

**HUBUNGAN ANTARA PERMAINAN *GAME ONLINE* DENGAN  
PRESTASI BELAJAR MURID SDN 127 BILA KECAMATAN LILIRILAU  
KABUPATEN SOPPENG**



**SKRIPSI**

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Makassar*

**FAIZ WAHIDIN EKA PUTRA  
10540 9389 14**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR S1  
2019**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

Nama Mahasiswa : **FAIZ WAHIDIN EKA PUTRA**  
 NIM : 10540 9389 14  
 Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1  
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar  
 Dengan Judul : Hubungan Antara Permainan Game Online dengan Prestasi Belajar Murid SDN 127 Bili Kecamatan Lilirilau Kabupaten Soppeng

Setelah diperiksa dan diteliti ulang skripsi ini dinyatakan telah layak untuk diujikan dihadapan Tim Penguji skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, Februari 2019



Pembimbing I

**Dra. Hj. Mulia Samad, M.Si**

Pembimbing II

**Drs. H. M. Hanis Nur, M.Si**

Mengetahui,

Dekan FKIP  
Unismuh Makassar

**Erwin Akil, S.Pd., M.Pd., Ph.D.**  
NBM. 860 934

Ketua Prodi PGSD

**Alien Bahri, S.Pd., M.Pd.**  
NBM. T148913



## **MOTO dan PERSEMBAHAN**

*“Janganlah larut dalam satu kesedihan*

*Karena masih ada hari esok yang menyongsong dengan sejuta kebahagiaan.*

*Yakinlah bahwa Allah SWT akan memberikan yang terbaik,*

*Bagi hambanya yang sabar dan ikhlas serta tidak kenal putus asa”*

**Kupersembahkan karya ini kepada :**

*Ayahanda dan Ibunda tercita*

*Serta saudara-saudaraku tersayang*

*Sebagai tanda baktiku atas segala keikhlasan*

*Dan pengorbanan mereka selama ini.*

## ABSTRAK

**FAIZ WAHIDIN EKA PUTRA. 2018.** *Hubungan antara Permainan Game Online dengan Prestasi Belajar Murid SDN 127 Bila Kecamatan Lilirilau Kabupaten Soppeng.* Skripsi. Program Studi Pendidikan guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Muliati Samad dan Pembimbing II Muhammad Hanis Nur.

Penelitian ini merupakan penelitian korelasional dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini menggunakan metode angket berupa kuesioner yang dilakukan pada murid SDN 127 Bila dalam rangka menganalisis untuk mengetahui hubungan antara permainan *Game Online* dengan prestasi belajar murid SDN 127 Bila. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh murid SDN 127 Bila Kecamatan Lilirilau Kabupaten Soppeng dengan jumlah populasi sebanyak 94 murid. Sampel dalam penelitian ini adalah murid kelas IV, V, dan VI SDN 127 Bila kecamatan lilirilau Kabupaten Soppeng yang berjumlah 50 muird dengan menggunakan metode purposive sampling.

Hasil penelitian dan pembahasan disimpulkan bahwa hubungan antara permainan *Game Online* dengan prestasi belajar murid dengan menggunakan rumus korelasi product moment. Angka  $r_{hitung}$  lebih besar dari  $r_{tabel}$  pada signifikan 5% ( $0,916 > 0,297$ ) maupun pada taraf signifikan 1 % ( $0,916 > 0,384$ ) dengan jumlah responden 50 orang murid. Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa permaian *Game Online* terhadap prestasi belajar murid menunjukkan ada hubungan yang ditunjukan oleh  $r_{hitung}$  sebsar 0,916 yang tergolong berada pada korelasi “sangat kuat”.

**Kata Kunci :** *Game Online*, prestasi belajar murid

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Tiadalah kata yang paling pantas penulis ucapkan pada kesempatan ini kecuali ungkapan rasa syukur kepada Zat yang Maha Agung yang kekuasaannya meliputi langit dan bumi serta apa yang ada diantara keduanya, Tuhan yang tiada sesuatu pun yang setara dengan Dia dan Tiada kuasa seorang pun kecuali atas kehendak-Nya, kasih-Nya serta limpahan rahmat dan hidayah-Nya. Salam dan salawat semoga tetap tercurah kepada junjungan kita sang Khatamal Anbiyya, Nabiullah Muhammad SAW, para keluarganya, dan para sahabatnya serta orang-orang yang tetap istiqomah di jalan-Nya.

Berkat izin-Nya serta perjuangan yang gigihlah yang mampu membuat penulis menghadirkan karya yang sederhana ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, walau masih terdapat banyak kekurangannya.

Dari lubuk hati yang paling dalam penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang tulus kepada Ibunda tercinta Paridah dan Ayahanda tercinta Nur Salam, yang telah mencurahkan segala kasih sayangnya, serta do'a yang tiada henti demi kesuksesan dan kebaikan penulis di dunia dan di akhirat. Kepada Adik-adikku (Ferdinandus Saputra dan Fasha alfianti Inaya) dan seluruh keluargaku serta sahabat dan teman temanku, maafkan segala kesalahan penulis dan terima kasih segala bantuannya dan motivasinya selama penulis menyusun skripsi ini, dan telah mendoakan dan merelakan segalanya demi tercapainya apa yang dicita-citakan selama ini.

Dalam penulisan skripsi ini tidak sedikit hambatan yang dialami penulis, tetapi berkat usaha dan doa serta bantuan dan motivasi yang diberikan oleh berbagai pihak, maka hambatan itu dapat teratasi. Olehnya itu penghargaan dan ucapan terimah kasih yang setinggi-tingginya tak lupa penulis sampaikan kepada.

Dr. H. Abd. Rahman Rahim, SE., MM. Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar. Erwin Akib, S.Pd.,M.Pd.,Ph.D. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd, Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Ummi Khaerati Syam, S.Pd., M.Pd. Penasehat Akademik yang senantiasa memberikan masukan dan bimbingan selama proses perkuliahan. Dra. Hj. Muliati Samad, M.Si. Pembimbing I dan Drs. H. Muhammad Hanis Nur, M.Si. Pembimbing II, yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan arahan dan petunjuk serta koreksi dalam penyusunan skripsi, sejak awal hingga akhir penyusunan skripsi ini. Bapak dan Ibu Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah menyalurkan ilmunya secara ikhlas serta mendidik penulis. Kepala SDN 127 Bila Muhammad Aris, S.Pd. yang dengan tangan terbuka telah memberikan masukan kepada penulis selama melaksanakan penelitian. Sahabatku Senasib dan seperjuangan (Muh. Ilham S, S.Pd, Ernawati, S.Pd, Dwi Riski Oktaviani). Terimakasih atas kebersamaannya selama ini dan segala partisipasinya dalam penyusunan skripsi ini. Rekan seperjuangan Jurusan Pendidikan Guru Sekolah dasar terkhusus PGSD 14 K Universitas Muhammadiyah Makassar, terima kasih atas solidaritas yang diberikan selama menjalani perkuliahan, semoga

keakraban dan kebersamaan kita tidak berakhir sampai disini. Teman-teman seperjuangan Ikatan Mahasiswa Pelajar Soppeng (IMPS) Universitas Muhammadiyah Makassar, dan BOGAR 69 terimakasih atas segala dukungan dan motivasi yang telah di salurkan kepada penulis selama menimba ilmu di Universitas Muhammadiyah Makassar.

Penulis menyadari tidak ada gading yang tak retak. Oleh karena itu, dengan penuh kerendahan hati penulis sangat mengharapkan kritikan dan saran dari siapa saja untuk kemudian untuk menjadi bahan perbaikan karya ini.

Akhirul qalam, segalanya penulis kembalikan kepada Allah SWT. Semoga keikhlasan dan bantuan yang telah diberikan walau sekecil biji dzarrahpun memperoleh ganjaran di sisi-Nya (Aamiin).

*Makassar, Februari 2019*

*Faiz Wahidin Eka Putra*



## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>Halaman Judul</b> .....	i
<b>Lembar Pengesahan</b> .....	ii
<b>Persetujuan Pembimbing</b> .....	iii
<b>Surat Pernyataan</b> .....	iv
<b>Surat Perjanjian</b> .....	v
<b>Motto</b> .....	vi
<b>Abstrak</b> .....	vii
<b>Kata Pengantar</b> .....	viii
<b>Daftar Isi</b> .....	xi
<b>Daftar Tabel</b> .....	xiii
<b>Daftar Bagan</b> .....	xiv

### BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	5

### BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka .....	7
1. Hasil Penelitian yang Relevan .....	7
2. Pengertian Game Online .....	9
3. Sejarah Game Online.....	10
4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	12
5. Dampak Positif dan Negatif Game Online .....	13
6. Kelebihan dan Kekurangan Game Online .....	16
7. Pengertian Belajar .....	18
8. Pengertian Prestasi Belajar .....	18

9. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar.....	21
10. Jenis-Jenis Belajar .....	22
B. Kerangka Pikir .....	26
C. Hipotesis .....	27

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Jenis Penelitian .....	28
B. Populasi dan Sampel .....	28
C. Definisi Operasional Variabel .....	30
D. Instrumen Penelitian .....	33
E. Teknik Pengumpulan Data .....	33
F. Teknik Analisis Data .....	34

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

A. Hasil Penelitian .....	37
B. Pembahasan Penelitian .....	43

### **BAB V SIMPULAN DAN SARAN**

A. Simpulan .....	45
B. Saran .....	45

### **DAFTAR PUSTAKA**

### **LAMPIRAN**

### **RIWAYAT HIDUP**

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Populasi Murid SDN 127 Bila.....	28
Tabel 3.2 Sampel Murid SDN 127 Bila.....	29
Tabel 3.3 Interpretasi Indeks Korelasi Product Moment .....	34
Tabel 4.1 Distribusi Hasil-Hasil Penelitian .....	35
Tabel 4.2 Analisis Korelasi Variabel X dan Y Indeks Korelasi .....	37

## DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1	Kerangka Berpikir .....	26
-----------	-------------------------	----

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

*Game* adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan refreshing. *Game online* adalah game yang berbasis elektronik dan visual. *Game online* dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik yang biasanya menyebabkan radiasi pada mata, sehingga matapun lelah dan biasanya diiringi rasa sakit kepala.

Kemajuan suatu teknologi sangat berkembang pesat di dunia yang global ini, tidak hanya pada kota-kota besar, tetapi kota-kota kecilpun juga. Dalam 10 tahun terakhir, permainan elektronik atau yang kita sering sebut dengan game online sudah menjamur dimana-mana. Banyak sekali game center yang bermunculan. Game center itu sendiri tidak seperti warnet, mereka memiliki pelanggan tetap yang lebih banyak daripada warnet. Inilah yang membuat game center hampir selalu ramai dikunjungi.

