumusan di atas, penulis menganalisis data dengan cara menjumlahkan tiap alternatif jawaban dalam hal ini frekuensi yang sedang dicari presentasinya (F) dari sampel, kemudian jumlah tersebut dibagi dengan jumlah objek penelitian (N) setelah mendapatkan hasil pembagian dari alternatif jawaban (F) dengan jumlah responden (N) tersebut kemudian dikalikan dengan seratus persen (100%).

Selanjutnya untuk mengategorikan tingkat kegemaran mahasiswa pada game online, peneliti mengategorikan data sebagai berikut:

Tabel 3.3
Pengatogorian Data

Batas Interval	Kategori
21-30	Tinggi
11-20	Sedang
0-10	Rendah

³⁷ Agus Riyanto, *Statistik Deskriptif Untuk Kesehatan*, Cet. 1, (Yogyakarta: Nuha Medika 2013), h.100

Berikut langkah-langkah mengolah data deskriptif:

- a. Membuat tabel distribusi frekuensi variabel.

Tabel distribusi frekuensi menunjukkan rincian skor dari suatu perangkat data beserta frekuensinya masing-masing dalam suatu pengukuran. Daftar distribusi frekuensi menggambarkan seberapa sering masing-masing skor pada perangkat data itu muncul.³⁸

- b. Menentukan skor

Mencari nilai rata-rata dari variabel dengan cara menjumlahkan keseluruhan nilai angket dibagi responden.

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

Keterangan:

M = Mean (rata-rata)

$\sum x$ = Jumlah Skor (nilai)

N = Jumlah Subjek³⁹

- c. Menafsirkan nilai mean

Menafsirkan nilai mean yang telah didapatkan interval kategori dengan cara berikut:

$$i = \frac{R}{K}$$

keterangan:

i = Interval kelas

³⁸ Furqon, *Statistika Terapan untuk Penelitian*, Cet. VIII, (Bandung: CV. Alfabeta, 2011), h. 22

³⁹ Fathor Rachman Utsman, *Panduan Statistika Pendidikan*, Cet. I, (Yogyakarta: Diva Press, 2013), h. 60.

R = Range (nilai tertinggi-nilai terendah)

K = Jumlah kelas (berdasarkan jumlah *multiple choice*)

Untuk mencari panjang kelas (K) dengan menggunakan rumus:

$$K = 1 + 3.3 \log N$$

Keterangan:

1 = Nilai konstan

3.3 = Nilai Konstan

Log N = log (jumlah data/nilai).⁴⁰

Sedangkan untuk mencari range (R) dengan menggunakan rumus:

$$R = H - L$$

Keterangan:

R = Range/jarak pengukuran

H = Nilai Tertinggi

L = Nilai Terendah.⁴¹

d. Membuat tabel kualifikasi variabel

2. Analisis Regresi Linear Sederhana

Setelah data terkumpul maka langkah selanjutnya adalah menganalisis data untuk membuktikan hipotesis yang telah diajukan. Penelitian ini menggunakan uji hipotesis dengan mencari persamaan regresi melalui regresi linear sederhana. Analisis regresi linear sederhana merupakan hubungan secara linear antara satu variabel bebas (X) dengan variabel terikat (Y). Analisis ini digunakan untuk

⁴⁰ Ibid, h. 48-49.

⁴¹ Zen Amiruddin, *Statistik Pendidikan (Cet. I; Yogyakarta: Teras, 2010)*, h. 28.

mengetahui arah hubungan variabel bebas dan variabel terikat apabila bernilai positif atau negatif dan apakah mengalami kenaikan atau penurunan.

Untuk menguji ada tidaknya pengaruh *game online* terhadap hasil belajar siswa, maka dapat diperoleh dari hasil penelitian yang diolah dengan analisis dengan menggunakan metode statistik yaitu analisis persamaan regresi linear sederhana.

Adapun langkah-langkah pengujiannya:

- b. Membuat tabel penolong untuk menghitung angka statistik. Sebelum membuat tabel kerja, maka terlebih dahulu ditentukan variabelnya, yaitu:
 - 1) Variabel X adalah *game online*
 - 2) Variabel Y adalah hasil belajar
- c. Analisis regresi linear sederhana

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

Y = Variabel dependen (nilai variabel Y yang diprediksikan)

X = Variabel independent

a = Konstanta (nilai Y⁰ apabila X=0)

b = Koefisien regresi (nilai peningkatan atau penurunan)

Menentukan nilai *b* dengan rumus:

$$b = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{n\sum X^2 - (\sum X)^2}$$

Menentukan nilai *a* dengan rumus:

$$a = \frac{\sum Y - b\sum X}{n}$$

yang mana *n* = jumlah data

setelah didapatkan nilai b dan a , maka barulah nilainya dimasukkan ke rumus persamaan regresi linear sederhana.⁴²

d. Menggunakan rumus kesalahan baku regresi

Untuk membuktikan adanya pengaruh antara variabel X dan Y , maka dapat dihitung dengan menggunakan rumus kesalahan baku regresi.

$$S_{yx} = \frac{\sqrt{\sum Y^2 - a \sum Y - b \sum XY}}{n-2}$$

e. Menggunakan koefisien regresi b dengan menggunakan rumus:

$$Sb = \frac{S_{yx}}{\sqrt{\sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{n}}}$$

f. Menyimpulkan hasil analisis.⁴³

3. Koefisien Korelasi (r)

Untuk mengukur kekuatan hubungan antar variabel predictor X dan response Y , dilakukan analisis korelasi yang hasilnya dinyatakan oleh suatu bilangan yang dikenal dengan koefisien korelasi. Biasanya analisis regresi sering dilakukan bersama-sama dengan analisis korelasi. Persamaan koefisien korelasi (r) diekspresikan oleh:

$$r = \frac{n \sum_{i=1}^n X_i Y_i - (\sum_{i=1}^n X_i)(\sum_{i=1}^n Y_i)}{\sqrt{[n \sum_{i=1}^n X_i^2 - (\sum_{i=1}^n X_i)^2][n \sum_{i=1}^n Y_i^2 - (\sum_{i=1}^n Y_i)^2]}}$$

korelasi Determinasi (r^2) dapat ditentukan dengan mengkuadratkan koefisien korelasi.

⁴² Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Cet. XV; Jakarta: Rineka Cipta, 2013), h. 338.

⁴³ Ibid, h. 315.

4. Uji Hipotesis (Uji-t)

Setelah mendapatkan persamaan regresi maka dilanjutkan dengan uji hipotesis dengan uji-t.

Langkah-langkah yang perlu dilakukan dalam uji-t pada regresi linear adalah :

a. Menentukan Hipotesis

$H_0: \beta = 0$; variabel X tidak berpengaruh signifikan/nyata terhadap Y

$H_1: \beta \neq 0$; variabel X berpengaruh signifikan/nyata terhadap Y

b. Menentukan tingkat signifikansi (α)

Tingkat signifikansi, α yang sering digunakan adalah $\alpha = 5\%$ ($\alpha = 0,05$)

c. Menghitung nilai t hitung menggunakan rumus : $t_{hit} = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$

d. Menentukan daerah penolakan H_0 (daerah kritis)

Bentuk pengujian dua arah, sehingga menggunakan uji-t dua arah :

H_0 akan ditolak jika $t_{hit} > t_{tab}$ atau $-(t_{hit}) < -(t_{tab})$, berarti H_1 diterima.

H_0 akan diterima jika $-(t_{hit}) < t_{tab} < t_{hit}$, berarti H_1 ditolak.

e. Menentukan t_{tabel}

Tabel Uji-t untuk $\alpha = 5\%$ dan derajat kebebasan (df) = $n - k$; (n = jumlah sampel/pengukuran, k adalah jumlah variabel (variabel bebas + variabel terikat).

f. Kriteria Pengujian nilai t hitung dan t tabel

Bila nilai $t_{hit} < t_{tab}$, maka H_0 diterima, H_1 ditolak.

Bila nilai $t_{hit} > t_{tab}$, maka H_0 ditolak, H_1 diterima.

g. Kesimpulan hasil uji signifikansi.⁴⁴

⁴⁴ I Made Yuliara, *Modul Regresi Linear Sederhana*, (Universitas Udayana, 2016), h. 5-7 lihat:https://simdos.unud.ac.id/uploads/file_pendidikan_1_dir/3218126438990fa0771ddb555f70be42.pdf.

Dalam penelitian ini peneliti memakai bantuan perhitungan statistik melalui SPSS versi 25. SPSS adalah singkatan dari *Statistical Package for the Social Sciences*. SPSS merupakan aplikasi software yang digunakan untuk melakukan analisis statistika tingkat lanjut, analisis data dengan algoritma *mechine learning*, analisis string, serta analisis big data yang dapat diintegrasikan untuk membangun platform data analisis.⁴⁵



⁴⁵ S. Zein, *Pengolahan Dan Analisis Data Kuantitatif Menggunakan Aplikasi SPSS*, Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran 2019, Vol. 4, No. 1, h 3.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

1. Profil Sekolah

Adapun keadaan sekolah MTs Nurul Iman Tarowang secara rinci yaitu:

Nama sekolah : MTs Nurul Iman Tarowang

Alamat sekolah : Jl. Masjid Raya Tarowang, desa Tarowang, Kec.
Tarowang, Kab. Jeneponto, Sulawesi Selatan

Tabel 4.1
Profil Sekolah

Nama Sekolah	MTs Nurul Iman Tarowang
Status sekolah	Swasta
Kepala Sekolah	Hj. St. Sarialang, S.Ag
Jumlah Siswa	9 kelas, terdiri dari: 3 kelas VII 3 kelas VIII 3 kelas IX
Kurikulum	K 13
Alamat Sekolah	Jl. Masjid Raya Tarowang
Tlpn/Email	082192341979/mts.nurulimantarowang@gmail.com

Sumber data: *Tata Usaha MTs Nurul Iman Tarowang*.⁴⁶

MTs Nurul Iman merupakan sekolah menengah pertama yang berdiri sejak tahun 1990. Sekolah ini mendapatkan predikat B (baik) dalam akreditasi sekolah. Sementara keadaan fisik MTs Nurul Iman Tarowang termasuk kedalam kategori sekolah yang baik, karena memiliki bangunan yang cukup kokoh. MTs Nurul Iman Tarowang memiliki luas tanah 1,507 m² dengan dilengkapi beberapa bangunan yang digunakan sebagai beberapa kelas, ruang guru, laboratorium, perpustakaan serta ruang UKS. Sekolah MTs ini sekolah yang memiliki tempat dan lokasi yang sama

⁴⁶ Sumber data: *Tata Usaha MTs Nurul Iman Tarowang*

dengan MA Nurul Iman Tarowang. Sekolah ini terletak berdampingan dengan Masjid Nurul Iman Tarowang, dekat dengan Lapangan Lapa'eja yaitu lapangan desa, dekat dengan Puskesmas Tarowang dan 200 meter dari jalan raya poros Jeneponto-Bantaeng.

Lingkungan sekolah yang letaknya cukup dekat dengan jalan raya memudahkan siswa untuk ke sekolah dan kondusif karena memiliki akses internet yang cukup lancar yang mendukung proses pembelajaran.

Luas tanah : 1.507 m²

Jumlah ruang kelas : 9 kelas

Ukuran ruang kelas : 8 x 7 m.⁴⁷

2. Visi dan Misi MTs Nurul Iman Tarowang

Visi MTs Nurul Iman Tarowang yaitu, unggul dalam prestasi, cerdas, kreatif dan berakhlakul karimah.

Adapun Misinya yaitu, menanamkan dan mengembangkan akidah yang kokoh serta akhlakul karimah, membina ketaatan beribadah, dan mengembangkan prestasi.

