

**HUBUNGAN FREKUENSI BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP
KECERDASAN VERBAL LINGUISTIK SISWA KELAS V SD NEGERI 2
MALINO KECAMATAN TINGGIMONCONG KABUPATEN GOWA**



SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Syarat guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar*

Oleh

**Nurul Mutmainnah
NIM 10540 11104 17**

31/05/2022

lag
Sub. Alim

12/00971 PGSD/220
mut
h

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

2022



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

LEMBAR PENGESAHAN

...si atas Nama **NURUL MUTMAINNAH**, NIM **105401110417** diterima dan
 ...kan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan Surat Keputusan Rektor Universitas
 Muhammadiyah Makassar Nomor: 363 Tahun 1443 H/2022 M pada tanggal 25 Rajab
 1443 H/ 26 Februari 2022 M, sebagai salah satu syarat guna untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan
 dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Senin 26 Februari

Makassar, 25 Rajab 1443 H

26 Februari 2022 M

...ntia Ujian

...ngawas Umum : Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag

...etua : Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D

...ekretaris : Dr. Baharullah, M. Pd

...enguji 1. Aliem Bahri, S.Pd., M. Pd

2. Andi Adam, S.Pd., M.Pd

3. Dr. Andi Paida, S.Pd., M.Pd

4. Dr. Muhammad Akhir, S.Pd., M.Pd

Disahkan Oleh:
 Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.

NBM: 860 934



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : **Hubungan Frekuensi Bermain Game Online terhadap Kecerdasan Verbal Linguistik Siswa Kelas V SD Negeri 2 Malino Kecamatan Tinggimoncong Kabupaten Gowa**

Nama Mahasiswa yang bersangkutan :

Nama Mahasiswa : **NURUL MUTMAINNAH**

NIM : **105401110417**

Program Studi : **S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

Setelah diperiksa dan diteliti ulang, Skripsi ini telah diujikan di hadapan Tim Penjurian Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

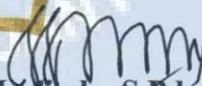
Makassar, 26 Februari 2022

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

Pembimbing II

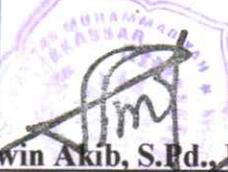

A. Rahman Rahjan, M.Hum.

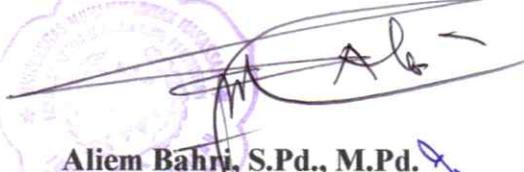

Dr. Haslinda, S.Pd., M.Pd.

Mengetahui,

Dekan FKIP
Unismuh Makassar

Ketua Jurusan
Pendidikan Guru Sekolah Dasar


Win Akib, S.Pd., M.Pd. Ph.D.
NIM. 860 934


Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd.
NBM. 1148 913

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Nurul Mutmainnah**

NIM : 10540 11104 17

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Skripsi : Hubungan Frekuensi Bermain Game Online terhadap Kecerdasan Verbal Linguistik Siswa Kelas V SD Negeri 2 Malino Kecamatan Tinggimoncong Kabupaten Gowa

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan Tim Penguji adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuatkan oleh siapapun.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, Januari 2022
Yang Membuat Pernyataan



Nurul Mutmainnah

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Nurul Mutmainnah**
NIM : 10540 11104 17
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesai penyusunan skripsi ini, saya akan menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapapun).
2. Dalam menyusun skripsi, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pimpinan fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (plagiat) dalam penyusunan skripsi.
4. Apabila saya melanggar perjanjian seperti pada butir 1, 2 dan 3, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, Januari 2022

Yang Membuat Perjanjian



Nurul Mutmainnah

MOTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

Never be bullied into silence.

Never allow yourself to be made a victim.

Accept no one's definition of your life, define yourself.

Persembahan:

Puji dan syukur bagi Allah Swt serta shalawat dan salam kepada Rasulullah Muhammad Saw. Dengan segala kerendahan hati dan rasa syukur, kupersembahkan karya ini sebagai tanda cinta dan sayangku kepada:

Bapakku tercinta (Muis, S.Pd) dan ibuku tercinta (Suriani, S.Pd.SD) yang telah membesarkanku dengan penuh kasih sayang, dan pengorbanan untuk kebahagiaan dan kesuksesanku. Semoga karya ini bisa menjadi salah satu dari sekian banyak alasan yang membuat bapak dan ibu tersenyum.

Adikku tercinta (Muslim Muhaimin), seluruh keluarga besar, serta teman hati (Nurhadi AR) yang senantiasa memberikan doa dan dukungan terbaiknya.

Nurul Mutmainnah

ABSTRAK

Nurul Mutmainnah. 2022. *Hubungan Frekuensi Bermain Game Online terhadap Kecerdasan Verbal Linguistik Siswa Kelas V SD Negeri 2 Malino Kecamatan Tinggimoncong Kabupaten Gowa.* Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Rahman Rahim dan pembimbing II Haslinda.

Masalah utama dalam penelitian ini yaitu apakah terdapat hubungan frekuensi bermain game online terhadap kecerdasan verbal linguistik siswa kelas V SD Negeri 2 Malino Kecamatan Tinggimoncong Kabupaten Gowa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan frekuensi bermain game online terhadap kecerdasan verbal linguistik siswa kelas V SD Negeri 2 Malino Kecamatan Tinggimoncong Kabupaten Gowa.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif asosiatif dengan desain penelitian korelasional. Populasi dari penelitian ini adalah 23 siswa kelas V SD Negeri 2 Malino Kecamatan Tinggimoncong Kabupaten Gowa. Untuk penarikan sampel digunakan teknik sampling jenuh. Metode pengambilan data yang digunakan adalah angket dan tes. Pengujian instrumen menggunakan uji validitas, uji reliabilitas dan uji normalitas. Analisis korelasi antara frekuensi bermain game online terhadap kecerdasan verbal linguistik siswa menggunakan uji korelasi *Product Moment* dengan bantuan program SPSS versi 23.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) frekuensi bermain game online siswa kelas V SD Negeri 2 Malino Kecamatan Tinggimoncong berada pada kategori tinggi dengan nilai rata-rata 32,56. 2) kecerdasan verbal linguistik siswa kelas V SD Negeri 2 Malino Kecamatan Tinggimoncong Kabupaten Gowa berada pada kriteria sedang dengan skor rata-rata 53,34. 3) angka indeks korelasi variabel X dan Y adalah (-) 0,440 berada pada interval 0,40 – 0,70 yang berarti antara frekuensi bermain game online terhadap kecerdasan verbal linguistik siswa menunjukkan korelasi yang sedang atau cukup dengan korelasi yang bersifat negatif.

Kata kunci : Frekuensi Bermain Game Online, Kecerdasan Verbal Linguistik.

KATA PENGANTAR



Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Alhamdulillah Rabbil ‘Alamin, segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Swt, karena berkat rahmat, hidayah dan karunia-Nya maka penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Hubungan Frekuensi Bermain Game Online terhadap Kecerdasan Verbal Linguistik Siswa Kelas V SD Negeri 2 Malino Kecamatan Tinggimoncong Kabupaten Gowa”**. Shalawat dan salam senantiasa tercurah kepada Rasulullah Muhammad Saw, yang merupakan uswatun hasanah atau tauladan bagi umat manusia hingga akhir zaman.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini penulis banyak mengalami hambatan dan karya ini masih jauh dari kesempurnaan. Akan tetapi, berkat pertolongan dan petunjuk dari Allah Swt dan bantuan dari berbagai pihak, akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan walaupun dalam wujud yang sederhana. Ucapan terimakasih kepada beberapa pihak yang telah membantu selama penulis menyusun skripsi ini.

Dengan segala rasa hormat, penulis mengucapkan terimakasih kepada bapak dan ibu tercinta, Muis, S.Pd dan Suriani, S.Pd.SD yang senantiasa menjadi motivator bagi penulis dan tiada hentinya mencurahkan kasih sayang, selalu mendoakan serta memberikan dukungan moril maupun materil kepada penulis.

Selama proses penyelesaian skripsi ini, penulis banyak menemui rintangan dan alhamdulillah dapat terselesaikan dengan baik. Untuk itu, penulis

menyampaikan penghargaan dan penghormatan serta ucapan terimakasih kepada dosen pembimbing I Dr. Rahman Rahim, M.Hum. yang selalu memberikan arahan dan bimbingan dari awal penyusunan sampai dengan penyelesaian skripsi ini, dan dosen pembimbing II Dr. Haslinda, S.Pd., M.Pd. yang senantiasa meluangkan waktunya untuk memberikan saran dan bimbingan, sehingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

Tidak lupa juga ucapan terimakasih kepada rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag., dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D., ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Aliem Bahri, S.Pd., M., Pd., serta seluruh dosen dan staf pegawai dalam lingkungan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah mendidik sekaligus menyalurkan ilmu dan pengalamannya yang sangat bermanfaat secara ikhlas selama penulis menimba ilmu di bangku kuliah.

Terimakasih yang sebesar-besarnya kepada Ibu Hj. Nurhaedah, S.Pd., Kepala SD Negeri 2 Malino Kecamatan Tinggimoncong Kabupaten Gowa beserta seluruh guru dan staf yang telah memberikan izin dan bantuan untuk melakukan penelitian.

Tak lupa, penulis juga mengucapkan terimakasih kepada Muslim Muhaimin, adik kandung penulis yang senantiasa menghiasi hari-hari penulis dan sama-sama berjuang selama berada di rantauan, Nurhadi AR selaku teman, sahabat, kekasih, serta kakak bagi penulis yang senantiasa mendedikasikan waktunya untuk menemani perjalanan penulis sejak awal menempuh pendidikan di Universitas

Muhammadiyah Makassar serta senantiasa memberikan dukungan dan bantuan dalam menyelesaikan skripsi ini, teman-teman angkatan Trivium 2017 PGSD yang telah bersama-sama berjuang dengan penuh semangat dalam menjalani studi dalam suka dan duka, teman-teman seperjuangan saya di kelas C Trivium 2017 yang selalu mengisi hari-hari menjadi lebih menyenangkan, serta sahabat seperjuangan penulis, Al Rajfian A Malluru, Agung Wijaya, Muh Yusril Habibi Nur, Nurinda Sari, St. Khadijah, Nurhikma, Mayang Sari dan Almh. Sri Astuti Amal untuk segala suka duka, canda dan air mata selama menempuh perkuliahan mulai dari masa mahasiswa baru hingga saat ini.

Rasa hormat dan terima kasih bagi semua yang berjasa kepada penulis selama menempuh pendidikan di Universitas Muhammadiyah Makassar, sehingga tidak akan termuat bila dicantumkan namanya satu persatu, oleh karena itu kepada mereka semua tanpa terkecuali, penulis ucapkan terima kasih sebanyak-banyaknya dan penghargaan yang setinggi-tingginya. Semoga Allah SWT membalas semua kebaikan dan jerih payah kita dengan pahala yang melimpah dan tak terbatas. Aamiin yaa Rabbal Aalamiin.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Makassar, Januari 2022

Nurul Mutmainnah

DAFTAR ISI

| | |
|--|------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| LEMBAR PENGESAHAN | ii |
| PERSETUJUAN PEMBIMBIN | iii |
| SURAT PERNYATAAN | iv |
| SURAT PERJANJIAN | v |
| MOTO DAN PERSEMBAHAN | vi |
| ABSTRAK | vii |
| KATA PENGANTAR | viii |
| DAFTAR ISI | xi |
| DAFTAR GAMBAR | xiii |
| DAFTAR TABEL | xiv |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang | 1 |
| B. Rumusan Masalah | 7 |
| C. Tujuan Penelitian | 7 |
| D. Manfaat Penelitian | 7 |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA | 9 |
| A. Kajian Pustaka | 9 |
| 1. Penelitian Relevan..... | 9 |
| 2. Pengertian Kecerdasan <i>Verbal Linguistik</i> | 10 |
| 3. Urgensi Kecerdasan <i>Verbal Linguistik</i> | 12 |
| 4. Mengoptimalkan Kecerdasan <i>Verbal Linguistik</i> | 14 |
| 5. Indikator dan Komponen Kecerdasan <i>Verbal Linguistik</i> Anak | 17 |

| | |
|--|-----------|
| 6. Upaya Mewujudkan Anak yang Berkecerdasan <i>Verbal Linguistik</i> | 19 |
| 7. Pengertian Game | 20 |
| 8. Pengertian Game Online | 21 |
| 9. Jenis-Jenis Game Online | 22 |
| B. Kerangka Pikir | 25 |
| C. Hipotesis | 27 |
| BAB III METODE PENELITIAN | 28 |
| A. Jenis Penelitian | 28 |
| B. Populasi dan Sampel Penelitian | 29 |
| C. Definisi Operasional Variabel | 30 |
| D. Instrumen Penelitian | 31 |
| E. Teknik Pengumpulan Data | 32 |
| F. Teknik Analisis Data | 32 |
| BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN | 37 |
| A. Hasil Penelitian | 37 |
| 1. Hasil Analisis Statistik Deskriptif | 37 |
| 2. Hasil Analisis Statistik Inferensial | 52 |
| 3. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Data | 56 |
| B. Pembahasan | 58 |
| BAB V SIMPULAN DAN SARAN | 62 |
| A. Simpulan | 62 |
| B. Saran | 62 |
| DAFTAR PUSTAKA | 64 |
| LAMPIRAN - LAMPIRAN | |
| RIWAYAT HIDUP | |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 2. 1 Kerangka Pikir | 26 |
| Gambar 3. 1 Desain penelitian korelasional | 28 |



DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 3. 1 Keadaan Siswa Kelas V SD Negeri 2 Malino Kecamatan Tinggimoncong Kabupaten Gowa | 29 |
| Tabel 4. 1 Skor Frekuensi Bermain Game Online Siswa | 38 |
| Tabel 4. 2 Perhitungan Untuk Mencari Mean (Rata-Rata) Skor | 39 |
| Tabel 4. 3 Interpretasi Skor Frekuensi Bermain Game Online Siswa | 41 |
| Tabel 4. 4 Frekuensi Pernyataan “Saya Termasuk Orang yang | 41 |
| Tabel 4. 5 Frekuensi Pernyataan “Bermain Game Online Lebih | 42 |
| Tabel 4. 6 Frekuensi Pernyataan “Saya Memiliki Akun Game Online” | 42 |
| Tabel 4. 7 Frekuensi Pernyataan “Saya Memainkan Lebih dari Satu | 43 |
| Tabel 4. 8 Frekuensi Pernyataan “Saya Bermain Game Online | 44 |
| Tabel 4. 9 Frekuensi Pernyataan “Saya Bermain Game Online Lebih | 44 |
| Tabel 4. 10 Frekuensi Pernyataan “Saya Bermain Game Online Lebih | 45 |
| Tabel 4. 11 Frekuensi Pernyataan “Saya Menggunakan Waktu Luang | 46 |
| Tabel 4. 12 Frekuensi Pernyataan “Saya Menggunakan Waktu | 46 |
| Tabel 4. 13 Frekuensi Pernyataan “Saya Lebih Memilih Uang Saku | 47 |
| Tabel 4. 14 Frekuensi Pernyataan “Saya Bermain Game Online dari | 48 |
| Tabel 4. 15 Skor Kecerdasan Verbal Linguistik Siswa Kelas V | 49 |
| Tabel 4. 16 Perhitungan Untuk Mencari Mean (Rata-Rata) Skor | 50 |
| Tabel 4. 17 Interpretasi Skor Kecerdasan Verbal Linguistik Siswa | 51 |
| Tabel 4. 18 Hasil Uji Normalitas Data Frekuensi Bermain Game Online | 53 |
| Tabel 4. 19 Perhitungan Skor Frekuensi Bermain Game Online (X) | 54 |
| Tabel 4. 20 Hasil Analisis Korelasi Frekuensi Bermain Game Online | 55 |
| Tabel 4. 21 Interpretasi Nilai “r” (Arikunto, 2006 : 260) | 56 |

Tabel 4. 22 Hasil Analisis Instrumen Frekuensi Bermain Game Online.....57

Tabel 4. 23 Hasil Uji Reliabilitas Data.....58



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara berulang-ulang untuk mendapatkan kesenangan atau mencapai prestasi tertentu yang diinginkan. Selain itu kegiatan bermain biasanya digunakan untuk mengurangi atau mengalihkan stres terhadap permasalahan yang sedang dihadapi. Semua orang dari berbagai tingkat usia, mulai anak-anak sampai dewasa menyukai kegiatan bermain. Bagi anak-anak, permainan dalam kegiatan bermain merupakan bahasa universal yang dapat dijadikan sarana komunikasi yang efektif. Sedangkan bagi orang dewasa, bermain merupakan kegiatan untuk mengisi waktu luang atau untuk menghilangkan rasa jenuh karena kepenatan aktivitas sehari-hari.

Sejalan dengan perkembangan zaman yang semakin pesat, aktivitas bermain pun mengalami perubahan yang signifikan. Permainan-permainan tradisional berangsur-angsur ditinggalkan oleh anak-anak zaman sekarang. Mereka lebih memilih permainan yang lebih modern daripada permainan tradisional karena permainan modern bisa dilakukan tanpa harus keluar rumah. Mereka bisa melakukannya di dalam kamar sambil tiduran. Selain itu, permainan modern banyak menghadirkan jenis permainan yang menarik sehingga membuat para pemain merasa tertantang dan ingin mencoba permainan tersebut.

Permainan modern dari tahun ke tahun mengalami perkembangan sesuai dengan perkembangan teknologi yang canggih, yaitu dari permainan

offline menjadi permainan *online*. Untuk bisa memainkan *game online* terlebih dahulu harus meng-*install* program game-nya. Untuk itu, perangkat keras (*hardware*) yang digunakan harus memadai. Berbeda dengan game biasa, pada *game online* sebelum bermain harus mendaftar atau *register* terlebih dahulu. Tidak semua *game online* dapat dimainkan secara gratis, beberapa diantaranya ada yang memerlukan registrasi atau pembuatan member yang memerlukan sejumlah biaya. Game yang tidak memerlukan sejumlah biaya untuk pembuatan member hanya perlu *register* dan dapat langsung memainkannya. Untuk game yang tidak gratis, terlebih dahulu harus memasukkan kode khusus (*source code*) yang ada pada voucher game yang dibeli.

Di Indonesia, *game online* mulai berkembang di pertengahan 90-an, saat game *Nexia* beredar. Salah satu *game online* yang sempat digandrungi adalah *Ragnarok online* (RO), sebuah game yang diangkat dari komik berjudul *Ragnarok*. RO adalah game yang cukup fenomenal karena tak hanya booming di Indonesia, tetapi juga di seluruh dunia. RO sangat digemari karena menawarkan kekuasaan penuh atas karakter yang diciptakannya serta memberikan banyak pilihan, apakah karakter tersebut akan menjadi karakter yang beruntung, lemah, pemaarah atau yang lainnya.

Dalam dunia *game online* terdapat berbagai level pada permainan. Untuk tahap awal, dimulai pada level satu. Kemudian level akan bertambah seiring dengan tingkat kemampuan untuk memainkan permainan tersebut. Setiap jenis *game online* selalu memiliki identitas karakter (*id character*) yang harus dijaga agar *id character* tersebut dapat “diperhitungkan” di dunia maya. Dengan adanya level tersebut menjadikan para pemain merasa tertantang untuk

melanjutkan ke level yang lebih tinggi. Dalam setiap level para pemain disuguhkan berbagai tantangan, dari tantangan yang sangat sederhana dan mudah hingga menuju ke tantangan yang lebih kompleks dan rumit. Ada kepuasan dan kebanggaan tersendiri setiap kali menaklukkan tantangan tersebut.

Awal 2021 jumlah pengguna internet di dunia telah mencapai angka 4,66 miliar. Dari semua pengguna internet di umur 10-64 tahun, sebanyak 20 persen menonton *live streaming* dari seseorang yang bermain game. Sementara satu dari tujuh orang menonton turnamen *esports*. Ini menunjukkan bahwa konten game dan *esports* semakin digemari. Sekitar 80 persen pengguna internet pada rentang umur 10-64 tahun bermain game setiap bulannya. Jadi, jumlah gamer di dunia mencapai 3,5 miliar orang. Sebagian besar yaitu sebanyak 69% dari pengguna internet mengaku mereka bermain game di *mobile*. Sementara 41% bermain game di laptop atau *desktop* dan 25% bermain game di konsol. Mengingat harga perangkat *mobile* yang relatif lebih terjangkau dari *PC gaming* atau konsol, tidak heran jika jumlah pemain *mobile game* lebih banyak dari pemain *PC* dan konsol.

Menurut laporan *platform* manajemen *media social Hoot Suite* dan agensi marketing *We Are Social* pada Kompas.com, ada sekiranya 202,6 juta pengguna internet di Indonesia, di mana 30 juta anak milenial aktif bermain game setiap harinya. Game seharusnya didasari dengan batasan umur. Ada game yang cocok untuk usia 3 tahun, 7 tahun, 13 tahun, 18 tahun, bahkan ada game yang tidak masuk ke kategori keseluruhan. Game yang sudah melampaui

target, dia sudah ada unsur pornografi, kekerasan sangat vulgar, itu bisa diblokir.

Sepertinya *game online* sekarang banyak dimainkan melalui *smartphone*. Hal ini sesuai dengan sebuah studi yang dilakukan oleh perusahaan bernama *Sponsor Pay*. Berdasarkan studi tersebut, perangkat *smartphone* saat ini merupakan perangkat yang paling banyak digunakan untuk bermain, bahkan mengungguli penggunaan komputer personal (baik desktop maupun laptop) dan perangkat konsol. Dalam hal intensitas bermain game, *Sponsor Pay* menemukan bahwa 57% pengguna menggunakan perangkatnya setiap hari untuk bermain game, sebanyak 32% mengaku bermain game sekitar dua hingga tiga kali dalam sepekan, sementara hanya sebagian kecil yang menyatakan hanya bermain game satu kali atau kurang dari satu kali dalam seminggu. Intensitas bermain game ini ditambah lagi dengan statistik yang menyatakan bahwa 54% pengguna bermain game lebih dari satu jam dalam sehari. Selain itu, dalam skala penggunaan yang lebih luas, *Sponsor Pay* juga menyatakan bahwa popularitas perangkat *mobile* kini sudah mengungguli televisi. Menurut data *Sponsor Pay*, pengguna rata-rata menghabiskan 117 menit per hari mengakses konten dengan perangkat *mobile* yang dimilikinya. Angka ini lebih besar dari waktu rata-rata untuk televisi yang hanya sebesar 98 menit per hari.

Kecanduan *game online* di kalangan anak dan remaja di Indonesia mungkin masih fenomena baru dan belum dianggap sebagai masalah serius. Kecanduan *game online* memberikan dampaknya terhadap kondisi fisik dan psikologis. Kecanduan game juga memicu tindakan kriminal. Pernah

dilaporkan ada kasus tujuh remaja yang mencuri uang, rokok, dan tabung gas di toko untuk membayar sewa alat game online dan dua remaja merampok penjual nasi goreng untuk mendapatkan uang yang dipakai main game online. Tindakan kriminal ini tidak hanya dilakukan oleh remaja, tapi juga oleh orang dewasa di Indonesia.

Pada tanggal 18 Juni 2018 WHO memasukkan kecanduan game ke dalam daftar penyakit dalam laporan *International Classification of Diseases* edisi 11 (ICD-11) yaitu sebagai gangguan kesehatan jiwa. Menurut ICD-11, kecanduan game adalah pola perilaku bermain game (*online* maupun *offline*, game digital maupun video game) dengan beberapa pertanda antara lain: tidak dapat mengendalikan keinginan bermain game, lebih memprioritaskan bermain game dibandingkan minat terhadap kegiatan lainnya, dan terus bermain game meski ada konsekuensi negatif yang jelas terlihat. Seseorang bisa didiagnosis kecanduan game oleh psikolog atau psikiater bila ia memiliki pola bermain game yang cukup parah hingga berdampak buruk terhadap dirinya pribadi, keluarga, sosial, pendidikan, pekerjaan, dan hal-hal penting lainnya. Psikolog atau psikiater biasanya baru dapat memberikan diagnosis setelah pola kecanduan game seseorang berlangsung selama setidaknya 12 bulan, walau syarat waktu ini bisa dipersingkat bila dampak buruk bermain game ke kehidupannya sehari-hari sangat terlihat nyata.

Sepanjang 2020 ada sejumlah kasus anak dan remaja yang mengalami gangguan jiwa diduga karena kecanduan game online. Di Bogor, Jawa Barat, mengutip pemberitaan Suara.com, Selasa (23/03/2021), sebanyak 14 anak berusia 11-15 tahun di RSJ Cisarua, Bogor, Jawa Barat, karena

terindikasi kecanduan gawai. Di Amerika Serikat, seorang pria ditemukan tewas setelah main game 22 jam non-stop. Pria 20 tahun di Republik Rakyat Cina tewas setelah main game *King of Glory* sembilan jam setiap hari selama lima bulan.

Kecanduan bermain game online di kalangan pelajar sudah menjadi satu fenomena yang memprihatinkan. Hal ini harus ditanggapi secara serius karena ketertarikan orang untuk bermain *game online* berdampak krusial bagi beberapa kalangan masyarakat, khususnya kalangan pelajar atau mahasiswa. Fenomena game online juga menjadi satu ketakutan publik di seluruh dunia, termasuk di Indonesia.

Usia anak-anak dan remaja merupakan usia yang rentan terhadap dampak bermain *game online*. Usia-usia tersebut tergolong usia yang masih menyukai permainan, termasuk *game online*. Apalagi dengan adanya perkembangan jaman seperti sekarang yaitu era digital yang menjadikan kemudahan ada dalam genggam. Kemudahan tersebut menjadikan anak-anak dan remaja mengakses *game online* melalui *smartphone*, termasuk di SD Negeri 2 Malino kecamatan Tinggimoncong kabupaten Gowa, khususnya siswa kelas V yang notabene sudah mulai memiliki *smartphone* sendiri.