Game saat ini tidak seperti game terdahulu, jika dahulu game hanya bisa maksimal dimainkan dua orang, sekarang dengan kemajuan teknologi terutama jaringan internet, game bisa dimainkan 100 orang lebih sekaligus dalam waktu yang bersamaan. Walaupun game ditujukan untuk anak-anak, tidak sedikit pula orang dewasa kerap memainkannya bahkan tidak sedikit yang menjadikannya sebagai pekerjaan dan mendapat penghasilan dari bermain game.

*Game online* juga membawa dampak yang besar terutama pada perkembangan anak maupun jiwa seseorang. Yang mendominasi memainkan game online adalah kalangan pelajar, mulai dari SD, SMP, dan SMA. Pelajar yang sering memainkan suatu game online, akan menyebabkan ia menjadi ketagihan atau kecanduan. Ketagihan memainkan game online akan berdampak buruk, terutama dari segi akademik dan sosialnya. Walaupun kita dapat bersosialisasi dalam game online dengan pemain lainnya, *game online* kerap membuat pemainnya melupakan kehidupan sosial dalam kehidupan sebenarnya.

Pendidikan adalah salah satu wadah yang berisi suatu proses belajar mengajar yang diartikan sebagai suatu rangkaian interaksi antara siswa dan guru dalam mencapai tujuan. Pendidikan juga diartikan sebagai suatu proses pertumbuhan individu yang berlangsung sepanjang hayat. Hal ini berkaitan dengan konsep pendidikan seumur hidup yang sangat penting dan tidak dapat dipisahkan dengan kehidupan manusia. Sehingga, konsekuensinya harus dilaksanakan dengan sebaik-baiknya untuk memperoleh hasil yang diharapkan.

Manusia sebagai makhluk ciptaan Allah swt. Diberi tugas dan tanggung jawab untuk menjadi khalifah di muka bumi yakni sebagai partisipator dan penyelaraskan lingkungan. Manusia dibekali dengan kecerdasan, bakat, keadaan jasmani, sosial dan emosional. Untuk mengembangkan itu semua manusia akan senantiasa belajar. Belajar adalah suatu proses usaha yang dilaksanakan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungan. Dalam arti lain belajar adalah suatu proses pembelajaran untuk mendapatkan

suatu konsep hidup demi menggapai kelangsungan hidup, yakni mengubah paradigma statis menjadi dinamis.

Perkembangan *game online* sendiri tidak lepas juga dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri. *Game online* sendiri merupakan cerminan dari pesatnya jaringan komputer yang dahulunya berskala kecilsampai menjadi *game online* dan terus berkembang sampai sekarang. *Game online* saat ini tidaklah sama seperti ketika *game online* diperkenalkan untuk pertama kalinya. Pada saat muncul pertama kalinya tahun 1960, komputer hanya bisa dipakai untuk 2 orang saja untuk bermain game. Lalu muncullah komputer dengan kemampuan *Time-Sharing* sehingga pemain yang bisa memainkan game tersebut bisa lebih banyak dan tidak harus berada di satu ruangan yang sama.

Maraknya perkembangan dunia *game online*, membawa banyak pengaruh bagi siswa. Permainan ini dapat mengganggu prestasi belajar. Hal ini karena permainan *game online* memiliki sifat adiktif atau membawa candu. Akibatnya anak yang sudah mengenal *game online* akan cenderung terpengaruh, baik secara langsung maupun tidak. Murid merupakan salah satu kelompok yang mudah terpengaruh oleh dampak *game online*. Waktu yang seharusnya digunakan untuk beristirahat atau bermain, namun anak cenderung memanfaatkannya untuk duduk di depan komputer dan asik dalam permainan *game online* tersebut. Griffith (dalam Surabaya Post, 7 Februari 2009), dari penelitian yang dikutip dari situs BBC mengatakan, betapa besar dampak jangka panjang dari kegiatan yang menghabiskan waktu luang lebih dari 30 jam per minggu pada perkembangan pendidikan, kesehatan, sosial anak dan pada remaja. Serta permainan game dapat

menguras energi serta membutuhkan konsentrasi dan anak dirangsang penasaran untuk mengejar nilai tinggi bahkan anak lupa waktu untuk berhenti sejenak.

Ketergantungan semacam itu dapat memicu perilaku negatif seperti mencuri uang untuk membeli *game* baru, bolos sekolah, malas mengerjakan pekerjaan rumah (PR), atau rasa tak tenang saat tidak dapat bermain games. Fenomena ini sudah menjamur di kalangan pelajar-pelajar tersebut. Hal-hal tersebut harusnya mendapat tanggapan serius dari masyarakat, terutama orang tua dan guru di sekolah. Karena kalau tidak, lama kelamaan kegiatan ini akan semakin menyebar keseluruh pelajar dan dapat merusak generasi bangsa. Pelajar harus dapat mengatur waktunya seefisien mungkin agar terjadi keseimbangan antara belajar dan bermain *game online*. Selain itu, pelajar juga harus mengurangi waktu bermain *game online* karena selain menyebabkan lupa waktu juga berbahaya bagi kesehatan tubuh.

Masalah yang sering terjadi di kalangan murid di antaranya prestasi belajar dikarenakan di era modern saat ini banyak faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar tersebut seperti halnya *Game Online*. Banyak permainan *Game Online* yang dapat di mainkan oleh murid-murid ini dan membuat mereka menjadi kecanduan bermain *Game Online*.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis termotivasi untuk melakukan suatu penelitian mengenai “*hubungan antara permainan game online dengan prestasi belajar murid SDN 127 BILA Kecamatan Lilirilau Kabupaten Soppeng*”.



## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka permasalahan penelitian yang dirumuskan yaitu : “Apakah ada hubungan antara permainan *game online* dengan prestasi belajar murid SDN 127 BILA Kecamatan Lilirilau Kabupaten Soppeng”?

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan pelaksanaan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk memperoleh data tentang permainan *game online* pada murid SDN 127 BILA Kecamatan Lilirilau Kabupaten Soppeng.
2. Untuk memperoleh data tentang prestasi belajar murid SDN 127 BILA Kecamatan Lilirilau Kabupaten Soppeng.

## **D. Manfaat penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, dapat dijelaskan beberapa manfaat dari pelaksanaan penelitian, masalah tersebut sebagai berikut :

1. Secara Khusus, bagi peneliti penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman peneliti hubungan permainan *game online* dengan prestasi belajar yang sangat mempengaruhi cara belajar murid disekolah. Agar murid sadar mengenai pentingnya belajar dan dapat memperoleh prestasi maksimal.
2. Secara umum, bagi masyarakat penelitian ini diharapkan mampu memberikan motivasi kepada peneliti untuk memberikan saran dan masukan yang bermanfaat yang terkait dengan hubungan permainan

*game online* dengan prestasi belajar di dalam kelas dan di luar kelas terhadap hasil belajar murid di sekolah.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

#### A. KAJIAN PUSTAKA

##### 1. Hasil penelitian yang relevan

Ada beberapa hasil penelitian yang relevan sebagai berikut:

###### a) Hasil Penelitian Maria (2016)

Hasil Penelitian dengan judul “Hubungan Intensitas Bermain *Game online* Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Jarakan Kabupaten Bantul Yogyakarta. Hasil penelitian menyatakan bahwa terdapat hubungan intensitas *game online* dengan prestasi belajar siswa kelas IV SDN Jarakan. Siswa yang berjenis kelamin perempuan kategori rendah sebanyak 42 siswa (91,3%), kategori sedang sebanyak 4 siswa (8,7%), dan kategori tinggi tidak ada. Sedangkan untuk siswa yang berjenis kelamin laki-laki kategori rendah sebanyak 16 siswa (37,2%), kategori sedang sebanyak 25 siswa (58,1%), dan kategori tinggi sebanyak 2 siswa (4,7%). Sedangkan siswa yang berjenis kelamin perempuan memiliki prestasi belajar kategori rendah 1 siswa (2,2%), kategori sedang sebanyak 21 siswa (45,7%), dan kategori tinggi sebanyak 24 siswa (52,2%). Sehingga terdapat hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan prestasi belajar siswa.

**b) Hasil Penelitian Jenab (2015)**

Hasil Penelitian dengan judul “Pengaruh *Adiktif Game online* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X Sman 1 Cileungsi”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa diperoleh persamaan regresi linier . Dari persamaan tersebut menunjukkan setiap kenaikan satu unit *adiktif game online* akan mempengaruhi prestasi belajar siswa sebesar -0, 645 unit secara signifikan (terhitung = -9,32 lebih kecil dari ttabel 2,03) *ceteris paribus*. Lebih lanjut hasil perhitungan koefisien korelasi sebesar  $r =$  skor ini menunjukkan bahwa *adiktif game online* memiliki pengaruh sangat tinggi dan negatif terhadap prestasi belajar siswa dengan kontribusi sebesar 69,5%, dan sisanya 30,5% dipengaruhi oleh faktor lain. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa *adiktif game online* memiliki pengaruh negatif terhadap prestasi belajar siswa kelas X SMAN 1 Cileungsi.

**c) Hasil Penelitian Marheni (2015)**

Hasil Penelitian dengan judul “ Hubungan Kecanduan *Game online* Dengan Prestasi Belajar Siswa Smp Negeri 1 Kuta. Subyek penelitian adalah 55 orang siswa SMP Negeri 1 Kuta dengan kriteria berusia 13-15 tahun dan bermain *game online* dengan durasi lebih dari 2 jam. Metode penelitian menggunakan studi korelasi. Pengambilan data dilakukan menggunakan kuesioner untuk mengukur kecanduan gameonline dan melihat nilai rapor untuk mengukur prestasi belajar. Hasil uji asumsi menunjukkan bahwa data memiliki persebaran normal dan linear. Uji normalitas kuesioner kecanduan gameonline memiliki signifikansi 0,534

dan prestasi belajar memiliki signifikansi 0,819. Uji linearitas antara kecanduan gameonline dan prestasi belajar memiliki signifikansi 0,001. Hasil penelitian menemukan hubungan negatif signifikan antara kecanduan *game online* dan prestasi belajar dengan koefisien korelas -0,472.

Berdasarkan beberapa hasil penelitian diatas diketahui bahwa sebenarnya *game online* memiliki pengaruh negatif terhadap prestasi belajar siswa. Sehingga hal negatif itu lah yang membuat anak-anak kecanduan terhadap permainan *game online* itu sendiri.