3. Keadaan Guru, Siswa, dan Sarana Prasarana Mts Nurul Iman Tarowang

a. Keadaan Guru

Dalam sekolah, peran guru dalam proses mengajar merupakan suatu hal yang sangat penting. Karena guru merupakan unsur pokok dalam pendidikan dan mereka yang mengantarkan siswa menuju kesuksesan. Guru juga dijadikan sebuah tolak

⁴⁷ Hasil observasi di MTs Nurul Iman Tarowang, tanggal 19 Juli 2022

ukur berhasil atau tidaknya suatu pendidikan di lembaga pendidikan. MTs Nurul Iman Tarowang dikelola oleh kepala sekolah yang profesional dan berpengalaman, sedangkan Proses Belajar Mengajar (PBM) dilaksanakan oleh guru-guru sebagaimana terdapat pada tabel berikut:

Tabel 4.2
Daftar Guru

No	Nama Guru	Mata Pelajaran
1	Hj. ST. Sarialang, S.Ag	Bahasa Arab
2	Yurunia, S.Ag	Aqidah Akhlak
3	Safaruddin, S.Pd.I	SKI
4	Muhammad Ali, S.Pd.I	Al-quran Hadis
5	Hj. Srikandi Nurdiarti, S.Pd	Bahasa Indonesia
6	Ramdawati Kebo, S.Pd	Matematika
7	Syamsiah, S. Pd	IPA
8	H. Aripin, S.Pd	Bahasa Arab
9	Abd. Rahman, S.Pd.I	IPA
10	Rosmini Baji Mustafa, S.Pd	Bahasa Inggris
11	Atrisno, S.Pd	Bahasa Inggris
12	Ismail, S.Pd.I	IPS
13	Ahmad Junaedi, S.Pd	Prakarya
14	Irmawati, S.Pd	Prakarya
15	Nurhidayat, S.Pd	Matematika
16	Jumrah, S.Pd	Bahasa Indonesia
17	Sumiati, S.Pd	Fiqih
18	Riswan, S.Pd	PKN
19	Ahmad Jefriadi, S.Pd	Bahasa Indonesia
20	Ika Amriani, S.Pd	IPS
21	Anna Mujahidah, S.Pd	Seni Budaya
22	Erni Susilawati, S.Pd	SKI
23	Rahmat, S.Pd	Penjaskes
24	Ulil Amri S, S.Pd	Penjaskes
25	Nova Lisca Pragita, S.Pd	Matematika

Sumber data: *Tata Usaha MTs Nurul Iman Tarowang*.⁴⁸

⁴⁸ Sumber data: *Tata Usaha MTs Nurul Iman Tarowang*

b. Keadaan Siswa

Siswa merupakan sarana yang paling utama yang akan dibimbing, dibina dan ditingkatkan sumber dayanya dalam meningkatkan mutu atau kualitas suatu sekolah.

Berikut adalah rekapitulasi siswa/i di MTs Nurul Iman Tarowang yaitu:

Tabel 4.3
Kelas VII

Kelas	Banyak Siswa		Jumlah
	Lk	Pr	
VII.A	21	11	32
VII.B	18	14	32
VII.C	13	18	31
Total	52	43	95

Tabel 4.4
Kelas VIII

Kelas	Banyak Siswa		Jumlah
	Lk	Pr	
VIII.A	20	14	34
VIII.B	19	12	31
VIII.C	17	20	37
Total	56	46	102

Tabel 4.5
Kelas IX

Kelas	Banyak Siswa		Jumlah
	Lk	Pr	
IX.A	14	16	30
IX.B	14	14	28
IX.C	17	13	30
Total	47	41	88

Sumber data: *Tata Usaha MTs Nurul Iman Tarowang*.⁴⁹

⁴⁹ Sumber data: *Tata Usaha MTs Nurul Iman Tarowang*

Tabel 4.6
Rekapitulasi

Kelas	Frekuensi kelas	Banyak Siswa		Jumlah
		Lk	Pr	
VII	3	52	43	95
VIII	3	56	46	102
IX	3	47	41	88
Total	9	155	130	285

Sumber data: *Tata Usaha MTs Nurul Iman Tarowang*.⁵⁰

c. Keadaan Sarana dan Prasarana

Fasilitas sarana dan prasarana merupakan salah satu penunjang keberhasilan suatu proses pembelajaran di sekolah. Karena dengan adanya sarana dan prasarana yang lengkap dan memadai maka proses belajar mengajar akan terlaksana dengan baik serta menunjang keberhasilan proses pembelajaran itu sendiri dan dapat mengembangkan potensi akademik maupun non-akademik. MTs Nurul Iman Tarowang memiliki fasilitas yang memadai dan menunjang jalannya proses pembelajaran. Karena memiliki fasilitas sarana dan prasarana yang membantu kelancaran proses pendidikan.

⁵⁰ Sumber data: *Tata Usaha MTs Nurul Iman Tarowang*

d. Lahan Bangunan

Tabel 4.7

Luas Tanah	1,507 m ²
Status Kepemilikan	Milik sendiri = 1,507 m ² Bukan milik = 0
Fasilitas	Ruang kelas Ruang Kepala Sekolah Ruang Guru Ruang Tata Usaha Ruang Bimbingan Konseling (BK) Ruang Kewirausahaan Perpustakaan Laboratorium Bahasa Laboratorium Komputer Unit Kesehatan Sekolah (UKS) Mushalah Kantin Dapur dan toilet khusus dewan guru Toilet khusus siswa Lapangan Takraw ⁵¹

Sumber data: *Tata Usaha MTs Nurul Iman Tarawang*.⁵²

B. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan membagikan sebuah angket/kuesioner kepada sampel yang kemudian hasil dari angket yang telah dibagikan tersebut akan dihitung berapa perolehan skor yang didapatkan.

Perolehan skor yang telah dijawab oleh siswa melalui sebaran angket tersebut akan dideskripsikan ke dalam tabel deskripsi frekuensi dan statistik tingkat Pengaruh *game online* yang dimainkan oleh siswa, yang pada akhirnya tabel deskripsi akan dikeluarkan skor yang diperoleh oleh siswa yang telah dijawab pada angket yang

⁵¹ Hasil Dokumentasi di MTs Nurul Iman Tarawang, Tanggal 19 Juli 2022

⁵² Sumber data: *Tata Usaha MTs Nurul Iman Tarawang*

telah disebarkan sebelumnya dari skor tertinggi, rendah, rentang dan skor rata-rata. Kemudian hasil perolehan nilai rata-rata peserta didik dalam 1 semester (semester genap) yang nantinya peneliti akan cari seberapa besar (%) pengaruh *game online* terhadap hasil belajar siswa MTs Nurul Iman Tarowang.

a. Bagaimana realitas penggunaan *game online* dikalangan siswa MTs Nurul Iman Tarowang Kecamatan Tarowang Kabupaten Jeneponto?

Realitas penggunaan *game online* dikalangan siswa MTs Nurul Iman Tarowang dapat digambarkan sebagai berikut:

Sebelumnya perlu pengategorian tingkat kegemaran siswa pada *game online*. Oleh karena itu, peneliti melakukan pengategorian tingkat kegemaran tersebut sebagai berikut:

Tabel 4.8
Batas Interval

Batas Interval	Kategori
21-30	Tinggi
11-20	Sedang
0-10	Rendah

Hasil perolehan skor pengisian skor angket realitas penggunaan *game online* yang dimainkan oleh siswa MTs Nurul Iman Tarowang yang peneliti jadikan sebagai sampel.

- 1) Jumlah siswa MTs Nurul Iman Tarowang yang memainkan lebih dari satu *game online* di Hp nya.

Gambaran siswa yang memiliki lebih dari satu *game online* di Hp nya dapat dilihat melalui tabel:

Tabel 4.9
Game online yang dimainkan siswa di Hpnya

No	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Setuju	11	30
2	Setuju	12	32
3	Tidak Setuju	14	38
Jumlah		37	100

Sumber data: hasil olah angket nomor 1

Berdasarkan tabel diatas, tanggapan siswa yang memainkan *game online* lebih dari satu di *Hp/gadget/Smartphone*, hasilnya menunjukkan 11 (30%) siswa yang menjawab sangat setuju, 12 (32%) siswa yang menjawab setuju, dan 14 (38%) siswa yang menjawab tidak setuju. Hasil ini menunjukkan bahwa sebanyak 23 atau 62% siswa yang sangat setuju dan setuju, serta 14 atau 38% siswa tidak setuju. Dengan demikian, siswa yang memainkan *game online* lebih dari satu *game* di *Hp/gadget/smartphone* termasuk dalam kategori *tinggi* yaitu berada pada interval 21-30.

2) Jenis-jenis *game online* yang dimainkan oleh siswa MTs Nurul Iman Tarowang dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

a) *Game online* genre petualangan

Gambaran siswa yang memainkan *game online* genre petualangan ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.10
Siswa Yang Memainkan Game Online Genre Petualangan

No	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Setuju	5	14
2	Setuju	15	40
3	Tidak Setuju	17	46
Jumlah		37	100

Sumber data: hasil olah angket nomor 2

Berdasarkan tabel diatas, tanggapan siswa yang memainkan *game online genre* petualangan, hasilnya menunjukkan 5 (14%) siswa yang menjawab sangat setuju, 15 (40%) siswa yang menjawab setuju, dan 17 (46%) siswa yang menjawab tidak setuju. Hasil ini menunjukkan bahwa sebanyak 20 atau 54% siswa yang sangat setuju dan setuju, serta 17 atau 46% siswa tidak setuju. Dengan demikian, siswa yang memainkan *game online genre* petualangan termasuk dalam kategori *sedang* yaitu berada pada interval 11-20.

b) *Game online genre racing/balapan*

Gambaran siswa yang memainkan *game online genre racing/balapan* ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.11
Siswa Yang Memainkan Game Online Genre Racing/Balapan

No	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Setuju	1	3
2	Setuju	10	27
3	Tidak Setuju	26	70
	Jumlah	37	100

Sumber data: hasil olah angket nomor 3

Berdasarkan tabel diatas, tanggapan siswa yang memainkan *game online genre racing/balapan*, hasilnya menunjukkan 1 (3%) siswa yang menjawab sangat setuju, 10 (27%) siswa yang menjawab setuju, dan 26 (70%) siswa yang menjawab tidak setuju. Hasil ini menunjukkan bahwa sebanyak 11 atau 30% siswa yang sangat setuju dan setuju, serta 26 atau 70% siswa tidak setuju. Dengan demikian, siswa yang memainkan *game online genre racing/balapan* termasuk dalam kategori *sedang* yaitu berada pada interval 11-20.

c) *Game online genre* pertempuran/tembak-tembakan/peperangan

Tabel 4.12
Siswa Yang Memainkan *Game Online Genre* Pertempuran/Tembak-Tembakan/Peperangan

No	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Setuju	12	32
2	Setuju	13	36
3	Tidak Setuju	12	32
Jumlah		37	100

Sumber data: hasil olah angket nomor 4

Berdasarkan tabel diatas, tanggapan siswa yang memainkan *game online genre* pertempuran/tembak-tembakan/peperangan, hasilnya menunjukkan 12 (32%) siswa yang menjawab sangat setuju, 13 (36%) siswa yang menjawab setuju, dan 12 (32%) siswa yang menjawab tidak setuju. Hasil ini menunjukkan bahwa sebanyak 25 atau 68% siswa yang sangat setuju dan setuju, serta 12 atau 32% siswa tidak setuju. Dengan demikian, siswa yang memainkan *game online genre* petualangan termasuk dalam kategori *tinggi* yaitu berada pada interval 21-30.

d) *Game online genre slot*

Tabel 4.13
Siswa Yang Memainkan *Game Online Genre Slot*

No	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Setuju	7	19
2	Setuju	3	8
3	Tidak Setuju	27	73
Jumlah		37	100

Sumber data: hasil olah angket nomor 5

Berdasarkan tabel diatas, tanggapan siswa yang memainkan *game online genre slot*, hasilnya menunjukkan 7 (19%) siswa yang menjawab sangat setuju, 3 (8%) siswa yang menjawab setuju, dan 27 (73%) siswa yang menjawab tidak setuju. Hasil ini menunjukkan bahwa sebanyak 10 atau 27% siswa yang sangat setuju dan

setuju, serta 27 atau 73% siswa tidak setuju. Dengan demikian, siswa yang memainkan *game online genre slot* termasuk dalam kategori *rendah* yaitu berada pada interval 0-10.

e) *Game online genre strategi*

Tabel 4.14
Siswa Yang Memainkan *Game Online Genre Strategi*

No	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Setuju	3	8
2	Setuju	14	38
3	Tidak Setuju	20	54
Jumlah		37	100

Sumber data: hasil olah angket nomor 6

Berdasarkan tabel diatas, tanggapan siswa yang memainkan *game online genre strategi*, hasilnya menunjukkan 3 (8%) siswa yang menjawab sangat setuju, 14 (38%) siswa yang menjawab setuju, dan 20 (54%) siswa yang menjawab tidak setuju. Hasil ini menunjukkan bahwa sebanyak 17 atau 46% siswa yang sangat setuju dan setuju, serta 20 atau 54% siswa tidak setuju. Dengan demikian, siswa yang memainkan *game online genre strategi* termasuk dalam kategori *sedang* yaitu berada pada interval 11-20.