Dari observasi yang dilakukan oleh peneliti, ditemukan setidaknya 70% dari siswa di SD Negeri 2 Malino menggandrungi game pada *smartphone*, dan 45% diantaranya gemar bermain *game online*. *Game online* yang paling populer di kalangan anak usia sekolah dasar, diantaranya *Free Fire*, *Mobile Legend*, dan *PUBG Mobile*. Game-game tersebut memungkinkan pemain

berkomunikasi dengan pemain lainnya baik melalui *audio voice* maupun maupun melalui *text message*.

Berdasarkan hal tersebut di atas, maka penulis bermaksud untuk mengadakan penelitian mengenai “Hubungan Frekuensi Bermain *Game Online* terhadap Kecerdasan *Verbal Linguistik* Siswa Kelas V SD Negeri 2 Malino Kecamatan Tinggimoncong Kabupaten Gowa”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah penelitian ini adalah apakah ada hubungan frekuensi bermain *game online* terhadap kecerdasan *verbal linguistik* siswa kelas V SD Negeri 2 Malino kecamatan Tinggimoncong kabupaten Gowa?

C. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan frekuensi bermain *game online* terhadap kecerdasan *verbal linguistik* siswa kelas V SD Negeri 2 Malino kecamatan Tinggimoncong kabupaten Gowa.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat ganda, yaitu manfaat teoritis (akademis) maupun praktis:

1. Manfaat Teoretis

- a. Dapat menjadi tambahan referensi dan bahan pengembangan penelitian selanjutnya mengenai hubungan frekuensi bermain *game online* terhadap kecerdasan *verbal linguistik* siswa kelas V SD Negeri 2 Malino.

- b. Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan referensi pembandingan terhadap penelitian pada hal yang sama.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Bagi peneliti, hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai sarana untuk melatih berfikir secara ilmiah dengan berdasarkan pada disiplin ilmu yang telah diperoleh di bangku kuliah khususnya lingkup pendidikan sekolah dasar dan menerapkannya pada data yang diperoleh dari objek yang diteliti.

b. Bagi Siswa

Penelitian diharapkan dapat menjadi motivasi siswa terutama dalam mengurangi frekuensi bermain game online agar tidak mengalami kecanduan.

c. Bagi Guru

Diharapkan dapat menjadi acuan guru dalam berperan mengatasi kebiasaan bermain *game online* pada Murid.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Penelitian Relevan

Yendrizal Jafri, dkk pada tahun 2018 mengadakan penelitian dengan judul “Bermain *Game Online* dengan Motivasi Belajar pada Anak Sekolah Dasar”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa lebih dari separoh 55,6% anak tidak kecanduan bermain *game online*, di SDN 50 Pulau Kecamatan Lengayang Kabupaten Pesisir Selatan. Separoh 50% anak memiliki motivasi belajar baik di SDN 50 Pulau Kecamatan Lengayang Kabupaten Pesisir Selatan. Ada hubungan yang signifikan (nilai p value = 0,000) antara *game online* dengan motivasi belajar pada anak di SDN 50 Pulau Kecamatan Lengayang Kabupaten Pesisir Selatan.

Wahyunita pada tahun 2019 mengadakan penelitian dengan judul “Hubungan Kebiasaan Bermain *Game Online* terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas Tinggi SDN 166 Laburawung Kecamatan Lalabata Kabupaten Soppeng. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa Kebiasaan bermain *game online* siswa kelas tinggi SDN 166 Laburawung Kecamatan Lalabata Kabupaten Soppeng dalam kategori sangat kurang. Prestasi belajar siswa kelas tinggi SDN 166 Laburawung Kecamatan Lalabata Kabupaten Soppeng sangat baik. Tidak terdapat hubungan antara Kebiasaan bermain *game online* terhadap prestasi belajar siswa kelas tinggi SDN 166 Laburawung Kecamatan Lalabata Kabupaten Soppeng.

Robino Indan dan Harri Kurniawan pada tahun 2021 mengadakan penelitian dengan judul “Dampak Menggunakan *Game Online* terhadap Kreativitas Berpikir”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa *game online* dalam hal ini yaitu *game online* PUBG dan *game online* *clash of clans* berpengaruh terhadap kreativitas berpikir Mahasiswa. Besarnya pengaruh tersebut dapat dilihat pada nilai koefisiensi determinasi (r) = 0,876. Hal tersebut berarti bahwa 87,60% dijelaskan oleh variabel kreativitas berpikir Mahasiswa dipengaruhi oleh variabel *game online*, sisanya 12,400% dipengaruhi oleh variabel lain diluar 2 model. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat pengaruhnya sangat kuat. Hal ini dibuktikan dengan nilai t hitung lebih besar dari nilai t tabel, dengan demikian maka hipotesis dalam penelitian ini dapat diterima.

Lusi Asmiati, dkk pada tahun 2021 mengadakan penelitian dengan judul “Dampak Penggunaan *Game Online* Terhadap Kemampuan Berkomunikasi Anak”. Hasil Penelitiannya menunjukkan bahwa dampak penggunaan *game online* terhadap komunikasi verbal dan komunikasi nonverbal anak. Pada komunikasi verbal, anak yang kecanduan *game online* tidak mampu berkomunikasi dengan baik, ketika dimintai tolong tidak direspon dan ketika diajak berbicara tidak ada respon yang cepat. Sementara itu, anak yang kecanduan *game online* juga ketika diajak berbicara tidak mampu melihat lawan bicaranya.

2. Pengertian Kecerdasan *Verbal Linguistik*

Kecerdasan verbal linguistik adalah kecerdasan yang berkaitan dengan kemampuan berbahasa atau berkomunikasi, baik dengan berbicara

maupun menulis. Kecerdasan ini memungkinkan anak memiliki hobi membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan cerita. Anak yang memiliki kecerdasan berbahasa juga bisa berbicara dan membaca lebih cepat dibanding anak lain seumurnya.

Bahkan sejak lahir pun, anak sudah bisa menunjukkan kecerdasan berbahasanya, biasanya sejak sangat dini anak akan menunjukkan ketertarikannya untuk dibacakan cerita atau diajak ngobrol. Saat usianya mulai besar, mungkin pada usia sekitar 4 bulan, anak sudah tertarik untuk ikut membaca buku bersama orangtuanya.

Menurut Campbell (dalam Madyawati, 2017: 126) kecerdasan *verbal linguistik* yaitu kemampuan yang dimiliki seseorang untuk berpikir dalam bentuk kata-kata dan menggunakan bahasa untuk mengekspresikan dan menghargai makna yang kompleks. Seseorang dengan kecerdasan *verbal linguistik* yang tinggi dapat memperlihatkan suatu penguasaan bahasa yang sesuai. Orang dengan kecerdasan berbahasa dapat menceritakan kisah, berdebat, berdiskusi, menafsirkan, menyampaikan laporan, dan melaksanakan berbagai tugas lain yang berkaitan dengan berbicara dan menulis serta dapat dengan mudah memengaruhi orang lain melalui kata-kata.

Kecerdasan *verbal linguistik* menurut (Agustinalia, 2018: 44) diartikan sebagai ilmu bahasa atau ilmu yang dimiliki seorang manusia untuk menyusun pikiran dengan jelas dan mampu memakainya secara kompeten melalui kata-kata, seperti bicara, membaca, dan menulis. Pada umumnya

kecerdasan *verbal linguistik* dimiliki oleh orang yang profesinya sebagai berikut:

- a. Orator.
- b. Negosiator.
- c. Pengacara.
- d. Negarawan, dan lain sebagainya.

3. Urgensi Kecerdasan *Verbal Linguistik*

Kecerdasan *verbal linguistik* penting dimiliki oleh setiap manusia. Kecerdasan ini penting untuk mengungkapkan pikiran, keinginan, dan pendapat yang dimiliki oleh seseorang. Kecerdasan ini perlu dilatihkan sejak dini, karena anak-anak yang sejak dini dilatih kecerdasan *verbal linguistik*-nya akan memudahkan anak tersebut untuk berkomunikasi dengan orang-orang di sekitarnya. Kecerdasan ini juga dapat menggambarkan kecerdasan intelektual dan kecerdasan sosial yang dimiliki oleh anak. Lwin (dalam Madyawati, 2017: 127) menjelaskan bahwa terdapat beberapa alasan kecerdasan *verbal linguistik* perlu dimiliki oleh setiap anak. Hal ini dikarenakan: 1) kecerdasan *verbal linguistik* dapat meningkatkan kemampuan membaca; 2) kecerdasan *verbal linguistik* dapat meningkatkan kemampuan menulis; 3) kecerdasan *linguistik* dapat membangun pembawaan-pembawaan diri dan keterampilan *linguistik* umum; 4) kecerdasan *linguistik* dapat meningkatkan keterampilan mendengarkan.

Kecerdasan *verbal linguistik* yang baik juga berpengaruh terhadap pembawaan diri sendiri. Kecerdasan ini menentukan ketika seseorang

berbicara di depan umum. Pendidik perlu melatih kemampuan anak didiknya untuk tampil percaya diri ketika berbicara di depan umum. Pendidik dapat mengikutsertakan anak-anak didiknya pada lomba menyanyi, membaca cerita, membaca puisi atau memberikan kesempatan kepada setiap anak didiknya untuk menyanyi atau membaca di depan kelas. Anak yang memiliki kecerdasan *verbal linguistik* yang tinggi juga akan lebih mudah belajar bahasa lain, khususnya dalam bentuk lisan. Anak-anak tersebut mampu memanfaatkan hubungan *audiovokal* yang kuat dalam pikirannya. (Maura & McLaughlid, 2013).

Menurut para ahli peneliti dari *Pennsylvania State University* menyebutkan bahwa kemampuan berbahasa anak bisa mengurangi rasa sensitif anak untuk lebih mudah marah. Bahkan dengan kemampuan berbahasa yang dimiliki anak akan memudahkan anak untuk menjalin komunikasi dan mengungkapkan perasaannya baik itu kepada orangtuanya ataupun kepada gurunya. Dalam penelitian tersebut melibatkan kurang lebih 120 anak dengan usia anak yang paling banyak berkisar antara 1,5 tahun hingga anak usia 4 tahun. Dari 120 anak tersebut kemudian dilakukan uji coba untuk menghadapi bagaimana caranya untuk menyelesaikan rasa frustrasi yang mereka alami. Untuk mengetes rasa frustrasi anak, maka penelitian yang dilakukan yaitu dengan memberikan hadiah kepada anak dengan syarat anak boleh membuka kado tersebut setelah delapan menit diberikan oleh ibu mereka. Sementara ibu disibukkan dengan kegiatan lain tanpa diketahui oleh si anak. Selama delapan menit tersebut si anak dialihkan perhatiannya dengan cara berhitung dengan

suara keras ataupun dibacakan cerita supaya mereka teralihkan dari kado yang dibawa oleh sang ibu.

Setelah dilakukan pengamatan ternyata anak yang memiliki kemampuan berbahasa sejak usia dini lebih mampu untuk menahan marah dan tidak buru-buru dalam meluapkan emosi karena hadiah yang diberikan tidak kunjung dibuka. Anak yang memiliki kemampuan berbahasa rendah akan lebih cepat untuk menyampaikan rasa frustasinya kepada ibunya karena kado yang diterimanya tidak cepat dibuka dan anak pun lebih cepat untuk protes.

Para ahli tersebut menyimpulkan bahwa anak-anak yang memiliki perkembangan bahasa lebih cepat dalam usianya akan lebih mampu untuk meluapkan emosi atau marahnya dan anak akan meminta bantuan dari orang lain khususnya ibunya dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi anak. Sehingga ketika anak sudah beranjak dewasa, maka si anak akan lebih dekat dengan orangtuanya baik itu kepada ayahnya ataupun ibunya. Kedekatan anak dengan orangtuanya ini akan bisa bertahan hingga mereka telah berumur.

4. Mengoptimalkan Kecerdasan *Verbal Linguistik*

Mengingat akan pentingnya kemampuan berbahasa pada anak, maka ada baiknya jika orangtua dapat menstimulasi anak untuk berani bercerita mengenai perasaan atau apa yang dialami. Hal ini juga penting guna meningkatkan kemampuan komunikasi anak. Dengan peran aktif orangtua, perkembangan bahasa anak dapat dipacu dengan optimal sehingga anak tidak hanya dapat berkomunikasi secara verbal namun juga nonverbal dan

berekspresi. Dengan demikian, kelainan psikologis dapat segera terdeteksi sejak dini.