## **2. Pengertian *Game online***

Greg Costikyan (2013: 20) berpendapat bahwa game adalah sebetuk karya seni di mana peserta, yang disebut pemain, membuat keputusan untuk mengelola sumber daya yang dimilikinya melalui benda di dalam game demi mencapai tujuan.

Jasson (2009) mengatakan bahwa game merupakan istilah yang berarti permainan, di dalam dunia teknologi informasi istilah ini digunakan untuk sarana hiburan yang menggunakan perangkat elektronik. Game adalah suatu system atau program dimana satu atau lebih pemain mengambil keputusan melalui kendali pada obyek di dalam game untuk tujuan tertentu.

Hampir setiap anak menyukai game, apapun bentuk game itu sendiri. Mulai dari game yang sifatnya sederhana sampai game yang paling modern sekalipun, Game adalah lingkungan pelatihan yang baik bagi dunia nyata dalam organisasi yang menuntut pemecahan masalah secara kolaborasi. Game ditujukan untuk anak-anak, tidak sedikit pula orang dewasa kerap memainkannya bahkan

tidak sedikit yang menjadikannya sebagai pekerjaan dan mendapat penghasilan dari bermain game.

*Game online* adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet. *Game online* tidak terbatas pada perangkat yang digunakan, *game online* bisa dimainkan di komputer, laptop, dan perangkat lainnya, asal *gadget* tersebut terhubung dengan jaringan internet.

Dari beberapa pengertian game di atas dapat kita simpulkan bahwasannya *Game* merupakan suatu program yang dirancang sedemikian rupa untuk memenuhi salah satu kebutuhan manusia, yaitu kebutuhan manusia pada hiburan. Hiburan dianggap penting bagi seseorang dikarenakan dengan adanya hiburan akan mampu menyegarkan kembali pikiran mereka setelah disibukkan dengan berbagai aktivitas yang menguras tenaga dan otak.

### **3. Sejarah *Game online***

Pada awalnya, *game online* yang lebih dulu dikenal adalah "Game Jaringan" dimana dalam hal ini beberapa *Personal Computer* dihubungkan satu sama lain dan kita pun dapat mulai bermain game sepuasnya. Pada "Game Jaringan", permainan yang sering dimainkan kala itu adalah Counter Strike. "Game jaringan" cukup membuat beberapa anak bahkan orang dewasa betah duduk berjam-jam di Game Center untuk mendapatkan suatu kepuasan batin. Hanya seiring dengan semakin berkembangnya teknologi game, maka game jaringan pun mulai tersingkir dengan keberadaan *game online*. Pada dasarnya, antara game jaringan dengan *game online* hampir sama yaitu bermain game dengan menggunakan PC sebagai medianya dan bermain dengan beberapa orang.

Yang membedakan adalah, dengan *game online*, kita tidak saja dapat bermain dengan orang yang ada di sebelah kita tetapi juga dapat bermain dengan beberapa orang di lokasi lain, bahkan hingga orang di belahan bumi lain.

Saat muncul pertama kalinya pada 1969, komputer hanya bisa dipakai untuk 2 orang saja untuk bermain game. Lalu muncullah komputer dengan kemampuan *time-sharing* sehingga pemain yang bisa memainkan game tersebut bisa lebih banyak dan tidak harus berada di suatu ruangan yang sama (*Multiplayer Games*). Pada 1970 ketika muncul jaringan komputer berbasis paket (*packet based computer networking*), jaringan komputer tidak hanya sebatas LAN (*Local Area Network*) saja tetapi sudah mencakup WAN (*Wide Area Network*) dan menjadi internet. *Game online* pertama kali muncul kebanyakan adalah game-game simulasi perang ataupun pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer yang akhirnya lalu dikomersialkan. Game-game ini kemudian menginspirasi game-game yang lain muncul

dan berkembang.

Perkembangan *game online* di Indonesia. Menurut Ligagame Indonesia, *game online* muncul di Indonesia pada tahun 2001, dimulai dengan masuknya *Nexia Online*. *Game online* yang beredar di Indonesia sendiri cukup beragam, mulai dari yang bergenre action, sport, maupun RPG(*role-playing game*). Tercatat lebih dari 20 judul game online yang beredar di Indonesia. Ini menandakan betapa besarnya antusiasme para gamer di Indonesia dan juga besarnya pangsa pasar games di Indonesia.

*Games* berkembang dengan sangat cepat, berawal dari *single-players* game lalu ke *multi-players* game. *Game Mario Bros, Tetris, Contra, dan Space War* adalah beberapa *game single/double-players* game yang cukup terkenal. Game ikut berkembang setelah tahun 1990an internet mulai dikenal. Game tidak lagi dimainkan secara sederhana dengan sistem *single/double-players*, game telah dimainkan dengan jaringan internet atau lebih dikenal dengan *game online*. Games online tidak terbatas pada perangkat yang digunakan. Games online bisa dimainkan di komputer, laptop, smartphone, bahkan di tablet sekalipun. Games online juga tidak terbatas pada bentuk, game bisa dimainkan di sosial media seperti *facebook, twitter*, bahkan *friendster* ataupun *google*.

#### **4. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar**

Ada dua faktor yang mempengaruhi remaja bermain *game online*

##### 1) Faktor Internal

Faktor yang bersumber dari dalam dirinya sendiri (internal), yang meliputi Faktor fisiologis dan psikologis. Faktor Fisiologis (jasmani) baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh. Yang termasuk faktor ini antara lain: ketahanan fisik, kesehatan fisik (fisik dalam keadaan sehat, fisik tidak kurang sehat, sakit, kelelahan fisik (terlalu lama belajar sehingga fisiknya lelah), kesempurnaan fungsi-fungsi panca indera (terutama penglihatan, pendengaran), cacat anggota fisik (bawaan maupun karena kecelakaan) panca indera yang tidak berfungsi sebagaimana fungsinya, seperti mengalami sakit, cacat tubuh. Faktor Psikologis baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh terdiri atas : tinggi rendahnya rasa ingin tahu, minat terhadap apa yang dipelajari, bakat sebagai kemampuan



dasar yang dibawa sejak lahir, kecerdasan/intelegensi, motivasi, ingatan, perasaan, emosi, emosional.

## 2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal disebabkan oleh antara lain:

- a) Faktor keluarga yang bersumber dari rendahnya interaksi dan kurangnya komunikasi antara orang tua dan anak serta kurangnya perhatian orang tua terhadap anak.
- b) Faktor teman sebaya, hal ini berkaitan dengan keinginan remaja berkumpul dengan teman sebayanya dan pengaruh teman sebaya sebagai alasan melakukan tindakan menyimpang.
- c) Faktor lingkungan, hal ini berkaitan dengan keberadaan tempat hiburan *game online* yang menarik minat remaja dan kemudahan akses yang membuat sebagian remaja terbawa pengaruh dari lingkungan sosialnya.

## 5. Dampak Positif dan Negatif *Game online*

Berikut ini dampak positif dan negatif *Game online* menurut Rizki :

### a) Dampak Positif *Game online*

- 1) Meningkatkan kemampuan konsentrasi, setiap *game* memiliki tingkat kesulitan/level yang berbeda. Permainan *game online* akan melatih pemainnya untuk dapat memenangkan lebih banyak poin. Konsentrasi pemain *game online* akan meningkat karena mereka harus menyelesaikan beberapa tugas, mencari celah yang mungkin bisa dilewati dan memonitor jalannya permainan. Semakin sulit sebuah *game* maka semakin diperlukan tingkat konsentrasi yang tinggi.

- 2) Meningkatkan kemampuan motorik siswa, koordinasi tangan dan mata, orang yang bermain *game* dapat meningkatkan koordinasi atau kerja sama antara mata dan tangan.
- 3) Meningkatkan kemampuan membaca dan sangat tidak beralasan bahwa *game online* merupakan jenis permainan yang menurunkan tingkat minat baca siswa. Dalam hal ini justru *game online* dapat meningkatkan minat baca pemainnya.
- 4) Meningkatkan kemampuan berbahasa inggris, kebanyakan *game online* menggunakan bahasa inggris dalam pengoperasiannya ini yang mengakibatkan pemainnya harus mengetahui kosa kata bahasa inggris.
- 5) Meningkatkan pengetahuan tentang komputer, untuk dapat meningkatkan permainan dengan nyaman dan kualitas gambar yang prima seorang pemain *game online* akan berusaha mencari informasi tentang spesifikasi komputer dan koneksi internet yang dapat digunakan untuk memainkan *game* tersebut.
- 6) Mengembangkan imajinasi siswa, permainan bisa membantu siswa untuk mengembangkan imajinasi mereka dengan menggunakan imajinasi ini untuk menyeimbangkan berbagai kejadian dalam *game* dan diaplikasikan di dunia nyata (yang relevan dan positif).
- 7) Melatih kemampuan bekerjasama, pada *game multiplayer* atau *game* berpasangan, siswa diajak untuk bisa berkoordinasi dan menjalin kerjasama dengan teman-temannya (anggota di dalam permainan) supaya memenangkan suatu permainan.

## **b) Dampak Negatif *Game online***

- 1) Menimbulkan adiksi atau kecanduan yang kuat, sebagian besar *game* yang beredar saat ini memang didesain supaya menimbulkan kecanduan para pemainnya. Semakin seseorang kecanduan pada suatu *game* maka pembuat *game* semakin diuntungkan. Tapi keuntungan produsen ini justru menghasilkan dampak yang buruk bagi kesehatan psikologis pemain *game*.
- 2) Mendorong melakukan hal-hal negatif, walaupun jumlahnya tidak banyak tetapi cukup sering kita menemukan kasus pemain *game online* yang berusaha mencuri ID pemain lain dengan berbagai cara. Kemudian mengambil uang didalamnya atau melucuti perlengkapannya yang mahal-mahal.
- 3) Berbicara kasar dan kotor, entah ini terjadi di seluruh dunia atau hanya Indonesia, para pemain *game online* sering mengucapkan kata-kata kotor dan kasar saat bermain di warnet atau *game center*.
- 4) Terbengkalainya kegiatan di dunia nyata, keterkaitan pada waktu penyelesaian tugas di *game* dan rasa asik memainkannya seringkali membuat berbagai kegiatan terbengkalai. Diantaranya waktu beribadah, tugas sekolah, tugas kuliah ataupun pekerjaan menjadi terbengkalai karena bermain *game* atau memikirkannya.

- 5) Perubahan pola istirahat dan pola makan sudah sering terjadi pada pemain *game online* karena menurunnya kontrol diri. Waktu makan menjadi tidak teratur dan waktu untuk istirahatpun berkurang.
- 6) Pemborosan uang untuk membayar sewa komputer di warnet dan membeli poin atau karakter kadangkala nilainya bisa mencapai jutaan rupiah.

