



**STUDI KOMPARASI HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK YANG
BERMAIN GAME ONLINE DENGAN PESERTA DIDIK YANG
TIDAK BERMAIN GAME ONLINE DI KELAS IV B DI SD
NEGERI 3 BALANGNIPA**



SKRIPSI

Sebagai Syarat Untuk Menyusun Skripsi
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Oleh:

NURUL FAIZA ASYIR

NIM. 160104030

Pembimbing:

1. Takdir, S.Pd.I.,M.Pd.I
2. Sudirman P, S.Pd.I.,M.Pd.I

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM (IAI)
MUHAMMADIYAH SINJAI
2020**

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : NurulFaizaAsyir

NIM : 160104030

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah
Ibtidaiyah (PGMI)

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Proposal skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian dari Proposal skripsi ini adalah karya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan di dalamnya adalah tanggung jawab saya.

Demikian pernyataan ini dibuat sebagaimana mestinya. Bilamana dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan perundang-undangan yang berlaku.

Sinjai, 11 Januari 2021
Yang membuat pernyataan,

NURUL FAIZA ASYIR
NIM: 160104030

PENGESAHAN SKRIPSI

Skrripsi berjudul Studi Komparasi Hasil Belajar Peserta Didik yang Bermain Game Online dengan Peserta Didik Yang Tidak Bermain Game Online di Kelas IV B di SD Negeri 3 Balangnipa, yang ditulis oleh Nurul Faiza Asyir Nomor Induk Mahasiswa 160104030, Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAI Muhammadiyah Sinjai, yang dimunaqasyahkan pada hari Jumat, tanggal 26 Agustus 2020 M bertepatan dengan 07 Muharram 1441 H, telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Dewan Penguji

- | | | |
|---------------------------------|---------------|---------|
| 1. Dr. Firdaus, M.Ag. | Ketua | (.....) |
| 2. Dr. Ismail, M.Pd. | Sekretaris | (.....) |
| 3. Dr. Firdaus, M.Ag. | Penguji I | (.....) |
| 4. Dr. Muh Judrah, M.Pd.I. | Penguji II | (.....) |
| 5. Takdir, S.Pd.I., M.Pd.I. | Pembimbing I | (.....) |
| 6. Sudirman P, S.Pd.I., M.Pd.I. | Pembimbing II | (.....) |

Mengetahui,
Ketika IAIM Sinjai

S.Pd.I., M.Pd.I.
M. 1213495

ABSTRAK

Nurul Faiza Asyir. Studi Komparasi Hasil Belajar Peserta Didik yang Bermain Game Online Dengan Peserta Didik yang tidak Bermain Game Online di Kelas IV B di SD Negeri 3 Balangnipa. Skripsi. Sinjai: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidayah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAI Muhammadiyah Sinjai, 2020.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik yang bermain game online dengan peserta didik yang tidak bermain game online di kelas IV B di SD Negeri 3 Balangnipa. Jenis penelitian ini menggunakan jenis penelitian komparatif. Penelitian menggunakan total sampling yaitu seluruh kelas IV B dengan jumlah keseluruhan 24 peserta didik. Adapun pengumpulan data yang terdiri dari observasi, metode dokumentasi dan penyebaran angket. Data kemudian diolah dengan menggunakan SPSS 20 dan regresi linear sehingga hasil dari penelitian ini dapat diketahui.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar berpengaruh terhadap peserta yang bermain game online dengan peserta didik yang tidak bermain game online di kelas IV B di SD Negeri 3 Balangnipa. Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis regresi linear yang telah dilakukan melalui program SPSS 20. Pada tabel *Coefficients* diketahui t_{hitung} sebesar 2,914 pada variabel X sedangkan untuk t_{tabel} sebesar 1,753. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ (t_{hitung} 2,914 > t_{tabel} 1,753) Jadi H_0 ditolak bahwa H_a diterima. Sedangkan, pada nilai *probabilitas* $0,011 < 0,05$. Sedangkan hasil dari peserta didik yang tidak bermain game online bahwa dari 7 responden, pada tabel *Coefficients* diketahui t_{hitung} sebesar 6,031 pada variable X sedangkan untuk t_{tabel} sebesar 2,015. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ (t_{hitung} 6,031 > t_{tabel} 2,015) Jadi H_0 ditolak bahwa H_a diterima. Sedangkan, pada nilai *probabilitas* $0,002 < 0,05$, Dari hasil penelitian tersebut bahwa

peserta didik yang bermain game online dengan peserta didik yang tidak bermain game online memiliki pengaruh terhadap hasil belajar di SD Negeri 3 Balangnipa.

Kata Kunci: *Hasil Belajar, Peserta Didik, Game Online*

ABSTRACT

Nurul Faiza Asyir. Comparative Study of Learning Outcomes of Students Who Play Online Games with Students who Don't Play Online Games in Class IV B at SD Negeri 3 Balangnipa. Essay. Sinjai: Madrasah Ibtidayah Teacher Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Islamic Institute of Muhammadiyah Sinjai, 2020.

This study aims to determine the differences in learning outcomes of students who play online games with students who do not play online games in grade IV B at SD Negeri 3 Balangnipa. This type of research uses comparative research. The study used total sampling, namely all class IV B with a total of 24 students. The data collection consisted of observation, documentation method and questionnaire distribution. The data is then processed using SPSS 20 and linear regression so that the results of this study can be known.

The results of this study indicate that learning outcomes affect participants who play online games with students who don't play online games in class IV B at SD Negeri 3 Balangnipa. This can be seen from the results of the linear regression analysis that has been carried out through the SPSS 20 program. In the Coefficients table, it is known that the tcount is 2.914 in the X variable while the t table is 1.753. If $t_{count} > t_{table}$ ($t_{count} 2.914 > t_{table} 1.753$) So H_0 is rejected that H_a is accepted. Meanwhile, the probability value is $0.011 < 0.05$. While the results of students who do not play online games that out of 7 respondents, in the Coefficients table, it is known that the tcount is 6,031 in the X variable while the t-table is 2,015. If $t_{count} > t_{table}$ ($t_{count} 6,031 > t_{table} 2,015$) So H_0 is rejected that H_a is accepted. Meanwhile, the probability value is $0.002 < 0.05$. From the results of this study, students who play online games with students who do not play online

games have an influence on learning outcomes at SD Negeri 3 Balangnipa.

Keywords: Learning Outcomes, Students, Online Games

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Dalam kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih sedalam-dalamnya kepada semua pihak, yang telah memberikan bantuan berupa arahan dan dorongan selama penulis studi. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih dan penghargaan kepada:

1. Kedua Orang Tua tercinta yang telah mendidik dan membesarkan;
2. Dr. Firdaus, M.Ag. Rektor IAI Muhammadiyah Sinjai selaku pimpinan Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai;
3. Dr. Ismail, M.Pd. Wakil Rektor I, Dr. Hardianto Rahman, M.Pd. Wakil Rektor II dan Dr. Muh. Anis, M.Hum. Wakil Rektor III selaku unsur pimpinan Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai;
4. Takdir, S.Pd.I., M.Pd.I. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, selaku pimpinan pada tingkat Fakultas;
5. Takdir, S.Pd.I., M.Pd.I. Selaku Pembimbing I dan Sudirman P, S.Pd.I., M.Pd.I. Selaku Pembimbing II;
6. Hasmiati, S.Pd.I., M.Pd.I. Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah;

7. Seluruh Dosen yang telah membimbing dan mengajar selama studi di Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai;
8. Seluruh Pegawai dan Jajaran IAI Muhammadiyah Sinjai yang telah membantu kelancaran Akademik;
9. Kepala Sekolah, Guru-guru, dan para siswa, yang telah membantu kelancaran selama melakukan penelitian;
10. Teman-teman mahasiswa IAI Muhammadiyah Sinjai dan berbagai pihak yang tidak dapat disebut satu persatu, yang telah memberikan dukungan moral sehingga penulis selesai studi.

Teriring doa semoga amal kebaikan dari berbagai pihak tersebut mendapat pahala yang berlipat ganda dari Allah Swt., dan semoga karya ilmiah ini bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya. Aamiin.

Sinjai, 11 Januari 2021

Nurul Faiza Asyir
NIM. 160104030

DAFTAR ISI

SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	11
C. Tujuan Penelitian.....	11
D. Manfaat Penelitian	11
BAB II KAJIAN TEORI.....	13
A. Kajian Teori	13
B. Hasil Penelitian Relevan	44
C. Hipotesis	46
BAB III METODE PENELITIAN	48
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	48
B. Defenisi Variabel.....	49

C. Tempat dan Waktu Penelitian	50
D. Populasi dan Sampel	51
E. Teknik Pengumpulan Data	52
F. Instrumen Penelitian	54
G. Teknik Analisi Data	55
BAB IV HASIL PENELITIAN	56
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	56
B. Hasil dan Pembahasan Penelitian.....	59
BAB V PENUTUP.....	91
A. Kesimpulan	91
B. Saran.....	92
DAFTAR PUSTAKA	93

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Indikator Hasil Belajar	18
Tabel 4.1. Profil Sekolah.....	56
Tabel 4.2. Data Deskripsi Responden.....	59
Tabel 4.3. Peserta Didik yang Bermain Game Online dengan Peserta Didik yang tidak Bermain Game Online	62
Tabel 4.4. Data Hasil Angket Responden	64
Tabel 4.5. Hasil Belajar Responden.....	65
Tabel 4.6. One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test	66
Tabel 4.7. Descriptive Statistics.....	67
Tabel 4.8. Coefficients	69
Tabel 4.9. Model Summary.....	70
Tabel 4.10. ANOVA	71
Tabel 4.11. Coefficients	73

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana bertujuan untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran bagi peserta didik agar secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Pada sisi lain, pendidikan diartikan juga sebagai upaya pembelajaran pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran, pelatihan dan penelitian.

Pendidikan sering terjadi di bawah bimbingan orang lain, tetapi memungkinkan pula dilakukan secara otodidak. Dengan demikian dapat ditegaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar, terencana dan sistematis dari orang “dewasa” kepada orang yang “belum dewasa” untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik

secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk mencapai (kedewasaan) taraf hidup yang lebih baik.¹

Pendidikan dianggap sebagai alternatif yang bersifat preventif karena pendidikan membangun generasi baru bangsa yang lebih baik. Pendidikan diharapkan dapat mengembangkan kualitas generasi muda bangsa dalam berbagai aspek yang dapat memperkecil dan mengurangi penyebab berbagai masalah budaya dan karakter bangsa. Kurikulum adalah jantungnya pendidikan (*curriculum is the heart of education*). Oleh karena itu, sudah seharusnya kurikulum, saat ini, memberikan perhatian yang lebih besar pada pendidikan budaya dan karakter bangsa dibandingkan kurikulum masa sebelumnya. kurikulum juga sangat berpengaruh besar terhadap prestasi hasil belajar peserta didik. Pengertian pendidikan menurut UU No. 20 tahun 2003 Pasal 3 menyebutkan bahwa:

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif,

¹ Hamid Darmadi, *Pengantar Pendidikan Era Globalisasi*, (Jakarta: An1mage, 2019), h. 6.

mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.²

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah melalui kegiatan belajar dan mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan intruksional.³ Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami aktivitas belajar.⁴ Hasil belajar dapat ditentukan apabila seseorang tersebut mempunyai tujuan dalam proses pembelajaran. Proses tersebut memiliki standar dalam mengukur perubahan atau perkembangan jiwa peserta didik dan menjadi pedoman dalam pelaksanaan belajar mengajar. Dengan demikian, proses belajar mengajar akan memiliki tujuan tertentu sehingga dalam pelaksanaannya akan berjalan sistematis dan terarah.

Hasil belajar peserta didik yang bermain game online adalah peserta didik yang datang di sekolah lebih antusias dalam menceritakan game online yang peserta didik mainkan di rumah kepada teman-temannya. Bahkan, saat istirahat pun peserta didik mengambil handphone ibunya

² Republik Indonesia, *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, Pasal 3, h. 5.

³ Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1999), h. 38.

⁴ Catharina Tri Anni, *Psikologi Belajar*, (Semarang: Unnes Press, 2004), h. 4.

dan memainkan game online yang peserta didik sukai. Selain itu, peserta didik yang bermain game online sangat bersemangat dalam menceritakan game online yang peserta didik mainkan, terlebih-lebih apabila game online yang peserta didik mainkan dapat memenangkannya. Tetapi apabila pelajaran yang dibahas peserta didik yang suka bermain game online kurang bersemangat dalam membahas pelajaran karena lebih mementingkan atau memikirkan game online yang sering peserta didik mainkan.

Hasil belajar peserta didik yang tidak bermain game online adalah peserta didik yang lebih fokus pada pelajaran dan lebih bersemangat apabila membahas tentang pelajaran. Peserta didik yang tidak bermain game online tidak terlalu tertarik jika mendengar temannya membahas atau memainkan game online.

Secara sederhana, yang dimaksud hasil belajar peserta didik adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Peserta didik yang berhasil dalam belajar adalah yang

berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional. Untuk mengetahui apakah hasil belajar yang dicapai telah sesuai dengan tujuan yang dikehendaki dapat diketahui melalui evaluasi.⁵

Menurut penulis, hasil belajar adalah hasil dari setelah mengikuti proses pembelajaran di sekolah. Setiap peserta didik sudah pasti mengharapkan pembelajaran yang baik, yang bertujuan untuk peserta didik dapat memperoleh hasil belajar yang lebih baik pula. Oleh sebab itu dari pembelajaran yang baik maka akan memperoleh hasil belajar yang memuaskan sehingga peserta didik dapat mencapai tujuannya.