Dalam kehidupan sehari-hari kita menggunakan bahasa untuk mengomunikasikan semua perasaan dan keinginan baik secara verbal maupun nonverbal. Dengan memiliki kemampuan bahasa yang baik kita akan lebih mudah dalam bergaul dan menjalin hubungan sosial yang harmonis. Terkadang tidak mudah untuk mengoptimalkan kecerdasan ini pada anak-anak, karena memang setiap anak terlahir unik dengan kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Namun orangtua dan guru tidak boleh menyerah terlalu dini, sebab sebenarnya ada beberapa cara untuk mengoptimalkan kecerdasan bahasa antara lain:

- a. Belajar berbicara di depan umum. Jika kecerdasan berbahasa disinyalir bersarang dalam diri seorang yang cerewet, maka cara mengoptimalkannya adalah dengan mengasah kemampuan berbicara, seperti menjad MC, orator, dan reporter.
- b. Mengarang. Untuk orang yang cenderung pendiam, kecerdasan berbahasa dioptimalkan dengan banyak mengarang, menulis buku harian, dan melakukan hal-hal yang bisa menambah wawasan dan pengetahuan dalam berbahasa.
- c. Mendengarkan orang lain. Dengan menjadi pendengar yang baik secara tidak langsung kita telah melatih daya konsentrasi dan ingatan. Ingatan inilah yang nantinya akan terekam dalam memori otak dan dapat dipanggil sewaktu-waktu.
- d. Banyak bergaul. Lewat perbincangan dengan orang lain, kita dapat mempraktikkan secara langsung membedakan bahasa-bahasa yang pantas atau kurang pantas untuk digunakan pada orang tertentu.

- e. Belajar merangkai kata. Optimalisasi kecerdasan bahasa dapat juga dilakukan dengan melengkapi atau melanjutkan cerita yang belum selesai dan melatih keterampilan dalam memberikan kartu ucapan acara tertentu.
- f. Banyak membaca. Dengan membaca, otak akan dengan mudah merekam sebanyak mungkin kosakata yang nantinya akan dapat digunakan atau diucapkan dalam hal-hal tertentu.
- g. Mendengarkan musik dan bermain. Kita juga dapat mengeksplorasi kemampuan berbahasa dengan cara mendengarkan musik, membuka kamus, menulis syair lagu, bermain tebak kata, serta mengisi teka-teki silang.

Salah satu usaha/upaya yang dapat dilakukan untuk mengoptimalkan kemampuan berbahasa pada anak yaitu dengan cara bercerita sehingga memungkinkan terjadinya komunikasi. Bahasa adalah alat penghubung atau komunikasi antara anggota masyarakat yang terdiri dari individu-individu yang menyatakan pikiran. Lambat laun dalam tumbuh kembangnya anak juga dituntut untuk dapat belajar menyatakan keinginannya, kebutuhannya, pendapatnya, dan lain-lain.

Kata pertama yang diucapkan anak dimulai dari suara-suara raban. Di usia lima tahun anak telah menggunakan awalan dan akhiran yang membedakan bentuk dan warna bahasanya.

Anak-anak dengan kecerdasan bahasa yang tinggi, umumnya ditandai dengan kesenangannya pada kegiatan yang berkaitan dengan penggunaan suatu bahasa seperti: membaca, menulis karangan, membuat puisi, menyusun kata-kata mutiara, dan sebagainya. Mereka juga cenderung memiliki

daya ingat yang kuat terhadap hal-hal tertentu seperti istilah-istilah baru maupun hal-hal yang sifatnya detail. Juga cenderung lebih mudah belajar dengan cara mendengarkan dan verbalisasi. Kecerdasan bahasa bekerja bagaikan generator kata dan bahasa. Ini termasuk kepekaan dalam memahami struktur, arti, dan penggunaan bahasa, baik tulisan maupun lisan. Anak-anak yang cerdas di bidang bahasa biasanya berbicara lebih cepat dan lebih sering. Mereka senang mengumpulkan kata-kata baru dan memamerkan kemampuan mereka kepada orang lain. Mereka menyukai lelucon dan kalimat plesetan. Anak-anak ini juga senang memutar kaset cerita berulang-ulang, sampai mereka hafal di luar kepala. Dalam hal penguasaan suatu bahasa baru, anak-anak ini umumnya memiliki kemampuan yang lebih tinggi dibandingkan dengan anak-anak lainnya.

5. Indikator dan Komponen Kecerdasan *Verbal Linguistik* Anak

Kecerdasan *verbal linguistik* memiliki beberapa indikator atau ciri khusus yang ditunjukkan dalam kepekaan bunyi, struktur, makna, fungsi kata, dan bahasa. Individu yang memiliki kecerdasan ini cenderung menunjukkan hal-hal berikut:

- a. Senang berkomunikasi dengan orang lain baik dengan teman sebaya dan orang dewasa lainnya.
- b. Senang bercerita panjang lebar tentang pengalaman sehari-hari, apa yang dilihat dan diketahuinya.
- c. Mudah mengingat nama teman dan keluarga, tempat atau hal kecil lainnya yang pernah didengar atau diketahui, termasuk iklan.

- d. Pada anak-anak suka membawa buku dan pura-pura membaca, menyukai buku, dan lebih cepat mengenal huruf dibanding anak seusianya.
- e. Mudah mengucapkan kata-kata, menyukai permainan kata, dan suka melucu.
- f. Suka akan cerita dan pembaca cerita. Pada usia 4-6 tahun dapat menceritakan kembali sebuah cerita dengan baik.
- g. Memiliki jumlah kosakata yang lebih banyak (ketika dia berbicara) dibanding anak-anak seusianya.
- h. Suka meniru tulisan di sekitarnya.
- i. Menulis kalimat dengan dua kata.
- j. Suka mencoba membaca tulisan pada label makanan, elektronik, papan nama, toko, rumah, dan lain-lain.
- k. Menyukai permainan linguistik, misalnya tebak kata. Dollaghan (dalam Madyawati, 2017: 134)

Adapun komponen kecerdasan verbal linguistik, meliputi kemampuan memanipulasi (utak-atik), sistem bunyi bahasa, sistem makna bahasa, penggunaan bahasa, dan aturan pemakaiannya. Komponen kecerdasan verbal linguistik ini juga mencakup kemampuan menyimak (mendengar secara cermat dan kritis), kemampuan membaca secara efektif, kemampuan berbicara, dan kemampuan menulis. Anak-anak (2-4 tahun) yang cepat menangkap informasi lisan walaupun belum pandai membaca banyak huruf dapat dikatakan memiliki kecerdasan verbal linguistik.

6. Upaya Mewujudkan Anak yang Berkecerdasan *Verbal Linguistik*

Beberapa strategi untuk mewujudkan anak dengan kecerdasan *verbal linguistik* menurut Armstrong (dalam Madyawati, 2017: 134) dapat dilakukan melalui:

- a. Bercerita/mendongeng, bukan hanya kegiatan yang bersifat hiburan bagi anak-anak melainkan sebuah kegiatan yang memiliki manfaat besar dalam mengembangkan berbagai pengetahuan anak.
- b. *Brainstorming*, anak dapat mencurahkan pikiran verbal yang dapat dikumpulkan lalu ditulis di kertas, papan tulis atau media lainnya.
- c. Memberikan banyak buku yang menarik, buku dongeng, perjalanan, penemuan, dan lain-lain.
- d. Memutar dan mendampingi anak menyaksikan video berkualitas.
- e. Memancing anak agar gemar menceritakan pengalaman, kejadian, perasaannya, dan sebagainya,
- f. Jika bepergian, mintalah dia menceritakan apa yang dilihat oleh anak.
- g. Memotivasi anak agar bermain dengan teman sebaya.

Selain beberapa hal tersebut, ada sejumlah bentuk permainan yang dapat diberikan kepada anak untuk mengasah kecerdasan verbal linguistik:

- a. Boneka yang dapat berbicara.
- b. CD lagu dan film anak.
- c. Tebak kata.
- d. *Puzzle* huruf.
- e. Bermain peran (*role playing*).

- f. Bisik berantai.
- g. *Baby boogle*.
- h. Permainan permata tersembunyi.
- i. Kotak raba dan masih banyak lainnya.

Bermain peran memang identik dengan dunia anak. Permainan dapat dilakukan dengan cara menggunakan alat maupun tanpa menggunakan alat. Dalam bermain, anak secara tidak langsung dan secara akumulatif dituntut untuk menuangkan segala kemampuannya baik kognitif, emosional, sosial, gerak, bahkan afektifnya. Permainan yang cocok untuk anak adalah jenis permainan yang dapat mengembangkan kepribadian, bersifat komunikatif, dan dapat meningkatkan kemampuan berpikir anak. Melalui kegiatan bermain, tanpa disadari anak sedang mempelajari berbagai istilah dan kosakata. Bermain dapat mengembangkan keterampilan berbahasa yang kesemuanya itu dapat dituangkan ke dalam bentuk bahasa yang nyata. Dengan demikian, tujuan pengembangan bahasa ini tidak saja anak berkembang dalam keterampilan berbahasa, namun juga sehat jasmani dan rohaninya. Misalnya: pada permainan melengkapi nama hari, nama bulan, nama warna, nama bentuk bangun, nama arah, nama buah, nama binatang, nama bunga dan lain-lain.

7. Pengertian Game

Game berasal dari bahasa Inggris pertengahan "*gamesone*" yang memiliki makna menyenangkan, menghibur dan sportif (Lutfie, 2013:1). Menurut Haqq (2016:32), Game merupakan sebuah aktivitas rekreasi dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang, atau berolahraga santai.

Sedangkan menurut Setiawan (2018:2), game adalah program komputerisasi yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan hiburan. Game adalah sesuatu yang memiliki “akhir dan cara mencapainya”.

Berdasarkan beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa game adalah satu program komputerisasi yang dimainkan untuk mencapai suatu pencapaian dan hasil akhir dengan tujuan sebagai hiburan. Kegemaran bermain game adalah kegiatan memainkan program komputerisasi dalam bentuk permainan yang dilakukan secara teratur yang dimainkan untuk mencapai hasil akhir dengan tujuan sebagai hiburan.

8. Pengertian Game Online

Menurut Febrian dan Andayani dalam Haqq (2016:34), *Game Online* adalah game komputer yang dapat dimainkan oleh multi pemain melalui internet. Biasanya disediakan sebagai tambahan jasa *online* atau dapat diakses langsung (mengunjungi halaman web yang bersangkutan) dari perusahaan yang mengkhususkan diri dalam menyediakan berbagai tipe *software*.

Game online adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan dikomputer, jaringan yang biasa digunakan disebut internet dan yang sejenisnya, serta selalu menggunakan teknologi yang ada pada saat ini seperti modem dan kabel. Beberapa permainan melalui *game online* bersifat adu tangkas, seperti menembak sasaran dalam waktu yang cepat, menghindari tembakan lawan dan sebagainya (Lestari, 2016: 34).

Sedangkan menurut Fernando (2018: 29), *game online* adalah aktivitas yang dilakukan untuk fun atau menyenangkan yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah. Selain itu, game membawa arti sebuah kontes, fisik atau mental, menurut aturan tertentu, untuk hiburan, rekreasi atau untuk menang taruhan.

Berdasarkan beberapa pengertian *game online* maka dapat disimpulkan bahwa *game online* adalah permainan *online* yang bisa dimainkan oleh lebih dari satu pemain (*multiplayer*) secara bersamaan, dimana saja, dan kapan saja dengan menggunakan laptop ataupun komputer yang didukung dengan koneksi internet.

9. Jenis-Jenis Game Online

Menurut Akbar (2016: 36) ada beberapa jenis *game online*, yaitu:

a. *Real-Time Strategy* (RTS)

Real-Time Strategy (RTS) adalah istilah yang mengacu pada salah satu jenis (*genre*) dalam permainan komputer yang memiliki ciri khas berupa permainan perang (*battle*) yang terdiri atas pembangunan dan pengaturan pasukan-pasukan tempur. Disebut strategi karena jenis permainan ini melibatkan pengaturan perang tingkat strategis, misalnya pasukan, peperangan dan diplomasi. Meskipun militer merupakan aspek dominan dalam jenis game ini, tetapi game RTS juga melibatkan aspek lain seperti ekonomi, pembangunan, dan diplomasi suatu negara.

RTS dibedakan dari *Turn-Bases Strategy* dimana dalam RTS permainan tidak mengenal giliran. Setiap pemain dapat mengatur atau

memerintah pasukannya dalam waktu apapun. Dalam RTS, tema permainan dapat berubah sejarah (misalnya seri *Age of Empires*), fantasi (misalnya *Warcraft*), dan fiksi ilmiah (misalnya *Star Wars*).

b. *First-Person Shooter* (FPS)

First-Person Shooter (FPS) adalah jenis permainan video yang ciri utamanya adalah menggunakan sudut pandang orang pertama dengan tampilan layar yang menstimulasi apa yang dilihat melalui mata karakter yang dimainkan serta menggunakan senjata genggam jarak jauh. Game FPS yang sedang booming di Indonesia sejak 5 tahun terakhir adalah *Point Blank* besutan dari *Gemscool*. FPS modern muncul ketika komputer pribadi sudah mampu menggambarkan grafik 3D secara nyata.

c. *Role-Playing Games* (RPG)

Role-Playing Game (RPG) adalah sebuah permainan dimana pemain memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. Para pemain memilih aksi tokoh-tokoh mereka berdasarkan karakteristik tokoh tersebut, dan keberhasilan aksi mereka tergantung dari sistem peraturan permainan yang telah ditentukan. Selama tetap mengikuti peraturan yang ditetapkan, para pemain bisa berimprovisasi membentuk arah dan hasil akhir permainan.

Role-Playing Game (RPG) adalah istilah yang mengacu pada salah satu genre dalam permainan komputer yang memiliki ciri khas berupa permainan yang mempunyai misi (*quest*) yang membuat pemain memperoleh uang atau barang, dapat bekerja sama dalam sebuah *team*, *guild* atau *clan*.