- 3) Siswa memainkan *game online* di *hp/gadget/smartphone* karena mudah dibawa dan bisa dimainkan dimana saja dan kapan saja.

Tabel 4.15
Siswa Memainkan *Game Online Di Hp/Gadget/Smartphone*

No	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Setuju	9	24
2	Setuju	20	54
3	Tidak Setuju	8	22
Jumlah		37	100

Sumber data: hasil olah angket nomor 7

Berdasarkan tabel diatas, tanggapan siswa yang memainkan *game online* di *Hp/gadget/smartphone* karena mudah dibawa dan bisa dimainkan dimana saja dan kapan saja, hasilnya menunjukkan 9 (24%) siswa yang menjawab sangat setuju, 20 (54%) siswa yang menjawab setuju, dan 8 (22%) siswa yang menjawab tidak setuju. Hasil ini menunjukkan bahwa sebanyak 29 atau 54% siswa yang sangat setuju dan setuju, serta 8 atau 22% siswa tidak setuju. Dengan demikian, siswa yang memainkan *game online* di *Hp/gadget/smartphone* karena mudah dibawa dan bisa dimainkan dimana saja dan kapan saja termasuk dalam kategori *tinggi* yaitu berada pada interval 21-30.

4) Siswa yang bolos sekolah untuk bermain *game online*

Tabel 4.16
Siswa Yang Bolos Sekolah Untuk Bermain *Game Online*

No	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Setuju	2	5
2	Setuju	0	0
3	Tidak Setuju	35	95
	Jumlah	37	100

Sumber data: hasil olah angket nomor 8

Berdasarkan tabel diatas, tanggapan siswa yang bolos sekolah karena bermain *game online*, hasilnya menunjukkan 2 (5%) siswa yang menjawab sangat setuju, tidak ada siswa yang menjawab setuju, dan 35 (95%) siswa yang menjawab tidak setuju. Hasil ini menunjukkan bahwa sebanyak 2 atau 5% siswa yang sangat setuju dan setuju, serta 35 atau 95% siswa tidak setuju. Dengan demikian, siswa yang bolos karena bermain *game online* termasuk dalam kategori *rendah* yaitu berada pada interval 0-10.

- 5) Saya lebih memilih belajar daripada bermain *game online*

Tabel 4.17
Siswa Yang Lebih Memilih Belajar
Daripada Bermain *Game Online*

No	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Setuju	1	3
2	Setuju	14	38
3	Tidak Setuju	22	59
Jumlah		37	100

Sumber data: hasil olah angket nomor 9

Berdasarkan tabel diatas, tanggapan siswa yang lebih memilih belajar daripada bermain *game online*, hasilnya menunjukkan 1 (3%) siswa yang menjawab sangat setuju, 14 (38%) menjawab setuju, dan 22 (59%) siswa yang menjawab tidak setuju. Hasil ini menunjukkan bahwa sebanyak 15 atau 41% siswa yang sangat setuju dan setuju, serta 22 atau 59% siswa tidak setuju. Dengan demikian, siswa yang lebih memilih belajar daripada bermain *game online*, termasuk dalam kategori *sedang* yaitu berada pada interval 11-20.

- 6) Siswa yang lebih memilih kerja tugas daripada bermain *game online*

Tabel 4.18
Siswa Yang Lebih Memilih Kerja Tugas
Daripada Bermain *Game Online*

No	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Setuju	16	43
2	Setuju	11	30
3	Tidak Setuju	10	27
Jumlah		37	100

Sumber data: hasil olah angket nomor 10

Berdasarkan tabel diatas, tanggapan siswa yang lebih memilih kerja tugas daripada bermain *game online*, hasilnya menunjukkan 16 (43%) siswa yang menjawab sangat setuju, 11 (30%) menjawab setuju, dan 10 (27%) siswa yang menjawab tidak setuju. Hasil ini menunjukkan bahwa sebanyak 27 atau 73% siswa

yang sangat setuju dan setuju, serta 10 atau 27% siswa tidak setuju. Dengan demikian, siswa yang lebih memilih kerja tugas daripada bermain *game online*, termasuk dalam kategori *tinggi* yaitu berada pada interval 21-30.

- 7) Siswa sering berdiskusi tentang pembelajaran dengan teman kelas di kelas

Tabel 4.19
Siswa Sering Berdiskusi Tentang Pembelajaran Dengan Teman Kelas Di Kelas

No	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Setuju	6	16
2	Setuju	8	22
3	Tidak Setuju	23	62
Jumlah		37	100

Sumber data: hasil olah angket nomor 11

Berdasarkan tabel diatas, tanggapan siswa yang sering berdiskusi tentang pembelajaran dengan teman kelas di kelas, hasilnya menunjukkan 6 (16%) siswa yang menjawab sangat setuju, 8 (22%) menjawab setuju, dan 23 (62%) siswa yang menjawab tidak setuju. Hasil ini menunjukkan bahwa sebanyak 14 atau 38% siswa yang sangat setuju dan setuju, serta 23 atau 62% siswa tidak setuju. Dengan demikian, siswa yang sering berdiskusi tentang pembelajaran dengan teman kelas di kelas, termasuk dalam kategori *sedang* yaitu berada pada interval 11-20.

- 8) Siswa yang lebih suka berdiskusi tentang *game online* dengan teman kelas

Tabel 4.20
Siswa Yang Lebih Suka Berdiskusi Tentang Game Online Dengan Teman Kelas

No	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Setuju	13	35
2	Setuju	14	38
3	Tidak Setuju	10	27
Jumlah		37	100

Sumber data: hasil olah angket nomor 12

Berdasarkan tabel diatas, tanggapan siswa yang lebih suka berdiskusi tentang *game online* dengan teman kelas, hasilnya menunjukkan 13 (35%) siswa yang menjawab sangat setuju, 14 (38%) menjawab setuju, dan 10 (27%) siswa yang menjawab tidak setuju. Hasil ini menunjukkan bahwa sebanyak 27 atau 73% siswa yang sangat setuju dan setuju, serta 10 atau 27% siswa tidak setuju. Dengan demikian, siswa yang lebih suka berdiskusi tentang *game online* dengan teman kelas, termasuk dalam kategori *tinggi* yaitu berada pada interval 21-30.

- 9) Siswa sulit berkonsentrasi di kelas kerena mengingat game online

Tabel 4.21
Siswa Sulit Berkonsentrasi Di Kelas Kerena Mengingat Game Online

No	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Setuju	5	14
2	Setuju	10	27
3	Tidak Setuju	22	59
Jumlah		37	100

Sumber data: hasil olah angket nomor 13

Berdasarkan tabel diatas, tanggapan siswa yang sulit berkonsentrasi di kelas karena mengingat *game online*, hasilnya menunjukkan 5 (14%) siswa yang menjawab sangat setuju, 10 (27%) menjawab setuju, dan 22 (59%) siswa yang menjawab tidak setuju. Hasil ini menunjukkan bahwa sebanyak 15 atau 41% siswa yang sangat setuju dan setuju, serta 22 atau 59% siswa tidak setuju. Dengan demikian, siswa yang sulit berkonsentrasi di kelas karena mengingat *game online*, termasuk dalam kategori *tinggi* yaitu berada pada interval 11-20.

- 10) Siswa bisa menunda keinginan/hasrat untuk tidak bermain *game online* dalam sehari

Tabel 4.22
Siswa Bisa Menunda Keinginan/Hasrat Untuk Tidak Bermain *Game Online* Dalam Sehari

No	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Setuju	6	16
2	Setuju	11	30
3	Tidak Setuju	20	54
Jumlah		37	100

Sumber data: hasil olah angket nomor 14

Berdasarkan tabel diatas, tanggapan siswa yang bisa menunda keinginan/hasrat untuk tidak bermain *game online* dalam sehari, hasilnya menunjukkan 6 (16%) siswa yang menjawab sangat setuju, 11 (30%) menjawab setuju, dan 20 (54%) siswa yang menjawab tidak setuju. Hasil ini menunjukkan bahwa sebanyak 17 atau 46% siswa yang sangat setuju dan setuju, serta 20 atau 54% siswa tidak setuju. Dengan demikian, siswa yang tidak bisa menunda keinginan/hasrat untuk tidak bermain *game online* dalam sehari, termasuk dalam kategori *sedang* yaitu berada pada kategori 11-20.

- 11) Siswa merasa gelisah ketika tidak bermain *game online* dalam sehari

Tabel 4.23
Siswa Merasa Gelisah Ketika Tidak Bermain *Game Online* Dalam Sehari

No	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Setuju	10	27
2	Setuju	14	38
3	Tidak Setuju	13	35
Jumlah		37	100

Sumber data: hasil olah angket nomor 15

Berdasarkan tabel diatas, tanggapan siswa yang merasa gelisah ketika tidak bermain *game online* dalam sehari, hasilnya menunjukkan 10 (27%) siswa yang

menjawab sangat setuju, 14 (38%) menjawab setuju, dan 13 (35%) siswa yang menjawab tidak setuju. Hasil ini menunjukkan bahwa sebanyak 24 atau 65% siswa yang sangat setuju dan setuju, serta 13 atau 35% siswa tidak setuju. Dengan demikian, siswa yang merasa gelisah ketika tidak bermain *game online* dalam sehari, termasuk dalam kategori *tinggi* yaitu berada pada interval 21-30.

12) Saya lebih suka membaca buku daripada bermain *game online*

Tabel 4.24
Siswa Yang Lebih Suka Membaca Buku daripada Bermain Game Online

No	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Setuju	3	8
2	Setuju	9	24
3	Tidak Setuju	25	68
	Jumlah	37	100

Sumber data: hasil olah angket nomor 16

Berdasarkan tabel diatas, tanggapan siswa yang lebih suka membaca buku daripada bermain *game online*, hasilnya menunjukkan 3 (8%) siswa yang menjawab sangat setuju, 9 (24%) menjawab setuju, dan 25 (68%) siswa yang menjawab tidak setuju. Hasil ini menunjukkan bahwa sebanyak 12 atau 36% siswa yang sangat setuju dan setuju, serta 25 atau 68% siswa tidak setuju. Dengan demikian, siswa yang lebih suka membaca buku daripada bermain *game online*, termasuk dalam kategori *sedang* yaitu berada pada kategori 11-20.

13) Siswa sering memperhatikan guru ketika menjelaskan didalam kelas

Tabel 4.25
Siswa Sering Memperhatikan Guru Ketika Menjelaskan Didalam Kelas

No	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Setuju	10	27
2	Setuju	14	38
3	Tidak Setuju	13	35
Jumlah		37	100

Sumber data: hasil olah angket nomor 17

Berdasarkan tabel diatas, tanggapan siswa yang memperhatikan guru ketika menjelaskan didalam kelas, hasilnya menunjukkan 10 (27%) siswa yang menjawab sangat setuju, 14 (38%) menjawab setuju, dan 13 (35%) siswa yang menjawab tidak setuju. Hasil ini menunjukkan bahwa sebanyak 24 atau 65% siswa yang sangat setuju dan setuju, serta 13 atau 35% siswa tidak setuju. Dengan demikian, siswa yang sering memperhatikan guru ketika menjelaskan didalam kelas, termasuk dalam kategori *tinggi* yaitu berada pada interval 21-30.