Maraknya internet membuat permainan di komputer pun mengalami revolusi. Dulunya harus terinstal dan dapat dimainkan pada komputer-komputer tertentu, kini permainan itu dapat dilakukan dari mana saja. Bahkan lebih asyik lagi, anda bisa bermain bersama-sama. Ya, saat ini banyak sekali game online yang dimainkan bersama-sama. Bahkan, anda akan bermain dengan orang yang anda tidak kenal sama sekali. Anda bisa bermain dengan orang dari

⁵ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Cet. I; Jakarta: Prenadamedia Group, 2013), h. 5.

amerika, Australia, dan lain-lain.⁶ Perkembangan game online sendiri tidak lepas dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri. Meledaknya game online sendiri merupakan cerminan dari pesatnya jaringan komputer yang dahulunya berskala kecil (*Small Local Network*) sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang. Pada saat muncul pertama kalinya tahun 1969, komputer hanya bisa dipakai untuk 2 orang saja untuk bermain game. Lalu muncullah komputer dengan kemampuan *time-sharing* sehingga pemain yang bisa lebih banyak dan tidak harus berada di suatu ruangan yang sama.

Pada tahun 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 ke banyakan 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

⁶ Wiwit Siswoutomo, *Membuat Game Online Dan Game Hp*, (Jakarta: PT Gramedia, 2010), h. 1.

berkembang. Menurut Aradhana Gupta, yang dikutip dari buku Andri Arif Kustiawan dan Andy Widhiya Bayu Utomo telah menyebutkan bahwa pada tahun 1995, *NSFNET* (*National Science Foundation Network*) telah membatalkan peraturan-peraturan yang telah diperkenalkan sebelumnya dalam industri game. Setelah pembatalan ini, ketercapaian para pemain dalam online game dan perkembangan online game berkembang dengan begitu pesat.⁷

Di zaman yang modern ini, game online sudah tidak asing lagi di telinga kita. Permainan game online sudah diketahui oleh banyak orang bahkan anak SD pun sudah mengetahuinya. Hal ini didukung karena banyaknya gadget/smartphone yang semakin canggih dan begitu banyak menawarkan game, baik game offline maupun yang online.

Game online menurut Kim, yang dikutip dalam buku Andri Arif Kustiawan dan Andy Widhiya Bayu Utomo adalah game atau permainan dimana banyak orang yang bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi online.⁸ Game adalah sesuatu yang dapat

⁷ Andri Arif Kustiawan dan Andy Widhiya Bayu Utomo, *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*, (Jawa Timur: CV. AE Media Grafika, 2019), h. 7-8.

⁸ *Ibid.* h. 5.

dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dimainkan tidak dengan serius atau dengan tujuan *refreshing*. Game online adalah permainan yang berbasis elektronik dan visual. Game online dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik yang biasanya menyebabkan radiasi pada mata, sehingga mata pun menjadi lelah. 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 bahkan 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.

Oleh sebab itu, banyak anak-anak yang menyisipkan uang sakunya untuk memainkan game online, hingga berjam-jam dan lama-kelamaan akan menjadi kecanduan. Akibatnya, anak-anak melupakan banyak hal yang lebih penting seperti belajar, beribadah, bahkan kesehatannya sendiri serta hasil belajarnya akan terganggu.

Sebelumnya, peneliti melakukan wawancara pada peserta didik yang dilakukan pada waktu jam istirahat

sekolah. Kemudian peneliti bertanya kepada peserta didik tentang permainan yang terhubung dengan internet atau online. Dari pertanyaan peneliti tersebut, ternyata peserta didik sangat antusias untuk menceritakan pengalamannya dalam memainkan permainan tersebut. Dari sedikit perbincangan tersebut, maka peneliti menggali lebih dalam tentang peserta didik yang bermain game online.⁹

Peserta didik yang bermain game online adalah peserta didik yang lebih menomorduakan belajar dari pada bermain game online, didalam kesehariannya para peserta didik lebih cepat terpengaruh ajakan dari teman-teman, selain ajakan teman-teman rasa penasaran akan sesuatu yang barulah yang mendorong mereka untuk mencoba hal-hal yang belum pernah mereka lakukan. Peran guru dan orang tua sangat berpengaruh terhadap masalah tersebut. Orang tua lebih mengatur kebiasaan anak. Anak lebih diajarkan hal-hal positif untuk belajar atau bermain musik dan lain-lain. Sedangkan guru lebih mengarahkan anak-anak pada minat bakat yang dimiliki masing-masing agar hobi mereka tersalurkan dan tidak lari ke pada game online. Sedangkan peserta didik yang tidak bermain game online adalah peserta didik yang lebih mementingkan pelajaran di

⁹ Hasil Wawancara, 04 Oktober 2019, SD Negeri 3 Balangnipa.

bandingkan dengan bermain game online, karena dengan bermain game online peserta didik akan cenderung menyita banyak waktu. Peserta didik yang tidak bermain game online, sudah pasti dibalik semua itu ada orang tua yang berperang penting dalam mengawasi anak-anaknya dan orang tua sudah pasti mengetahui bahaya jika bermain game online secara berlebihan. Jadi, pengetahuan orang tua tentang ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) seperti, game online sangatlah penting. Bukan hanya semata-mata orang tua ingin belajar internet untuk bergaya tetapi memang orang tua perlu tahu agar mereka dapat mengetahui dampak positif dan dampak negatif dari bermain game online.

Dari uraian di atas yang telah di peroleh oleh peneliti setelah melakukan penelitian maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Studi Komparasi Hasil Belajar Peserta Didik Yang Bermain Game Online Dengan Peserta Didik Yang Tidak Bermain Game Online Di Kelas IV B Di SD Negeri 3 Balangnipa”** Dari judul tersebut peneliti ingin melihat perbedaan hasil belajar antara peserta didik yang bermain game online dengan peserta didik yang tidak bermain game online.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu: Adakah perbedaan hasil belajar peserta didik yang bermain game online dengan peserta didik yang tidak bermain game online di kelas IV B di SD Negeri 3 Balangnipa?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini, yaitu: Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar terhadap peserta didik yang bermain game online dengan peserta didik yang tidak bermain game online di kelas IV B di SD Negeri 3 Balangnipa.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diberikan melalui penelitian ini, yaitu manfaat teoritis dan praktis.

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan terhadap studi komparasi hasil belajar peserta didik yang bermain game online dan peserta didik yang tidak bermain game online.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi peserta didik

- 1) Dapat belajar menghargai waktu belajar dan bermain.
- 2) Anak-anak dapat lebih termotivasi dalam belajar.
- 3) Dapat mencegah kelelahan dan stress karena seringnya bermain permainan game online.

b. Manfaat bagi guru

- 1) Memberikan sumbangan positif dan umpan balik bagi guru maupun calon guru yang mengajar.
- 2) Lebih termotivasi untuk menciptakan suasana belajar sambil bermain di kelas, guna meredam kelelahan peserta didik saat jam pelajaran.

c. Manfaat bagi peneliti

- 1) Menambah pengetahuan bagi peneliti sebagai bekal menekuni dunia pendidikan di masa yang akan datang.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah proses untuk melihat sejauh mana peserta didik dapat menguasai pembelajaran setelah mengikuti kegiatan proses belajar mengajar atau keberhasilan yang dicapai seorang peserta didik setelah mengikuti pembelajaran yang ditandai dengan bentuk angka, huruf atau simbol tertentu yang disepakati oleh pihak penyelenggaraan pendidikan.¹⁰

Hasil belajar yang hakikatnya merupakan perubahan tingkah laku peserta didik sebagai hasil dari proses belajar yang efektif dengan mencakup sikap, pengetahuan dan keterampilan yang nantinya menjadi tolak ukur dalam menentukan prestasi belajar peserta didik. Dengan pembelajaran yang efektif akan membentuk dan menghasilkan peserta didik yang mempunyai dasar keterampilan, kompetensi dan

¹⁰Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar Dan Pembelajaran*,(Jakarta: Rineka Cipta, 2006), h. 3.

gagasan sesuai dengan karakter mereka masing-masing. Dari ketiga dasar inilah nantinya akan menghasilkan kemampuan-kemampuan yang melekat dan menjadi ciri khas pada diri peserta didik serta mengkonstruksikannya dalam kehidupan sehari-hari.¹¹

Hasil belajar merupakan tujuan akhir dilaksanakannya kegiatan pembelajaran di sekolah. Hasil belajar dapat ditingkatkan melalui usaha sadar yang dilakukan secara sistematis mengarah kepada perubahan yang positif yang kemudian disebut dengan proses belajar. Akhir dari proses belajar adalah perolehan suatu hasil belajar peserta didik. Hasil belajar peserta didik di kelas terkumpul dalam himpunan hasil belajar kelas. Semua hasil belajar tersebut merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar di akhiri dengan proses evaluasi hasil belajar, sedangkan dari sisi peserta didik, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar.

Menurut Sudjana, hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah

¹¹Moh. Zaiful Rosyid dan Mustajab, *Prestasi Belajar*, (Cet. I; Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi, 2019), h. 13.

menerima pengalaman belajar. Selanjutnya Warsito mengemukakan yang dikutip dari buku Sudjana bahwa hasil dari kegiatan belajar ditandai dengan adanya perubahan perilaku ke arah positif yang relatif permanen pada diri orang yang belajar. Sehubungan dengan pendapat itu, maka Wahidmurni, menjelaskan yang dikutip dari buku Sudjana bahwa seseorang dapat dikatakan telah berhasil dalam belajar jika ia mampu menunjukkan adanya perubahan dalam dirinya. Perubahan-perubahan tersebut diantaranya dari segi kemampuan berpikirnya, keterampilannya, atau sikapnya terhadap suatu objek.¹²

Jika dikaji lebih mendalam, maka hasil belajar dapat tertuang dalam taksonomi Bloom, yakni dikelompokkan dalam tiga ranah (domain) yaitu domain kognitif atau kemampuan berpikir, domain afektif atau sikap, dan domain psikomotor atau keterampilan. Sehubungan dengan itu, menurut Gagne yang dikutip

¹² Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Cet. Xv; Bandung: Pt. Ramaja Rosdakarya, 2010), <http://pendidikan-biolog.blogspot.com/2014/09/makalah-hasil-belajar-dan-materi-ajar>, di akses (04 Desember 2019 pukul 17:45).

dalam buku Hamalik mengembangkan kemampuan hasil belajar menjadi lima macam antara lain:

- a. Hasil belajar intelektual merupakan hasil belajar terpenting dari sistem lingsikolastik.
- b. Strategi kognitif yaitu mengatur cara belajar dan berfikir seseorang dalam arti seluas-luasnya termasuk kemampuan memecahkan masalah.
- c. Sikap dan nilai, berhubungan dengan arah intensitas emosional dimiliki seseorang sebagaimana disimpulkan dari kecenderungan bertindak laku terhadap orang dan kejadian.
- d. Informasi verbal, pengetahuan dalam arti informasi dan fakta.
- e. Keterampilan motorik yaitu kecakapan yang berfungsi untuk lingkungan hidup serta memprestasikan konsep dan lambang.

Untuk mengetahui hasil belajar seseorang dapat dilakukan dengan melakukan tes dan pengukuran. Tes dan pengukuran memerlukan alat sebagai pengumpul data yang disebut dengan instrumen penilaian hasil belajar. Menurut Wahidmurni, yang dikutip dari buku Hamalik instrumen dibagi menjadi dua bagian besar, yakni tes dan non tes. Selanjutnya, menurut Hamalik,

memberikan gambaran bahwa hasil belajar yang diperoleh dapat diukur melalui kemajuan yang diperoleh peserta didik setelah belajar dengan sungguh-sungguh. Hasil belajar tampak terjadinya perubahan tingkah laku pada diri peserta didik yang dapat diamati dan diukur melalui perubahan sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya.¹³ Adapun untuk mengetahui apakah hasil belajar yang dicapai telah sesuai dengan tujuan yang dikehendaki dapat diketahui melalui evaluasi. Sebagaimana dikemukakan oleh Sunal, yang dikutip dari buku Hamalik bahwa evaluasi merupakan proses penggunaan informasi untuk membuat pertimbangan seberapa efektif suatu program telah memenuhi kebutuhan peserta didik. Selain itu, dengan dilakukannya evaluasi atau penilaian ini dapat dijadikan *feedback* atau tindak lanjut, atau bahkan cara untuk mengukur tingkat penguasaan peserta didik. Adapun indikator tentang hasil belajar yaitu sebagai

¹³Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2006), <http://pendidikan-biolog.blogspot.com/2014/09/makalah-hasil-belajar-dan-materi-ajar>, di akses (04 Desember 2019 pukul 17:45).

berikut. Tabel ini berasal dari berbagai sumber sebagai rujukan dengan penyesuaian seperlunya.¹⁴

Tabel 2.1 Jenis dan Indikator Hasil Belajar

Ranah/Jenis Hasil Belajar	Indikator
A. Ranah Kognitif	
1. Ingatan	a. Dapat menyebutkan b. Dapat menunjukkan kembali
2. Pemahaman	a. Dapat menjelaskan b. Dapat mendefinisikan dengan lisan sendiri
3. Penerapan	a. Dapat memberikan contoh b. Dapat menggunakan secara tepat
4. Analisis	a. Dapat menguraikan b. Dapat mengklasifikasikan /memilah
5. Menciptakan, Membangun	a. Dapat menghubungkan materi-materi sehingga menjadi kesatuan yang baru b. Dapat menyimpulkan c. Dapat menggeneralisasikan (membuat prinsip umum)
6. Evaluasi	a. Dapat menilai b. Dapat menjelaskan dan

¹⁴ Muhibin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2011), h. 18.

	menafsirkan
B. Ranah Afektif	
1. Penerimaan	a. Menunjukkan sikap menerima b. Menunjukkan sikap menolak
2. Sambutan	a. Kesiediaan berpartisipasi/terlibat b. Kesiediaan memanfaatkan
3. Apresiasi (sikap menghargai)	a. Menganggap penting dan bermanfaat b. Menganggap indah dan harmonis c. Mengagumi
1. Internalisasi (pendalaman)	a. Mengakui dan meyakini b. Mengingkari
2. Karakterisasi (penghayatan)	a. Melembagakan atau meniadakan b. Menjelmakan dalam pribadi dan perilaku sehari-hari
C. Ranah Psikomotor	
1. Keterampilan bergerak dan bertindak	a. Mengkoordinasikan gerak mata, tangan, kaki dan anggota tubuh lainnya.
2. Kecakapan ekspresi verbal dan nonverbal	a. Mengucapkan b. Membuat mimik dan gerak jasmani

Dengan melihat tabel diatas kita dapat menyimpulkan bahwa hasil belajar harus dapat mengembangkan tiga ranah yaitu: ranah kognitif, ranag afektif dan ranah psikomotorik.