Standar permainan RPG bertipe *slash-em-up* atau bertipe memukul monster untuk dapat naik level, tetapi ada pula yang menfokuskan pada *quest*.

d. *Action Adventure Strategy*

Adventure game adalah petualangan interaktif yang mengandung unsur eksplorasi dan tantangan permainan seperti pertarungan. Sedangkan *action game* adalah permainan video yang mengandung unsur tantangan fisik termasuk koordinasi mata dengan tangan dan ketangkasan menyelesaikan misi sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.

Dalam permainan jenis ini menawarkan jalan cerita, pilihan karakter, peralatan dan perlengkapan karakter, dialog, dan fitur *adventure game* lainnya. Jenis game ini dapat dibedakan kembali menjadi jenis *survival horror game*, *platform-adventure games*, *action-role-playing games*, *isometric platform games*, dan *first-person action-adventures*.

e. *Race*

Race game adalah jenis permainan yang mengandung unsur ketangkasan dalam menyelesaikan misi sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Unsur *sport racing* biasanya lebih dominan dalam permainan ini.

f. *Turn Base Strategy*

Turn Base Strategy adalah jenis permainan perang, terutama yang mengutamakan level strategi. Karakteristik jenis game ini adalah menuntut kemampuan pemain untuk penyelesaian misi yang ditetapkan dengan peralatan perang yang menggunakan taktik militer ataupun operasional misi.

g. *Sport*

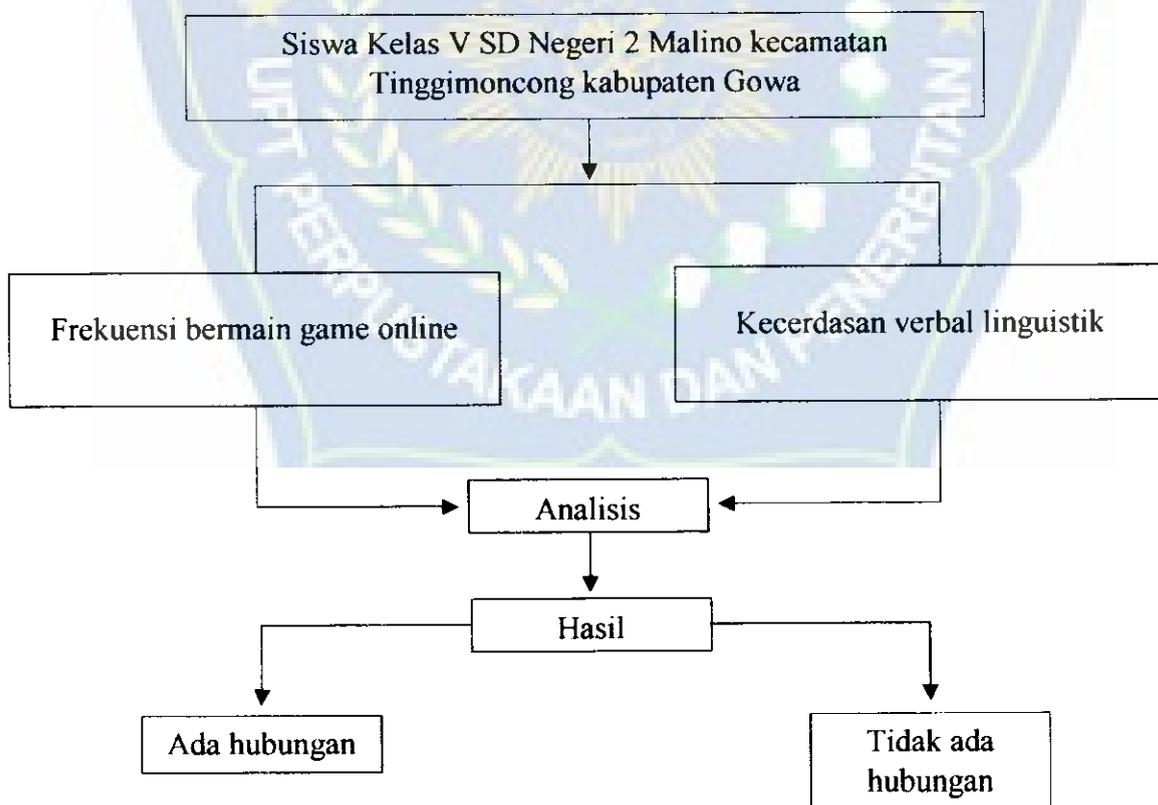
Sport game adalah jenis permainan simulasi kegiatan olahraga. Jenis game ini merupakan permainan yang mengandung unsur strategi manajemen olahraga maupun strategi kegiatan olahraga dan kompetisi selayaknya permainan game sesungguhnya.

B. Kerangka Pikir

Kecerdasan *verbal linguistik* penting dimiliki oleh setiap manusia. Kecerdasan ini penting untuk mengungkapkan pikiran, keinginan, dan pendapat yang dimiliki oleh seseorang. Kecerdasan ini perlu dilatihkan sejak dini, karena anak-anak yang sejak dini dilatih kecerdasan *verbal linguistik*-nya akan memudahkan anak tersebut untuk berkomunikasi dengan orang-orang di sekitarnya. Kecerdasan ini juga dapat menggambarkan kecerdasan intelektual dan kecerdasan sosial yang dimiliki oleh anak. Peneliti percaya bahwa setiap siswa memiliki kecerdasan *verbal linguistik* yang tentu saja berbeda-beda.

Frekuensi bermain game online seseorang dianggap dapat berdampak krusial terhadap beberapa aspek dalam kehidupan seseorang. Adapun dampak ini lebih banyak yang mengarah kepada dampak negatif daripada dampak positif. Dalam hal ini, anak usia sekolah dasar yang masih sangat rentan terhadap berbagai pengaruh dari luar, juga sangat rentan terhadap pengaruh dari game online. Kecanduan game online pada anak dapat membawa berbagai dampak negatif terhadap beberapa aspek kehidupan anak, salah satunya yaitu kecerdasan verbal linguistik anak.

Pada penelitian ini, peneliti akan memberikan angket kepada siswa kelas V SD Negeri 2 Malino kecamatan Tinggimoncong kabupaten Gowa untuk memperoleh data frekuensi bermain game online siswa, kemudian memberikan tes untuk memperoleh data tingkat kecerdasan verbal linguistik siswa. Data frekuensi bermain game online dan tingkat kecerdasan verbal linguistik siswa ini kemudian akan dianalisis untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan frekuensi bermain game online terhadap kecerdasan verbal linguistik siswa kelas V SD Negeri 2 Malino kecamatan Tinggimoncong kabupaten Gowa. Kerangka pikir ini dimaksudkan sebagai landasan sistematis berpikir dan mengurangi masalah-masalah yang dibahas dalam penelitian ini. Untuk lebih memahami landasan berpikir dalam penelitian ini, maka penulis membuat skema kerangka pikir sebagai berikut:



Gambar 2. 1 Kerangka Pikir

B. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2015: 117) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Jadi, populasi penelitian dapat disimpulkan sebagai subjek penelitian yang mengenainya dapat diperoleh dari data yang dipermasalahkan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 2 Malino yang berjumlah 23 orang terdiri dari 10 laki-laki dan 13 perempuan.

Tabel 3. 1 Keadaan Siswa Kelas V SD Negeri 2 Malino Kecamatan Tinggimoncong Kabupaten Gowa

| No | Objek | Jenis Kelamin | | Jumlah Siswa | Ket |
|--------|---------|---------------|----|--------------|-------|
| | | L | P | | |
| 1. | Kelas V | 10 | 13 | 23 | Aktif |
| Jumlah | | 10 | 13 | 23 | |

(Sumber data: Tata Usaha SD Negeri No 2 Malino Kecamatan Tinggimoncong Kabupaten Gowa TA. 2021/2022)

2. Sampel

Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini ialah *Non Probability Sampling* tipe *Sampling Jenuh*. *Non Probability Sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang/kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel.

Sedangkan, *Sampling Jenuh* ialah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel (Sugiyono, 2016: 125-126).

Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh anggota populasi, yakni seluruh siswa kelas V SD Negeri 2 Malino yang berjumlah 23 orang terdiri dari 10 laki-laki dan 13 perempuan.

C. Definisi Operasional Variabel

Variabel penelitian pada dasarnya adalah sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut. Kemudian ditarik kesimpulan bahwa variabel adalah gejala yang menjadi fokus penelitian.

Untuk memperoleh gambaran yang jelas tentang variabel yang akan diteliti, maka secara operasional variabel dalam penelitian ini didefinisikan sebagai berikut:

1. Variabel Independen

Variabel ini sering disebut sebagai variabel *stimulus*, *predictor*, *antecedent*. Dalam bahasa Indonesia sering disebut sebagai variabel bebas. Variabel bebas adalah merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat).

Variabel independen (bebas) dalam penelitian ini adalah frekuensi bermain game online.

2. Variabel Dependen

Variabel ini sering disebut sebagai variabel output, kriteria, konsekuen. Dalam bahasa Indonesia sering disebut sebagai variabel terikat.

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2016: 64).

Variabel dependen (terikat) dalam penelitian ini adalah kecerdasan verbal linguistik.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian sebagai alat ukur yang digunakan pada proses penelitian berdasarkan dari variabel independen terhadap variabel dependen. Pada penelitian ini, penulis menggunakan Instrumen penelitian berupa:

1. Angket atau Kuesioner

Angket atau kuesioner adalah instrumen berupa daftar pertanyaan atau pernyataan tertulis yang harus dijawab atau diisi (dipilih) oleh responden sesuai dengan petunjuk pengisiannya (Sanjaya, 2015: 255). Angket dapat digunakan untuk mengumpulkan data dari sejumlah responden atau sumber data yang jumlahnya cukup besar. Angket atau kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini berupa daftar pertanyaan berjumlah 11 pertanyaan mengenai frekuensi bermain game online siswa, angket atau kuesioner ini akan digunakan sebagai instrumen untuk memperoleh data mengenai frekuensi bermain game online siswa.

2. Lembar tes

Lembar tes berisi instruksi yang mengacu pada indikator pembelajaran yang diujikan kepada siswa yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kecerdasan verbal linguistik. Lembar tes yang digunakan dalam

penelitian ini berupa instruksi untuk siswa menulis kembali dongeng yang telah dibaca secara bergantian di depan kelas.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik Pengumpulan data yang dilaksanakan pada penelitian ini yaitu:

1. Data tentang frekuensi bermain game online siswa dikumpulkan dengan menggunakan instrumen penelitian berupa angket atau kuesioner. Pada angket yang dibagikan, siswa diharapkan memberikan jawaban yang jujur mengenai kebiasaannya bermain game online.
2. Data tentang tingkat kecerdasan verbal linguistik siswa dikumpulkan dengan menggunakan instrumen penelitian berupa lembar tes untuk mengetahui tingkat kecerdasan *verbal linguistik* siswa. Lembar tes diberikan pada setiap siswa agar dikerjakan sesuai instruksi, yaitu menulis kembali dongeng yang telah dibaca secara bergantian di depan kelas sehingga dapat diperoleh data tingkat kecerdasan verbal linguistik siswa.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain, sehingga dapat mudah difahami, dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain (Sugiyono, 2016: 332).

Penyajian data berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari angket dan lembar tes yang terkait dengan judul “Hubungan Frekuensi Bermain Game Online Terhadap Kecerdasan Verbal Linguistik Siswa Kelas V

SD Negeri 2 Malino Kecamatan Tinggimoncong Kabupaten Gowa". Teknik yang digunakan dalam menganalisis data hasil penelitian ini menggunakan 2 cara yaitu menyajikan data secara deskriptif dan statistik inferensial dengan menggunakan korelasi *Product Moment*.

Adapun langkah-langkah menganalisis data tersebut adalah sebagai berikut:

1. Analisis Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sugiyono, 2016: 199). Adapun langkah-langkah dalam penyusunan melalui analisis ini adalah sebagai berikut:

a. Rata-rata (Mean)

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

Keterangan:

M : Mean (Rata-rata)

f : Frekuensi

x : Nilai

N : Jumlah Subjek (Responden)

b. Persentase (%) nilai rata-rata

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

Keterangan:

- P = Angka persentase
 f = Frekuensi yang dicari persentasenya
 N = Banyaknya sampel responden

2. Analisis Statistik Inferensial

a. Uji Normalitas Data

Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui data yang telah diolah berdistribusi normal atau tidak. Data diuji normalitas diambil dari hasil frekuensi bermain game online dan hasil kecerdasan verbal linguistik siswa kelas V SD Negeri 2 Malino. Uji normalitas ini menggunakan uji *Shapiro Wilk* pada sistem SPSS Versi 23. Data hasil tes kecerdasan verbal linguistik siswa akan berdistribusi normal jika signifikansi $> 0,05$. Sebaliknya, dikatakan tidak terdistribusi normal jika signifikansi $< 0,05$. Dengan taraf kesalahan (α) yang digunakan 0,05.

b. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan analisis korelasi *Product moment*. Korelasi *product moment* ini digunakan untuk mencari hubungan dan membuktikan hipotesis hubungan dua variabel bila data kedua variabel berbentuk interval atau ratio, dan sumber data adalah sama (Sugiyono, 2016 : 228). Adapun rumus *product moment* adalah :

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

Keterangan:

r_{xy} : Korelasi variabel x dan y

$\sum x$: Jumlah skor distribusi x

$\sum y$: Jumlah skor distribusi y

$\sum xy$: Jumlah perkalian skor x dan y

n : Jumlah responden x dan y

$\sum x^2$: Jumlah kuadrat skor distribusi x

$\sum y^2$: Jumlah kuadrat skor distribusi y

Kriteria pengujian: jika $r_{xy} > r$ tabel, maka H_0 ditolak pada lingkaran α .