14) Siswa sering mengantuk dalam kelas karena semalaman bermain *game online*.

Tabel 4.26
Siswa Sering Mengantuk Dalam Kelas Karena Semalaman Bermain *Game Online*

No	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Setuju	6	16
2	Setuju	9	25
3	Tidak Setuju	22	59
Jumlah		37	100

Sumber data: hasil olah angket nomor 18

Berdasarkan tabel diatas, tanggapan siswa yang sering mengantuk dalam kelas karena semalaman bermain *game online*, hasilnya menunjukkan 6 (16%) siswa yang menjawab sangat setuju, 9 (25%) menjawab setuju, dan 22 (59%) siswa yang

menjawab tidak setuju. Hasil ini menunjukkan bahwa sebanyak 15 atau 30% siswa yang sangat setuju dan setuju, serta 22 atau 59% siswa tidak setuju. Dengan demikian, siswa yang sering mengantuk dalam kelas karena semalaman bermain *game online*, termasuk dalam kategori *sedang* yaitu berada pada interval 11-20.

15) Siswa lebih banyak menghabiskan waktu untuk belajar/kerja tugas

Tabel 4.27

Siswa Lebih Banyak Menghabiskan Waktu Untuk Belajar/Kerja Tugas

No	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Setuju	5	14
2	Setuju	12	32
3	Tidak Setuju	20	54
Jumlah		37	100

Sumber data: hasil olah angket nomor 19

Berdasarkan tabel diatas, tanggapan siswa yang lebih banyak menghabiskan waktu untuk belajar/kerja tugas, hasilnya menunjukkan 5 (14%) siswa yang menjawab sangat setuju, 12 (32%) menjawab setuju, dan 20 (54%) siswa yang menjawab tidak setuju. Hasil ini menunjukkan bahwa sebanyak 17 atau 46% siswa yang sangat setuju dan setuju, serta 20 atau 54% siswa tidak setuju. Dengan demikian, siswa yang lebih banyak menghabiskan waktu untuk belajar/kerja tugas, termasuk dalam kategori *sedang* yaitu berada pada interval 11-20.

16) Siswa bermain *game online* sampai berjam-jam

Tabel 4.28
Siswa Bermain *Game Online* Sampai Berjam-Jam

No	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Setuju	9	24
2	Setuju	18	49
3	Tidak Setuju	10	27
Jumlah		37	100

Sumber data: hasil olah angket nomor 20

Berdasarkan tabel diatas, tanggapan siswa yang bermain *game online* sampai berjam-jam, hasilnya menunjukkan 9 (24%) siswa yang menjawab sangat setuju, 18 (49%) menjawab setuju, dan 10 (27%) siswa yang menjawab tidak setuju. Hasil ini menunjukkan bahwa sebanyak 27 atau 73% siswa yang sangat setuju dan setuju, serta 10 atau 27% siswa tidak setuju. Dengan demikian, siswa yang bermain *game online* sampai berjam-jam, termasuk dalam kategori tinggi yaitu berada pada interval 21-30.

Untuk mendeskripsikan realitas penggunaan *game online* pada siswa MTs Nurul Iman Tarowang, maka peneliti melakukan penskoran data yang diperoleh untuk dimasukkan kedalam tabel distribusi frekuensi untuk dihitung nilai rata-rata (*mean*), dari data yang terkumpul melalui angket yang terdiri dari 20 item pernyataan dengan kriteria jawaban, dimana setiap pernyataan terdiri dari 3 item jawaban, yang dibagi menjadi dua kategori, pertama pernyataan positif dan kedua pernyataan negatif. Berikut penjelasannya:

Kriteria dengan item jawaban untuk pernyataan positif,

1. Jika jawaban sangat setuju, nilai yang diberikan 3
2. Jika jawaban setuju, nilai yang diberikan 2
3. Jika jawaban tidak setuju, nilai yang diberikan 1

Sedangkan kriteria dengan item jawaban untuk pernyataan negatif,

1. Jika jawaban tidak setuju, nilai yang diberikan 3
2. Jika jawaban setuju, nilai yang diberikan 2
3. Jika jawaban sangat setuju, nilai yang diberikan 1

Analisis Data

Untuk menganalisis data yang telah didapatkan, maka dilakukan statistik deskriptif dari tabel diatas yang dialkukan dengan proses pembuatan tabel distribusi frekuensi sebagai berikut:

Tabel 4.29

Tabel Distribusi Frekuensi Realitas Penggunaan *Game Online* Pada Siswa Mts Nurul Iman Tarawang

No. Responden	Skor (X)	Frekuensi (N)
1	40	1
2	41	1
3	46	1
4	42	1
5	47	1
6	48	1
7	50	1
8	37	1
9	43	1
10	47	1
11	47	1
12	42	1
13	42	1
14	44	1
15	43	1
16	40	1
17	42	1
18	48	1
19	43	1
20	44	1
21	43	1
22	44	1
23	43	1
24	44	1
25	45	1

26	38	1
27	41	1
28	40	1
29	43	1
30	49	1
31	35	1
32	35	1
33	36	1
34	34	1
35	40	1
36	38	1
37	49	1
Σ	$\Sigma X=1.573$	$\Sigma N=37$

Berdasarkan tabel diatas, maka proses selanjutnya dilakukan perhitungan sebagai berikut:

Menentukan Skor

Mencari nilai rata-rata dari variabel X yaitu realitas penggunaan *game online* dengan cara menjumlahkan keseluruhan nilai angket dibagi responden.

Berdasarkan hal tersebut, nilai rata-rata dari variabel X adalah:

$$M = \frac{\Sigma x}{N}$$

$$= \frac{1573}{37}$$

$$= 42,5 \text{ atau dibulatkan menjadi } 43.$$

Jadi nilai rata-rata untuk variabel X adalah 43.

Menafsirkan Nilai Rata-Rata (*Mean*)

Menafsirkan nilai rata-rata yang telah didapatkan untuk menentukan kategori interval kelas, dengan cara sebagai berikut:

$$i = \frac{R}{K}$$

Untuk mencari panjang kelas (K) maka dihitung dengan memakai rumus:

$$K = 1 + 3.3 \log N$$

$$= 1 + 3.3 \log 37$$

$$= 1 + 3.3 \times 1.56$$

$$= 1 + 5.14$$

$$= 6.14 \text{ atau } 6$$

Sedangkan untuk menentukan nilai range (R) maka menggunakan rumus:

$$R = H - L$$

Diketahui nilai : H = nilai tertinggi = 50

L = nilai terendah = 34

$$R = 50 - 34$$

$$= 16$$

Maka diperoleh nilai interval:

$$i = \frac{R}{K}$$

$$= \frac{16}{6}$$

$$= 2,6$$

Berdasarkan hasil diatas, diperoleh nilai interval 2,6 sehingga untuk mengategorikan realitas penggunaan *game online* pada siswa MTs Nurul Iman Tarowang, sebagai berikut:

Tabel 4.30
Kualifikasi Realitas Penggunaan *Game Online* Pada Siswa Mts Nurul Iman Tarawang

No.	Interval	Kualifikasi	Frekuensi (N)	Persentase (%)
1	49–51,6	Sangat Tinggi	3	8%
2	46–48,6	Tinggi	6	16%
3	43–45,6	Cukup Tinggi	11	30%
4	40–42,6	Kurang	10	27%
5	37–39,6	Rendah	3	8%
6	34–36,6	Sangat Rendah	4	11%
Jumlah			37	100%

Berdasarkan hasil analisis deskriptif dan melihat data tabel kualifikasi diatas, dapat diketahui nilai rata-rata (*mean*) realitas penggunaan *game online* pada siswa MTs Nurul Iman Tarawang yaitu pada rata-rata 43 yang terletak pada interval 43 – 45,6 (*Cukup Tinggi*). Sehingga bisa diambil kesimpulan bahwa realitas penggunaan *game online* pada siswa MTs Nurul Iman Tarawang dalam kualifikasi *Cukup Tinggi*.

b. Hasil Belajar Siswa Mts Nurul Iman Tarawang Dalam Satu Semester (Genap)

1) Analisis Data

Nilai rata-rata diambil berdasarkan penjumlahan nilai rata-rata peserta didik dalam satu semester yaitu semester genap, sehingga penulis mengeluarkan skor nilai rata-rata dalam satu semester (genap).

Tabel 4.31
Nilai Rata-Rata Siswa Semester Genap

No	Inisial Siswa	Nilai Rata-Rata Hasil Belajar	Jumlah Siswa
1	R	79	1
2	RD	81	1
3	RH	83	1
4	RN	84	1
5	RS	85	1

6	RI	86	1
7	RW	92	1
8	RAP	94	1
9	RE	79	1
10	RH	79	1
11	RI	84	1
12	RMU	89	1
13	RS	82	1
14	RD	81	1
15	RR	83	1
16	RAA	85	1
17	RLP	85	1
18	S	79	1
19	SFI	85	1
20	SA	87	1
21	SB	81	1
22	SPS	79	1
23	SRH	87	1
24	SDR	84	1
25	SNK	93	1
26	SNH	86	1
27	SR	89	1
28	SU	84	1
29	SP	83	1
30	SY	80	1
31	SA	83	1
32	T	86	1
33	TI	83	1
34	TIP	81	1
35	WA	84	1
36	WI	81	1
37	WN	82	1
Jumlah		$\Sigma Y = 3.108$	37

2) Menentukan Nilai Rata-Rata Variabel Y

$$M = \frac{\Sigma Y}{N}$$

$$= \frac{3108}{37}$$

$$= 84$$

Jadi nilai rata-rata variabel Y adalah 84.

3) Menentukan Nilai Interval

Menentukan nilai interval dengan menggunakan rumus:

$$i = \frac{R}{K}$$

Untuk menentukan panjang kelas (K) dapat menggunakan rumus:

$$\begin{aligned} K &= 1 + 3.3 \log N \\ &= 1 + 3.3 \log 37 \\ &= 1 + 3.3 \times 1,56 \\ &= 1 + 5,14 \\ &= 6,14 \text{ dibulatkan menjadi } 6. \end{aligned}$$

Untuk menentukan nilai Range, dapat menggunakan rumus:

$$R = H - L$$

Diketahui nilai H = nilai tertinggi = 94

L = nilai terendah = 79

$$\begin{aligned} R &= 94 - 79 \\ &= 15 \end{aligned}$$

Maka diperoleh nilai interval:

$$\begin{aligned} i &= \frac{R}{K} \\ &= \frac{15}{6} \\ &= 2,5 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil diatas, diperoleh nilai interval 2.5 sehingga untuk mengategorikan nilai rata-rata hasil belajar siswa MTs Nurul Iman Tarowang, sebagai berikut:

Tabel 4.32
Interval Nilai Rata-Rata Hasil Belajar Siswa Mts Nurul Iman Tarowang
Semester Genap

No	Interval	Tingkat Hasil Belajar	Jumlah siswa	Persentase (%)
1	79-81	Sangat Rendah	11	30%
2	82-84	Rendah	12	33%
3	85-87	Cukup	9	24%
4	88-90	Tinggi	2	5%
5	91-94	Sangat Tinggi	3	8%
Jumlah			37	100%

Pada tabel diatas dapat dilihat bahwa tingkat hasil belajar siswa semester genap dengan nilai rata-rata pada tingkat rendah, yaitu 82- 84 yang paling banyak didapatkan oleh siswa yaitu sebanyak 12 orang dengan persentase 33%. Kemudian disusul dengan tingkat nilai rata-rata 79 – 81 dengan presentase 30% yaitu sebanyak 11. Kemudian nilai rata-rata 85-87 sebanyak 9 orang dengan persentase 24% orang siswa dari 37 orang siswa yang bermain *game online*, tingkat nilai rata-rata yang tinggi hanya 2 orang siswa dengan persentase 5% dan tinggi nilai rata-rata yang sangat tinggi hanya 3 orang siswa dengan persentase 8%.

c. Pengaruh *Game Online* Terhadap Hasil Belajar Siswa Mts Nurul Iman Tarowang

Sebelum mencari apakah ada pengaruh *game online* terhadap hasil belajar siswa MTs Nurul Iman Tarowang, pada penelitian ini peneliti menggunakan program bantu spss versi 25, ada beberapa syarat yang harus terpenuhi sebelumnya, antara lain ialah; Uji normalitas Kolmogorov-Smirnov, Uji Linearitas, Uji Homogenitas, Uji akorelasi dan Uji Regresi linear sederhana.

1) Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov

Uji Normalitas adalah sebuah uji yang dilakukan dengan tujuan untuk menilai sebaran data pada sebuah kelompok data atau variabel, apakah sebaran data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Tes yang digunakan untuk mengetahui apakah dua sampel bebas (independent) berasal dari populasi yang sama. Artinya tes ini diterapkan dalam kaitan pembuktian apakah sampel yang diambil berasal dari satu populasi yang sama atau populasi yang berbeda.

Dasar pengambilan keputusan:

- Jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka residual berdistribusi normal
- Jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka residual tidak berdistribusi normal.⁵³

Tabel 4.33
Uji Normalitas

<i>One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test</i>		Unstandardized Residual
N		37
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	3,82574737
Most Extreme Differences	Absolute	,108
	Positive	,108
	Negative	-,091
Test Statistic		,108
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 ^{c,d}
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		
d. This is a lower bound of the true significance.		

Sumber Data: Hasil olah data SPSS versi 25

⁵³ Imam Ghozali, *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS*, (Semarang: Universitas Diponegoro, 2011). H, 60-165.

Berdasarkan tabel 4.31 bisa dilihat bahwa hasil dari uji normalitas *kolmogorov-smirnof* nilai signifikansi $0,200 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal.

2) Uji Linearitas

Uji linearitas bertujuan untuk menguji apakah keterkaitan antara dua variabel yang bersifat linier. Perhitungan linieritas digunakan untuk mengetahui prediktor data peubah bebas berhubungan secara linier atau tidak dengan peubah terikat. Uji linieritas dilakukan dengan menggunakan analisis variansi terhadap garis regresi yang nantinya akan diperoleh harga F_{hitung} .⁵⁴

Dasar pengambilan keputusan:

- Jika nilai *Sig. Deviation from linearity* $> 0,05$, maka terdapat hubungan yang linear antara variabel X dengan variabel Y.
- Jika *Sig. Deviation from linearity* $< 0,05$, maka tidak terdapat hubungan yang linear antara variabel X dengan variabel Y.

Tabel 4.34
Uji Linearitas

		ANOVA Table					
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
hasil belajar * game online	Between Groups	(Combined)	307,083	15	20,472	1,946	,079
		Linearity	1,092	1	1,092	,104	,751
		Deviation from Linearity	305,992	14	21,857	2,078	,063
Within Groups			220,917	21	10,520		
Total			528,000	36			

Sumber Data: Hasil olah data SPSS versi 25

⁵⁴Burhan Nurgiyantoro & Gunawan Marzuki. *Statistik Terapan untuk Penelitian Ilmu Ilmu Sosial*, (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2009), h. 296

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel mempunyai hubungan yang linear atau tidak secara signifikan. Uji ini biasanya digunakan sebagai prasyarat dalam analisis korelasi atau regresi linear sederhana.

Pengujian pada SPSS dengan menggunakan *Test for Linearity* dengan pada taraf signifikansi 0,05 berdasarkan nilai signifikansi. Dari tabel 4.32 di atas diperoleh nilai *Sig. Deviation from linearity* sebesar **0,063** > 0,05, yang artinya terdapat hubungan linear secara signifikan antara variabel X (*game online*) dan variabel Y (hasil belajar).

3) Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui varian dari beberapa populasi sama atau tidak. Uji ini dilakukan sebagai prasyarat dalam analisis independen sampel T tes dan anova. Asumsi yang mendasari dalam analisis *of varians (Anova)* adalah bahwa varian dari beberapa populasi adalah sama.

Dasar pengambilan keputusan pada uji homogenitas :

- Jika nilai sig. < 0,05 maka varian data populasi tidak sama/tidak homogen
- Jika nilai sig. > 0,05 maka varian data populasi sama/homogen

Tabel 4.35
Uji Homogenitas

		<i>Test of Homogeneity of Variances</i>			
		<i>Levene Statistic</i>	df1	df2	Sig.
hasil belajar	Based on Mean	,879	9	21	,559
	Based on Median	,634	9	21	,756
	Based on Median and with adjusted df	,634	9	13,92 6	,751
	Based on trimmed mean	,858	9	21	,574

Sumber Data: Hasil olah data SPSS versi 25

Pada *output* tabel diatas, nilai sig. **0,574**. Maka bisa ditarik kesimpulan bahwa varian data populasi itu sama/homogen karena nilai sig. **0,574 > 0,05**.

4) Uji Korelasi

Korelasi Sederhana merupakan suatu Teknik Statistik yang dipergunakan untuk mengukur kekuatan hubungan dua variabel dan juga untuk dapat mengetahui bentuk hubungan antara kedua variabel tersebut dengan hasil yang sifatnya kuantitatif. Kekuatan hubungan antara dua variabel yang dimaksud disini adalah apakah hubungan tersebut **erat, lemah**, ataupun **tidak erat** sedangkan bentuk hubungannya adalah apakah bentuk korelasinya linear positif ataupun linear negatif.

Adapun bentuk hubungan antara kedua variabel, yaitu:

a) Korelasi Linear Positif(+1)

Perubahan salah satu Nilai Variabel diikuti perubahan Nilai Variabel yang lainnya secara teratur dengan arah yang sama. Jika Nilai Variabel X mengalami kenaikan, maka Variabel Y akan ikut naik. Jika Nilai Variabel X mengalami penurunan, maka Variabel Y akan ikut turun.

Apabila Nilai Koefisien Korelasi mendekati +1 (positif Satu) berarti pasangan data Variabel X dan Variabel Y memiliki Korelasi Linear Positif yang kuat/erat.

b) Korelasi Linear Negatif(-1)

Perubahan salah satu Nilai Variabel diikuti perubahan Nilai Variabel yang lainnya secara teratur dengan arah yang berlawanan. Jika Nilai Variabel X mengalami kenaikan, maka Variabel Y akan turun. Jika Nilai Variabel X mengalami penurunan, maka Nilai Variabel Y akan naik.

Apabila Nilai Koefisien Korelasi mendekati -1 (Negatif Satu) maka hal ini menunjukkan pasangan data Variabel X dan Variabel Y memiliki Korelasi Linear Negatif yang kuat/erat.

c) Tidak berkolerasi (0)

Kenaikan Nilai Variabel yang satunya kadang- kadang diikuti dengan penurunan Variabel lainnya atau kadang-kadang diikuti dengan kenaikan Variabel yang lainnya. Arah hubungannya tidak teratur, kadang-kadang searah, kadang-kadang berlawanan.

Apabila Nilai Koefisien Korelasi mendekati 0 (Nol) berarti pasangan data Variabel X dan Variabel Y memiliki korelasi yang sangat lemah atau berkemungkinan tidak berkorelasi.

Dasar pengambilan keputusan :

- a) Jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka berkorelasi
- b) Jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka tidak berkorelasi

Adapun pedoman derajat hubungan:

- a) Nilai *Pearson Correlation* $0,00 - 0,20 =$ tidak ada korelasi.
- b) Nilai *Pearson Correlation* $0,21 - 0,40 =$ korelasi lemah.
- c) Nilai *Pearson correlation* $0,41 - 0,60 =$ korelasi sedang.
- d) Nilai *Pearson Correlation* $0,61 - 0,80 =$ korelasi kuat/erat.
- e) Nilai *Pearson Correlation* $0,81 - 1,00 =$ korelasi sempurna.⁵⁵

⁵⁵ I Gusti Bagus Rai Utama, *Korelasi Linear Dan Berganda*, (Universitas Dhyana Pura Bali, 2016), h. 3-8.

Tabel 4.36
Uji Korelasi

<i>Correlations</i>			
		game online	hasil belajar
game online	Pearson Correlation	1	-,045
	Sig. (2-tailed)		,789
	N	37	37
hasil belajar	Pearson Correlation	-,045	1
	Sig. (2-tailed)	,789	
	N	37	37

Sumber Data: Hasil olah data SPSS versi 25

Dari tabel 4.34 diatas menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar **0,789** $> 0,05$, maka tidak ada korelasi antara variabel X (*game online*) dan variabel Y (hasil belajar). Sedangkan untuk derajat hubungan didapatkan nilai *pearson correlation* sebesar **-0,045**, yang berarti berada pada nilai 0,00- 0,20 yaitu tidak ada korelasi. Jadi dapat disimpulkan bahwa tidak ada korelasi antara variabel X (*game online*) dan variabel Y (hasil belajar) serta variabel X (*game online*) berhubungan negatif terhadap variabel Y (hasil belajar)

5) Uji Regresi Linear Sederhana

Analisis ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel (X) independen/bebas terhadap variabel dependen/terikat (Y). Regresi digunakan untuk mengukur besarnya pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat dan memprediksi variabel terikat dengan menggunakan variabel bebas. Analisis regresi yang digunakan dalam penelitian ini adalah regresi linier sederhana. Persamaan regresi sederhana dirumuskan sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

Y = Variabel dependen (nilai variabel Y yang diprediksikan)

X = Variabel independent

a = Konstanta (nilai Y' apabila X=0)

b = Koefisien regresi (nilai peningkatan atau penurunan)

Dasar pengambilan keputusan pada regresi linear sederhana dapat mengacu pada dua hal, yaitu :

- 1) Membandingkan nilai signifikansi dengan nilai probabilitas 0,05
 - a) Jika nilai signifikansi < 0,05, artinya variabel X berpengaruh terhadap variabel Y
 - b) Jika nilai signifikansi > 0,05, artinya variabel X tidak berpengaruh terhadap variabel Y.
- 2) Membandingkan nilai t_{hitung} dengan t_{tabel}
 - a) Jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, artinya variabel X berpengaruh terhadap variabel Y
 - b) Jika nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$, artinya variabel X tidak berpengaruh terhadap variabel Y.

Tabel 4.37

Variables Entered/Removed^a

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	game online ^b		Enter
a. Dependent Variable: hasil belajar			
b. All requested variables entered.			

Sumber Data: Hasil olah data SPSS versi 25

Dari tabel 4.34 diatas menjelaskan tentang variabel yang dimasukkan serta metode yang digunakan. Dalam hal ini variabel yang dimasukkan adalah variabel

game online sebagai variabel independen dan hasil belajar sebagai variabel dependen serta metode yang digunakan adalah metode enter.

Tabel 4.38

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,045^a	,002	-,026	3,88002
a. Predictors: (Constant), <i>game online</i>				
b. Dependent Variable: hasil belajar				

Sumber Data: Hasil olah data SPSS versi 25

Berdasarkan tabel 4.35 diatas besarnya nilai korelasi/hubungan (R) yaitu sebesar 0,045. Dari *output* tersebut diperoleh koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,002, yang berarti bahwa pengaruh variabel X (*game online*) terhadap variabel Y (hasil belajar) adalah sebesar 2% dan 98% disebabkan oleh variabel lainnya.