Sebagai indikator hasil belajar, perubahan pada tiga ranah tersebut di rumuskan dalam tujuan pengajaran. Dengan demikian hasil belajar dibuktikan dengan nilai baik dalam bentuk pengetahuan, sikap, maupun keterampilan.¹⁵

a. Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya.¹⁶ Belajar adalah hal memperoleh kebiasaan, pengetahuan dan sikap.¹⁷ Dengan belajar, seseorang akan menghasilkan ide-ide baru yang sejalan dengan apa yang ia peroleh selama belajar. Belajar identik dengan seseorang yang sedang berpikir tentang apa yang ingin mereka ketahui, karena dengan rasa ingin tahu tersebut seseorang akan melakukan aktivitas berpikir yang disebut dengan belajar.

Kata atau istilah belajar bukanlah sesuatu yang baru, sudah sangat dikenal secara luas, namun dalam pembahasan belajar ini masing-masing ahli memiliki pemahaman dan

¹⁵Burhan Nurgianto, *Dasar-Dasar Pengembangan Kurikulum Sekolah*, (Yogyakarta: BPFE, 1988), h. 19.

¹⁶ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*, (Cet. I; Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi, 2019), h. 7.

¹⁷ L. Crow dan A. Crow, *Psycologi Pendidikan*, Terj. Abd Ranchman Abror, (Yogyakarta: Nur Cahaya, 1989), h. 275.

definisi yang berbeda-beda, walaupun secara praktis masing-masing kita sudah sangat memahami apa yang dimaksud belajar tersebut. Oleh karena itu, untuk menghindari pemahaman yang beragam tersebut, berikut akan dikemukakan berbagai definisi belajar menurut para ahli.

Menurut R. Gagne, yang dikutip dalam buku Ahmad Susanto belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses di mana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Belajar dan mengajar merupakan dua konsep yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Bagi Gagne, belajar dimaknai sebagai suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengalaman, keterampilan, kebiasaan, dan tingkah laku.¹⁸

Kingsley yang dikutip dalam buku Ahmad Susanto membagi hasil belajar menjadi tiga macam, yaitu:

- 1) Keterampilan dan kebebasan
- 2) Pengetahuan dan pengertian
- 3) Sikap dan cita-cita.¹⁹

¹⁸Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Cet. I; Jakarta: Prenadamedia Group, 2013), h. 1.

¹⁹*Ibid.* h. 3.

Dari beberapa pengertian belajar di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berpikir, merasa, maupun dalam bertindak.

b. Teori-Teori Belajar

Berdasarkan aliran-aliran psikologi yang ada, maka muncullah teori belajar, yaitu:

1) Teori belajar menurut psikologi daya (*Faculty Theori*)

Teori tentang belajar yang berlandaskan psikologi daya merupakan teori belajar yang pertama kali muncul. Menurut para ahli psikologi daya, mental itu terdiri dari sejumlah daya yang satu sama lain terpisah. Seperti daya mengamati, mengingat, menanggapi, mengkhayal dan berpikir. Setiap daya dapat dilatih. Mengingat misalnya, dapat dilatih dengan melalui hafalan, berfikir melalui berhitung, demikian pula dengan daya yang lain. Belajar menurut teori ini adalah meningkatkan kemampuan daya-daya melalui latihan. Nilai suatu bahan pelajaran terletak pada nilai formalnya, bukan pada nilai tidak begitu populer.

2) Teori Belajar Asosiatif

Teori ini besar sekali pengaruhnya terhadap proses belajar mengajar atau pembelajaran. Terutama sekali berkembang dewasa ini menggunakan alat mekanik dan elektronik. Teori asosiatif mulai dipopulerkan oleh Edward Lee Thorndike berdasarkan penelitian dilakukan pada tahun 1913. Hasil penelitian Thorndike terutama sekali menekankan pentingnya kesiapan, latihan, dan pada hasil yang menyenangkan (*good effect*) dalam belajar.²⁰

3) Teori Belajar Gestalt

Pandangan para ahli psikologi gestalt tentang belajar berbeda dengan ahli psikologi asosiasi. Psikologi gestalt memandang bahwa belajar terjadi bila diperoleh melalui pemahaman. Pemahaman atau *insight* timbul secara tiba-tiba, bila individu telah dapat memahami struktur yang semula merupakan suatu masalah. Dengan kata lain *insight* adalah semacam reorganisasi pengalaman yang terjadi secara tiba-tiba,

²⁰Lefudin, *Belajar Pembelajaran*, (Cet. I; Yogyakarta: CV Budi Utama, 2014), h. 8-9.

seperti ketika seseorang menemukan ide baru atau menemukan pemecahan suatu masalah.

Max Wartheimer dan katona, yang dikutip dalam buku Lefudin mencoba mempelajari tentang *insight* pada manusia. Wartheimer menggambarkan bagaimana anak-anak dapat memecahkan soal geometri. Dengan hanya mengetahui rumus luas sebuah segi empat, disuruh memecahkan sebuah soal, mencari luas sebuah jajaran genjang. Sementara anak yang mengalihkan panjang dengan lebar. Tentu hal ini merupakan cara yang salah. Tetapi anak yang lain yang dapat melihat inti dari struktur jajaran genjang, mendapatkan bahwa dengan menarik sebuah dialog akan didapati dua buah segitiga dikalikan dua, anak tersebut dapat memperoleh pemecahan soal. Jadi, *insight* pada dasarnya dapat pula diperoleh dengan melihat struktur esensial dalam situasi problematis.²¹

Berdasarkan penjelasan tersebut dengan kata lain bahwa teori belajar asosiasi merupakan teori belajar behaviorisme yang berlandaskan psikologi asosiasi atau psikologi behaviorisme yang berorientasi pada perilaku, teori belajar gestalt merupakan teori belajar kognitif

²¹*Ibid.* h. 10.

yang berlandaskan pada psikologi gestalt atau psikologi kognitif. Dalam perkembangannya, teori belajar humanisme merupakan respon dari buah teori belajar behaviorisme dan teori belajar kognitif.

a) Psikologi Behaviorisme

Ahli-ahli psikologi behaviorisme merumuskan teori dengan melakukan eksperimen terhadap binatang dengan tujuan untuk mengamati perilaku dari binatang itu. Para *behaviorist* memberikan pandangan bahwa perilaku menjadi indikator utama bagi seseorang melakukan kegiatan belajar. Faktor internal tidak begitu diperlukan. Manusia merupakan makhluk reaktif yang memberikan responnya terhadap lingkungannya. Pengalaman masa lampau dan pemeliharaan akan membentuk perilaku mereka. Teori belajar yang berlandaskan pada psikologi behaviorisme mengutamakan tingkah laku sebagai indikator dalam belajar. Ahli-ahli pada aliran ini yaitu Thorndike, Pavlov, Watson, Skinner, Guthrie, dan Hull.

b) Psikologi Kognitifisme

Aliran ini berpendapat bahwa ranah kognitif lebih merupakan faktor penggerak utama seseorang melakukan kegiatan belajar. Secara umum, orang lebih mengutamakan rasionalitas ketika berada dalam kegiatan belajar. Ahli-ahli yang menganut aliran ini yaitu Piaget, Ausubel, Bruner, Gagne, dan Stenberg.

c) Psikologi Humanisme

Psikologi humanisme merupakan psikologi yang berlandaskan pada eksistensialisme, yaitu paham yang menolak menempatkan manusia semata-mata sebagai hasil hereditas atau lingkungan. Aliran ini menganggap bahwa setiap individu memiliki kebebasan untuk memilih tindakan, menentukan sendiri nasib atau eksistensinya, serta bertanggung jawab atas pilihan dan eksistensinya itu. Ahli-ahli yang mendukung psikologi humanisme Antara lain Maslow, Rogers, Vygotsky, Kohlberg, Bandura, dan J.J Rosseau.²²

²²*Ibid.* h. 11-12.

c. Macam-macam hasil belajar

Hasil belajar sebagaimana telah dijelaskan di atas meliputi pemahaman konsep (aspek kognitif), keterampilan proses (aspek psikomotorik), dan sikap peserta didik (aspek efektif). Untuk lebih jelasnya dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) Pemahaman Konsep

Pemahaman menurut Bloom, yang dikutip dalam buku Ahmad Susanto diartikan sebagai kemampuan untuk menyerap arti dari materi atau bahan yang dipelajari. Pemahaman menurut Bloom ini adalah seberapa besar peserta didik mampu menerima, menyerap, dan memahami serta mengerti apa yang dibaca, yang dilihat, yang dialami, atau yang ia rasakan berupa hasil penelitian atau observasi langsung yang ia lakukan.²³

2) Keterampilan Proses

Menurut Usman dan Setiawati, yang dikutip dari buku Ahmad Susanto keterampilan proses merupakan keterampilan yang mengarah kepada pembangunan kemampuan mental, fisik, sosial yang mendasar sebagai

²³Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Cet. I; Jakarta: Prenadamedia Group, 2013), h. 6.

penggerak kemampuan yang lebih tinggi dalam diri individu peserta didik. Keterampilan berarti kemampuan menggunakan pikiran, nalar, dan perbuatan secara efektif dan efisien untuk mencapai suatu hasil tertentu, termasuk kreativitasnya.

3) Sikap

Menurut Lange dan Azhar, yang dikutip dalam buku Ahmad Susanto sikap tidak hanya merupakan aspek mental semata, melainkan mencakup pula aspek respons fisik. Jadi, sikap ini harus ada kekompakkan antara mental dan fisik secara serempak. Jika mental saja yang dimunculkan, maka belum tampak secara jelas sikap seseorang yang ditunjukkannya. Selanjutnya, Azwar yang dikutip dalam buku Ahmad Susanto mengungkapkan tentang struktur sikap terdiri atas tiga komponen yang saling menunjang, yaitu:

- a) Komponen kognitif merupakan representasi apa yang dipercayai oleh individu pemilik sikap.
- b) Komponen afektif, yaitu perasaan yang menyangkut emosional.

- c) Komponen konatif merupakan aspek kecenderungan berperilaku tertentu sesuai dengan sikap yang dimiliki seseorang.²⁴
- d. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Secara garis besar faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu dapat dibagi menjadi dua bagian besar yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

1) Faktor Internal

Faktor ini merupakan faktor yang berasal dari dalam individu itu sendiri. Faktor internal terdiri dari faktor biologis dan faktor psikologi.

a) Faktor Biologis (Jasmaniah)

Faktor biologis meliputi segala hal yang berhubungan dengan keadaan fisik atau jasmani individu yang bersangkutan. Keadaan jasmani yang perlu diperhatikan sehubungan dengan faktor biologis ini diantaranya sebagai berikut:

- i. Kondisi fisik yang normal. Kondisi fisik yang normal atau tidak memiliki cacat sejenak dalam kandungan sampai sesudah lahir sudah tentu merupakan hal yang sangat menentukan hasil belajar seseorang.

²⁴ *Ibid.* h. 9-10.

ii. Kondisi kesehatan fisik. Bagaimana kondisi kesehatan fisik yang sehat dan segar(fit) sangat mempengaruhi hasil belajar seseorang.²⁵

b) Faktor Psikologi (Rohaniah)

Faktor psikologi yang mempengaruhi hasil belajar ini meliputi segala hal yang berkaitan dengan kondisi mental seseorang. Kondisi mental yang dapat menunjang hasil belajar adalah kondisi mental yang mantap dan stabil.

Sikap mental yang positif dalam proses belajar itu misalnya saja adalah kerajinan dan ketekunan dalam belajar, tidak mudah putus asa atau frustrasi dalam menghadapi kesulitan dan kegagalan, tidak mudah terpengaruh untuk lebih mementingkan kesenangan daripada belajar, mempunyai inisiatif sendiri dalam belajar, berani bertanya, dan selalu percaya pada diri sendiri. Selain berkaitan erat dengan sikap mental yang positif, faktor psikologi ini meliputi pula hal-hal berikut:

²⁵ Afi Parnawi, *Psikologi Belajar*, (Cet. I; Yogyakarta: CV. Budi Utama, 2019), h. 6.

- i. Intelegensi atau tingkat kecerdasan dasar seseorang memang berpengaruh besar terhadap hasil belajar seseorang.
- ii. Kemauan dapat dikatakan sebagai faktor utama penentu hasil belajar seseorang.
- iii. Bakat memang merupakan salah faktor yang dapat menunjang hasil belajar seseorang dalam suatu bidang tertentu.
- iv. Daya ingat bagaimana daya ingat sangat mempengaruhi hasil belajar seseorang, kiranya sangat mudah dimergeti.
- v. Daya konsentrasi merupakan suatu kemampuan untuk memfokuskan pikiran, perasaan, kemauan, dan segenap panca-indra ke satu objek didalam satu aktivitas tertentu, dengan disertai usaha untuk tidak memedulikan objek-objek lain yang tidak ada hubungannya dengan aktivitas itu.²⁶

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang bersumber dari luar individu itu sendiri. Faktor

²⁶*Ibid.* h. 7.

eksternal meliputi faktor lingkungan keluarga, faktor lingkungan sekolah, dan faktor lingkungan masyarakat.

a) Faktor Lingkungan Keluarga

Faktor lingkungan rumah atau keluarga ini merupakan lingkungan pertama dan utama dalam menentukan perkembangan pendidikan seseorang, dan tentu saja merupakan faktor pertama dan utama pula dalam menentukan hasil belajar seseorang.