Dilihat dari dampak positif dan negatif *game online* dapat di simpulkan bahwa *game online* menimbulkan kecanduan yang kuat terhadap murid. *Game Online* berdampak negatif terhadap murid dan mendorong melakukan hal-hal negatif seperti kasus berusaha mencuri ID pemain lainnya. Murid juga sering berbicara kasar dan kotor pada saat bermain di warnet atau *game center*.

*Game Online* sangat berpengaruh terhadap kegiatan di dunia nyata, keterkaitan pada penyelesaian tugas karena rasa asik memainkannya sering kali membuat berbagai kegiatan terbengkalai. Perubahan pola istirahat dan pola makan sudah sering terjadi pada pemain *game online* karena menurunnya kontrol diri. Pemborosan uang untuk membayar sewa komputer di warnet dan membeli poin atau karakter kadangkala nilainya bisa mencapai jutaan rupiah. Disinalah peran guru dan orang tua sangat dibutuhkan untuk membimbing dan memberikan binaan.

## **6. Kelebihan dan kekurangan *Game online***

*Game online* memang memiliki kelebihan serta kekurangannya tersendiri.

Anda dapat melihat informasi kelebihan serta kekurangannya berikut :

### **a) Kelebihan**

- 1) Umumnya memiliki fasilitas *chatting* untuk bercakap-cakap (kirim pesan).
- 2) Memungkinkan untuk melakukan *update database game* sehingga membuat *game* menjadi versi baru.
- 3) Terhubung dengan pemain lain dan memungkinkan melakukan kontak melalui karakter *game*.
- 4) Memberikan pengalaman baru bermain *game* karena teman atau lawan digerakkan oleh pemain lain bukan komputer.

**b) Kekurangan**

- 1) Harus menggunakan internet apabila ingin memainkannya.
- 2) *Game* akan macet dan *disconnect* apabila kecepatan koneksi internet tidak stabil.
- 3) Jika terhubung internet perangkat biasanya cepat mengalami panas dan habis baterai karena terus-terusan terhubung ke jaringan.

Kekurangan dan Kelebihan *game online* yang ada pada saat memainkannya karena *game online* tidak langsung dimainkan begitu saja. Harus menggunakan internet apabila ingin memainkannya, *game* akan *diconnect* apabila kecepatan koneksi internet tidak stabil. Jika terhubung internet perangkat biasanya cepat mengalami panas dan habis karena terus-terusan terhubung ke jaringan.

*Game Online* umumnya memiliki fasilitas *chatting* untuk bercakap-cakap dan memungkinkan untuk melakukan *update database game* sehingga membuat *game* menjadi versi baru.

## **7. Pengertian belajar**

Daryanto (2010:2) mengartikan belajar adalah suatu proses usahan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Hamalik (2011:27) mengatakan bahwa belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan, dan bukan suatu hasil atau tujuan.

Suyatna (2011:7) mengatakan bahwa belajar diartikan sebagai proses membangun makna atau pemahaman terhadap informasi dan/atau pengalaman sehingga terjadi perkembangan pengetahuan, sikap dan keterampilan.

Slameto (2010) menjelaskan bahwa belajar adalah proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu pengetahuan tingkah laku yang baru, secara keseluruhan sebagai hasil dari pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Dari beberapa pengertian belajar di atas maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah semua aktivitas mental atau psikis yang dilakukan oleh seseorang sehingga menimbulkan perubahan tingkah laku yang berbeda antara sesudah belajar dan sebelum belajar.

## **8. Pengertian prestasi belajar**

Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 895), Prestasi belajar adalah penguasaan pengetahuan atau ketrampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru.

Sumadi Suryabrata (2006:297) berpendapat bahwa prestasi dapat pula didefinisikan sebagai berikut: Nilai merupakan perumusan terakhir yang dapat diberikan oleh guru mengenai kemajuan/prestasi belajar siswa selama masa tertentu.

Sugihartono (2007:130) berpendapat bahwa prestasi belajar adalah hasil pengukuran yang berwujud angka maupun pernyataan yang mencerminkan penguasaan materi pelajaran untuk siswa.

Dimiyati dan Mudjiono (2009:3) berpendapat bahwa prestasi belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi peserta didik merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar.

Suharsimi Arikunto (2002:269) berpendapat bahwa prestasi belajar adalah tingkat pencapaian yang telah dicapai oleh anak didik atau siswa terhadap tujuan yang ditetapkan oleh masing-masing bidang studi setelah mengikuti program pengajaran dalam waktu tertentu.

Prestasi belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa yang telah mengalami perubahan baik keterampilan, pemahaman nilai-nilai, pola tingkah laku, setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran berdasarkan tujuan yang hendak dicapai. Pada hakekatnya, belajar untuk mencapai sesuatu yang pada

akhirnya mencapai suatu hasil belajar, dan hasil belajar sering disebut dengan prestasi belajar. Dari beberapa pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar merupakan suatu hasil yang telah dicapai oleh siswa selama mengikuti proses kegiatan pembelajaran sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya dalam periode tertentu.

Definisi diatas dapat disimpulkan bahwa prestasi ialah hasil usaha bekerja atau belajar yang menunjukkan ukuran kecakapan yang dicapai dalam bentuk nilai. Sedangkan prestasi belajar hasil usaha belajar yang berupa nilai-nilai sebagai ukuran kecakapan dari usaha belajar yang telah dicapai seseorang, prestasi belajar ditunjukkan dengan jumlah nilai raport atau test nilai sumatif. Prestasi merupakan keberhasilan dalam proses belajar mengajar yang telah ditempuh siswa, bertujuan untuk memperoleh atau mengembangkan ilmu pengetahuan. Prestasi ini dituangkan dengan nilai atau angka yang diberikan oleh guru kepada siswa.

Keberhasilan seorang siswa dalam kegiatan pembelajaran salah satunya dapat dilihat melalui nilai-nilai yang diperoleh dalam bentuk rapor secara periodik, Angka-angka tersebut telah mencerminkan prestasi belajar siswa.

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar digolongkan menjadi dua yaitu :

1) Faktor intern

Faktor ini berkaitan dengan segala yang berhubungan dengan diri siswa itu sendiri berupa motivasi, minat, bakat, kepandaian, kesehatan, sikap, perasaan dan faktor pribadi lainnya.

2) Faktor ekstern



Faktor ini berhubungan dengan pengaruh yang datang dari luar diri individu berupa sarana dan prasarana, lingkungan, masyarakat, guru, metode pembelajaran, kondisi social, ekonomi, dan lain sebagainya.

Sepanjang rentang kehidupannya, manusia pasti mengejar suatu prestasi atau hasil dari usaha yang telah dilakukannya. sesuai dengan tingkat kemampuan masing-masing. Mengejar sesuatu yang akan memberikan kepuasan tertentu pada diri manusia. Baik prestasi dalam pekerjaan, maupun prestasi dalam bidang akademik, khususnya yang berada di lingkungan sekolah. Prestasi tersebut tentunya mampu memberi manfaat bagi yang meraihnya.

## **9. Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar**

Ada beberapa faktor yang berpengaruh terhadap prestasi belajar murid di sekolah yaitu :

### **a) Pengaruh keluarga dan kebudayaan**

Besarnya kebebasan yang diberikan orang tua kepada anaknya, jenis pekerjaan orang tua dan jumlah serta urutan anak dalam keluarga memiliki pengaruh yang sangat besar dalam perkembangan prestasi. Produk-produk kebudayaan pada suatu daerah seperti cerita rakyat, sering mengandung tema prestasi yang bisa meningkatkan semangat.

### **b) Peranan konsep diri**

Konsep diri merupakan bagaimana individu berpikir tentang dirinya sendiri. Apabila individu percaya bahwa dirinya mampu untuk melakukan sesuatu, maka individu akan termotivasi untuk melakukan hal tersebut sehingga berpengaruh dalam tingkah lakunya.

### **c) Pengaruh dari peran jenis kelamin**

Prestasi akademik yang tinggi biasanya diidentikkan dengan maskulinitas, sehingga banyak wanita yang belajar tidak maksimal khususnya jika wanita tersebut berada di antara pria. Pada wanita terdapat kecenderungan takut akan kesuksesan yang artinya pada wanita terdapat kekhawatiran bahwa dirinya akan ditolak oleh masyarakat apabila dirinya memperoleh kesuksesan, namun sampai saat ini konsep tersebut masih diperdebatkan.

### **d) Pengakuan dari prestasi**

Individu akan berusaha bekerja keras jika dirinya merasa diperdulikan oleh orang lain. Di mana prestasi sangat dipengaruhi oleh peran orang tua, keluarga dan dukungan lingkungan tempat di mana individu berada. Individu yang diberi dorongan untuk berprestasi akan lebih realistis dalam mencapai tujuannya.

## **10. Jenis-jenis belajar**

Jenis-jenis belajar bisa dikelompokkan berdasarkan tujuan dan hasil yang diperoleh dari kegiatan belajar belajar, cara atau proses yang ditempuh dalam belajar, teknik atau metode belajar, dan sebagainya. Perkembangan atas pengelompokkan jenis belajar ini muncul dalam dunia pendidikan sejalan dengan kebutuhan kehidupan manusia yang juga bermacam-macam.

Dilihat dari tujuan dan hasil yang diperoleh dari kegiatan belajar, jenis belajar dikemukakan sebagai berikut :

**a) Belajar Abstrak (*Abstract Learning*)**

Belajar abstrak pada dasarnya adalah belajar dengan menggunakan cara-cara berpikir abstrak. Tujuannya ialah memperoleh pemahaman serta pemecahan yang tidak nyata. Dalam mempelajari hal-hal yang abstrak peranan akal atau rasio sangatlah penting. Begitu pula penguasaan atas prinsip-prinsip dan konsep-konsep. Termasuk dalam jenis ini, misalnya, belajar tauhid, astronomi, kosmografi, kimia, dan matematika.

**b) Belajar Keterampilan (*Skill Learning*)**

Belajar keterampilan merupakan proses belajar yang bertujuan memperoleh keterampilan tertentu dengan menggunakan gerakan-gerakan motorik. Dalam belajar jenis ini, proses pelatihan yang intensif dan teratur sangat diperlukan. Termasuk belajar dalam jenis ini, misalkan belajar cabang-cabang olah raga, melukis, memperbaiki benda-benda elektronik. Bentuk belajar keterampilan ini disebut juga latihan atau training.