Tabel 4.39

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1,092	1	1,092	,073	,789^b
	Residual	526,908	35	15,055		
	Total	528,000	36			
a. Dependent Variable: hasil belajar						
b. Predictors: (Constant), <i>game online</i>						

Sumber Data: Hasil olah data SPSS versi 25

Pada tabel 4.35 anova, nilai F_{hitung} telah diketahui yaitu **0,073** dan tingkat nilai signifikansi yaitu **0,789 > 0,05**. Maka dapat disimpulkan bahwa tidak ada pengaruh variabel X (*game online*) terhadap variabel Y (hasil belajar).

Pengujian nilai t untuk mencari besarnya nilai t_{hitung} yang kemudian akan dibandingkan dengan t_{tabel} . pengujian nilai t ini untuk mengetahui kualitas

keberartian regresi variabel X (*game online*) terdapat pengaruh atau tidak terhadap variabel Y (hasil belajar).

Dasar pengambilan keputusan:

- Jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka variabel X berpengaruh terhadap variabel Y (H_1 diterima, H_0 ditolak).
- Jika nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka variabel X tidak berpengaruh terhadap variabel Y (H_1 ditolak, H_0 diterima).

Dalam uji t ini dilakukan pada derajat kebebasan ($n-k-1$), dimana n = jumlah sampel, k = jumlah variabel. Untuk tingkat probabilitas yaitu 0,05 atau 5%.

Tabel 4.40

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	85,785	6,659		12,882	,000
	game online	-,042	,156	-,045	-,269	,789

a. Dependent Variable: hasil belajar

Sumber Data: Hasil olah data SPSS versi 25

Berdasarkan nilai *output* pada tabel 4.37 diatas menunjukkan t_{hitung} sebesar **0,269**, dan nilai sig. **0,000** dan nilai t_{tabel} (bisa dilihat pada tabel distribusi nilai t) yaitu sebesar **2,030**, karena nilai t_{hitung} **0,796** < t_{tabel} **2,028** maka dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_1 ditolak, yang berarti tidak ada pengaruh variabel X (*game online*) terhadap variabel Y (hasil belajar).

Melihat *output Coefficients^a* pada tabel 4.37 dapat diketahui nilai sig. Sebesar **0,789** > 0,05, yang berarti H_1 ditolak dan H_0 diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa

tidak ada pengaruh variabel X (*game online*) terhadap variabel Y (hasil belajar siswa).

3) Membuat persamaan regresi linear sederhana yaitu ; $Y = a + bX$

Berdasarkan tabel 4.37 didapatkan nilai konstan sebesar 85,785, sedangkan nilai *game online* yaitu sebesar -0,042, sehingga persamaan regresi linear sederhana menggunakan rumus $Y = a + bX$

$$Y = 85,785 + (-0,042)X$$

$$Y = 87,458 - 0,042X$$

Pada tabel *Coefficients* diatas sama dengan angka konstan dari *unstandardized coefficient*. Dalam kasus ini nilainya sebesar 85,785. Angka ini merupakan angka konstan yang mempunyai arti bahwa jika tidak ada pengaruh *game online* (X) maka nilai konsisten hasil belajar (Y) adalah sebesar 85,785.

b adalah angka koefisien regresi. Nilainya sebesar -0,042. Angka ini mengandung arti bahwa setiap penambahan 1% kecanduan *game online* (X) maka hasil belajar (Y) akan meningkat sebesar -0,042. Karena nilai koefisien regresi bernilai minus (-), maka demikian dapat dikatakan bahwa pengaruh *game online* (X) berpengaruh negatif terhadap hasil belajar (Y).

2. Pembahasan

Proses penelitian dan pengumpulan data diselenggarakan di MTs Nurul Iman Tarowang tepatnya pada kelas VIII.C yang berjumlah 37. Proses penelitian ini dilakukan dengan cara menyebarkan atau membagikan selebaran angket yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang menyangkut dengan apa yang diteliti. Angket yang disebarkan bertujuan untuk menemukan data variabel independen (X), dan mengumpulkan hasil belajar siswa selama satu semester (semester genap) yaitu nilai

rapor dengan melihat nilai rata-rata yang diperoleh siswa selama semester genap sebagai data variabel dependen (Y).

Pada penelitian ini terdapat dua variabel yaitu pengaruh *game online* sebagai variabel independen (X), dan hasil belajar siswa sebagai variabel dependen (Y), data yang dideskripsikan sebagai variabel independen (X) adalah data yang diperoleh dari hasil penyebaran angket yang telah penulis buat yang kemudian disebarkan kepada objek sampel yaitu 37 siswa seperti yang telah diterangkan pada BAB III.

Setelah peneliti menganalisis data yang telah didapatkan dari angket ataupun dari observasi di lapangan, bahwa siswa MTs Nurul Iman Tarowang banyak yang bermain *game online*. *Game* yang digemari pun bermacam-macam seperti genre petualangan, tembak-tembakan/pertempuran, balapan, slot serta permainan yang mengandalkan strategi. Siswa juga sering menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain *game online* saja. Siswa sering kali mengantuk pada saat jam pelajaran berlangsung dan sering terlambat ke sekolah karena malamnya asik bermain *game online*. Hal ini membuktikan bahwa siswa yang bermain *game online* berada pada tingkatan yang cukup tinggi.

Tapi tidak sedikit pula siswa yang bermain *game online* dan masih memperdulikan urusan sekolah. Seperti tetap belajar, mengerjakan tugas serta memperhatikan guru saat menjelaskan di kelas. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil rapor yang didapatkan oleh siswa. Yang dimana nilai paling rendah yang didapatkan oleh siswa itu 79 dan yang paling tinggi itu 94.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ternyata *game online* tidak ada pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa MTs Nurul Iman Tarowang. Karena dari data yang diperoleh hanya sebesar 2% pengaruh yang ditimbulkan oleh *game online*. Bisa

ditarik kesimpulan, bahwa bermain *game online* belum tentu berdampak negatif terhadap siswa, tapi bisa menjadi dampak yang positif terhadap siswa. Karena *game* bisa meningkatkan konsentrasi, meningkatkan daya baca serta pengambilan keputusan yang cepat.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Setelah melakukan penelitian skripsi yang berjudul “Pengaruh *Game Online* Terhadap Hasil Belajar Siswa MTs Nurul Iman Tarowang” untuk mendapatkan data yang diperlukan dan melakukan analisis data, peneliti telah menguraikan secara sederhana semua permasalahan yang menyangkut hal-hal yang berkaitan dengan pembahasan skripsi ini, maka pada bab ini merupakan kesimpulan dari skripsi “Pengaruh *Game Online* Terhadap Hasil Belajar Siswa MTs Nurul Iman Tarowang”, yaitu:

1. Realitas penggunaan *game online* dikalangan siswa MTs Nurul Iman Tarowang terletak pada kualifikasi *Cukup Tinggi* dengan nilai rata-rata 43 yang terletak pada interval 43 – 45,6. Adapun *game online* yang sangat digemari oleh siswa yaitu *game* peperangan/pertempuran/tembak-tembakan, petualangan, strategi, balapan dan slot. Siswa lebih banyak menghabiskan berjam-jam untuk bermain *game online* dibandingkan belajar atau kerja tugas.
2. Untuk mengetahui hasil belajar yang dicapai siswa, peneliti mengambil data dari nilai rapor semester genap. Setelah diolah data, rata-rata nilai rapor yang didapatkan 84 yang terletak pada rentang nilai 82-84 yang berada pada tingkat rendah.
3. Melihat rumusan masalah yang ketiga pada penelitian ini yaitu apakah ada pengaruh *game online* terhadap hasil belajar siswa MTs Nurul Iman Tarowang, peneliti melakukan analisis data menggunakan metode deskriptif

kuantitatif dengan program bantu SPSS versi 25.0 dengan menggunakan rumus uji regresi linear sederhana, hasil data yang diperoleh hanya 2% pengaruh negatif dari *game online* dan tidak berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa.

B. Saran

1. Untuk Siswa MTs Nurul Iman Tarowang, berdasarkan hasil penelitian bahwa siswa harus lebih meningkatkan lagi belajarnya dan bersungguh-sungguh dalam belajar.
2. Untuk Guru MTs Nurul Iman Tarowang, lebih memperhatikan siswa pada saat pembelajaran berlangsung serta memberikan arahan, motivasi serta meningkatkan lagi metode pembelajaran yang digunakan.
3. Bagi peneliti selanjutnya, Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi acuan dan gambaran bagi peneliti selanjutnya untuk mengkaji lebih mendalam hasil penelitian ini untuk menyusun rancangan penelitian yang lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

Alquran dan Terjemahnya.

Aji, C. Z, 2012, *Berburu Rupiah Lewat Game online*, Jakarta: Bounabooks.

Alam, M. Fahrul, 2010. *Pengertian Game online dan Sejarahnya*. Bandung : Pustaka Setia.

Amiruddin, Zen, 2010, *Statistik Pendidikan*, Cet. I, Yogyakarta: Teras

Arikunto, Suharsimi, 2013, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Cet. XV; Jakarta: Rineka Cipta.

Dimiyati dan Mudjiono, 2006. *Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.

D.S Prawiradilaga, 2007. *Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Furqon, 2011, *Statistika Terapan untuk Penelitian*, Cet. VIII, Bandung: CV. Alfabeta.

Ghozali, Imam 2011, *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS*. Semarang: Universitas Diponegoro.

H, Rasyid, & Mansur, 2007. *Penilaian Hasil Belajar*. Bandung: Wacana Prima.

Hasil Dokumentasi di MTs Nurul Iman Tarawang, Tanggal 19 Juli 2022.

Hermawan, Agus, 2009. *Hiburan Dunia Maya*. Bandung: Pustaka Setia.

Komsiyah, Indah, 2012. *Belajar Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Teras.
Young, Kimberly S, 2017. *Kecanduan Internet*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Kustiawan, Andri Arif, 2019. *Jangan Suka Game Online*. Magetan: cv. Ae Media Grafik.

Masya Hardiyansyah, 2016 *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al-Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016*, Jurnal Bimbingan dan Konseling 3.

- N, Sujana, 2005. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*: Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Nurgiyanto, Burhan & Gunawan Marzuki, 2009, *Statistik Terapan untuk Penelitian Ilmuilmu Sosial*, Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Rahmawati, Devie, Deddy Mulyana, & Boy Rafli Amar, 2021. *Seri Solusi Membesarkan Anak Kecanduan Game Online: Telaah Hasil Penelitian 1*. Jakarta: Program Humas Universitas Indonesia.
- Riyanto, Agus, 2013. *Statistik Deskriptif Untuk Kesehatan*, Yogyakarta: Nuha Medika.
- Saebani, 2018. *Metode Penelitian*. Bandung: Pustaka Setian
- Santoso, Gempur, 2005. *Fundamental Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Sudijono, Anas, 1987 *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono, 2012 *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Alfabeta.
- Sumber data. *Tata Usaha MTs Nurul Iman Tarawang*.
- Susanti, Lidia, 2019. *Prestasi Belajar Akademik dan Non Akademik Teori dan Implementasinya* Malang: Literasi Nusantara Abadi.
- Utama, I Gusti Bagus Rai, 2016. *Korelasi Linear Dan Berganda*, Bali: Universitas Dhyana Pura Bali.
- Utsman, Fatthor Rachman, 2013, *Panduan Statistika Pendidikan*, Cet. I, Yogyakarta: Diva Press.
- Wagiran, 2019. *Metodologi Penelitian Pendidikan Teori dan Implementasi*. Yogyakarta: Group Penerbitan CV Budi Utama.
- Zein, S, 2019, *Pengolahan Dan Analisis Data Kuantitatif Menggunakan Aplikasi SPSS*, Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran 2019, Vol. 4, No. 1
- Zuriah, Nurul, 2005. *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara

Muhammad Abduh Tua sikal, Sumber <https://rumaysho.com/634-nikmat-sihat-dan-waktu-luang-yang-membuat-manusia-tertipu.html>, diakses pada 04 november 2019.