Kondisi lingkungan keluarga sangat menentukan hasil belajar seseorang di antaranya ialah adanya hubungan yang harmonis di antara sesama anggota keluarga, tersedianya tempat dan peralatan belajar yang cukup memadai, keadaan ekonomi keluarga yang cukup, suasana lingkungan rumah yang cukup tenang, adanya perhatian yang besar dari orang tua terhadap perkembangan proses belajar dan pendidikan anak-anaknya.

b) Faktor Lingkungan Sekolah

Satu hal yang paling mutlak harus ada di sekolah untuk menunjang hasil belajar adalah adanya tata tertib dan disiplin yang ditegakkan secara konsekuen dan konsisten. Disiplin tersebut harus ditegakkan secara menyeluruh, dari pimpinan

sekolah yang bersangkutan, para guru, para peserta didik, sampai karyawan sekolah lainnya.

Kondisi lingkungan sekolah yang juga dapat mempengaruhi kondisi belajar antara lain adalah adanya guru yang baik dalam jumlah cukup memadai sesuai dengan jumlah bidang studi yang ditentukan, peralatan belajar yang cukup lengkap, gedung sekolah yang memenuhi persyaratan bagi berlangsungnya proses belajar yang baik, adanya teman yang baik, adanya keharmonisan hubungan antara semua personil sekolah.²⁷

c) Faktor Lingkungan masyarakat

Lingkungan atau tempat tertentu yang dapat menghambat hasil belajar antara lain adalah lain adalah tempat hiburan tertentu yang banyak dikunjungi orang yang lebih mengutamakan kesenangan atau hura-hura seperti diskotik, bioskop, pusat-pusat perbelanjaan yang merangsang kecenderungan konsumerisme, dan tempat-tempat hiburan lainnya yang memungkinkan orang dapat melakukan perbuatan maksiat seperti judi, mabuk-mabukan, penyalahgunaan zat atau obat.

²⁷*Ibid.* h. 8-9.

Untuk mengatasi hal ini, kiranya peranan pendidikan di rumah dan di sekolah harus lebih ditingkatkan untuk mengimbangi pesatnya perkembangan lingkungan masyarakat itu sendiri.

2. Pengertian Game online

Secara bahasa, game berasal dari bahasa inggris yaitu games yang artinya permainan. Dalam bahasan ini, permainan adalah sebuah video yang dapat dimainkan oleh pemain melalui alat permainan seperti komputer atau laptop, gadget/smartphone. Sedangkan secara terminologi game online berasal dari dua kata, yaitu game dan online. Game adalah permainan dan online adalah terhubung dengan internet. Game adalah aktivitas yang dilakukan untuk kesenangan, yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah. Selain itu, game membawa arti sebuah kontes, fisik, atau mental, menurut aturan tertentu sebagai hiburan, rekreasi, atau untuk menang taruhan. Antonim Tri Setio menyimpulkan game online adalah game atau permainan yang terhubung dengan koneksi internet atau LAN sehingga pemainnya dapat terhubung

dengan pemain lainnya yang memainkan game yang sama.²⁸

Zaman yang semakin modern tidak berbanding lurus dengan perkembangan karakter anak-anak zaman sekarang. Hambatan yang terjadi, tentu saja dari beberapa faktor yang memengaruhi sifat serta perangai anak-anak dan orang dewasa. Misalnya, pengaruh media informasi yang berlimpah tanpa saringan yang ketat dan pengaruh gadget, membuat anak-anak dan orang dewasa memiliki kecenderungan menjadi individualistis dan egosentris.²⁹

“Didiklah anak-anakmu sesuai dengan zamannya”. Ketika zaman berubah, tentu tantangannya pun berubah. Baik tantangan untuk bertahan hidup, bergaul, menuntut ilmu, cara berkomunikasi dengan anak, maupun tantangan-tantangan lainnya. Hal yang menjadi PR besar bagi kita sebagai orang tua adalah mempersiapkan anak-anak dalam menghadapi

²⁸ Antonim Tri Setio Nugroho, *Defenisi Game dan Jenis-Jenisnya, Official Website of Antonim Tri Setio Nugroho*, <http://chikhungunya.wordpress.com/2011/05/26/definisi-game-dan-jenis-jenisnya>, di akses (22 November 2019).

²⁹ Nyi Mas Diane Wulansari, *Didiklah Anak Sesuai Zamannya*, (Cet. I; Jakarta: Visimedia, 2017), h. 2.

zamannya, bukan zaman kita.³⁰ Kita lupa bahwa diri kita merupakan makhluk individual dan makhluk sosial, bukan makhluk media sosial. Hal ini tercermin pada nilai-nilai dasar pancasila ke-2. Kita tidak menyadari bahwa di era digital teknologi dapat mengubah kebudayaan suatu bangsa. Adapun beberapa pertanyaan tentang era digital yaitu:

- a. Apa yang dimaksud dengan era digital?

Jawab: Era digital adalah suatu masa ketika sebagian besar atau seluruh masyarakatnya menggunakan sistem digital, teknologi komputer, dan internet dalam kehidupan sehari-hari.

- b. Apa yang dimaksud mendidik anak di era digital?

Jawab: Mendidik anak di era digital merupakan suatu proses

pendampingan dan dialog dalam membangun ikatan emosional dengan memberi latihan yang mencakup ajaran, tuntutan, dan pengetahuan mengenai akhlak dan moral anak didik, dengan menggunakan

³⁰*Ibid.* h. 4.

sistem digital untuk kehidupan sehari-hari dan dilakukan sejak usia dini.

c. Apa yang dimaksud dengan internet?

Jawab: Internet adalah komunikasi elektronik yang menghubungkan

jaringan computer dan fasilitas komputer yang berorganisasi di seluruh dunia melalui telpon atau satelit.³¹

Jadi, kesimpulannya adalah sebagai orang tua harus mendidik anak-anak dengan baik karena di era digital sekarang tentu sudah berbanding terbalik dengan era digital yang dulu. Misalnya, munculnya berbagai macam ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang begitu canggih seperti, gadget dan berbagai game online. Adapun indikator tentang game online yaitu sebagai berikut:

- 1) Relevansi dengan pembelajaran
- 2) Prestasi rendah
- 3) Pergaulan terbatas
- 4) Waktu bermain lebih besar dari pada waktu untuk belajar.³²

³¹*Ibid.* h. 8-9.

Kemudian ditegaskan dan diperjelas dengan yang di kerjakan oleh Muhammad Yahya, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang dengan judul yaitu: “Pengaruh Game online terhadap prestasi belajar peserta didik” dari penelitian telah diperoleh dampak positif dan negatif dari hasil pembahasannya yaitu :

1. Dampak positif dari game online bagi peserta didik.
 - a. Pergaulan peserta didikakan lebih mudah di awasi oleh orang tua.
 - b. Otak peserta didikakan lebih aktif dalam berfikir.
 - c. Reflek berfikir dari peserta didikakan lebih cepat merespon.
 - d. Emosional peserta didik dapat di luapkan dengan bermain game.
 - e. Peserta didikakan lebih berfikir kreatif.
2. Dampak negatif dari game online peserta didik.
 - a. Peserta didikakan malas belajar dan sering menggunakan waktu luang mereka untuk bermain game online.

³²Emi Meiriyati, (Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa di SMP Negeri 8), Skripsi Bandar Lampung, 2010, (di akses pada tanggal 5 Desember 2019 Pukul 19:35).

- b. Peserta didikakan mencuri curi waktu dari jadwal belajar mereka untuk bermain game online.
- c. Waktu untuk belajar dan membantu orang tua sehabis jam sekolah akan hilang karena maen game.
- d. Uang jajan atau uang bayar sekolah akan di selewengkan untuk bermain game online.
- e. Lupa waktu.
- f. Pola makan akan terganggu.
- g. Emosional siswa juga akan terganggu karena efek game ini.
- h. Jadwal beribadahpun kadang akan di lalaikan oleh peserta didik.
- i. Siswa cenderung akan membolos sekolah demi game kasayangan mereka.³³

3. Peserta Didik yang Bermain Game Online

Siswa yang bermain game online adalah karena setiap orang mempunyai hak yang harus diterima dan juga mempunyai kewajiban yang harus dipenuhinya. Salah satu kewajiban seorang pelajar yang kita ketahui

³³Muhammad Yahya, “*Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa*”, (Semarang: Universitas Negeri, 2014), h. 7.

adalah menuntut ilmu dan belajar. Di zaman sekarang kewajiban seorang pelajar mulai terkikis karena adanya arus globalisasi pada kemajuan teknologi. Peserta didik lebih menomorduakan belajar dari pada bermain game online, didalam kesehariannya para siswa lebih cepat terpengaruh ajakan dari teman-teman, selain ajakan teman-teman rasa penasaran akan sesuatu yang barulah yang mendorong mereka untuk mencoba hal-hal yang belum pernah mereka lakukan.

Peserta didik sendiri mudah terpengaruh dengan adanya hal-hal yang baru, umumnya mereka terpengaruh dari pergaulan, teman-teman dari pergaulan tersebut yang mencoba mempengaruhi peserta didik tersebut untuk bermain game online. Namun pengaruh tersebut lebih baik daripada diajak kearah yang lebih negatif seperti mabuk-mabukan, judi, narkoba, dan lain-lain. Pada situasi ini peran orang tua yang lebih bisa dianggap untuk mengatasi masalah tersebut, orang tua dirumah lebih berperan penting dalam mengatur tingkah laku dan kepribadian dari peserta didik tersebut. Sedangkan orang tua di sekolah lebih mengatur untuk kearah kemana peserta didik tersebut bergaul. Para orang tua agar bisa membantu mengawasi anak dengan

bijak dan agar anak dapat tumbuh dewasa, baik secara fisik maupun mental.³⁴

Jadi, kesimpulannya adalah kemajuan teknologi telah merubah segalanya, dulu sebelum adanya kemajuan teknologi peserta didik lebih sering di rumah untuk belajar, sekarang semua telah berubah, sejak munculnya sebuah game yang terhubung dengan internet seperti game online, secara perlahan game online sudah berkembang pesat dikalangan anak-anak. Setelah munculnya game online, peserta didik pun beranggapan bahwa game online lebih menarik dari pada belajar. Peran guru dan orang tua sangat berpengaruh terhadap masalah tersebut. Orang tua lebih mengatur kebiasaan anak. Anak lebih diajarkan hal-hal positif untuk belajar atau bermain musik dan lain-lain. Sedangkan guru lebih mengarahkan anak-anak pada minat bakat yang dimiliki masing-masing agar hobi mereka tersalurkan dan tidak lari ke pada game online.

4. Peserta didik Yang Tidak Bermain Game Online

Peserta didik yang tidak bermain game online adalah karena setiap anak memiliki karakter dan

³⁴AlifHasran, *Jago Bikin Game Online*, (Cet. I; Jakarta: PT. Trans Media, 2011), h. 10.

ketertarikan berbeda dengan anak lain, termasuk dalam hal bermain game online. Orang tua juga harus pandai dalam menggunakan internet. Pengetahuan orang tua tentang ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) seperti, game online sangatlah penting. Bukan hanya semata-mata orang tua ingin belajar internet untuk bergaya tetapi memang orang tua perlu tahu agar mereka dapat mengetahui dampak positif dan dampak negatif dari bermain game online. Jadi, orang harus berperang penting dalam mengawasi anak-anaknya.³⁵

Bermain game online memang sangat menyenangkan dan bisa bikin siapa saja terutama anak-anak jadi lupa waktu. Meski bermain game online sudah menjadi hal yang wajar untuk anak-anak, tapi apa jadinya jika anak lebih sering duduk di depan layar komputer atau gadget selama berjam-jam untuk bermain game online. Jika dibiarkan, hal tersebut bisa memberi dampak negatif bagi kesehatan fisik dan psikologi anak.

³⁵Marc Prensky, *Anak-Anak Sering Main Game*, Pakar Pendidikan Lulusan Universitas Harvard dan Yale Dari Amerika, <http://www.halodoc.com/anak-anak-sering-main-game-hati-hati-7-dampak-ini>, di akses (19 Desember 2019 pukul 16:00).

Anak-anak zaman sekarang sudah pasti tidak asing lagi dengan ilmu pengetahuan dan teknologi seperti gadget dan game online. Menurut Marc Prensky, pakar pendidikan lulusan Universitas Harvard dan Yale dari Amerika, anak-anak yang berusia 14 tahun ke bawah merupakan “*digital natives*” artinya penduduk asli yang menghuni dunia digital ini. Namun yang menjadi hal yang sangat memperhatikan adalah anak akhirnya lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain game online dari pada melakukan kegiatan positif lainnya seperti belajar dan bermain bersama teman.

Jadi, kesimpulannya adalah peserta didik yang tidak bermain game online adalah peserta didik yang lebih mementingkan pelajaran di bandingkan dengan bermain game online, karena dengan bermain game online peserta didik akan cenderung menyita banyak waktu. Peserta didik yang tidak bermain game online, sudah pasti dibalik semua itu ada orang tua yang berperang penting dalam mengawasi anak-anaknya dan orang tua sudah pasti mengetahui bahaya jika bermain game online secara berlebihan. Jadi, pengetahuan orang tua tentang ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK)

seperti, game online sangatlah penting. Bukan hanya semata-mata orang tua ingin belajar internet untuk bergaya tetapi memang orang tua perlu tahu agar mereka dapat mengetahui dampak positif dan dampak negatif dari bermain game online.