**c) Belajar Sosial (*Social Learning*)**

Belajar sosial adalah belajar yang bertujuan memperoleh keterampilan dan pemahaman terhadap masalah-masalah sosial, penyesuaian terhadap nilai-nilai sosial dan sebagainya. Termasuk belajar jenis ini misalnya belajar memahami masalah keluarga, masalah penyelesaian konflik antaretnis atau antarkelompok, dan masalah-masalah lain yang bersifat sosial.

**d) Belajar Pemecahan Masalah (*Problem Solving*)**

Belajar pemecahan masalah pada dasarnya adalah belajar untuk memperoleh keterampilan atau kemampuan memecahkan berbagai masalah secara logis dan rasional. Tujuannya ialah memperoleh kemampuan atau kecakapan kognitif guna memecahkan masalah secara tuntas. Untuk itu, kemampuan individu dalam menguasai berbagai konsep, prinsip, serta generalisasi, amat diperlukan.

**e) Belajar Rasional (*Rational Learning*)**

Belajar rasional adalah belajar dengan menggunakan kemampuan berpikir secara logis atau sesuai dengan akal sehat. Tujuannya ialah memperoleh beragam kecakapan menggunakan prinsip-prinsip dan konsep-konsep. Jenis belajar ini berkaitan erat dengan belajar pemecahan masalah. Dengan belajar rasional, individu diharapkan memiliki kemampuan *rational problem solving*, yaitu kemampuan memecahkan masalah dengan menggunakan pertimbangan dan strategi akan sehat, logis, dan sistematis.

**f) Belajar Kebiasaan (*Habitual Learning*)**

Belajar kebiasaan adalah proses pembentukan kebiasaan baru untuk perbaikan kebiasaan yang telah ada. Belajar kebiasaan, selain menggunakan perintah, keteladanan, serta pengalaman khusus, juga menggunakan hokum dan ganjaran. Tujuannya agar individu memperoleh sikap dan kebiasaan perbuatan baru yang lebih tepat dan lebih positif,

dalam arti selaras dengan kebutuhan ruang dan waktu atau bersifat kontekstual.

**g) Belajar Apresiasi (*Appreciation Learning*)**

Belajar apresiasi pada dasarnya adalah belajar mempertimbangkan nilai atau arti penting suatu objek. Tujuannya agar individu memperoleh dan mengembangkan kecakapan ranah rasa (*effective skills*), dalam hal ini kemampuan menghargai secara tepat, arti penting objek tertentu, misalnya apresiasi sastra, apresiasi music, dan apresiasi seni lukis.

Dalam mengapresiasi mutu karya sastra, misalnya, seorang individu perlu mengetahui “hakikat keindahan” (*estetika*) di samping mengetahui hal-hal lain, seperti bentuk ungkapan, isi ungkapan, bahasa ungkapan, dan nilai ekspresinya.

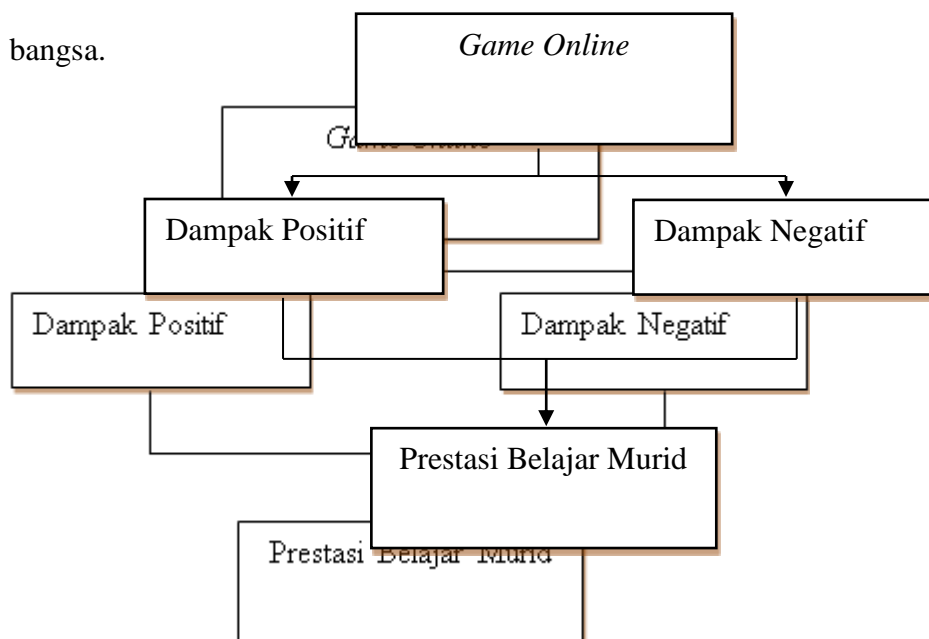
**h) Belajar Pengetahuan (*Study*)**

Belajar pengetahuan dimaksudkan sebagai belajar untuk memperoleh sejumlah pemahaman, pengertian, informasi, dan sebagainya. Belajar pengetahuan juga dapat diartikan sebagai sebuah program belajar terencana untuk menguasai materi pelajaran dengan melibatkan kegiatan investigasi atau penelitian dan eksperimen. Tujuan belajar pengetahuan ialah agar individu memperoleh atau menambah informasi dan pemahaman terhadap pengetahuan tertentu, yang biasanya lebih rumit dan memerlukan kiat khusus dalam mempelajarinya, misalnya dengan menggunakan alat – alat laboratorium dan penelitian lapangan.

**B. Kerangka Pikir**

*Game online* adalah salah satu jenis game yang cara mainnya dilakukan via web. Game ini dapat melibatkan lebih dari 2 pemain, dan tidak ada habisnya. Banyak sekali pelajar, mulai dari SD hingga SMA, yang memainkan *game online* ini. Setiap hari selalu ada saja pelajar yang pergi ke warnet untuk bermain *game online*. Untuk sekarang, *game online* sangat terkenal di kalangan pelajar. *Game online* sudah menyebar secara luas, baik di kota besar maupun desa-desa kecil.

Banyak yang memainkannya sampai lupa waktu, bahkan rela tidak bersekolah atau membolos demi bermain *game online*. Hal ini sangat mengganggu pelajar karena waktu-waktu yang seharusnya digunakan untuk bersekolah malah digunakan untuk bermain game. Ada juga yang bermain game sampai larut dan kurang istirahat. Fenomena ini sudah menjamur di kalangan pelajar-pelajar tersebut. Hal-hal tersebut harusnya mendapat tanggapan serius dari masyarakat, terutama orang tua dan guru di sekolah. Karena kalau tidak, lama kelamaan kegiatan ini akan semakin menyebar keseluruh pelajar dan dapat merusak generasi bangsa.



## 2.1 Gambar Bagan Kerangka Pikir

*Game online* sangat erat dengan hasil belajar murid, karena dapat mempengaruhi hasil belajar murid untuk belajar dan berprestasi. Namun tidak sedikit pula *game online* dapat mempengaruhi murid untuk belajar. Murid karena pengaruh game bahkan *feature* canggih lainnya yang membuat murid lupa akan waktu belajar. Oleh sebab itu, sudah menjadi tanggung jawab sekolah dan orang tua untuk mengawasi cara penggunaan *game online* anak-anak.

### C. Hipotesis

Hipotesis adalah dugaan/ pernyataan sementara yang diungkapkan secara deklaratif yang menjadi jawaban dari sebuah permasalahan.

Maka hipotesis dalam penelitian ini adalah hubungan antara permainan *game online* dengan prestasi belajar murid SDN 127 BILA Kecamatan Lilirilau Kabupaten Soppeng.

$H_0$  = Tidak ada hubungan *game online* dengan prestasi belajar murid

$H_a$  = Ada hubungan *game online* dengan prestasi belajar murid





## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Sukmadnata (2011:5) berpendapat bahwa penelitian merupakan suatu proses pengumpulan dan analisis data yang dilakukan secara sistematis dan logis untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu. Pengumpulan data dan analisis data menggunakan metode-metode ilmiah, baik yang bersifat kuantitatif ataupun kualitatif eksperimental maupun noneksperimental, interaktif atau noninteraktif. Adapun pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif.

Penelitian Ex Post Facto adalah suatu penelitian yang dilakukan untuk meneliti peristiwa yang telah terjadi dan kemudian mundur ke belakang melalui data tersebut untuk menemukan faktor-faktor yang mendahului atau menentukan sebab-sebab yang mungkin atas peristiwa yang diteliti (Sugiyono 1997:3)

#### **B. Populasi dan Sampel**

##### **1. Populasi**

Populasi adalah kumpulan individu sejenis yang berada pada wilayah tertentu dan pada waktu yang tertentu pula. Konsep populasi banyak dipakai dalam ekologi dan genetika. Ekologian memandang populasi sebagai unsur dari sistem yang lebih luas. Populasi suatu spesies adalah bagian dari suatu komunitas. Selain itu, evolusi juga bekerja melalui populasi.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh murid kelas I sampai dengan kelas VI SDN 127 BILA yang ada di Kecamatan Lilirilau Kabupaten Soppeng.

Berdasarkan data yang diperoleh dari papan potensi yang terdapat pada tahun 2017-2018 (semester genap) di peroleh jumlah keseluruhan murid adalah 94 murid. Untuk jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 3.1 Populasi Murid SDN 127 Bila**

NO.	Kelas	Jenis kelamin		Jumlah
		L	P	
1	Satu (I)	6	6	12
2	Dua (II)	8	8	16
3	Tiga (III)	10	6	16
4	Empat (IV)	7	10	17
5	Lima (V)	8	9	17
6	Enam (VI)	8	8	16
Jumlah		47	47	94

Data murid di ambil dari SDN 127 BILA Kecamatan Lilirilau Kabupaten Soppeng 2017-2018 (semester genap)

## 2. Sampel

Muhammad Tiro (2000:3) Sampel adalah sejumlah anggota yang dipilih/diambil dari suatu populasi.

Sampel merupakan bagian dari populasi yang ingin diteliti, dipandang sebagai suatu pendugaan terhadap populasi, namun bukan populasi itu sendiri. Sampel dianggap sebagai perwakilan dan populasi yang hasilnya mewakili keseluruhan gejala yang diamati. Ukuran dan keragaman sampel menjadi penentu baik tidaknya sampel yang diambil. Besarnya sampel ditentukan oleh banyaknya data atau obsevasi dalam sampel itu. Metode pengambilan sampel yang digunakan untuk memperoleh sampel adalah menggunakan teknik purposive sampling.