Yuliara , I Made, *Modul Regresi Linear Sederhana*, (Universitas Udayana, 2016), h. 5-7, lihat https://simdos.unud.ac.id/uploads/file-pondidikan_1_dir/3218126438990fa0771ddb555f70be42.pdf



LAMPIRAN



Skor Angket

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	Jumlah
1	3	3	1	3	3	1	3	1	3	1	3	3	1	1	1	1	3	1	3	40
1	3	3	1	3	2	2	3	1	3	1	3	3	1	2	1	1	3	1	3	41
2	3	3	3	3	3	2	3	1	3	1	3	3	1	3	1	1	3	1	3	46
3	2	3	1	3	2	2	3	1	2	1	2	3	2	3	1	1	3	1	3	42
3	3	3	2	3	3	3	3	1	3	1	3	3	1	3	1	1	3	1	3	47
3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	1	3	3	1	3	1	1	3	1	3	48
3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	1	3	1	1	3	1	3	50
1	2	2	2	3	1	2	3	1	3	2	2	1	2	2	2	1	2	1	2	37
2	2	3	2	3	3	2	3	1	3	1	1	3	2	3	1	1	3	1	3	43
3	3	3	3	3	3	3	3	1	2	1	3	3	1	3	1	1	3	1	3	47
3	3	3	3	3	3	3	3	1	2	1	3	3	1	3	1	1	3	1	3	47
1	2	3	3	3	3	2	3	1	1	1	3	3	1	3	1	1	3	1	3	42
2	2	2	3	2	2	2	3	1	3	1	3	3	3	1	1	1	3	1	3	42
2	3	3	1	3	2	3	3	1	3	1	3	1	3	1	1	3	3	1	3	44
2	2	2	1	3	3	2	3	1	3	1	3	3	2	3	1	1	3	1	3	43
1	3	3	1	3	1	1	3	1	3	3	3	1	3	1	3	1	3	1	3	40
2	2	2	1	3	3	2	3	1	3	1	3	3	1	3	1	1	3	1	3	42
3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	1	3	3	1	3	1	1	3	1	3	48
2	2	2	2	3	2	2	3	2	1	1	3	3	2	3	2	3	1	1	3	43
2	3	3	2	3	3	2	3	1	2	1	3	3	1	3	1	1	3	1	3	44
3	2	3	2	3	2	2	3	1	2	1	3	3	1	3	1	1	3	1	3	43
3	2	3	2	3	3	3	3	1	1	1	3	3	1	3	1	1	2	2	3	44
1	2	3	3	3	3	3	3	1	1	1	3	3	1	3	1	1	3	1	3	43
3	2	3	2	3	3	2	3	1	1	2	1	1	3	1	3	3	1	3	3	44
3	3	3	2	3	2	3	3	1	2	3	2	1	2	2	1	1	2	1	3	45
1	3	3	1	1	3	1	3	2	1	1	1	3	3	1	2	3	1	1	3	38
2	2	2	2	2	2	3	3	2	1	1	2	3	2	1	2	1	3	2	3	41
2	2	2	1	2	2	2	3	1	2	1	3	3	2	3	1	1	3	1	3	40
3	3	3	2	3	2	2	3	1	2	1	2	3	2	2	1	1	3	1	3	43
3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	3	2	3	2	3	1	3	1	3	49
1	1	3	1	1	1	1	3	3	2	2	1	3	1	1	1	1	3	1	2	35
1	1	1	1	1	2	1	1	3	3	3	1	1	3	1	3	3	1	3	1	35
1	2	3	1	1	1	1	3	1	3	1	2	1	3	1	3	3	1	3	1	36
1	2	2	2	1	2	2	3	1	1	2	1	3	1	2	2	1	2	1	2	34
2	1	2	2	3	2	2	1	2	2	2	2	2	3	2	2	3	1	3	1	40
2	1	2	1	1	2	2	3	1	3	1	3	3	2	3	1	1	2	1	3	38
3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	1	3	1	1	3	1	3	49
																				$\Sigma X = 1573$

ANGKET
PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA

Identitas Responden

Nama Siswa : _____

Nim : _____

Kelas : _____

Dibawah ini disediakan angket dengan beberapa alternatif pilihan. Pilihlah salah satu jawaban yang paling cocok dengan keadaan/perasaan saudara dengan memberi tanda ceklis (✓) pada kolom yang tersedia.

Keterangan : SS (Sangat Setuju), S (Setuju), TS (Tidak Setuju), dan STS (Sangat Tidak Setuju).

NO	PERTANYAAN	SS	S	TS
1	Saya memainkan lebih dari satu <i>game online</i> di Hp/gadget/smartphone saya			
2	Saya memainkan <i>game online</i> genre petualangan karena level selanjutnya lebih menantang		<input type="checkbox"/>	
3	Saya memainkan <i>game online</i> genre <i>racing</i> /balapan karena bisa memacu daya insting saya		<input type="checkbox"/>	
4	Saya memainkan <i>game online</i> genre pertempuran/tembak-tembakan/peperangan karena ingin menguji skil dalam menembak		<input type="checkbox"/>	
5	Saya memainkan <i>game online</i> genre <i>slot</i> karena ingin menguji peruntungan saya		<input type="checkbox"/>	
6	Saya memainkan <i>game online</i> genre strategi karena bisa melatih saya dalam mengatur/mengontrol sesuatu			
7	Saya memainkan <i>game online</i> di hp/gadget/smartphone karena mudah dibawa dan bisa dimainkan dimana saja dan kapan saja			

8	Saya bolos sekolah untuk bermain <i>game online</i>			
9	Saya lebih memilih belajar daripada mengerjakan bermain <i>game online</i>			
10	Saya lebih memilih kerja tugas daripada bermain <i>game online</i>			
11	Saya sering berdiskusi tentang pembelajaran dengan teman saya di kelas			
12	Saya lebih suka berdiskusi tentang <i>game online</i> dengan teman saya			
13	Saya sulit berkonsentrasi di kelas karena mengingat <i>game online</i>			
14	Saya bisa menunda keinginan/hasrat untuk bermain <i>game online</i> dalam sehari			
15	Saya merasa gelisah ketika tidak bermain <i>game online</i> dalam sehari			
16	Saya lebih suka membaca buku daripada bermain <i>game online</i>			
17	Saya sering memperhatikan guru ketika menjelaskan didalam kelas			
18	Saya sering mengantuk dalam kelas karena semalaman bermain <i>game online</i>			
19	Saya lebih banyak menghabiskan waktu untuk belajar/kerja tugas			
20	Saya bermain <i>game online</i> sampai berjam- jam			

Titik Persentase Distribusi t (df = 1 - 40)

Pr	0.25	0.10	0.05	0.025	0.01	0.005	0.001
df	0.50	0.20	0.10	0.050	0.02	0.010	0.002
1	1.00000	3.07768	6.31375	12.70620	31.82052	63.65674	318.30884
2	0.81650	1.88562	2.91999	4.30265	6.96456	9.92484	22.32712
3	0.76489	1.63774	2.35336	3.18245	4.54070	5.84091	10.21453
4	0.74070	1.53321	2.13185	2.77645	3.74695	4.60409	7.17318
5	0.72669	1.47588	2.01505	2.57058	3.36493	4.03214	5.89343
6	0.71756	1.43976	1.94318	2.44691	3.14267	3.70743	5.20763
7	0.71114	1.41492	1.89458	2.36462	2.99795	3.49948	4.78529
8	0.70639	1.39682	1.85955	2.30600	2.89646	3.35539	4.50079
9	0.70272	1.38303	1.83311	2.26216	2.82144	3.24984	4.29681
10	0.69981	1.37218	1.81246	2.22814	2.76377	3.16927	4.14370
11	0.69745	1.36343	1.79588	2.20099	2.71808	3.10581	4.02470
12	0.69548	1.35622	1.78229	2.17881	2.68100	3.05454	3.92963
13	0.69383	1.35017	1.77093	2.16037	2.65031	3.01228	3.85198
14	0.69242	1.34503	1.76131	2.14479	2.62449	2.97684	3.78739
15	0.69120	1.34061	1.75305	2.13145	2.60248	2.94671	3.73283
16	0.69013	1.33676	1.74588	2.11991	2.58349	2.92078	3.68615
17	0.68920	1.33338	1.73961	2.10982	2.56693	2.89823	3.64577
18	0.68836	1.33039	1.73406	2.10092	2.55238	2.87844	3.61048
19	0.68762	1.32773	1.72913	2.09302	2.53948	2.86093	3.57940
20	0.68695	1.32534	1.72472	2.08596	2.52798	2.84534	3.55181
21	0.68635	1.32319	1.72074	2.07961	2.51765	2.83136	3.52715
22	0.68581	1.32124	1.71714	2.07387	2.50832	2.81876	3.50499
23	0.68531	1.31945	1.71387	2.06868	2.49987	2.80734	3.48496
24	0.68485	1.31784	1.71088	2.06390	2.49216	2.79694	3.46678
25	0.68443	1.31635	1.70814	2.05954	2.48511	2.78744	3.45019
26	0.68404	1.31497	1.70562	2.05553	2.47863	2.77871	3.43500
27	0.68368	1.31370	1.70329	2.05185	2.47266	2.77068	3.42103
28	0.68335	1.31253	1.70113	2.04841	2.46714	2.76326	3.40816
29	0.68304	1.31143	1.69913	2.04523	2.46202	2.75639	3.39624
30	0.68276	1.31042	1.69726	2.04227	2.45726	2.75000	3.38518
31	0.68249	1.30948	1.69552	2.03951	2.45282	2.74404	3.37490
32	0.68223	1.30857	1.69389	2.03693	2.44868	2.73846	3.36531
33	0.68200	1.30774	1.69236	2.03452	2.44479	2.73325	3.35634
34	0.68177	1.30695	1.69092	2.03224	2.44115	2.72839	3.34793
35	0.68156	1.30621	1.68957	2.03011	2.43772	2.72381	3.34005
36	0.68137	1.30551	1.68830	2.02809	2.43449	2.71948	3.33262
37	0.68118	1.30485	1.68709	2.02619	2.43145	2.71541	3.32563
38	0.68100	1.30423	1.68595	2.02439	2.42857	2.71156	3.31903
39	0.68083	1.30364	1.68488	2.02269	2.42584	2.70791	3.31279
40	0.68067	1.30308	1.68385	2.02108	2.42326	2.70446	3.30688



PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Jl. Bougenville No.5 Telp. (0411) 441077 Fax. (0411) 448938
Website : <http://simap-new.sulseiprov.go.id> Email : ptsp@sulseiprov.go.id
Makassar 90231

Nomor : 5068/S.01/PTSP/2022 Kepada Yth.
Lampiran : - Bupati Jenepono
Perihal : Izin penelitian

di-
Tempat

Berdasarkan surat Ketua LP3M UNISMUH Makassar Nomor : 2352/05/C.4-VIII/II/40/2022 tanggal 07 Juli 2022 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

Nama : NURFAJRI HUSAIN
Nomor Pokok : 105191108718
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Pekerjaan/Lembaga : Mahasiswa (S1)
Alamat : Jl. Sili Alauddin, No. 259 Makassar

PROVINSI SULAWESI SELATAN
Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka menyusun SKRIPSI, dengan judul :

" PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS VIII DI MTS NURUL IMAN TAROWANG KECAMATAN TAROWANG KABUPATEN JENEPONTO "

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. 13 Juli s/d 13 September 2022

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami *menyetujui* kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar
Pada Tanggal 08 Juli 2022

A.n. GUBERNUR SULAWESI SELATAN
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU
SATU PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN



Ir. H. SULKAF S LATIEF, M.M.
Pangkat : PEMBINA UTAMA MADYA
Nip : 19630421 198903 1 010

Tembusan Yth
1. Ketua LP3M UNISMUH Makassar di Makassar;
2. Peringatan



PEMERINTAH KABUPATEN JENEPONTO
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
 Jl. Ishaq Iskandar No. 30 Bontosunggu Telp. (0419) 2410044 Kode Pos 92311

IZIN PENELITIAN

Nomor: 73.4/551/IP/DPMPTSP/IP/VII/2022

DASAR HUKUM :

1. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 18 tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan, dan Penerapan Ilmu Pengetahuan Teknologi;
2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 7 Tahun 2014 tentang Perubahan Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian;
3. Rekomendasi Tim Teknis Izin Penelitian Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Jeneponto Nomor : 544/VII/REK-IP/DPMPTSP/2022.