B. Hasil Penelitian Relevan

Ada beberapa hasil penelitian yang relevan atau berhubungan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, yaitu sebagai berikut :

1. *Penelitian skripsi yang dibuat oleh Bambang Suryantoro mahasiswa prodi Psikologi IAIN Sunan Ampel dengan judul “Hubungan Antara Kecanduan Game online Dengan Interaksi Sosial Pada Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 5 Surabaya” hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hubungan antara kecanduan game online dengan interaksi sosial pada peserta didik kelas VIII SMP Muhammadiyah 5 cukup signifikan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif.³⁶ Adapun kesimpulan penelitian ini adalah lebih memfokuskan kepada pola interaksi peserta didik*

³⁶Bambang Suryantoro, (Hubungan Antara Kecanduan Game online Dengan Interaksi Sosial Pada Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 5 Surabaya), Skripsi Prodi Psikologi IAIN Sunan Ampel, 2013, Digilibuinsby.ac.id, (diakses pada tanggal 20 November 2019 pukul 19.45).

yang kecanduan game online. Persamaan jenis penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah sama-sama memfokuskan kepada pola interaksi peserta didik yang kecanduan game online. Perbedaan dengan jenis penelitian yang dilakukan Bambang Suryantoro dalam skripsinya diatas lebih memfokuskan kepada dampak kecanduan game online pada remaja.

2. Penelitian skripsi yang dibuat oleh Febriana Riska Widyastuti "*Kecanduan Mahasiswa Terhadap Game online (Studi tentang kebiasaan mahasiswa bermain game online di Seturan Sleman)*" hasil penelitian ini menunjukkan bahwa mahasiswa penggemar game, terutama mahasiswa perantau, sangat rentan mengalami kecanduan bermain game online. Adapun kesimpulan penelitian ini adalah karena adanya faktor-faktor yang mendorong mahasiswa menjadi kecanduan bermain game online yaitu tekanan teman sebaya, jenis game online, banyaknya waktu luang yang dimiliki, kurangnya pengawasan dari orang tua. Persamaan jenis penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah kecanduan bermain game online. Perbedaan dengan jenis penelitian yang dilakukan Febriana Riska

Widyastuti dalam skripsinya diatas lebih menjadikan mahasiswa sebagai subjeknya.³⁷

C. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.³⁸ Berdasarkan penelitian penulis diatas, maka peneliti mengemukakan hipotesis sebagai berikut:

Ha : Terdapat perbedaan terhadap hasil belajar peserta didik yang bermain game onlinedengan peserta yang tidak bermain game online di kelas IV B di SD Negeri 3 Balangnipa.

Ho : Tidak terdapat perbedaan terhadap hasil belajar peserta didik yang bermain gameonline dengan peserta didik

³⁷Febriana Riska Widyastuti, (Kecanduan Mahasiswa Terhadap Game online : Studi Tentang Kebiasaan Mahasiswa Bermain Game online DI Seturan Sleman), Skripsi FISIP UN Yogyakarta, 2012, Ejournalunyogyakarta.id (diakses pada tanggal 20 November 2019 pukul 20.00).

³⁸ Sugiyono, *Metodologi Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, Cet-ke 27, 2018), h. 96.

yang tidak bermain game online di kelas IV B di SDNegeri 3 Balangnipa.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

1. Jenis Penelitian

Adapun jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini termasuk jenis penelitian komparatif yaitu penelitian yang dilakukan untuk membandingkan antara hasil belajar peserta didik yang bermain game online dengan peserta didik yang tidak bermain game online di kelas IV B di SD Negeri 3 Balangnipa.

2. Pendekatan Penelitian

Adapun pendekatan yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.³⁹

³⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Cet. XXV; Bandung: Afabeta, 2017), h. 14.

Penelitian ini dapat dilakukan dengan kegiatan, yaitu pengamatan atau observasi, angket dan dokumentasi.

B. Defenisi Variabel

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun yang menjadi variabel dalam penelitian ini adalah:

1. Variabel independen atau variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel independen (bebas). Variabel bebas pada penelitian ini adalah peserta didik yang bermain game online adalah kemajuan teknologi telah merubah segalanya, dulu sebelum adanya kemajuan teknologi peserta didik lebih sering di rumah untuk belajar, sekarang semua telah berubah, sejak munculnya sebuah game yang terhubung dengan internet seperti game online, secara perlahan game online sudah berkembang pesat di kalangan anak-anak. Setelah munculnya game online, peserta didik pun beranggapan bahwa game online lebih menarik dari

pada belajar. Peserta didik yang tidak bermain game online adalah peserta didik yang lebih mementingkan pelajaran di bandingkan dengan bermain game online, karena dengan bermain game online peserta didik akan cenderung menyita banyak waktu.

2. Variabel dependen atau variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat pada penelitian ini adalah hasil belajar yaitu hasil dari setelah mengikuti proses pembelajaran di sekolah. Setiap siswa sudah pasti mengharapkan pembelajaran yang baik, yang bertujuan untuk peserta didik dapat memperoleh hasil belajar yang lebih baik pula. Oleh karena itu dari pembelajaran yang baik maka akan memperoleh hasil belajar yang memuaskan sehingga siswa dapat mencapai tujuannya.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

Untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian ini maka penelitian ini dilaksanakan pada:

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini mengambil tempat di SD Negeri 3 Balangnipa Kecamatan Sinjai Utara Kabupaten Sinjai.

2. Waktu Penelitian

Dalam penelitian ini, akan dilaksanakan pada semester genap selama kurang lebih 1 bulan, tahun 2020. Adapun subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas IV B yang berjumlah 24 orang.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi populasi dalam penelitian ini adalah siswa SD Negeri 3 Balangnipa kelas IV B dengan jumlah siswa 24 orang.
2. Sampel adalah bagian dari populasi yang diharapkan mampu mewakili populasi dalam penelitian. Dalam penyusunan sampel perlu disusun kerangka sampling dalam populasi sampling. Teknik penelitian ini dimaksudkan agar peneliti lebih mudah dalam pengambilan data. Teknik pengambilan sampling pada penelitian ini adalah menggunakan sampling jenuh. Sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relative kecil,

kurang dari 30 orang, atau penelitian yang ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil. Istilah lain sampel jenuh adalah sensus, dimana semua anggota populasi dijadikan sampel.⁴⁰

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian ini adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka penelitian tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan.⁴¹ Teknik pengumpulan data yang peneliti ambil yaitu sebagai berikut:

1. Teknik Observasi

Yaitu observasi yang merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantaranya yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan. Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila, penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala

⁴⁰Sugiyono,
Metodologi Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, (Bandung: Alfabeta, Cet-ke 27, 2018), h. 117-118.

⁴¹*Ibid.* h. 308.

alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar. Dari segi proses pelaksanaan pengumpulan data, observasi dapat dibedakan menjadi *participant observation* (observasi berperan serta) dan *non participant observation*, selanjutnya dari segi instrumentasi yang digunakan, maka observasi dapat dibedakan menjadi observasi terstruktur dan tidak terstruktur.

2. Kuesioner (Angket)

Merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bias diharapkan dari responden. Selain itu, kuesioner juga cocok digunakan bila jumlah responden cukup besar dan tersebar di wilayah yang luas. Kuesioner dapat berupa pertanyaan/pernyataan tertutup atau terbuka, dapat diberikan kepada responden secara langsung atau dikirim melalui pos, atau internet.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan pengumpulan data yang berdasarkan pada pencatatan tentang data obyek yang dilakukan individu atau lembaga. Teknik dokumentasi ini diperlukan untuk mengumpulkan data tentang prestasi belajar siswa. Sebagai pedomannya adalah nilai hasil belajar siswa atau raport saat kelas IV B semester II.

F. Instrumen Penelitian

Selanjutnya, instrument penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah:

1. Observasi digunakan bila, penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar.
2. Daftar kuesioner (angket), berisikan tentang pertanyaan yang harus di isi oleh responden yang telah memiliki jawabannya.
3. Dokumentasi merupakan lembar yang berisikan pencatatan data dari hasil penelitian yang diperoleh adalah hasil belajar

G. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian kuantitatif, teknik analisis data yang digunakan sudah jelas, yaitu diarahkan untuk menjawab rumusan masalah atau menguji hipotesis yang telah dirumuskan dalam proposal. Karena datanya kuantitatif, maka teknik analisis data menggunakan metode statistik yang sudah tersedia.⁴²

Untuk menganalisis data yang dikumpulkan maka digunakan aplikasi tau program SPSS (Statistical Product and Service Solutions) 20. Program SPSS merupakan salah satu software computer untuk analisis statistika.

⁴²*Ibid.* h. 333.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Tabel 4.1
Profil Sekolah

No	Identitas Sekolah	
1	Nama sekolah	SD NEGERI 3 BALANGNIPA
2	NPSN	403304407
3	Jenjang Pendidikan	SD
4	Status Sekolah	Negeri
5	Alamat Sekolah	Jln. Persatuan Raya No. 100
6	Kode pos	92612
7	Kelurahan	Balangnipa
8	Kecamatan	Sinjai Utara
9	Kabupaten/Kota	Sinjai
10	Provinsi	Sulawesi Selatan
11	Negara	Indonesia
12	Posisi Geografis	-51233 lintang

		1202548 Bujur
	Data Lengkap	
13	Status Kepemilikan	Pemerintah Daerah
14	No. Rekening	060-202-000000003-2
15	Nama Bank	Sul-sel
16	Rekening Atas Nama	SD N 3 Cakkempong
17	Luas Tanah Milik (m2)	2800
18	Luas Tanah Bukan Milik (m2)	0
19	Nama Wajib Pajak	-
	Kontak Sekolah	
20	Nomor Telepon	(0482)21369
21	Nomor Fax	-
22	Email	sdn3sinjai@yahoo.co.id
23	Website	http://sdn3sinjaisch.id
	Data Periodik	
24	Waktu penyelenggaraan	Pagi
25	Bersedia Menerima Bos	Bersedia menerima
26	Sumber Listrik	PLN
27	Akses Internet	Smartfren
	Data Lainnya	
28	Kepala sekolah	Ibu hj. St.Sohrah, M.Pd

29	Operator Pendataan	Rusli Said
30	Akreditasi	-
31	Kurikulum	2013

Sumber Data: Ruang Tata Usaha SD Negeri 3 Balangnipa

Visi dan Misi SD Negeri 3 Balangnipa

VISI :“Unggul dalam Prestasi Berdasarkan IMTAK dan IPTEK yang Berwawasan Lingkungan”

MISI :

1. Melaksanakan Pembelajaran Secara Efektif Sehingga Siswa Dapat Berkembang Secara Optimal Sesuai Dengan Potensi Yang Dimiliki.
2. Menumbuhkan Semangat Keunggulan Secara Intensif Kepada Keseluruh Warga.
3. Mendorong Setiap Siswa Mengenali Potensi Dirinya Sehingga Berkembang Secara Optimal.
4. Menumbuhkan Pengayaan Terhadap Ajaran Agama Islam Dan Budaya Bangsa Sehingga Menjadi Sumber Kearifan Dalam Bertindak.
5. Mendorong Lulusan Yang Berkualitas, Berprestasi, Berakhlak Tinggi Dan Bertaqwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa.

6. Menumbuhkan Rasa Cinta Terhadap Lingkungan Sehingga Mampu Menjadikan Sekolah Sebagai Tempat Untuk Bermain Dan Beraktivitas.

B. Hasil dan Pembahasan (Hipotesis) Penelitian

1. Hasil Penelitian

a. Deskripsi Responden Penelitian

Responden dalam penelitian ini adalah peserta didik yang bermain game online dengan peserta didik yang tidak bermain gam online. Adapun populasi berjumlah 24 peserta didik dan semuanya merupakan sampel. Dalam memberikan informasi tentunya penelitian harus mengetahui atau mengenali identitas diri dari responden. Untuk lebih jelasnya akan diuraikan sebagai berikut:

Tabel 4.2
Data Deskripsi Responden

No	NAMA	Kelas	L/P
1	Adam Attaturk	IV.B	L
2	Adhe Erlangga Ma'ruf	IV.B	L
3	Fauzan Aunurrahman	IV.B	L
4	Muhammad Fitrah	IV.B	L
5	Muh. Rezky Fauzan	IV.B	L
6	A. Muh. Wildam Ghitrif	IV.B	L

7	A. Raka Armansyah	IV.B	L
8	Afif Zaky Ismail	IV.B	L
9	A. Muh. Gello Gau Ada	IV.B	L
10	Bukhari Hasyim	IV.B	L
11	Nainul Radhin Marfin	IV.B	L
12	Najwa	IV.B	P
13	Syafira Salsabila. A.	IV.B	P
14	Nadya Erza Arrahman	IV.B	P
15	Hafidzah Annisa M.	IV.B	P
16	Resky Aulia Herman	IV.B	P
17	Annisa Zohratusyita	IV.B	P
18	Farah Rhadatul Nasy	IV.B	P
19	Nasyifa Qurratuain	IV.B	P
20	Naila Syakira Zahrani	IV.B	P
21	Gaisani Khalilah Syam	IV.B	P
22	Hauratul Jamilah	IV.B	P
23	Almira Tasya Multazam	IV.B	P
24	Nurhadijah Rukiyah T.	IV.B	P

Sumber Data: Biodata Responden

b. Deskripsi Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini ada 2, yaitu:

- 1) Variabel X merupakan variabel independen

Variabel ini sering disebut sebagai variabel stimulus, predictor, antecedent, atau variabel bebas yang mempengaruhi perubahannya atau timbulnya variabel terikat (dependen). Adapun yang dimaksud variabel bebas dalam penelitian ini adalah peserta didik yang bermain game online adalah kemajuan teknologi telah merubah segalanya, dulu sebelum adanya kemajuan teknologi peserta didik lebih sering di rumah untuk belajar, sekarang semua telah berubah, sejak munculnya sebuah game yang terhubung dengan internet seperti game online, secara perlahan game online sudah berkembang pesat di kalangan anak-anak. Setelah munculnya game online, peserta didik pun beranggapan bahwa game online lebih menarik dari pada belajar. Peserta didik yang tidak bermain game online adalah peserta didik yang lebih mementingkan pelajaran di bandingkan dengan bermain game online, karena dengan bermain game online peserta didik akan cenderung menyita banyak waktu.