Purposive sampling adalah salah satu teknik sampling non random sampling dimana peneliti menentukan pengambilan sampel dengan cara menetapkan ciri-ciri khusus yang sesuai dengan tujuan penelitian sehingga diharapkan dapat menjawab permasalahan penelitian. Teknik penentuan sampel yang akan dijadikan subjek penelitian dilakukan secara penunjukan langsung yaitu kelas empat (IV), lima (V) dan enam (VI) dengan pertimbangan kelas empat (IV), lima (V) dan enam (VI) lebih mengerti tentang *game online* dan dominan bermain *game online*, serta dapat menjawab angket dengan baik.

Untuk jelasnya dapat dilihat pada tabel potensi di bawah ini :

**Tabel 3.2 Sampel Murid SDN 127 Bila**

NO.	Kelas	Jenis kelamin		Jumlah
		L	P	
4	Empat (IV)	7	10	17
5	Lima (V)	8	9	17
6	Enam (VI)	8	8	16
Jumlah		23	27	50

Jadi jumlah sampel pada penelitian ini adalah semua murid SDN 127 BILA yang ada di Kecamatan Lilirilau Kabupaten Soppeng yang berjumlah 50 murid.

### **C. Definisi Oprasional Penelitian**

Definisi operasional variabel adalah suatu defenisi yang diberikan kepada suatu konstrak variabel dengan cara memberikan arti atau menspesifikasikan kegiatan atau memberikan suatu opsersioal yang diperlukan untuk mengukur konstrak atau variable tertentu.

## **1. Variabel Penelitian**

Arikunto (2006:10) mengatakan bahwa Variabel penelitian adalah hal-hal yang menjadi obyek penelitian, yang ditatap (*dijinggleng-Jawa*) dalam suatu kegiatan penelitian (*points to be noticed*) yang menunjukkan variasi. Variabel menjadi sasaran penyelidikan dan dapat juga disebut gejala. Gejala-gejala yang menunjukkan variasi, baik dalam jenisnya maupun dalam tingkatannya disebut variabel. Variabel dalam penelitian adalah penggunaan *Game online* sebagai variabel bebas dan hasil belajar murid sebagai variabel terikat.

## **2. Defenisi Operasional Variabel**

- a) Permainan *game online* 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. Banyak waktu yang terbuang percuma saat bermain *game online*, dan melupakan kewajiban di rumah.
- b) Prestasi belajar adalah kemampuan yang dicapai oleh murid yang dinyatakan dalam bentuk angka/nilai.

## **3. Desain Penelitian**

Telah digambarkan di atas bahwa variabel dalam penelitian ini adalah penggunaan *game online* sebagai variabel bebas dan prestasi belajar murid sebagai variabel terikat, maka dari konteks ini nampak bahwa penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif, yang bertujuan untuk membuat gambaran keadaan atau sesuatu kegiatan secara sistematis, faktual dan akurat

terhadap fenomena-fenomena atau faktor-faktor dan karakteristik populasi atau daerah tertentu.

Dalam penelitian ini untuk memperoleh data tentang hubungan antara *game online* dengan prestasi belajar murid akan menggunakan angket yaitu suatu daftar pertanyaan yang akan di isi oleh responden dalam hal ini murid SDN 127 BILA yang ada di Kecamatan Lirilau Kabupaten Soppeng. Selanjutnya angket ini menggunakan skala Likert, yaitu skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial.

Dalam penelitian fenomena sosial ini telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti yang selanjutnya disebut sebagai variabel penelitian. Skala Likert terdiri dari lima 5 alternatif jawaban yang masing-masing mempunyai skor dalam setiap jawabannya. Adapun skornya sebagai berikut :

- a) Selalu (SL) 5 skor
- b) Sering (SR) 4 skor
- c) Kadang kadang (KD) 3 skor
- d) Hampir tidak pernah (HTP) 2 skor
- e) Tidak pernah (TP) 1 skor

Desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut :



#### **D. Instrumen Penelitian**

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Data Nilai Raport siswa yaitu instrument untuk mengukur prestasi belajar murid.
2. Angket pengaruh *game online* terhadap pelajaran yang berjumlah 30 item.

#### **E. Teknik Pengumpulan Data**

Untuk memperoleh data yang diperlukan maka penulis menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

##### **1. Penyebaran Angket**

Angket yaitu sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadi dan hal-hal yang ia ketahui. Kuesioner dapat juga diartikan suatu daftar yang berisikan rangkaian pertanyaan mengenai suatu masalah atau bidang yang diteliti. Penyebaran angket dapat diberikan pada sampel yang telah ditentukan yaitu seluruh murid SDN 127 BILA. Angket ini digunakan untuk mengetahui faktor kebiasaan bermain *game online* terhadap hasil belajar murid SDN 127 BILA yang ada di Kecamatan Lilirilau Kabupaten Soppeng.

##### **2. Dokumentasi**

Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data tentang jumlah murid dan nilai prestasi belajar murid yang ada pada daftar nilai guru Kelas SDN 127 BILA yang ada di Kecamatan Lilirilau Kabupaten Soppeng.

## F. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses pelacakan dan pengaturan secara sistematis transkrip angket, catatan lapangan dan bahan-bahan yang lain yang dikumpulkan untuk meningkatkan pemahaman terhadap bahan agar dapat dipresentasikan semuanya pada orang lain. “Analisis data merupakan proses pengorganisasian dan mengurutkan data ke dalam pola, kategori dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan dan dapat dirumuskan hipotesis kerja seperti yang disarankan oleh data”. Analisis diamati dengan mempelajari seluruh data dari berbagai sumber setelah itu mengadakan reduksi data dengan membuat rangkuman inti, langkah selanjutnya menyusun dalam satuan-satuan yang kemudian dikategorikan dalam satu kelompok yang sama, kemudian pemeriksaan keabsahan data dan tahap yang terakhir disimpulkan. Dari data yang berhasil dikumpulkan selanjutnya dianalisis dengan rumus koefisien korelasi produk moment sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n \sum x^2 - (\sum x)^2\}\{n \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

(Sugiyono, 2015: 199)

### Keterangan :

$\sum xy$  : Koefisien korelasi antara x dan y

$\sum x$  : Skor angket tentang pelaksanaan 7K.

$\sum y$  : Prestasi belajar siswa

$\sum x^2$  : Hasil Kuadrat dari variabel x

$\sum y^2$  : Hasil Kuadrat dari variabel y

N : Jumlah Sampel

**Tabel 3.3 Interpretasi Indeks Korelasi Product Moment**

<b>Interval Koefisien</b>	<b>Tingkat Hubungan</b>
±0,80 – 1,00	Sangat kuat
±0,60 – 0,799	Kuat
±0,40 – 0,599	Cukup kuat
±0,20 – 0,399	Rendah
±0,00 – 0,199	Sangat rendah

Setelah digunakan teknik analisis Korelasi *Product Moment*, maka untuk mengetahui seberapa besar hubungan variabel (X) dengan variabel (Y) digunakan analisis Koefisien Determinasi dengan formulasi sebagai berikut:

$$KP = r^2 \times 100 \%$$

Dimana

KP = Nilai Koefisien Determinasi

$r^2$  = Nilai Koefisien Korelasi

### **Uji Hipotesis**

Untuk menguji hipotesis penelitian maka nilai  $r_{hitung}$  dibandingkan dengan  $r_{tabel}$  pada taraf signifikan 5% dan 1% kriteria pengujian hipotesis yaitu sebagai berikut :

1. Apabila nilai  $r_{hitung}$  lebih besar dari pada nilai  $r_{tabel}$  maka hipotesis diterima.



2. Apabila nilai  $r_{hitung}$  lebih kecil dari pada  $r_{tabel}$  maka hipotesis di tolak.
3. Nilai  $r$  tabel yang digunakan sebagai pembanding yaitu diketahui dengan cara mencari nilai yang berada pada taraf signifikan 5%.



## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Penyajian Hasil Analisis Data

Dalam bab ini akan digambarkan hasil penelitian tentang *Hubungan antara Permainan Game Online dengan Prestasi Belajar Murid SDN 127 Bila Kecamatan Lilirilau Kabupaten Soppeng*.

Dalam penelitian ini diperoleh dari skor angket untuk variabel *Game Online* (X) dan (Y) hasil belajar murid diambil dari nilai rata-rata dan semua bidang studi yang diajarkan di kelas tersebut pada murid tahun ajaran 2017/2018. Untuk keperluan analisis maka data tersebut akan disajikan pada tabel berikut :

**Tabel 4.1 Distribusi Hasil-Hasil Penelitian**

No.	Kode Sampel	Skor Angket	Prestasi Belajar
1	2	3	4
1	001	75	7.6
2	002	76	7.9
3	003	75	7.7
4	004	78	8
5	005	75	7.7
6	006	85	8.7
7	007	86	8.7
8	008	85	8.5
9	009	84	8.5
10	010	85	8.6
11	011	80	8.1
12	012	88	8.9
13	013	80	8.3
14	014	85	8.6
15	015	76	7.7
16	016	75	7.7
17	017	77	7.9

18	018	80	8.3
19	019	87	8.5
20	020	77	7.7
21	021	77	7.8
22	022	75	7.9
23	023	78	8
24	024	77	7.9
25	025	77	7.9
26	026	77	7.9
27	027	75	7.7
28	028	77	8
29	029	75	7.7
30	030	86	8.7
31	031	85	8.7
32	032	85	8.5
33	033	75	7.7
34	034	75	7.8
35	035	77	7.9
36	036	75	7.9
37	037	77	7.9
38	038	80	8.6
39	039	89	8.1
40	040	87	8.9
41	041	82	8.3
42	042	85	8.6
43	043	75	7.7
44	044	76	7.7
45	045	77	7.9
46	046	75	7.6
47	047	77	7.9
48	048	75	7.7
49	049	78	7.9
50	050	85	8.6
	<b><math>\Sigma N=050</math></b>	<b><math>\Sigma X=3973</math></b>	<b><math>\Sigma Y=405,0</math></b>

**Table 4.2 Analisis korelasi Variabel X dan Y Indeks Korelasi  
Hubungan antara Permainan Game Online dengan Prestasi Belajar Murid  
SDN 127 Bila Kecamatan Lilirilau Kabupaten Soppeng**