Dengan ini memberikan Izin Penelitian Kepada :

Nama	: NURFAJRI HUSAIN
Nomor Pokok	: 105191108718
Program Studi	: PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
Lembaga	: UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
Pekerjaan Peneliti	: MAHASISWA (S1)
Alamat Peneliti	: PARANASSANG DESA TAROWANG KEL. TAROWANG KAB. JENEPONTO
Lokasi Penelitian	: KEL. TAROWANG KAB. JENEPONTO

Maksud dan Tujuan mengadakan penelitian dalam rangka PENYUSUNAN SKRIPSI dengan judul :

**PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS VIII DI MTS NURUL
IMAN TAROWANG KECAMATAN TAROWANG KABUPATEN JENEPONTO**

Lamanya Penelitian : 2022-07-13 s/d 2022-09-13

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Menaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku, serta menghormati Adat Istiadat setempat.
2. Penelitian tidak menyimpang dari maksud Izin yang diberikan.
3. Menyerahkan 1 (satu) exemplar Foto Copy hasil penelitian kepada Badan Perencanaan Pembangunan Daerah (BAPPEDA) Kabupaten Jeneponto Cq. Bidang Penelitian & Pengembangan.
4. Surat Izin Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, bilamana pemegang izin ternyata tidak menaati ketentuan-ketentuan tersebut diatas.

Demikian Izin Penelitian ini diberikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

18/07/2022 12:30:31



Ditetapkan di Jeneponto
 Pada Tanggal 18 Juli 2022
 KEPALA DINAS



H. MERIYANI, SP. M. SI
 Pangkat: Pembina Utama Muda
 NIP. : 19690202 199803 2 010



Dokumen ini merupakan dokumen yang sah dan tidak memerlukan tanda tangan serta cap basah dikarenakan telah ditandatangani secara digital menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh Badan Pengkajian dan Penerapan Teknologi

Rp. 0 -





FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

Kantor : Jl. Sultan Alauddin, Gedung Iqra, Lt. 4 Fax/Tel. (0411) 866 972 Makassar 90223

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

KONTROL BIMBINGAN

Nama : Nurfajri Husain
Nim : 105191108718
Judul : "Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Mts Nurul Iman Tarowang Kec. Tarowang Kab. Jeneponto"
Pembimbing I : Dr. Abd. Aziz Muslimin, M.Pd.

NO	Hari/Tgl	Uraian Perbaikan	Tanda Tangan
	Senin 6/8/2022	- Htm Defa? - Perbaiki gambar - ttp google scholar	
	Senin 8/8/2022	- Dalam kurse paragraf - dan baca google scholar - selagi ya - para bala	

Minimal 3 kali bimbingan untuk mengikutinya dalam seminar proposal

Makassar, 1 Agustus 2022 M

Ketua Prodi

Nurhidayah M., S.Pd.I., M.Pd.I

NBM: 1000 614

Kondisi Sekolah MTs Nurul Iman Tarowang



Pengisian Angket oleh Siswa kelas VIII C MTs Nurul Iman Tarowang





**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN**

Alamat kantor: Jl. Sultan Alauddin NO.259 Makassar 90221 Tlp (0411) 866972,881593, Fax (0411) 865588

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar,
Menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini:

Nama : Nurfajri Husain
NIM : 105191108718
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	5 %	10 %
2	Bab 2	6 %	25 %
3	Bab 3	9 %	10 %
4	Bab 4	7 %	10 %
5	Bab 5	0 %	5 %

Dinyatakan telah lulus cek plagiat yang diadakan oleh UPT- Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar Menggunakan Aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan
seperlunya.

Makassar, 10 Agustus 2022
Mengetahui

Kepala UPT- Perpustakaan dan Penerbitan,


Agusman S. Hum, M.I.P.
NPM. 964 591

Jl. Sultan Alauddin no 259 makassar 90222
Telepon (0411)866972,881 593, fax (0411)865 588
Website: www.library.unismuh.ac.id
E-mail : perpustakaan@unismuh.ac.id

AB I Nurfitri Husain 105191108718

ORIGINALITY REPORT

3%

SIMILARITY INDEX



3%

INTERNET SOURCES

2%

PUBLICATIONS

3%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES



sdnegeri3negararatu.wordpress.com

Internet Source

3%

Exclude quotes

On

Exclude matches

2%

Exclude bibliography

On



AB II Nurfajri Husain 105191108718

ORIGINALITY REPORT

6% SIMILARITY INDEX

6% INTERNET SOURCES

0% PUBLICATIONS

7% STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.ar-raniry.ac.id Internet Source	3%
2	repository.iainpalopo.ac.id Internet Source	2%
3	dianmasutami.blogspot.com Internet Source	2%

Exclude quotes

Or:

Exclude bibliography

On

Exclude matches

BAB III Nurfari Husain 105191108718

ORIGINALITY REPORT

9%

SIMILARITY INDEX

LOLUS

9%

INTERNET SOURCES

2%

PUBLICATIONS

4%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source	2%
2	Submitted to State Islamic University of Alauddin Makassar Student Paper	2%
3	repository.iainbengkulu.ac.id Internet Source	2%
4	Dspace.Uii.Ac.Id Internet Source	2%
5	jurnal.pancabudi.ac.id Internet Source	2%

Exclude quotes OnExclude bibliography OnExclude matches On

BAB IV Nurfajri Husain 105191108718

ORIGINALITY REPORT

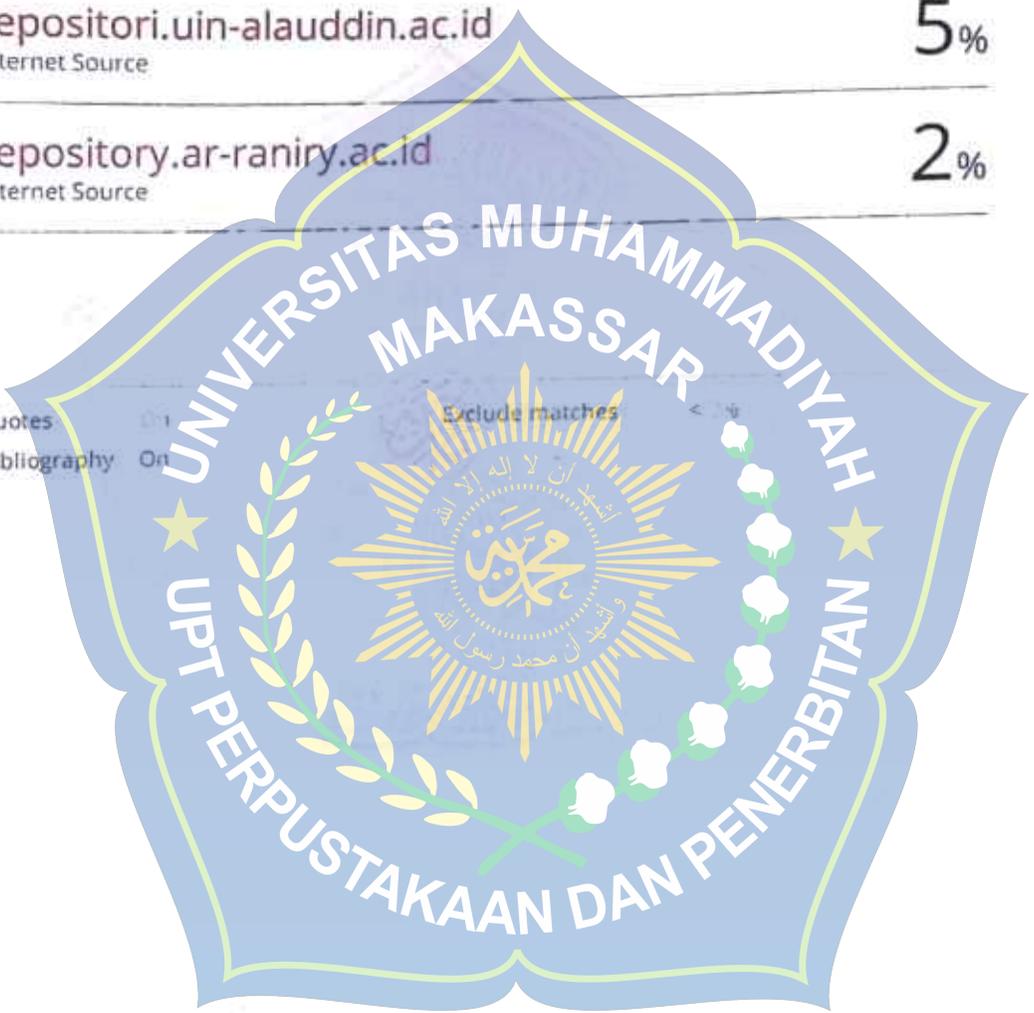
7%	9%	0%	2%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repositori.uin-alauddin.ac.id Internet Source	5%
2	repository.ar-raniry.ac.id Internet Source	2%

Exclude quotes On
Exclude bibliography On

Exclude matches < >



BAB V Nurfajri Husain 105191108718

ORIGINALITY REPORT

0%
SIMILARITY INDEX



0%
INTERNET SOURCES

0%
PUBLICATIONS

0%
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

Exclude quotes

Exclude matches < 2%

Exclude bibliography



RIWAYAT HIDUP



Nurfajri Husain, Tarowang, 27 Februari 2000, putri ke lima dari pasangan Husain Tayyeb dan Rostina, riwayat pendidikan taman kanak-kanak di TK Dharma Wanita Tarowang tahun 2004 s/d 2006, tingkat sekolah dasar di SDN 09 Allu Tarowang pada tahun 2006 s/d 2012, sekolah menengah pertama di SMP Negeri 1 Tarowang pada tahun 2012 s/d 2015, sekolah menengah atas di SMA Negeri 1 Bantaeng pada tahun 2015 s/d 2018, kemudian melanjutkan studi di Universitas Muhammadiyah Makassar dan mengambil program studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam mulai tahun 2018 sampai 2022.

Peneliti aktif mengikuti kegiatan akademik maupun non akademik. Di jenjang SD mengikuti lomba dokter cilik, lomba kesenian seperti nyanyi solo, paduan suara dan qasidah serta mengikuti lomba gerak jalan indah tingkat kabupaten. Di jenjang SMP mengikuti lomba paduan suara, qasidah dan gerak jalan indah. Mengikuti lomba PMR dan cerdas cermat tingkat kabupaten tahun 2014. Pada jenjang SMA bergabung pada kegiatan ekstrakurikuler Komunitas IT (Ilmu Teknologi), bergabung pada komunitas TTS (Tim Tutor Sebaya), mengikuti lomba Ranu Prima Science Competition XVIII Se Indonesia pada tahun 2016 di Main Hall Mall GTC Makassar. Pada jenjang perguruan tinggi, peneliti menjadi pengurus Himpunan Mahasiswa Jurusan (HMJ) Pendidikan Agama Islam tahun 2019, serta menjadi pengurus Komunitas Mahasiswa Kreatif (KOMET) Fakultas Agama Islam. Peneliti juga pernah mengikuti lomba Pekan Olahraga dan Kesenian (POSKI) Sefakultas FAI tingkat Indonesia Timur tahun 2019 pada lomba Qasidah Rabbana yang bertempat di Kabupaten Sidrap. Hobi menggambar dan mendesain melalui Hp serta beberapa kali mengikuti kursus desain dan mendapatkan sertifikat.

Peneliti menyelesaikan karya ilmiah skripsi yang berjudul "Pengaruh *Game Online* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII MTs Nurul Iman Tarowang" pada program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Makassar.