Tabel 4.3
Peserta Didik yang Bermain Game Online
dengan Peserta Didik yang tidak Bermain
Game Online

No	Peserta Didik yang Bermain Game Online	Peserta Didik yang Tidak Bermain Game Online
1	Adam Attaturk	A. Muh. Gello Gau Ada
2	Adhe Erlangga Ma'ruf	Resky Aulia Herman
3	Fauzan Aunurrahman	Annisa Zohratusyita
4	Muhammad Fitrah	Nasyifa Qurratuain
5	Muh. Rezky Fauzan	Naila Syakira Zahrani
6	A. Muh. Wildam Ghitrif	Hauratul Jamilah
7	A. Raka Armansyah	Nurhadijah Rukiyah T.
8	Afif Zaky Ismail	
9	Bukhari Hasyim	
10	Nainul Radhin Marfin	
11	Najwa	
12	Syafira Salsabila. A.	
13	Nadya Erza Arrahman	
14	Hafidzah Annisa M.	
15	Farah Rhadatul Nasy	

16	Gaisani Khalilah Syam	
17	Almira Tasya Multazam	

2) Variabel Y merupakan variabel dependen

Sering disebut sebagai variabel output, kriteria, konsekuen, atau variabel terikat yakni variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Adapun variabel terikat yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar yaitu hasil dari setelah mengikuti proses pembelajaran di sekolah. Setiap siswa sudah pasti mengharapkan pembelajaran yang baik, yang bertujuan untuk peserta didik dapat memperoleh hasil belajar yang lebih baik pula. Oleh karena itu dari pembelajaran yang baik maka akan memperoleh hasil belajar yang memuaskan sehingga siswa dapat mencapai tujuannya.

c. Deskripsi Hasil Angket dan Dokumen

Dari responden yang berjumlah 24 orang peserta didik yang telah menjawab angket penelitian yang telah dibagikan oleh peneliti, adapun hasilnya sebagai berikut:

Tabel 4.4
Peserta Didik yang Bermain Game Online
Variabel X

No	Nama	Nomor item												Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
1	Adam	5	5	5	5	5	4	4	5	4	5	4	5	56
2	Erlangga	4	5	4	5	5	3	4	4	4	5	4	4	51
3	Fauzan	5	5	5	5	5	3	4	5	4	5	4	5	55
4	Fitrah	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	58
5	Rezky	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	57
6	Wildan	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	57
7	Raka	4	5	5	5	5	3	4	5	4	5	4	5	54
8	Afif	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	60
9	Hasyim	5	5	5	5	5	3	4	5	4	5	3	3	52
10	Radhin	4	5	4	5	5	3	4	4	4	5	4	4	51
11	Najwa	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	50
12	Syafira	5	4	4	5	5	4	4	4	4	5	4	4	52
13	Nadya	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	58
14	Hafidzah	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	57
15	Farah	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	59
16	Gaisani	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	58
17	Almira	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	60

Sumber Data: Hasil angket Variabel (X)

Tabel 4.5
Peserta Didik yang tidak Bermain Game Online
Variabel X

No	Nama	Variabel X Nomor item												Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
1	Gello	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	59
2	Resky	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	57
3	Annisa	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	58
4	Nasyifa	4	5	5	5	5	3	4	5	4	5	4	5	54
5	Naila	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	59
6	Jamilah	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	60
7	Rukiyah	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	58

Sumber Data: Hasil angket Variabel (

Tabel 4.6
Hasil Belajar Peserta Didik yang Bermain Game Online
Variabel Y

No	Nama	Mata Pelajaran									Jumlah	Rata-rata
		Agama	PPKN	B.I	MM	IPA	IPS	SBDP	Penjas	BD		
1	Adam	86	91	80	86	87	88	86	83	84	771	86
2	Erlangga	84	90	88	88	82	83	87	83	77	762	85
3	Fauzan	83	91	88	89	88	86	87	84	92	788	88
4	Fitrah	82	90	90	88	86	87	87	83	89	782	87
5	Rezky	84	92	91	89	87	88	85	83	85	784	87
6	Wildan	84	91	90	82	90	84	86	85	85	777	86
7	Raka	84	90	85	83	82	82	87	85	87	765	85
8	Afif	89	93	93	90	92	93	87	85	93	815	91
9	Hasyim	80	89	90	88	84	82	89	83	84	769	85
10	Radhin	82	93	90	88	84	82	89	83	90	781	87
11	Najwa	84	88	88	87	83	85	90	83	91	779	87
12	Syafira	85	92	91	87	84	88	87	83	90	787	87
13	Nadya	86	93	93	88	92	90	83	85	93	803	89
14	Hafidzah	88	92	89	88	90	88	87	83	90	795	88
15	Farah	85	90	90	83	85	86	82	83	93	777	86
16	Gaisani	86	93	92	91	92	93	90	85	93	815	91
17	Almira	86	93	93	91	93	91	93	83	93	816	91

Sumber Data: Hasil Rapor Responden

Tabel 4.7
Hasil Belajar Peserta Didik yang tidak Bermain Game
Online
Variabel Y

No	Nama	Mata Pelajaran									Jumlah	Rata-rata
		Agama	PPKN	B.I	MM	IPA	IPS	SBDP	Penjas	BD		
1	Gello	89	93	93	87	92	90	86	85	93	808	90
2	Resky	85	91	89	83	88	87	87	83	87	780	87
3	Annisa	85	93	91	85	92	93	87	83	88	797	89
4	Nasyifa	86	90	88	83	85	86	87	83	87	775	86
5	Naila	85	93	91	89	92	90	89	83	93	805	89
6	Jamilah	87	93	92	91	93	93	90	83	93	815	91
7	Rukiyah	87	92	93	86	91	89	88	83	88	795	89

Sumber Data: Hasil Rapor Responden

2. Analisis Data

Setelah pelaksanaan pengisian angket yang diisi oleh peserta didik, maka angket itu dikembalikan dalam keadaan terisi sesuai dengan petunjuk pengisian angket. Kemudian setelah data terkumpul, maka peneliti menyusun dan mengklasifikasikan sesuai dengan hipotesis yang diajukan, untuk mengetahui studi komparasi hasil belajar peserta didik yang bermain game online dengan peserta didik yang tidak bermain game online di kelas IV B di SD Negeri 3 Balangnipa.

Selanjutnya data yang telah dihasilkan dari penyebaran angket, dianalisis oleh peneliti menggunakan bantuan aplikasi SPSS 20 (*Statistic Product And Service Solution*). Dan untuk mengetahui studi komparasi hasil belajar peserta didik yang bermain game online dengan peserta didik yang tidak bermain game online di kelas IV B di SD Negeri 3 Balangnipa, dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut yang telah peneliti analisis.

Variabel Peserta Didik yang Bermain Game Online (X) dan Hasil Belajar Peserta Didik yang Bermain (Y)

a. Uji Normalitas

Uji Normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi variabel terikat dan variabel bebas keduanya mempunyai distribusi normal atau tidak. Berdasarkan hasil penelitian yang telah diolah dengan menggunakan *Software* SPSS 20, dengan menggunakan uji normalitas Kolmonogrov-Smirnov (K-S) maka didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 4.8
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		17
Normal	Mean	0E-7
Parameters ^{a,b}	Std. Deviation	1,62432222
Most Extreme Differences	Absolute	,142
	Positive	,142
	Negative	-,137
Kolmogorov-Smirnov Z		,586
Asymp. Sig. (2-tailed)		,882

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Pada tabel 4.8, uji Kolomorov-Smirnov menunjukkan bahwa residual data yang didapat tersebut mengikuti distribusi normal, berdasarkan hasil output menunjukkan nilai Kolmogorov-Smirnov signifikan pada $0,882 > 0,05$. Dengan demikian, residual data berdistribusi normal dan model regresitelah memenuhi asumsi normalitas.

b. Statistik

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diolah dengan menggunakan *Software* SPSS 20, maka didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 4.9
Descriptive Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
Hasil Belajar Peserta Didik yang Bermain Game Online	87,41	2,033	17
Peserta Didik yang Bermain Game Online	55,59	3,318	17

Dari hasil output SPSS 20 tentang pengaruh peserta didik yang bermain game online terhadap hasil belajar peserta didik di SD Negeri 3 Balangnipa dari jumlah responden sebanyak 17 orang peserta didik, maka dapat diketahui gambaran *descriptive* data masing-masing variabel yaitu nilai rata-rata (Mean) variabel X yaitu 55,59 dengan standar *deviation* 3,218 dan variabel Y yaitu 87,41 dengan standar *deviation* 2,033.

c. Uji Regresi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diolah dengan menggunakan *Software* SPSS 20, maka didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 4.10
Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	66,933	7,039		9,509	,000
1 Peserta Didik yang Bermain Game Online	,368	,126	,601	2,914	,011

a. Dependent Variable: Hasil Belajar Peserta Didik yang Bermain Game Online

Dari tabel di atas dapat diperoleh persamaan linear regresi sebagai berikut:

$$Y = A + BX$$

Keterangan:

Y = Variabel Dependen

A = Konstanta

B = Koefisien arah = koefisien regresi = besarnya pengaruh X terhadap Y

$$Y = 66,933 + 0,368 X$$

Hasil analisis dari persamaan diatas, adalah:

- 1) Konstanta sebesar 66,933. Angka ini merupakan angka konstan yang mempunyai arti bahwa jika tidak ada peserta didik yang bermain game online (X) maka nilai konsisten hasil belajar (Y) adalah sebesar 66,933.
- 2) Koefisien peserta didik yang bermain game online sebesar 0,368. Angka ini mengandung arti bahwa apabila nilai peserta didik yang bermain game online (X) meningkat sebesar 1 satuan maka nilai hasil belajar (Y) akan naik sebesar 0,368satuan.

Dari tabel di atas dapat dijelaskan bahwa variabel peserta didik yang bermain game online memiliki hubungan yang signifikan dan memiliki nilai positif. Dari kedua analisis tersebut dapat diartikan bahwa koefisien arah regresi antara variabelpeserta didik yang bermain game online menyatakan adanya pengaruh positif terhadap hasil belajardi SD Negeri 3 Balangnipa. Variabel peserta didik yang bermain game online (X) memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar (Y), dengan nilai koefisien regresi sebesar 0,368.

d. Uji Koefisien Determinasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diolah dengan menggunakan *Software* SPSS 20, maka didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 4.11

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,601 ^a	,362	,319	1,678

a. Predictors: (Constant), Peserta Didik yang Bermain Game Online

b. Dependent Variable: Hasil Belajar Peserta Didik yang Bermain Game Online

Tabel di atas menunjukkan bahwa nilai koefisien determinasi $R=0,601$, $R\ Square$ adalah $0,362$ dan koefisien determinasi yang telah disesuaikan (*Adjusted R Square*) sebesar $0,319$. Berdasarkan tabel kategorisasi pengujian, artinya bahwa variabel peserta didik yang bermain game online berpengaruh terhadap hasil belajardengan besar pengaruh $36,2\%$ sedangkan sisanya sebesar $63,8\%$ dengan kata lain terdapat aspek-aspek selebihnya yang memiliki pengaruh terhadap hasil belajardi SD Negeri 3 Balangnipa yang tidak diteliti oleh peneliti.

e. Anova

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diolah dengan menggunakan *Software* SPSS 20, maka didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 4.12
ANOVA^a

Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	23,903	1	23,903	8,493	,011 ^b
Residual	42,215	15	2,814		
Total	66,118	16			

a. Dependent Variable: Hasil Belajar Peserta Didik yang Bermain Game Online

b. Predictors: (Constant), Peserta Didik yang Bermain Game Online

Tabel anova (*Analysis of Varians*) digunakan untuk memprediksi apakah uji regresi linear dapat digunakan untuk menguji apakah ada atau tidak ada pengaruh peserta didik yang bermain game online terhadap hasil belajardi SD Negeri 3 Balangnipa, dengan hipotesis:

$H_0 =$ Tidak terdapat perbedaan terhadap hasil belajar peserta didik yang bermain game online dengan peserta didik yang tidak bermain game online di kelas IV B di SD Negeri 3 Balangnipa

H_a = Terdapat perbedaan terhadap hasil belajar peserta didik yang bermain game onlinedengan peserta yang tidak bermain game online di kelas IV B di SD Negeri 3 Balangnipa.

Adapun kaidah pengujian tabel anova, yaitu:

- 1) Jika $F_{hitung} \geq$ dari F_{tabel} maka H_0 ditolak dan H_a diterima
- 2) Jika $F_{hitung} <$ dari F_{tabel} maka H_0 diterima dan H_a ditolak.⁴³

Dari tabel diatas dapat diketahui nilai $F_{hitung}=8,493$ dan $F_{tabel}= 4,30$. $F_{hitung}=8,493 > F_{tabel}= 4,30$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya terdapat pengaruh peserta didik yang bermain game online terhadap hasil belajardi SD Negeri 3 Balangnipa.

f. Koefisien

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diolah dengan menggunakan *Software* SPSS 20, maka didapatkan hasil sebagai berikut:

⁴³Supardi, Statistik Penelitian Pendidikan (Perhitungan, Penyajian, Penjelasan, Penafsiran, dan Penarikan Kesimpulan), (Ed. I, Cet.I; Depok: PT Rajagrafindo Persada, 2017), h.426.

Tabel 4.13
Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	66,933	7,039		9,509	,000
1 Peserta Didik yang Bermain Game Online	,368	,126	,601	2,914	,011

a. Dependent Variable: Hasil Belajar Peserta Didik yang Bermain Game Online

H_0 = Tidak terdapat perbedaan terhadap hasil belajar peserta didik yang bermain game online dengan peserta didik yang tidak bermain game online di kelas IV B di SD Negeri 3 Balangnipa

H_a = Terdapat perbedaan terhadap hasil belajar peserta didik yang bermain game online dengan peserta yang tidak bermain game online di kelas IV B di SD Negeri 3 Balangnipa.