<b>Subjek</b>	<b>X</b>	<b>Y</b>	<b>X<sup>2</sup></b>	<b>Y<sup>2</sup></b>	<b>XY</b>
<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>
1	75	7.6	5625	57.76	570
2	76	7.9	5776	62.41	600.4
3	75	7.7	5625	59.29	577.5
4	78	8	6084	64	624
5	75	7.7	5625	59.29	577.5
6	85	8.7	7225	75.69	739.5
7	86	8.7	7396	75.69	748.2
8	85	8.5	7225	72.25	722.5
9	84	8.5	7056	72.25	714
10	85	8.6	7225	73.96	731
11	80	8.1	6400	65.61	648
12	88	8.9	7744	79.21	783.2
13	80	8.3	6400	68.89	664
14	85	8.6	7225	73.96	731
15	76	7.7	5776	59.29	585.2
16	75	7.7	5625	59.29	577.5
17	77	7.9	5929	62.41	608.3
18	80	8.3	6400	68.89	664
19	87	8.5	7569	72.25	739.5
20	77	7.7	5929	59.29	592.9
21	77	7.8	5929	60.84	600.6
22	75	7.9	5625	62.41	592.5

23	78	8	6084	64	624
24	77	7.9	5929	62.41	608.3
25	77	7.9	5929	62.41	608.3
26	77	7.9	5929	62.41	608.3
27	75	7.7	5625	59.29	577.5
28	77	8	5929	64	616
29	75	7.7	5625	59.29	577.5
30	86	8.7	7396	75.69	748.2
31	85	8.7	7225	75.69	739.5
32	85	8.5	7225	72.25	722.5
33	75	7.7	5625	59.29	577.5
34	75	7.8	5625	60.84	585
35	77	7.9	5929	62.41	608.3
36	75	7.9	5625	62.41	592.5
37	77	7.9	5929	62.41	608.3
38	80	8.6	6400	73.96	688
39	89	8.1	7921	65.61	720.9
40	87	8.9	7569	79.21	774.3
41	82	8.3	6724	68.89	680.6
42	85	8.6	7225	73.96	731
43	75	7.7	5625	59.29	577.5
44	76	7.7	5776	59.29	585.2
45	77	7.9	5929	62.41	608.3
46	75	7.6	5625	57.76	570
47	77	7.9	5929	62.41	608.3
48	75	7.7	5625	59.29	577.5
49	78	7.9	6084	62.41	616.2

50	85	8.6	7225	73.96	731
$\Sigma N=050$	$\Sigma X=3973$	$\Sigma Y=405,0$	$\Sigma X^2=316699$	$\Sigma Y^2=3288,18$	$\Sigma XY=32261,8$

Diketahui :

$$\begin{aligned}
 \Sigma X &= 3973 \\
 \Sigma Y &= 405,0 \\
 \Sigma X^2 &= 316699 \\
 \Sigma Y^2 &= 3288,18 \\
 \Sigma XY &= 32261,8 \\
 \Sigma N &= 050
 \end{aligned}$$

Hasil perhitungan di atas selanjutnya dimasukan ke dalam rumus sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 r_{xy} &= \frac{n \Sigma xy - (\Sigma x) (\Sigma y)}{\sqrt{\{n \Sigma x^2 - (\Sigma x)^2\} \{n \Sigma y^2 - (\Sigma y)^2\}}} \\
 r_{xy} &= \frac{50 \cdot 32261,8 - (3973)(405,0)}{\sqrt{\{50 \cdot 316699 - (3973)^2\} \{50 \cdot 3288,18 - (405,0)^2\}}} \\
 r_{xy} &= \frac{1613090 - 1609065}{\sqrt{\{15834950 - 15784729\} \{164409 - 164025\}}} \\
 r_{xy} &= \frac{4025}{\sqrt{\{50221\} \{384\}}} \\
 r_{xy} &= \frac{4025}{\sqrt{19284864}} \\
 r_{xy} &= \frac{4025}{4391,453518} \\
 r_{xy} &= 0,916553024 \\
 r_{xy} &= \mathbf{0,916}
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan dapat diketahui koefisien korelasinya yaitu: variabel *game online* (X) dengan variabel prestasi belajar (Y) diperoleh hasil

koefisien korelasi sebesar 0.916 atau mempunyai korelasi sangat kuat berdasarkan Tabel 3.3 Interpretasi Indeks Korelasi Product Moment.

Setelah koefisien korelasi ( $r_{xy}$ ) telah diketahui maka langkah selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis dengan cara membandingkan  $r_{hitung}$  dengan  $r_{tabel}$ . Dari perhitungan di atas dapat diketahui bahwa  $r_{hitung} = 0,916$ . Apabila dikonsultasikan dengan tabel r *product moment* dengan jumlah sampel  $n = 50$  dengan  $df = N - 2$  ( $df = 48$ ), dengan ketentuan hipotesis  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka  $H_0$  (diterima) dan  $H_a$  (ditolak). Tapi sebaliknya jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka  $H_a$  (diterima) dan  $H_0$  (ditolak). Pada taraf signifikan 5% dengan  $df = 48$  diperoleh  $r_{tabel} = 0.284$ , Oleh karena itu  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka  $H_a$  (diterima) dan  $H_0$  (ditolak) dengan bunyi hipotesis: “Ada hubungan yang kuat antara permainan *game online* terhadap prestasi belajar murid SDN 127 Bila Kecamatan Lilirilau kabupatn Soppeng.

Untuk mengetahui seberapa besar hubungan variabel (X) dengan variabel (Y) digunakan analisis koefisien determinasi dengan formulasi sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \mathbf{KP} &= \mathbf{r^2 \times 100\%} \\ &= (0,916 \times 0,916) \times 100\% \\ &= 0,839 \times 100\% \\ &= 84\% \end{aligned}$$

Hasil perhitungan tersebut diperoleh bahwa variabel lingkungan sosial (X) memberi hubungan sebesar 84% terhadap prestasi belajar murid (Y), sedangkan selebihnya yaitu 16% memiliki hubungan dengan variabel-variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.



## B. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan permasalahan penelitian dan kajian pustaka diatas, bahwa *game online* dan prestasi belajar mempunyai hubungan yang sangat kuat. Hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian dari hasil angket dan prestasi belajar.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa *game online* (X), dan prestasi belajar (Y) yang ditunjukkan dengan nilai koefisien korelasi sebesar 0,916. Sedangkan uji signifikan uji r diperoleh bahwa  $r_{hitung}$  yang diperoleh adalah lebih besar dari  $r_{tabel}$  ( $0,916 > 0,284$ ) pada taraf signifikan 5% dan  $N = 50$  Hipotesis ( $H_a$ ) diterima. Dengan demikian, ada hubungan yang signifikan antara permainan *game online* dengan prestasi belajar murid SDN 127 Bila Kecamatan Liriaja kabupaten Soppeng.

Tujuan dilaksanakannya penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh Kebiasaan Bermain *Game Online* Terhadap Prestasi Belajar Murid. Untuk mengetahui pembahasan lebih jelasnya dapat ditinjau dari beberapa fase pembahasan, yaitu sebagai berikut:

Bagian proses pelaksanaan penelitian akan membahas mengenai keadaan kelas sampel yang akan diteliti yaitu kelas IV, V, dan VI dengan menggunakan angket berdasarkan indikator kebiasaan *Game Online* berjumlah 30 butir pertanyaan ataupun pernyataan. Tujuan dari penggunaan angket berdasarkan indikator kebiasaan *Game Online* sebagai salah satu strategi untuk mengetahui prestasi belajar murid terhadap semua mata pelajaran. Proses pelaksanaan penelitian ini dilakukan terhadap SDN 127 Bila.

Pelaksanaan penelitian, peneliti memulai dengan membaca do'a dan mendata kehadiran murid. Selain itu, diawal pertemuan peneliti memberikan informasi mengenai tujuan dari angket tersebut sebelum membagikan dan menyampaikan bahwa selama proses pengisian angket, murid diharapkan mampu menyelesaikan pengisian angket dengan benar yaitu murid memilih satu option saja dari lima option yang telah disediakan oleh peniliti dalam angket serta menyampaikan bahwa hasil dari angket berindikator kebiasaan bermain *Game Online* merupakan nilai yang akan dilaporkan kepada guru wali kelas.

Selanjutnya, peneliti mengajar menggunakan angket, dalam proses ini murid diberi kesempatan untuk mengajukan pertanyaan mengenai pernyataan-pernyataan yang kurang dimengerti. Hal ini akan membantu murid dalam pengisian angket agar lebih mandiri atau tidak bekerja sama antar teman sebangku, objektif dan memberikan hasil sesuai yang diharapkan oleh peneliti.

Di akhir, peneliti menyampaikan kepada murid bahwa sebelum memberikan hasil angket kepada guru wali kelas sebagai salah satu faktor penunjang prestasi belajar murid, peneliti terlebih dahulu mengolah dan menghitung hasil rerata dari angket.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan disimpulkan bahwa hubungan antara permainan *Game Online* dengan prestasi belajar murid dengan menggunakan rumus korelasi product moment. Angka rxy lebih besar daripada r tabel pada signifikan 5% ( $0,916 > 0,297$ ) maupun pada taraf signifikan 1 % ( $0,916 > 0,384$ ). Dengan demikian hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima dan hipotesis nol ( $H_o$ ) ditolak karena terdapat hubungan positif yang signifikan antara *Hubungan permainan Game Online* dengan prestasi belajar murid SDN 127 Bila, dengan kategori sangat kuat terhadap prestasi belajar murid.

#### B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka penulis penulis mengajukan saran sebagai berikut:

1. Kepada murid agar lebih membatasi cara mereka dalam bermain game.
2. Kepada para guru agar lebih memperhatikan para murid yang membawa smartphone dalam lingkungan sekolah terlebih lagi dalam kelas jangan sampai murid selalu bermain game saat pelajaran berlangsung yang dapat dipastikan mempengaruhi keberhasilan proses belajar mengajar di dalam kelas.
3. Kepada orang tua agar tidak terlalu memanjakan anaknya dengan membelikan handphone yang berlebihan seperti smartphone yang begitu lengkap fituranya dan mahal harganya. Hal tersebut dapat mempengaruhi

perkembangan anak dan aktivitas belajar murid. Apabila anak sudah mempunyai handphone agar

lebih diperhatikan dan dikontrol dalam menggunakan alat komunikasi handphone tersebut.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur penelitian: suatu pendekatan praktek*. Jakarta, Rineka Cipta.
- Aji, Chandra Zebeh. 2012. *Berburu Rupiah Lewat Game Online*. Yogyakarta, Bounabooks.
- Agus, Suprijono. 2013. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta, Pusaka Pelajar.
- Adijanti, Marheni. 2015. *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa Smp Negeri 1 Kuta*. Jurnal Psikologi Udayana 2015, Vol.2, No.2, 163-171
- Costikyan, Greg. 2013. *Uncertainty In Games*. The MIT Press, Cambridge
- Depdiknas. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Keempat*. Jakarta, Gramedia Pustaka Utama.
- Dimiyati & Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta, Rineka Cipta.
- Daryanto. 2010. *Belajar dan Mengajar*. Bandung : Yrama Widya
- G.N. Maria Yohanesti. 2016. *Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Jarakan Kabupaten Bantul Yogyakarta*. Skripsi tidak diterbitkan. Yogyakarta, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Hamalik. 2011. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung, Bumi Aksara
- Jasson. 2009. *Role Playing Game ( RPG )Maker (software penampung kreatifitas, inovasi dan imajinasi bagi game designer)*. Yogyakarta, CV ANDI OFFSET
- Jihad Asep & Abdul haris. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta, Multi Presindo
- Jenab & Adeng H. 2015. *Pengaruh Adiktif Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X Sman 1 Cileungsi*. Journal Of Education Vol. 2 No. 1
- Rizki P, Nurullita. 2017. *Pengaruh Game Online terhadap hasil belajar siswa*. Skripsi tidak diterbitkan. Purwokerto, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Purwokerto.