Kuat atau tidaknya hubungan antara kedua variabel dapat dilihat dari beberapa kategori koefisien korelasi mempunyai nilai $-1 \leq r \leq 1$ (Sugiyono, 2016 : 226).

3. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian

a. Uji Validitas Data

Dilakukan dengan cara menggunakan rumus korelasi tiap-tiap item pertanyaan.

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

Keterangan:

r_{xy} : Korelasi variabel x dan y

$\sum x$: Jumlah skor distribusi x

$\sum y$: Jumlah skor distribusi y

$\sum xy$: Jumlah perkalian skor x dan y

- n : Jumlah responden x dan y
 $\sum x^2$: Jumlah kuadrat skor distribusi x
 $\sum y^2$: Jumlah kuadrat skor distribusi y

b. Uji Reliabilitas Data

Setelah mengetahui hasil validitas data maka dilanjutkan dengan reliabilitas data yang dilakukan dengan menggunakan koefisien *alfa conbach* untuk variabel X sebagai berikut:

$$r_i = \frac{K}{K-1} \left(1 - \frac{S_i^2}{S_t^2} \right)$$



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Malino Kecamatan Tinggimoncong Kabupaten Gowa. Penelitian dilakukan dengan mengukur frekuensi bermain game online dan kecerdasan verbal linguistik siswa. Peneliti telah mengumpulkan data frekuensi bermain game online dengan menggunakan angket dan data kecerdasan verbal linguistik siswa dengan menggunakan lembar tes berupa menulis ulang puisi yang telah dibacakan secara bergantian di depan kelas dengan tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan frekuensi bermain game online terhadap kecerdasan verbal linguistik siswa kelas V SD Negeri 2 Malino Kecamatan Tinggimoncong Kabupaten Gowa. Adapun hasil statistik deskriptif dan hasil statistik inferensial penelitian ini diuraikan sebagai berikut:

1. Hasil Analisis Statistik Deskriptif

a. Frekuensi Bermain Game Online Siswa

Berdasarkan data penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dapat diuraikan dan dideskripsikan secara rinci hasil penelitian tentang hubungan frekuensi bermain game online terhadap kecerdasan verbal linguistik siswa kelas 5 SD Negeri 2 Malino Kecamatan Tinggimoncong Kabupaten Gowa. Hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti dapat diperoleh data-data yang dikumpulkan melalui angket sehingga dapat diketahui frekuensi bermain game online siswa kelas V SD Negeri 2 Malino Kecamatan Tinggimoncong

Kabupaten Gowa. Data skor frekuensi bermain game online siswa dapat diketahui sebagai berikut :

Tabel 4. 1 Skor Frekuensi Bermain Game Online Siswa

| No. | Nama Siswa | Skor |
|-----|------------------------|------|
| 1. | Andi Alya | 24 |
| 2. | Aulia Putri | 33 |
| 3. | Ayatul Husna | 39 |
| 4. | Dzevara Putri Nasaru | 35 |
| 5. | Edward Caelay Hois | 40 |
| 6. | Fauzan Annur | 36 |
| 7. | Janice Tabitan Agustin | 31 |
| 8. | Kayla Oktavianingsih H | 39 |
| 9. | M. Ilham Ramadhan | 30 |
| 10. | Muh. Abdul Ridho | 40 |
| 11. | Muh. Hairil Chaidir | 27 |
| 12. | Muh. Iqbal Luthfi | 40 |
| 13. | Muhammad Reski | 16 |
| 14. | Nadil | 28 |
| 15. | Nalany Afifah W | 24 |
| 16. | Nur Fadly Hidayat | 39 |
| 17. | Nur Washiful Khair | 42 |
| 18. | Nurfadillah Febrina | 33 |
| 19. | Putra Al Amin | 31 |
| 20. | Resky Amalia A | 32 |
| 21. | Restu | 32 |
| 22. | St. Arifah Nur Rahmah | 28 |
| 23. | Ulima Fatitah | 32 |

Berdasarkan tabel skor frekuensi bermain game online tersebut, untuk mencari mean (rata-rata) skor frekuensi bermain game online siswa kelas V SD Negeri 2 Malino dapat dilihat melalui tabel berikut ini :

**Tabel 4. 2 Perhitungan Untuk Mencari Mean (Rata-Rata) Skor
Frekuensi Bermain Game Online**

| X | f | f.X |
|---------------|-----------|------------|
| 16 | 1 | 16 |
| 24 | 2 | 48 |
| 27 | 1 | 27 |
| 28 | 2 | 56 |
| 30 | 1 | 30 |
| 31 | 2 | 62 |
| 32 | 3 | 96 |
| 33 | 2 | 66 |
| 35 | 1 | 35 |
| 36 | 1 | 36 |
| 39 | 3 | 117 |
| 40 | 3 | 120 |
| 42 | 1 | 42 |
| Jumlah | 23 | 751 |

Keterangan :

X = Skor

f = Frekuensi

f.X = Jumlah skor

Dari data pada tabel 4.2, dapat diketahui bahwa nilai dari $\sum fX = 751$, sedangkan diketahui nilai dari N adalah 23. Oleh karena itu, dapat diperoleh nilai mean (rata-rata) sebagai berikut :

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

$$M = \frac{751}{23}$$

$$M = 32,65$$

Berdasarkan data dari perhitungan tersebut, maka diperoleh nilai mean (rata-rata) dari skor frekuensi bermain game online siswa kelas V SD Negeri 2 Malino Kecamatan Tinggimoncong Kabupaten Gowa adalah 32,66.

Angket yang disajikan merupakan angket tertutup sehingga siswa hanya memberi tanda centang (\checkmark) pada kolom yang sesuai dengan pernyataan yang menyertai. Jawaban pilihan pertama “sangat setuju” diberi skor 4, pilihan kedua “setuju” diberi skor 3, pilihan ketiga “tidak setuju” diberi skor 2, dan pilihan keempat “sangat tidak setuju” diberi skor 1. Sehingga secara jelas bila siswa menjawab “sangat setuju” untuk setiap butir pernyataan akan memperoleh skor maksimal = 44, dan apabila siswa menjawab “sangat tidak setuju” untuk setiap butir pernyataan akan memperoleh skor minimal = 11. Dengan memperhatikan skor tersebut dapat ditemukan range frekuensi bermain game online sebagai berikut: $\text{range} = \frac{44}{5} = 8,8$.

Berdasarkan data tersebut dapat disusun interval untuk menginterpretasikan kategori frekuensi kebiasaan bermain game online siswa pada tabel berikut :

Tabel 4.3 Interpretasi Skor Frekuensi Bermain Game Online Siswa

| Interval Skor | Interpretasi |
|---------------|---------------|
| 0 – 8,8 | Sangat Rendah |
| 9,8 – 17,6 | Rendah |
| 18,6 – 26,4 | Sedang |
| 27,4 – 35,2 | Tinggi |
| 36,2 – 44 | Sangat Tinggi |

Berdasarkan tabel 4.3 tersebut, skor rata-rata frekuensi bermain game online siswa adalah 32,56 yang berada pada interval 27,4 – 35,2. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa frekuensi bermain game online siswa kelas V SD Negeri 2 Malino Kecamatan Tinggimoncong Kabupaten Gowa berada pada kriteria tinggi. Adapun frekuensi dan persentase jawaban untuk setiap butir pernyataan dapat dilihat sebagai berikut :

Tabel 4.4 Frekuensi Pernyataan “Saya Termasuk Orang yang Suka Bermain Game”

| No. | Kategori Jawaban | Frekuensi | Persentase |
|---------------|---------------------|-----------|-------------|
| 1. | Sangat Tidak Setuju | - | - |
| 2. | Tidak Setuju | - | - |
| 3. | Setuju | 6 | 26% |
| 4. | Sangat Setuju | 17 | 74% |
| Jumlah | | 23 | 100% |

Dari tabel 4.4 dapat dilihat bahwa untuk pernyataan “saya tidak termasuk orang yang suka bermain game” dari 23 siswa yang ada, tidak ada yang mengatakan sangat tidak setuju dan tidak setuju, terdapat 6 atau 26% siswa mengatakan setuju, dan terdapat 17 atau 74% siswa mengatakan sangat setuju.

Tabel 4.5 Frekuensi Pernyataan “Bermain Game Online Lebih Menantang daripada Game Offline”

| No. | Kategori Jawaban | Frekuensi | Persentase |
|---------------|---------------------|-----------|-------------|
| 1. | Sangat Tidak Setuju | 1 | 4% |
| 2. | Tidak Setuju | 5 | 22% |
| 3. | Setuju | 6 | 26% |
| 4. | Sangat Setuju | 11 | 48% |
| Jumlah | | 23 | 100% |

Dari tabel 4.5 dapat dilihat bahwa untuk pernyataan “bermain game online lebih menantang daripada game offline” dari 23 siswa yang ada, terdapat 1 atau 4% siswa mengatakan sangat tidak setuju, terdapat 5 atau 22% siswa mengatakan tidak setuju, terdapat 6 atau 26% siswa mengatakan setuju, dan terdapat 11 atau 48% siswa mengatakan sangat setuju.

Tabel 4.6 Frekuensi Pernyataan “Saya Memiliki Akun Game Online”

| No. | Kategori Jawaban | Frekuensi | Persentase |
|-----|---------------------|-----------|------------|
| 1. | Sangat Tidak Setuju | 2 | 9% |

| | | | |
|---------------|---------------|-----------|-------------|
| 2. | Tidak Setuju | 3 | 13% |
| 3. | Setuju | 5 | 22% |
| 4. | Sangat Setuju | 13 | 56% |
| Jumlah | | 23 | 100% |

Dari tabel 4.6 dapat dilihat bahwa untuk pernyataan “saya memiliki akun game online” dari 23 siswa yang ada, terdapat 2 atau 9% siswa mengatakan sangat tidak setuju, terdapat 3 atau 13% siswa mengatakan tidak setuju, terdapat 5 atau 22% siswa mengatakan setuju, dan terdapat 13 atau 56% siswa mengatakan sangat setuju.

Tabel 4. 7 Frekuensi Pernyataan “Saya Memainkan Lebih dari Satu Game Online”

| No. | Kategori Jawaban | Frekuensi | Persentase |
|---------------|---------------------|-----------|-------------|
| 1. | Sangat Tidak Setuju | 1 | 4% |
| 2. | Tidak Setuju | 4 | 17% |
| 3. | Setuju | 5 | 22% |
| 4. | Sangat Setuju | 13 | 57% |
| Jumlah | | 23 | 100% |

Dari tabel 4.7 dapat dilihat bahwa untuk pernyataan “saya memainkan lebih dari satu game online” dari 23 siswa yang ada, terdapat 1 atau 4% siswa mengatakan sangat tidak setuju, terdapat 4 atau 17% siswa mengatakan tidak

setuju, terdapat 5 atau 22% siswa mengatakan setuju, dan terdapat 13 atau 57% siswa mengatakan sangat setuju.

Tabel 4. 8 Frekuensi Pernyataan “Saya Bermain Game Online Setiap Hari”

| No. | Kategori Jawaban | Frekuensi | Persentase |
|---------------|---------------------|-----------|-------------|
| 1. | Sangat Tidak Setuju | 2 | 9% |
| 2. | Tidak Setuju | 4 | 17% |
| 3. | Setuju | 5 | 22% |
| 4. | Sangat Setuju | 12 | 52% |
| Jumlah | | 23 | 100% |

Dari tabel 4.8 dapat dilihat bahwa untuk pernyataan “saya bermain game online setiap hari” dari 23 siswa yang ada, terdapat 2 atau 9% siswa mengatakan sangat tidak setuju, terdapat 4 atau 17% siswa mengatakan tidak setuju, terdapat 5 atau 22% siswa mengatakan setuju, dan terdapat 12 atau 52% siswa mengatakan sangat setuju.

Tabel 4. 9 Frekuensi Pernyataan “Saya Bermain Game Online Lebih dari 2x dalam Sehari”

| No. | Kategori Jawaban | Frekuensi | Persentase |
|-----|---------------------|-----------|------------|
| 1. | Sangat Tidak Setuju | 3 | 13% |
| 2. | Tidak Setuju | 5 | 22% |
| 3. | Setuju | 5 | 22% |

| | | | |
|---------------|---------------|-----------|-------------|
| 4. | Sangat Setuju | 10 | 43% |
| Jumlah | | 23 | 100% |

Dari tabel 4.9 dapat dilihat bahwa untuk pernyataan “saya bermain game online lebih dari 2x dalam sehari” dari 23 siswa yang ada, terdapat 3 atau 13% siswa mengatakan sangat tidak setuju, terdapat 5 atau 22% siswa mengatakan tidak setuju, terdapat 5 atau 22% siswa mengatakan setuju, dan terdapat 10 atau 43% siswa mengatakan sangat setuju.