Ketentuan Pengujian yaitu:

- 1) Bila t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} maka H_0 ditolak dan H_a diterima,

- 2) Bila t_{tabel} lebih besar dari t_{hitung} maka H_0 diterima dan H_a ditolak.⁴⁴

Pada tabel 4.13 telah diketahui t_{hitung} sebesar 2,914 pada variabel X sedangkan untuk t_{tabel} sebesar 1,753. Jika $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ ($t_{\text{hitung}} 2,914 > t_{\text{tabel}} 1,753$) maka dapat disimpulkan H_0 ditolak bahwa H_a diterima. Artinya variabel X berpengaruh positif terhadap variabel Y.

Kaidah pengujian signifikansi program SPSS (*Statistic Product and Service Solution*) versi 20 yaitu:

- 1) Jika nilai probabilitas 0,05 lebih kecil atau sama dengan nilai probabilitas Sig ($0,05 \leq \text{Sig}$), maka H_0 diterima dan H_a ditolak, artinya tidak signifikan.
- 2) Jika nilai probabilitas 0,05 lebih besar atau sama dengan nilai probabilitas Sig ($0,05 \geq$

⁴⁴Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Ed.I, Cet.II; Bandung: Alfabeta, 2019), h.260.

Sig), maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya Signifikan.⁴⁵

Dari tabel 4.13 uji hipotesis dengan *Coefficients^a* , dapat dinilai $0,011 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya koefisien berpengaruh. Dari uraian yang telah dikemukakan pada hasil penelitian di atas terdapat bahwa peserta didik yang bermain game online memiliki pengaruh terhadap hasil belajardi SD Negeri 3 Balangnipa.

Variabel Peserta Didik yang tidak Bermain Game Online (X) dan Hasil Belajar Peserta Didik yang tidak Bermain Game Online(Y)

a. Uji Normalitas

Uji Normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi variabel terikat dan variabel bebas keduanya mempunyai distribusi normal atau tidak. Berdasarkan hasil penelitian yang telah diolah dengan menggunakan *Software* SPSS

⁴⁵Hasriani, “Pengaruh Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Peningkatan Kualitas Pembelajaran Fiqih di MAN 1 Sinjai”, *Skripsi*, (Sinjai: IAI Muhammadiyah, 2019), h.90, t.d.

20, dengan menggunakan uji normalitas Kolmonogrov-Smirnov (K-S) maka didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 4.14
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		7
Normal	Mean	0E-7
Parameters ^{a,b}	Std. Deviation	,59248769
Most Extreme	Absolute	,326
Differences	Positive	,185
	Negative	-,326
Kolmogorov-Smirnov Z		,864
Asymp. Sig. (2-tailed)		,445

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Pada tabel 4.14, uji Kolomorov-Smirnov menunjukkan bahwa residual data yang didapat tersebut mengikuti distribusi normal, berdasarkan hasil output menunjukkan nilai Kolmogorov-Smirnov signifikan pada $0,445 > 0,05$. Dengan demikian, residual data berdistribusi normal dan model regresitelah memenuhi asumsi normalitas.

b. Statistik

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diolah dengan menggunakan *Software* SPSS 20, maka didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 4.15
Descriptive Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
Hasil Belajar Peserta Didik yang tidak Bermain Game Online	88,71	1,704	7
Peserta Didik yang tidak Bermain Game Online	57,86	1,952	7

Dari hasil output SPSS 20 tentang pengaruh peserta didik yang tidak bermain game online terhadap hasil belajar peserta didik di SD Negeri 3 Balangnipa dari jumlah responden sebanyak 7 orang peserta didik, maka dapat diketahui gambaran *descriptive* data masing-masing variabel yaitu nilai rata-rata (Mean) variabel X yaitu 57,86 dengan standar *deviation* 1,952 dan variabel Y yaitu 88,71 dengan standar *deviation* 1,704.

c. Uji Regresi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diolah dengan menggunakan *Software* SPSS 20, maka didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 4.16
Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	41,344	7,858		5,261	,003
Peserta Didik yang tidak Bermain Game Online	,819	,136	,938	6,031	,002

a. Dependent Variable: Hasil Belajar Peserta Didik yang tidak Bermain Game Online

Dari tabel di atas dapat diperoleh persamaan linear regresi sebagai berikut:

$$Y = A + BX$$

Keterangan:

Y = Variabel Dependen

A = Konstanta

B = Koefisien arah = koefisien regresi = besarnya pengaruh X terhadap Y

$$Y = 41,344 + 0,819 X$$

Hasil analisis dari persamaan diatas, adalah:

- 1) Konstanta sebesar 41,344. Angka ini merupakan angka konstan yang mempunyai arti bahwa jika tidak ada peserta didik yang tidak bermain game online (X) maka nilai konsisten hasil belajar (Y) adalah sebesar 41,344.
- 2) Koefisien peserta didik yang tidak bermain game online sebesar 0,819. Angka ini mengandung arti bahwa apabila nilai peserta didik yang tidak bermain game online (X) meningkat sebesar 1 satuan maka nilai hasil belajar (Y) akan naik sebesar 0,819satuan.

Dari tabel di atas dapat dijelaskan bahwa variabel peserta didik yang tidak bermain game online memiliki hubungan yang signifikan dan memiliki nilai positif. Dari kedua analisis tersebut dapat diartikan bahwa koefisien arah regresi antara variabel peserta didik yang tidak bermain game online menyatakan adanya pengaruh positif

terhadap hasil belajardi SD Negeri 3 Balangnipa. Variabel peserta didik yang tidak bermain game online (X) memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar (Y), dengan nilai koefisien regresi sebesar 0,819.

d. Uji Koefisien Determinasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diolah dengan menggunakan *Software* SPSS 20, maka didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 4.17

Model Summary ^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,938 ^a	,879	,855	,649

a. Predictors: (Constant), Peserta Didik yang tidak Bermain Game Online

b. Dependent Variable: Hasil Belajar Peserta Didik yang tidak Bermain Game Online

Tabel di atas menunjukkan bahwa nilai koefisien determinasi $R=0,938$, *R Square* adalah 0,879 dan koefisien determinasi yang telah disesuaikan (*Adjusted R Square*) sebesar 0,855. Berdasarkan tabel kategorisasi pengujian, artinya

bahwa variabelpeserta didik yang tidak bermain game onlineberpengaruh terhadap hasil belajardengan besar pengaruh87,9 % sedangkan sisanya sebesar 12,1% dengan kata lain terdapat aspek-aspek selebihnya yang memiliki pengaruh terhadap hasil belajardi SD Negeri 3 Balangnipa yang tidak diteliti oleh peneliti.

e. Anova

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diolah dengan menggunakan *Software* SPSS 20, maka didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 4.18
ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	15,322	1	15,322	36,373	,002 ^b
	Residual	2,106	5	,421		
	Total	17,429	6			

a. Dependent Variable: Hasil Belajar Peserta Didik yang tidak Bermain Game Online

b. Predictors: (Constant), Peserta Didik yang tidak Bermain Game Online

Tabel anova (*Analysis of Varians*) digunakan untuk memprediksi apakah uji regresi linear dapat digunakan untuk menguji apakah ada atau tidak ada

pengaruh peserta didik yang tidak bermain game online terhadap hasil belajardi SD Negeri 3 Balangnipa, dengan hipotesis:

H_0 = Tidak terdapat perbedaan terhadap hasil belajar peserta didik yang bermain game online dengan peserta didik yang tidak bermain game online di kelas IV B di SD Negeri 3 Balangnipa

H_a = Terdapat perbedaan terhadap hasil belajar peserta didik yang bermain game onlinedengan peserta yang tidak bermain game online di kelas IV B di SD Negeri 3 Balangnipa.

Adapun kaidah pengujian tabel anova, yaitu:

- 1) Jika $F_{hitung} \geq$ dari F_{tabel} maka H_0 ditolak dan H_a diterima
- 2) Jika $F_{hitung} <$ dari F_{tabel} maka H_0 diterima dan H_a ditolak.⁴⁶

Dari tabel diatas dapat diketahui nilai $F_{hitung}=36,373$ dan $F_{tabel}= 6,61$. $F_{hitung}=36,373 > F_{tabel}= 6,61$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya terdapat

⁴⁶Supardi, Statistik Penelitian Pendidikan (Perhitungan, Penyajian, Penjelasan, Penafsiran, dan Penarikan Kesimpulan), (Ed. I, Cet.I; Depok: PT Rajagrafindo Persada, 2017), h.426.

pengaruh peserta didik yang tidak bermain game online terhadap hasil belajardi SD Negeri 3 Balangnipa.

f. Koefisien

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diolah dengan menggunakan *Software* SPSS 20, maka didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 4.19
Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	41,344	7,858		5,261	,003
1 Peserta Didik yang tidak Bermain Game Online	,819	,136	,938	6,031	,002

a. Dependent Variable: Hasil Belajar Peserta Didik yang tidak Bermain Game Online

H_0 = Tidak terdapat perbedaan terhadap hasil belajar peserta didik yang bermain game online dengan peserta didik yang tidak bermain game online di kelas IV B di SD Negeri 3 Balangnipa.

H_a = Terdapat perbedaan terhadap hasil belajar peserta didik yang bermain game online dengan

peserta yang tidak bermain game online di kelas IV B di SD Negeri 3 Balangnipa.

Ketentuan Pengujian yaitu:

- 1) Bila t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} maka H_0 ditolak dan H_a diterima,
- 2) Bila t_{tabel} lebih besar dari t_{hitung} maka H_0 diterima dan H_a ditolak.⁴⁷

Pada tabel 4.19 telah diketahui t_{hitung} sebesar 6,031 pada variabel X sedangkan untuk t_{tabel} sebesar 2,015. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ (t_{hitung} 6,031 > t_{tabel} 2,015) maka dapat disimpulkan H_0 ditolak bahwa H_a diterima. Artinya variabel X berpengaruh positif terhadap variabel Y.

Kaidah pengujian signifikansi program SPSS (*Statistic Product and Service Solution*) versi 20 yaitu:

- 1) Jika nilai probabilitas 0,05 lebih kecil atau sama dengan nilai probabilitas Sig

⁴⁷ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Ed.I, Cet.II; Bandung: Alfabeta, 2019), h.260.

($0,05 \leq \text{Sig}$), maka H_0 diterima dan H_a ditolak, artinya tidak signifikan.

- 2) Jika nilai probabilitas 0,05 lebih besar atau sama dengan nilai probabilitas Sig ($0,05 \geq \text{Sig}$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya Signifikan.⁴⁸

Dari tabel 4.19 uji hipotesis dengan *Coefficients^a* , dapat dinilai $0,002 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya koefisien berpengaruh. Dari uraian yang telah dikemukakan pada hasil penelitian di atas terdapat bahwa peserta didik yang tidak bermain game online memiliki pengaruh terhadap hasil belajar di SD Negeri 3 Balangnipa.

3. Uji Hipotesis (Pembahasan)

Terdapat pengaruh peserta didik yang bermain game online dengan peserta didik yang tidak bermain game onlineterhadap hasil belajardi SD Negeri 3 Balangnipa, dibuktikan dengan:

⁴⁸Hasriani, “*Pengaruh Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Peningkatan Kualitas Pembelajaran Fiqih di MAN 1 Sinjai*”, Skripsi, (Sinjai: IAI Muhammadiyah, 2019), h.90, t.d.

- a. Berdasarkan hasil analisis regresi linear yang telah dilakukan melalui program SPSS 20, diperoleh hasil dari peserta didik yang bermain game online bahwa dari 17 responden, pada tabel *Coefficients* diketahui t_{hitung} sebesar 2,914 pada variabel X sedangkan untuk t_{tabel} sebesar 1,753. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($t_{hitung} 2,914 > t_{tabel} 1,753$) Jadi H_0 ditolak bahwa H_a diterima, maka dapat disimpulkan bahwa peserta didik yang bermain game online memiliki pengaruh terhadap hasil belajar di SD Negeri 3 Balangnipa. Sedangkan, pada nilai *probabilitas* $0,011 < 0,05$. Sedangkan hasil dari peserta didik yang tidak bermain game online bahwa dari 7 responden, pada tabel *Coefficients* diketahui t_{hitung} sebesar 6,031 pada variabel X sedangkan untuk t_{tabel} sebesar 2,015. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($t_{hitung} 6,031 > t_{tabel} 2,015$) Jadi H_0 ditolak bahwa H_a diterima, maka dapat disimpulkan bahwa peserta didik yang tidak bermain game online memiliki pengaruh terhadap hasil belajar di SD Negeri 3 Balangnipa. Sedangkan, pada nilai *probabilitas* $0,002 < 0,05$, maka peserta didik yang bermain game online dengan peserta didik yang

tidak bermain game online memiliki pengaruh terhadap hasil belajar di SD Negeri 3 Balangnipa.

- b. Untuk mengetahui besar pengaruh antara peserta didik yang bermain game online dan hasil belajardapat dilihat pada tabel *medol summary* dengan melihat $R\ Square = 0,362$ atau 36,2 %. Sedangkan peserta didik yang tidak bermain game online dan hasil belajar dapat dilihat pada tabel *medol summary* dengan melihat $R\ Square = 0,879$ atau 87,9 %. Jadi besar pengaruh peserta didik yang bermain game online dengan peserta didik yang tidak bermain game online terhadap hasil belajar di SD Negeri 3 Balangnipa adalah 36,2 % dan 87,9 %.