- Sugiyono. 1997. *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung, Alfabeta
- Suyanto, Agus. 2001. *Psikologi Umum*. Bandung, Remaja Rosdakarya
- Sardiman. 2003. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta, Raja Grafindo Persada.
- Suryabrata, Sunadi. 2006. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta, Rajawali Press
- Sugihartono. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta, UNY Press.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta, Rikena Cipta.
- Sukmadnata. 2011. *Defenisi penelitian*: Jakarta, Ghalia Inndonesia
- Suyatna, Agus. 2011. *Model Pembelajaran PAIKEM*. Bandar Lampung, Universitas Lampung
- Samino, Saring Marsudi. 2012. *Layanan Bimbingan Belajar Pedoman bagi Pendidik dan Calon Pendidik*. Surakarta, Fairuz Media.
- Tiro, Muhammad Arif. 2000. *Dasar-dasar Statistika*. Makassar, Universitas Negeri Makassar.

**L**

**A**

**M**

**P**

**I**

**R**

**A**

**N**



LAMPIRAN 1

NILAI-NILAI  $r$  PRODUCT MOMENT

N	Tarf Signif		N	Tarf Signif		N	Tarf Signif	
	5%	1%		5%	1%		5%	1%
3	0.997	0.999	27	0.381	0.487	55	0.266	0.345
4	0.950	0.990	28	0.374	0.478	60	0.254	0.330
5	0.878	0.959	29	0.367	0.470	65	0.244	0.317
6	0.811	0.917	30	0.361	0.463	70	0.235	0.306
7	0.754	0.874	31	0.355	0.456	75	0.227	0.296
8	0.707	0.834	32	0.349	0.449	80	0.220	0.286
9	0.666	0.798	33	0.344	0.442	85	0.213	0.278
10	0.632	0.765	34	0.339	0.436	90	0.207	0.270
11	0.602	0.735	35	0.334	0.430	95	0.202	0.263
12	0.576	0.708	36	0.329	0.424	100	0.195	0.256
13	0.553	0.684	37	0.325	0.418	125	0.176	0.230
14	0.532	0.661	38	0.320	0.413	150	0.159	0.210
15	0.514	0.641	39	0.316	0.408	175	0.148	0.194
16	0.497	0.623	40	0.312	0.403	200	0.138	0.181
17	0.482	0.606	41	0.308	0.398	300	0.113	0.148
18	0.468	0.590	42	0.304	0.393	400	0.098	0.128
19	0.456	0.575	43	0.301	0.389	500	0.088	0.115
20	0.444	0.561	44	0.297	0.384	600	0.080	0.105
21	0.433	0.549	45	0.294	0.380	700	0.074	0.097
22	0.423	0.537	46	0.291	0.376	800	0.070	0.091
23	0.413	0.526	47	0.288	0.372	900	0.065	0.086
24	0.404	0.515	<b>48</b>	<b>0.284</b>	<b>0.368</b>	1000	0.062	0.081
25	0.396	0.505	49	0.281	0.364			
26	0.388	0.496	50	0.279	0.361			

*Sugiyono 2010*

## LAMPIRAN 2

### INSTRUMEN PENELITIAN

#### Angket untuk Siswa

##### I. Petunjuk Pengisian Angket

Bacalah baik-baik pertanyaan dibawah ini dan pilihlah salah satu jawaban yang anda anggap tepat dan sesuai dengan pendapat anda dengan memberi tanda silang (X).

Keterangan jawaban

##### II. Pertanyaan

1. Apakah kamu mempunyai handphone dan sering menggunakannya ?
  - a. Selalu
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Hampir tidak pernah
  - e. Tidak pernah
2. Apakah kamu kadang bertanya kepada orang tua tentang pelajaran dalam penggunaan handphone ?
  - a. Selalu
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Hampir tidak pernah
  - e. Tidak pernah
3. Apakah kamu membawa handphone saat pergi ke sekolah ?
  - a. Selalu
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Hampir tidak pernah
  - e. Tidak pernah
4. Apakah kamu memiliki game di hanphone kamu dan sering memainkannya?
  - a. Selalu
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Hampir tidak pernah
  - e. Tidak pernah
5. Apakah kamu menggunakan handphone untuk bertanya kepada guru kelasmu ?
  - a. Selalu
  - d. Hampir tidak pernah

- b. Sering
  - c. Kadasng-kadang
  - e. Tidak pernah
6. Apakah kamu sering memainkan game saat pelajaran berlangsung ?
- a. Selalu
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Kadang-kadang
  - e. Tidak pernah
7. Apakah kamu menghubungi gurumu lewat handphone untuk bertanya tentang PR mu ?
- a. Selalu
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Hampir tidak pernah
  - e. Tidak pernah
8. Apakah kamu kadang menggunakan kalkulator dalam smartphone untuk mengerjakan soal matematika ?
- a. Selalu
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Hampir tidak pernah
  - e. Tidak pernah
9. Apakah kamu memiliki teman bermain game ?
- a. Selalu
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Hampir tidak pernah
  - e. Tidak pernah
10. Apakah kamu memainkan game dalam kelas ?
- a. Selalu
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Hampir tidak pernah
  - e. Tidak pernah
11. Apakah kamu senang melihat gambar tentang permainan game kamu ?
- a. Selalu
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Hampir tidak pernah
  - e. Tidak pernah
12. Apakah kamu Hampir tidak pernah membantu teman dalam kesulitan bermain game ?
- a. Selalu
  - d. Hampir tidak pernah

- b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - e. Tidak pernah
13. Apakah kamu sering bermain game online di warnet ?
- a. Selalu
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Kadang-kadang
  - e. Tidak pernah
14. Apakah kamu sering bermain game sambil belajar?
- a. Selalu
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Hampir tidak pernah
  - e. Tidak pernah
15. Apakah kamu sering bermain game bareng dengan teman mu?
- a. Selalu
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Hampir tidak pernah
  - e. Tidak pernah
16. Apakah kamu sering bermain game di dalam kelas ?
- a. Selalu
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Hampir tidak pernah
  - e. Tidak pernah
17. Apakah kamu memainkan game saat pelajaran di dalam kelas berlangsung ?
- a. Selalu
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Hampir tidak pernah
  - e. Tidak pernah
18. Apakah kamu sering bermain game COC?
- a. Selalu
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Hampir tidak pernah
  - e. Tidak pernah
19. Apakah kamu membuka Google, You Tube, BBM, FB, Twitter, melalui handphone mu saat pelajaran berlangsung ?
- a. Selalu
  - b. Sering
  - d. Hampir tidak pernah
  - e. Tidak pernah

- c. Kadang-kadang
20. Apakah kamu memainkan smartphone saat belajar di dalam kelas ?
- a. Selalu
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Hampir tidak pernah
  - e. Tidak pernah
21. Apakah kamu sering meminta bantuan dalam mencari game baru ?
- a. Selalu
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Hampir tidak pernah
  - e. Tidak pernah
22. Apakah kamu senang bermain game Mobile Legend?
- a. Selalu
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Hampir tidak pernah
  - e. Tidak pernah
23. Apakah guru atau pihak sekolah memberi nasehat tentang dampak negatif game online ?
- a. Selalu
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Hampir tidak pernah
  - e. Tidak pernah
24. Apakah kamu malas belajar akibat keasyikan bermain game online ?
- a. Selalu
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadasng
  - d. Hampir tidak pernah
  - e. Tidak pernah
25. Apakah kamu lupa mengerjakan PR akibat memainkan game ?
- a. Selalu
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Hampir tidak pernah
  - e. Tidak pernah
26. Apakah kamu memakai handphone pada saat istirahat ?
- a. Selalu
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Hampir tidak pernah
  - e. Tidak pernah

27. Apakah kamu belajar kelompok dirumah dan bermain game sambil menyelesaikan tugas kelompokmu ?
- a. Selalu
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Hampir tidak pernah
  - e. Tidak pernah
28. Apakah di handphone kamu terdapat banyak macam macam permainan game online ?
- a. Selalu
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Hampir tidak pernah
  - e. Tidak pernah
29. Apakah kamu sering bermain game online di hp kamu saat makan ?
- a. Selalu
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Hampir tidak pernah
  - e. Tidak pernah
30. Apakah orang tua kamu sering melarang kamu bermain game secara berlebihan ?
- a. Selalu
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Hampir tidak pernah
  - e. Tidak pernah



## RIWAYAT HIDUP PENULIS

**Faiz Wahidin Eka Putra.** Lahir di Pacongkang Kabupaten Soppeng pada tanggal 17 Juli 1996. Lahir sebagai anak pertama dari tiga bersaudara dan merupakan buah kasih dari pasangan Ayahanda Nursalam dan Ibunda

Parida. Penulis memasuki jenjang pendidikan formal pada tahun 2002 di SDN 191 penrie dan tamat tahun 2008. Pada tahun yang sama, penulis menempuh pendidikan di Mts DDI Pattojo Selama 3 tahun dan penulis menyelesaikan studinya pada tahun 2011. Pada tahun itu juga melanjutkan pendidikan pada tingkat yang lebih tinggi di SMA Negeri 1 Watansoppeng, hingga selesai pada tahun 2014. Pada tahun 2014 penulis kembali melanjutkan pendidikannya di Universitas Muhammadiyah Makassar pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar ( S1-PGSD ) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Penulis menyelesaikan studi S1-PGSD di Universitas Muhammadiyah Makassar pada tahun 2018 dengan judul skripsi “*Hubungan antara Permainan Game Online dengan Prestasi Belajar Murid SDN 127 Bila Kecamatan Lilirilau Kabupaten Soppeng*”