Tabel 4. 10 Frekuensi Pernyataan “Saya Bermain Game Online Lebih dari 1 Jam dalam Sehari”

| No. | Kategori Jawaban | Frekuensi | Persentase |
|---------------|---------------------|-----------|-------------|
| 1. | Sangat Tidak Setuju | 2 | 8% |
| 2. | Tidak Setuju | 8 | 35% |
| 3. | Setuju | 8 | 35% |
| 4. | Sangat Setuju | 5 | 22% |
| Jumlah | | 23 | 100% |

Dari tabel 4.10 dapat dilihat bahwa untuk pernyataan “saya bermain game online lebih dari 1 jam dalam sehari” dari 23 siswa yang ada, terdapat 2 atau 8% siswa mengatakan sangat tidak setuju, terdapat 8 atau 35% siswa mengatakan tidak setuju, terdapat 8 atau 35% siswa mengatakan setuju, dan terdapat 5 atau 22% siswa mengatakan sangat setuju.

Tabel 4. 11 Frekuensi Pernyataan “Saya Menggunakan Waktu Luang untuk Bermain Game Online”

| No. | Kategori Jawaban | Frekuensi | Persentase |
|---------------|---------------------|-----------|-------------|
| 1. | Sangat Tidak Setuju | - | - |
| 2. | Tidak Setuju | 2 | 9% |
| 3. | Setuju | 8 | 35% |
| 4. | Sangat Setuju | 13 | 56% |
| Jumlah | | 23 | 100% |

Dari tabel 4.11 dapat dilihat bahwa untuk pernyataan “saya menggunakan waktu luang untuk bermain game online” dari 23 siswa yang ada, tidak ada yang mengatakan sangat tidak setuju, terdapat 2 atau 9% siswa mengatakan tidak setuju, terdapat 8 atau 35% siswa mengatakan setuju, dan terdapat 13 atau 56% siswa mengatakan sangat setuju.

Tabel 4. 12 Frekuensi Pernyataan “Saya Menggunakan Waktu Liburan Sekolah untuk Bermain Game Online”

| No. | Kategori Jawaban | Frekuensi | Persentase |
|---------------|---------------------|-----------|-------------|
| 1. | Sangat Tidak Setuju | - | - |
| 2. | Tidak Setuju | 7 | 30% |
| 3. | Setuju | 8 | 35% |
| 4. | Sangat Setuju | 8 | 35% |
| Jumlah | | 23 | 100% |

Dari tabel 4.12 dapat dilihat bahwa untuk pernyataan “saya menggunakan waktu liburan sekolah untuk bermain game online” dari 23 siswa yang ada, tidak ada yang mengatakan sangat tidak setuju, terdapat 7 atau 30% siswa mengatakan tidak setuju, terdapat 8 atau 35% siswa mengatakan setuju, dan terdapat 8 atau 35% siswa mengatakan sangat setuju.

Tabel 4. 13 Frekuensi Pernyataan “Saya Lebih Memilih Uang Saku untuk Dibelikan Voucher Game Online daripada untuk Membeli Jajan”

| No. | Kategori Jawaban | Frekuensi | Persentase |
|---------------|---------------------|-----------|-------------|
| 1. | Sangat Tidak Setuju | 6 | 26% |
| 2. | Tidak Setuju | 11 | 48% |
| 3. | Setuju | 4 | 17% |
| 4. | Sangat Setuju | 2 | 9% |
| Jumlah | | 23 | 100% |

Dari tabel 4.13 dapat dilihat bahwa untuk pernyataan “saya lebih memilih uang saku untuk dibelikan voucher game online daripada untuk membeli jajan” dari 23 siswa yang ada, terdapat 6 atau 26% siswa mengatakan sangat tidak setuju, terdapat 11 atau 48% siswa mengatakan tidak setuju, terdapat 4 atau 217% siswa mengatakan setuju, dan terdapat 2 atau 9% siswa mengatakan sangat setuju.

Tabel 4. 14 Frekuensi Pernyataan “Saya Bermain Game Online dari Malam hingga Pagi”

| No. | Kategori Jawaban | Frekuensi | Persentase |
|---------------|---------------------|-----------|-------------|
| 1. | Sangat Tidak Setuju | 12 | 53% |
| 2. | Tidak Setuju | 6 | 26% |
| 3. | Setuju | 4 | 17% |
| 4. | Sangat Setuju | 1 | 4% |
| Jumlah | | 23 | 100% |

Dari tabel 4.14 dapat dilihat bahwa untuk pernyataan “saya bermain game online dari malam hingga pagi” dari 23 siswa yang ada, terdapat 12 atau 53% siswa mengatakan sangat tidak setuju, terdapat 6 atau 26% siswa mengatakan tidak setuju, terdapat 4 atau 17% siswa mengatakan setuju, dan terdapat 1 atau 4% siswa mengatakan sangat setuju.

b. Kecerdasan Verbal Linguistik Siswa

Berdasarkan data penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dapat diuraikan dan dideskripsikan secara rinci hasil penelitian tentang hubungan frekuensi bermain game online terhadap kecerdasan verbal linguistik siswa kelas 5 SD Negeri 2 Malino Kecamatan Tinggimoncong Kabupaten Gowa. Hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti dapat diperoleh data-data yang dikumpulkan melalui lembar tes sehingga dapat diketahui skor kecerdasan verbal linguistik siswa kelas V SD Negeri 2 Malino Kecamatan

Tinggimoncong Kabupaten Gowa. Data skor kecerdasan verbal linguistik siswa dapat diketahui sebagai berikut :

Tabel 4. 15 Skor Kecerdasan Verbal Linguistik Siswa Kelas V

| No. | Nama Siswa | Skor |
|-----|------------------------|------|
| 1. | Andi Alya | 85 |
| 2. | Aulia Putri | 75 |
| 3. | Ayatul Husna | 60 |
| 4. | Dzevara Putri Nasaru | 55 |
| 5. | Edward Caelay Hois | 35 |
| 6. | Fauzan Annur | 55 |
| 7. | Janice Tabitan Agustin | 65 |
| 8. | Kayla Oktavianingsih H | 60 |
| 9. | M. Ilham Ramadhan | 45 |
| 10. | Muh. Abdul Ridho | 45 |
| 11. | Muh. Hairil Chaidir | 70 |
| 12. | Muh. Iqbal Luthfi | 25 |
| 13. | Muhammad Reski | 55 |
| 14. | Nadil | 70 |
| 15. | Nalany Afifah W | 45 |
| 16. | Nur Fadly Hidayat | 30 |
| 17. | Nur Washiful Khair | 45 |
| 18. | Nurfadillah Febrina | 70 |
| 19. | Putra Al Amin | 40 |
| 20. | Resky Amalia A | 45 |
| 21. | Restu | 40 |
| 22. | St. Arifah Nur Rahmah | 90 |
| 23. | Ulma Fatitah | 45 |

Berdasarkan tabel skor kecerdasan verbal linguistik tersebut, untuk mencari mean (rata-rata) skor kecerdasan verbal linguistik siswa kelas V SD Negeri 2 Malino dapat dilihat melalui tabel berikut ini :

**Tabel 4. 16 Perhitungan Untuk Mencari Mean (Rata-Rata) Skor
Kecerdasan Verbal Linguistik**

| X | f | f.X |
|---------------|-----------|-------------|
| 25 | 1 | 25 |
| 30 | 1 | 30 |
| 35 | 1 | 35 |
| 40 | 2 | 80 |
| 45 | 6 | 270 |
| 55 | 3 | 165 |
| 60 | 2 | 120 |
| 65 | 1 | 65 |
| 70 | 3 | 210 |
| 75 | 1 | 75 |
| 85 | 1 | 85 |
| 90 | 1 | 90 |
| Jumlah | 23 | 1250 |

Keterangan :

X = Skor

f = Frekuensi

f.X = Jumlah skor

Dari data pada tabel 4.16, dapat diketahui bahwa nilai dari $\sum fX = 1250$, sedangkan diketahui nilai dari N adalah 23. Oleh karena itu, dapat diperoleh nilai mean (rata-rata) sebagai berikut :

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

$$M = \frac{1250}{23}$$

$$M = 54,34$$

Berdasarkan data dari perhitungan tersebut, maka diperoleh nilai mean (rata-rata) dari skor kecerdasan verbal linguistik siswa kelas V SD Negeri 2 Malino Kecamatan Tinggimoncong Kabupaten Gowa adalah 54,34.

Data variabel kecerdasan verbal linguistik siswa kelas V SD Negeri 2 Malino Kecamatan Tinggimoncong Kabupaten Gowa diperoleh dari hasil tes menulis ulang puisi yang telah dibaca secara bergantian di depan kelas. Sebaran data yang terkumpul didapatkan skor terendah = 25, skor tertinggi yang didapat = 90, dengan skor rata-rata = 54,34.

Berdasarkan data tersebut dapat disusun interval untuk menginterpretasikan kategori tingkat kecerdasan verbal linguistik siswa pada tabel berikut :

Tabel 4.17 Interpretasi Skor Kecerdasan Verbal Linguistik Siswa

| Interval Skor | Interpretasi |
|---------------|---------------|
| 0 – 20 | Sangat Rendah |
| 21 – 40 | Rendah |
| 41 – 60 | Sedang |

| | |
|----------|---------------|
| 61 – 80 | Tinggi |
| 81 – 100 | Sangat Tinggi |

Berdasarkan tabel 4.17 tersebut, skor rata-rata kecerdasan verbal linguistik siswa = 53,34 berada pada interval 41 – 60. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa kecerdasan verbal linguistik siswa kelas V SD Negeri 2 Malino Kecamatan Tinggimoncong Kabupaten Gowa berada pada kriteria sedang.

2. Hasil Analisis Statistik Inferensial

a. Uji Normalitas Data

Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui data yang telah diolah berdistribusi normal atau tidak. Data diuji normalitas diambil dari skor frekuensi bermain game online dan skor kecerdasan verbal linguistik siswa kelas V SD Negeri 2 Malino. Uji normalitas ini menggunakan uji *Shapiro Wilk* pada sistem SPSS Versi 23 dengan kriteris pengujian bahwa data skor frekuensi bermain game online dan skor kecerdasan verbal linguistik siswa akan berdistribusi normal jika signifikansi $> 0,05$. Sebaliknya, dikatakan tidak terdistribusi normal jika signifikansi $< 0,05$. Dengan taraf kesalahan (α) yang digunakan 0,05. Berikut hasil uji normalitas data skor frekuensi bermain game online dan kecerdasan verbal linguistik siswa :

Tabel 4. 18 Hasil Uji Normalitas Data Frekuensi Bermain Game Online dan Kecerdasan Verbal Linguistik

| Kelompok Data | Shapiro-Wilk | | | Keterangan |
|-------------------------------|--------------|----|-------|---------------------|
| | Statistic | df | Sig. | |
| Frekuensi bermain game online | 0,942 | 23 | 0,202 | Sig > 0,05 (Normal) |
| Kecerdasan verbal linguistik | 0,964 | 23 | 0,538 | Sig > 0,05 (Normal) |

Berdasarkan hasil pada tabel 4.18 , menunjukkan bahwa nilai signifikansi yang diperoleh pada frekuensi bermain game online dan tes kecerdasan verbal linguistik yaitu 0, 202 dan 0,538. Karena nilai tersebut lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data frekuensi bermain game online dan kecerdasan verbal linguistik berdistribusi normal.

b. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis berisi tentang kebenaran hipotesis berdasarkan data yang diperoleh dari sampel penelitian dalam hal ini penulis menggunakan teknik statistik inferensial untuk mengetahui hubungan frekuensi bermain game online terhadap kecerdasan verbal linguistik siswa kelas V SD Negeri 2 Malino Kecamatan Tinggimoncong Kabupaten Gowa dengan menggunakan rumus *pearson product moment*.

**Tabel 4. 19 Perhitungan Skor Frekuensi Bermain Game Online (X)
dan Kecerdasan Verbal Linguistik (Y)**

| NO | X | Y | X | Y | X.Y |
|---------------|------------|-------------|--------------|--------------|--------------|
| 1. | 24 | 85 | 576 | 7225 | 2040 |
| 2. | 33 | 75 | 1089 | 5625 | 2475 |
| 3. | 39 | 60 | 1521 | 3600 | 2340 |
| 4. | 35 | 55 | 1225 | 3025 | 1925 |
| 5. | 40 | 35 | 1600 | 1225 | 1400 |
| 6. | 36 | 55 | 1296 | 3025 | 1980 |
| 7. | 31 | 65 | 961 | 4225 | 2015 |
| 8. | 39 | 60 | 1521 | 3600 | 2340 |
| 9. | 30 | 45 | 900 | 2025 | 1350 |
| 10. | 40 | 45 | 1600 | 2025 | 1800 |
| 11. | 27 | 70 | 729 | 4900 | 1890 |
| 12. | 40 | 25 | 1600 | 625 | 1000 |
| 13. | 16 | 55 | 256 | 3025 | 880 |
| 14. | 28 | 70 | 784 | 4900 | 1960 |
| 15. | 24 | 45 | 576 | 2025 | 1080 |
| 16. | 39 | 30 | 1521 | 900 | 1170 |
| 17. | 42 | 45 | 1764 | 2025 | 1890 |
| 18. | 33 | 70 | 1089 | 4900 | 2310 |
| 19. | 31 | 40 | 961 | 1600 | 1240 |
| 20. | 32 | 45 | 1024 | 2025 | 1440 |
| 21. | 32 | 40 | 1024 | 1600 | 1280 |
| 22. | 28 | 90 | 784 | 8100 | 2520 |
| 23. | 32 | 45 | 1024 | 2025 | 1440 |
| Jumlah | 751 | 1250 | 25425 | 74250 | 39765 |

Dengan menggunakan bantuan program SPSS versi 23, maka kedua skor masing-masing variabel tersebut dikorelasikan pada tabel berikut :

Tabel 4. 20 Hasil Analisis Korelasi Frekuensi Bermain Game Online Terhadap Kecerdasan Verbal Linguistik Siswa

| | | Frekuensi bermain game online | Kecerdasan verbal linguistik |
|-------------------------------|---------------------|-------------------------------|------------------------------|
| Frekuensi bermain game online | Pearson Correlation | 1 | -.440* |
| | Sig. (2-tailed) | | .036 |
| | N | 23 | 23 |
| Kecerdasan verbal linguistik | Pearson Correlation | -.440* | 1 |
| | Sig. (2-tailed) | .036 | |
| | N | 23 | 23 |

Pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ atau 5% dengan nilai N 23 diperoleh r tabel 0,396 (Muhammad, 2015:256), maka diperoleh $r_{hitung} > r_{tabel}$ atau $(-) 0,440 > 0,396$. Berdasarkan hasil dari r_{hitung} dan r_{tabel} , dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini berarti bahwa terdapat hubungan frekuensi bermain game online terhadap kecerdasan verbal linguistik yang bersifat korelasi negatif dan berada pada tingkat hubungan sedang. Hubungan bersifat negatif ini berarti semakin tinggi variabel X maka semakin rendah variabel Y dan sebaliknya, semakin rendah variabel X maka semakin tinggi variabel Y. Dalam penelitian ini dapat dinyatakan bahwa semakin tinggi frekuensi bermain game online siswa maka semakin rendah kecerdasan verbal linguistiknya dan sebaliknya, semakin rendah frekuensi bermain game online siswa maka semakin tinggi kecerdasan verbal linguistiknya.

Interpretasi tersebut dapat dilihat dengan menggunakan rumus dari Sutrisno Hadi yang dikutip Arikunto sebagai berikut :

Tabel 4. 21 Interpretasi Nilai “r” (Arikunto, 2006 : 260)

| Besarnya nilai “r” | Interpretasi |
|--------------------|--|
| 0,90 – 1,00 | Antara variabel X dan Y terdapat korelasi yang sangat kuat atau sangat tinggi |
| 0,70 – 0,90 | Antara variabel X dan Y terdapat korelasi yang kuat atau tinggi |
| 0,40 – 0,70 | Antara variabel X dan Y terdapat korelasi yang sedang atau cukup |
| 0,20 – 0,40 | Antara variabel X dan Y terdapat korelasi yang lemah atau kurang |
| 0,00 – 0,20 | Antara variabel X dan Y memang terdapat korelasi, akan tetapi korelasi tersebut diabaikan (dianggap tidak ada korelasi antara variabel X dan variabel Y) |

3. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Data

a. Uji Validitas Data

Pengujian validitas dilakukan dengan cara menggunakan rumus korelasi tiap-tiap item instrumen. Pengujian validitas tiap butir instrumen digunakan analisis item, yaitu mengkorelasikan skor tiap butir instrumen dengan skor total yang merupakan jumlah tiap skor butir instrumen. Hasil

analisis instrumen frekuensi bermain game online dapat diketahui menggunakan aplikasi SPSS sehingga diperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 4. 22 Hasil Analisis Instrumen Frekuensi Bermain Game Online

| No. Butir Instrumen | Koefisien Korelasi | Keterangan |
|---------------------|--------------------|-------------|
| 1 | 0,350 | Tidak Valid |
| 2 | 0,000 | Valid |
| 3 | 0,000 | Valid |
| 4 | 0,000 | Valid |
| 5 | 0,000 | Valid |
| 6 | 0,000 | Valid |
| 7 | 0,000 | Valid |
| 8 | 0,006 | Valid |
| 9 | 0,004 | Valid |
| 10 | 0,002 | Valid |
| 11 | 0,013 | Valid |

Setelah melakukan uji validitas instrumen variabel X (Frekuensi Bermain Game Online) yang terdiri dari 11 item pernyataan, terdapat 10 item pernyataan yang valid dan 1 item pernyataan yang tidak valid.

b. Uji Reliabilitas Data

Setelah mengetahui hasil uji validitas data, maka dilanjutkan dengan uji reliabilitas data dengan menggunakan koefisien *cronbach alpha* untuk variabel X. uji reliabilitas data dihitung dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS sehingga diperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 4. 23 Hasil Uji Reliabilitas Data

| | | N | % | Cronbach Alpha | N of Items |
|-------|-----------------------|----|-----|----------------|------------|
| Cases | Valid | 23 | 100 | 0,862 | 11 |
| | Excluded ^a | 0 | 0 | | |
| | Total | 23 | 100 | | |

Ketentuan nilai koefisien *cronbach alpha* minimal yaitu 0,6. Pada uji reliabilitas data penelitian ini diperoleh nilai koefisien *cronbach alpha* > 0,6, maka butir pernyataan dapat dinyatakan reliabel dan dapat mengukur variabel yang diteliti.

B. Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan pada kelas V SD Negeri 2 Malino Kecamatan Tinggimoncong Kabupaten Gowa dengan jumlah populasi 23 menggunakan teknik *Sampling Jenuh*, dimana semua anggota populasi dijadikan sampel. Teknik dan instrumen pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket dan tes.

Sebelum peneliti melaksanakan penelitian di SD Negeri 2 Malino Kecamatan Tinggimoncong Kabupaten Gowa, peneliti melakukan observasi

awal terlebih dahulu selama kurang lebih 1 bulan sebelum meneliti, dengan melihat langsung bagaimana kebiasaan bermain game online siswa.

Data variabel frekuensi bermain game online siswa kelas V SD Negeri 2 Malino Kecamatan Tinggimoncong Kabupaten Gowa diperoleh dengan menggunakan kuesioner. Selanjutnya penelitian dilakukan pada sampel sebanyak 23 siswa kelas V SD Negeri 2 Malino Kecamatan Tinggimoncong Kabupaten Gowa. Dari data skor frekuensi bermain game online yang diujikan pada sampel penelitian sejumlah 23 siswa, maka dari sebaran data yang terkumpul didapatkan skor terendah = 16, skor tertinggi = 42, dengan skor rata-rata = 32,56.

Angket yang disajikan merupakan angket tertutup sehingga siswa hanya memberi tanda centang (\checkmark) pada kolom yang sesuai dengan pernyataan yang menyertai. Jawaban pilihan pertama “sangat setuju” diberi skor 4, pilihan kedua “setuju” diberi skor 3, pilihan ketiga “tidak setuju” diberi skor 2, dan pilihan keempat “sangat tidak setuju” diberi skor 1. Sehingga secara jelas bila siswa menjawab “sangat setuju” untuk setiap butir pernyataan akan memperoleh skor maksimal = 44, dan apabila siswa menjawab “sangat tidak setuju” untuk setiap butir pernyataan akan memperoleh skor minimal = 11. Dengan memperhatikan skor tersebut dapat ditemukan range frekuensi bermain game online sebagai berikut: $\text{range} = \frac{44}{5} = 8,8$.

Berdasarkan tabel 4.3 pada hasil analisis statistik deskriptif, skor rata-rata frekuensi bermain game online siswa adalah 32,56 yang berada pada interval 27,4 – 35,2. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa frekuensi

bermain game online siswa kelas V SD Negeri 2 Malino Kecamatan Tinggimoncong Kabupaten Gowa berada pada kriteria tinggi.

Data variabel kecerdasan verbal linguistik siswa kelas V SD Negeri 2 Malino Kecamatan Tinggimoncong Kabupaten Gowa diperoleh dari hasil tes menulis ulang puisi yang telah dibaca secara bergantian di depan kelas. Sebaran data yang terkumpul didapatkan skor terendah = 25, skor tertinggi yang didapat = 90, dengan skor rata-rata = 54,34.

Berdasarkan tabel 4.3 pada hasil analisis statistik deskriptif, skor rata-rata kecerdasan verbal linguistik siswa = 53,34 berada pada interval 41 – 60. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa kecerdasan verbal linguistik siswa kelas V SD Negeri 2 Malino Kecamatan Tinggimoncong Kabupaten Gowa berada pada kriteria sedang.

Pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ atau 5% dengan nilai N 23 diperoleh r tabel 0,396 (Muhammad, 2015:256), maka diperoleh $r_{hitung} > r_{tabel}$ atau $(-) 0,440 > 0,396$. Berdasarkan hasil dari r_{hitung} dan r_{tabel} , dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini berarti bahwa terdapat hubungan frekuensi bermain game online terhadap kecerdasan verbal linguistik yang bersifat korelasi negatif dan berdasarkan tabel 4.21, maka tingkat hubungan antara variabel frekuensi bermain game online terhadap kecerdasan verbal linguistik siswa berada pada tingkat hubungan sedang. Hubungan bersifat negatif ini berarti semakin tinggi variabel X maka semakin rendah variabel Y dan sebaliknya, semakin rendah variabel X maka semakin tinggi variabel Y. Dalam penelitian ini dapat dinyatakan bahwa semakin tinggi frekuensi bermain game online siswa maka semakin rendah kecerdasan verbal linguistiknya dan

sebaliknya, semakin rendah frekuensi bermain game online siswa maka semakin tinggi kecerdasan verbal linguistiknya.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa besarnya skor rata-rata pada variabel frekuensi bermain game online siswa kelas V SD Negeri 2 Malino Kecamatan Tinggimoncong Kabupaten Gowa berada pada kriteria tinggi. Dengan skor rata-rata 32,56, skor terendah 16, dan skor tertinggi 42. Besarnya skor kecerdasan verbal linguistik siswa kelas V SD Negeri 2 Malino Kecamatan Tinggimoncong Kabupaten Gowa berada pada kriteria sedang. Dengan skor rata-rata 53,34, skor terendah 25, dan skor tertinggi 90. Hasil analisis korelasi *product moment* diperoleh nilai koefisien korelasi frekuensi bermain game online terhadap kecerdasan verbal linguistik siswa kelas V SD Negeri 2 Malino Kecamatan Tinggimoncong adalah (-) 0,440. Ini berarti bahwa terdapat hubungan frekuensi bermain game online terhadap kecerdasan verbal linguistik yang bersifat korelasi negatif dan berada pada tingkat hubungan sedang.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dikemukakan, penulis mengajukan beberapa saran yang dapat menjadi masukan, sebagai berikut :

1. Kepada pihak SD Negeri 2 Malino Kecamatan Tinggimoncong Kabupaten Gowa, untuk memberikan fasilitas yang menunjang siswa dalam meningkatkan dan mengembangkan kecerdasan verbal linguistik.
2. Kepada wali kelas dan orang tua siswa kelas V SD Negeri 2 Malino Kecamatan Tinggimoncong Kabupaten Gowa, untuk lebih mengontrol frekuensi bermain

game online siswa dan memotivasi siswa untuk mengurangi frekuensi bermain game online.

3. Kepada siswa kelas V SD Negeri 2 Malino Kecamatan Tinggimoncong Kabupaten Gowa, hendaknya lebih bersungguh-sungguh dalam belajar terutama dalam meningkatkan dan mengembangkan kecerdasan verbal linguistik, serta mengurangi frekuensi bermain game online.



RIWAYAT HIDUP



Nurul Mutmainnah, Lahir di Malino, 27 Desember 1997 Kecamatan Tinggimoncong Kabupaten Gowa Provinsi Sulawesi Selatan. Penulis adalah anak pertama dari dua bersaudara dari pasangan Muis, S.Pd dan Suriani, S.Pd.SD. perjalanan hidup penulis tergambar dalam riwayat pendidikan penulis sebagai berikut.

Penulis masuk sekolah pada tahun 2004 di SD Negeri 2 Malino dan tamat pada tahun 2010, selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan di MTs Bukit Hidayah Malino pada tahun 2010 dan tamat pada tahun 2013. Kemudian lanjut di SMK Pratidina Makassar pada tahun 2013 dan tamat pada tahun 2016. Pada tahun 2017 melanjutkan pendidikan di perguruan tinggi dan terdaftar sebagai mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar Program Strata Satu (S1) kependidikan. Kemudian dapat menyusun skripsi dengan judul **“Hubungan Frekuensi Bermain Game Online terhadap Kecerdasan Verbal Linguistik Siswa Kelas V SD Negeri 2 Malino Kecamatan Tinggimoncong Kabupaten Gowa”**.