Dari kedua pegujian hipotesis tersebut, bahwa antara peserta didik yang bermain game online dengan peserta didik yang tidak bermain game online memiliki pengaruh yang positif dan signifikan dengan hasil belajar di SD Negeri 3 Balangnipa.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian tentang studi komparasi hasil belajar peserta didik yang bermain game online dengan peserta didik yang tidak bermain game online di kelas IV B di SD Negeri 3 Balangnipa peneliti menghasilkan kesimpulan, yaitu: di peroleh hasil dari peserta didik yang bermain game online bahwa dari 17 responden, pada tabel *Coefficients* diketahui t_{hitung} sebesar 2,914 pada variabel X sedangkan untuk t_{tabel} sebesar 1,753. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($t_{hitung} 2,914 > t_{tabel} 1,753$) Jadi H_0 ditolak bahwa H_a diterima, maka dapat disimpulkan bahwa peserta didik yang bermain game online memiliki pengaruh terhadap hasil belajar di SD Negeri 3 Balangnipa. Sedangkan, pada nilai *probabilitas* $0,011 < 0,05$. Sedangkan hasil dari peserta didik yang tidak bermain game online bahwa dari 7 responden, pada tabel *Coefficients* diketahui t_{hitung} sebesar 6,031 pada variabel X sedangkan untuk t_{tabel} sebesar 2,015. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($t_{hitung} 6,031 > t_{tabel} 2,015$) Jadi H_0 ditolak bahwa H_a diterima, maka dapat disimpulkan bahwa peserta didik yang tidak bermain game online memiliki pengaruh terhadap hasil belajar di SD

Negeri 3 Balangnipa. Sedangkan, pada nilai *probabilitas* $0,002 < 0,05$, maka peserta didik yang bermain game online dengan peserta didik yang tidak bermain game online memiliki pengaruh terhadap hasil belajar di SD Negeri 3 Balangnipa.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh, saran yang dapat peneliti sampaikan sebagai berikut:

1. Hasil ini diharapkan menjadi pemicu bagi pihak terkait khususnya para pendidik atau wali kelas agar dapat memperhatikan peserta didiknya dalam proses pembelajaran dan bisa membuat peserta didik lebih senang dalam proses pembelajaran berlangsung, karena telah menunjukkan hasil pengaruh yang positif.
2. Bagi peneliti selanjutnya, apabila ingin melakukan penelitian yang identik dengan tema penelitian ini, diharapkan untuk menambahkan variabel baru untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar peserta didik yang bermain game online dengan peserta didik yang tidak bermain game online.

DAFTAR PUSTAKA

AfiParnawi, *Psikologi Belajar*, Cet. I; Yogyakarta: CV. Budi Utama, 2019.

Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Cet. I. Jakarta: Prenada media Group, 2013.

Alif Hasran, *Jago Bikin Game Online*, Cet. I. Jakarta: PT. Trans Media, 2011.

Andri Arif Kustiawan dan Andy Widhiya Bayu Utomo, *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*, Jawa Timur: CV. AE Media Grafika, 2019.

Antonim Tri SetioNugroho, *Defenisi Game dan Jenis-Jenisnya*, *Official Website of Antonim Tri Setio Nugroho*, diakses tanggal 22 November 2019, dari <http://chikhungunya.wordpress.com/2011/05/26/definisi-game-dan-jenis-jenisnya>, 26 Mei 2011.

Bambang Suryantoro, *Hubungan Antara Kecanduan Game online dengan Interaksi Sosial Pada Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 5 Surabaya*, Skripsi Prodi Psikologi IAIN Sunan Ampel, diakses tanggal 20 November 2019, dari digilibuinsby.ac.id, 2013.

Burhan Nurgianto, *Dasar-Dasar Pengembangan Kurikulum Sekolah*, Yogyakarta: BPFE, 1988.

Catharina Tri Anni, *Psikologi Belajar*, Semarang: Unnes Press, 2004.

Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: RinekaCipta, 2006.

Emi Meiriyati, (Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa di SMP Negeri 8), Skripsi Bandar Lampung, 2010, (di akses pada tanggal 5 Desember 2019 Pukul 19:35).

Febriana Riska Widyastuti, Kecanduan Mahasiswa Terhadap Game online, Studi Tentang Kebiasaan Mahasiswa Bermain Game online di Seturan Sleman, Skripsi FISIP UN Yogyakarta, diakses tanggal 20 November 2019, dari Ejournalun yogyakarta.id, 2012.

Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta: PT Bumi Aksara, diakses tanggal 04 Desember 2019, dari <http://pendidikanbiolog.blogspot.com/2014/09/makalah-hasil-belajar-dan-materi-ajar>, 2006.

Hamid Darmadi, *Pengantar Pendidikan Era Globalisasi*, Jakarta: An1mage, 2019.

Hasil Wawancara, 04 Oktober 2019, SD Negeri 3 Balangnipa.

Lefudin, *Belajar Pembelajaran*, Cet. I. Yogyakarta: CV Budi Utama, 2014.

L. Crow dan A. Crow, *Psycologi Pendidikan*, Terj. Abd Ranchman Abror, Yogyakarta: Nur Cahaya, 1989.

Marc Prensky, *Anak-Anak Sering Main Game*, Pakar Pendidikan Lulusan Universitas Harvard dan Yale Dari Amerika, diakses tanggal 19 Desember 2019, dari

<http://www.halodoc.com/anak-anak-sering-main-game-hatihati-7-dampak-ini>.

Moh. Zaiful Rosyid dan Mustajab, *Prestasi Belajar*, Cet. I; Malang: CV.Literasi Nusantara Abadi, 2019.

Muhammad Yahya, *“Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa”*, Semarang: Universitas Negeri, 2014.

Muhibin Syah, *Psikologi Belajar*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2011.

Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, Jakarta: Rineka Cipta, 1999.

Nyi Mas Diane Wulansari, *Didiklah Anak Sesuai Zamannya*, Cet. I. Jakarta: Visimedia, 2017.

Republik Indonesia, *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, Pasal 3.

Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*, Cet. I. Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi, 2019.

Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Cet. XV. Bandung: PT. Ramaja Rosdakarya, diakses tanggal 04 Desember 2019, <http://pendidikanbiolog.blogspot.com/2014/09/makalah-hasil-belajar-dan-materi-ajar>, 2010.

Sugiyono, *Metodologi Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta, Cet-ke 27, 2018.

Wiwit Siswoutomo, *Membuat Game Online Dan Game Hp*,
Jakarta: PT Gramedia, 2010.

KISI-KISI INSTRUMEN PENELITIAN

STUDI KOMPARASI HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK YANG BERMAIN GAME ONLINE DENGAN PESERTA DIDIK YANG TIDAK BERMAIN GAME ONLINE DI KELAS IV B DI SD NEGERI 3 BALANGNIPA

No	Variabel	Indikator	No. Soal
1	Hasil Belajar	Nilai hasil belajar semester II	
2	Game Online	a. Relevansi dengan pembelajaran b. Prestasi rendah c. Pergaulan terbatas d. Waktu bermain lebih besar dari pada waktu untuk belajar	1,2,3,4 5,6 7,8,9,10 11,12

ANGKET PENELITIAN

STUDI KOMPARASI HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK YANG BERMAIN GAME ONLINE DENGAN PESERTA DIDIK YANG TIDAK BERMAIN GAME ONLINE DI KELAS IV B DI SD NEGERI 3 BALANGNIPA

Petunjuk Pengisian

1. Bacalah tiap-tiap pertanyaan secara teliti sebelum anda menjawab.
2. Pilihlah salah satu jawaban paling sesuai dengan keadaan anda dengan memberi tanda (x) pada jawaban yang anda pilih.
3. Jawaban dikerjakan pada kertas ini.

Identitas Responden

1. Nama :
2. Kelas :

SOAL:

1. Game Online

- a. Relevansi Dengan Pembelajaran
 - 1) Ketika mendekati ujian/ulangan, apakah game online sangat mengganggu aktivitas kalian?
 - a) Sanga tsetuju
 - b) Setuju
 - c) Ragu

- d) Tidak setuju
 - e) Sangat tidak setuju
- 2) Apakah game online membuat kalian tidak bias belajar membaca buku/membuat rangkuman?
- a) Sangat setuju
 - b) Setuju
 - c) Ragu
 - d) Tidak setuju
 - e) Sangat tidak setuju
- 3) Apakah game online membuat kalian lebih malas belajar?
- a) Sangat setuju
 - b) Setuju
 - c) Ragu
 - d) Tidak setuju
 - e) Sangat tidak setuju
- 4) Apakah dengan game online membuat pelajaran kalian terganggu?
- a) Sangat setuju
 - b) Setuju
 - c) Ragu
 - d) Tidak setuju
 - e) Sangat tidak setuju

b. Prestasi Rendah

5) Setelah adanya game online, apakah nilai-nilai mata pelajaran kalian di sekolah mengalami penurunan?

- a) Sangat setuju
- b) Setuju
- c) Ragu
- d) Tidak setuju
- e) Sangat tidak setuju

6) Apakah dengan adanya game online kalian jadi malas mengikuti pelajaran sehingga prestasi belajar kalian menjadi rendah?

- a) Sangat setuju
- b) Setuju
- c) Ragu
- d) Tidak setuju
- e) Sangat tidak setuju

c. Pergaulan Terbatas

7) Apakah kalian lebih sering bermain dengan teman di situs online?

- a) Sangat setuju

- b) Setuju
 - c) Ragu
 - d) Tidak setuju
 - e) Sangat tidak setuju
- 8) Menurut kalian, apakah orang-orang yang menjadi teman / lawan main kalian di game online lebih nyaman untuk diajak berinteraksi dari pada orang-orang di lingkungan tempat kalian tinggal?
- a) Sangat setuju
 - b) Setuju
 - c) Ragu
 - d) Tidak setuju
 - e) Sangat tidak setuju
- 9) Apakah kalian mampu membagi waktu antara bermain game online dan bermain bersama teman di lingkungan tempat kalian tinggal?
- a) Sangat setuju
 - b) Setuju
 - c) Ragu
 - d) Tidak setuju
 - e) Sangat tidak setuju
- 10) Sejak adanya game online, kalian tidak pernah memperhatikan pembelajaran?

- a) Sangat setuju
- b) Setuju
- c) Ragu
- d) Tidak setuju
- e) Sangat tidak setuju

d. Waktu Bermain Lebih Besar dari pada Waktu Untuk Belajar

11) Apakah dalam mengakses game online waktu yang digunakan lebih dari 4 jam?

- a) Sangat setuju
- b) Setuju
- c) Ragu
- d) Tidak setuju
- e) Sangat tidak setuju

12) Apakah pada pagi,siang,sore dan malam hari kalian selalu mengakses game online?

- a) Sangat setuju
- b) Setuju
- c) Ragu
- d) Tidak setuju
- e) Sangat tidak setuju

HASIL INSTRUMEN PENELITIAN

A. Angket

Peserta Didik yang Bermain Game Online Variabel X

Variabel A

No	Nama	Nomor item												Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
1	Adam	5	5	5	5	5	4	4	5	4	5	4	5	56
2	Erlangga	4	5	4	5	5	3	4	4	4	5	4	4	51
3	Fauzan	5	5	5	5	5	3	4	5	4	5	4	5	55
4	Fitrah	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	58
5	Rezky	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	57
6	Wildan	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	57
7	Raka	4	5	5	5	5	3	4	5	4	5	4	5	54
8	Afif	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	60
9	Hasyim	5	5	5	5	5	3	4	5	4	5	3	3	52
10	Radhin	4	5	4	5	5	3	4	4	4	5	4	4	51
11	Najwa	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	50
12	Syafira	5	4	4	5	5	4	4	4	4	5	4	4	52
13	Nadya	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	58
14	Hafidzah	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	57
15	Farah	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	59
16	Gaisani	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	58
17	Almira	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	60

Sumber Data: Hasil angket Variabel (X)

Peserta Didik yang tidak Bermain Game Online

Variabel X

1. Berapa banyak yang sudah beli nasi Goreng Goreng

Variabel X

No	Nama	Nomor Item												Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
1	Gello	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	59
2	Resky	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	57
3	Annisa	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	58
4	Nasyifa	4	5	5	5	5	3	4	5	4	5	4	5	54
5	Naila	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	59
6	Jamilah	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	60
7	Rukiyah	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	58

Sumber Data: Hasil angket Variabel (

B. Hasil Raport

Hasil Belajar Peserta Didik yang Bermain Game Online Variabel Y

No	Nama	Mata Pelajaran									Jumlah	Rata-rata
		Agama	PPKN	B.I	MM	IPA	IPS	SBDP	Penjas	BD		
1	Adam	86	91	80	86	87	88	86	83	84	771	86
2	Erlangga	84	90	88	88	82	83	87	83	77	762	85
3	Fauzan	83	91	88	89	88	86	87	84	92	788	88
4	Fitrah	82	90	90	88	86	87	87	83	89	782	87
5	Rezky	84	92	91	89	87	88	85	83	85	784	87
6	Wildan	84	91	90	82	90	84	86	85	85	777	86
7	Raka	84	90	85	83	82	82	87	85	87	765	85
8	Afif	89	93	93	90	92	93	87	85	93	815	91
9	Hasyim	80	89	90	88	84	82	89	83	84	769	85
10	Radhin	82	93	90	88	84	82	89	83	90	781	87
11	Najwa	84	88	88	87	83	85	90	83	91	779	87
12	Syafira	85	92	91	87	84	88	87	83	90	787	87
13	Nadya	86	93	93	88	92	90	83	85	93	803	89
14	Hafidzah	88	92	89	88	90	88	87	83	90	795	88
15	Farah	85	90	90	83	85	86	82	83	93	777	86
16	Gaisani	86	93	92	91	92	93	90	85	93	815	91
17	Almira	86	93	93	91	93	91	93	83	93	816	91

Sumber Data: Hasil Rapor Responden

Hasil Belajar Peserta Didik yang tidak Bermain Game Online **Variabel Y**

No	Nama	Mata Pelajaran									Jumlah	Rata-rata
		Agama	PPKN	B.I	MM	IPA	IPS	SBDP	Penjas	BD		
1	Gello	89	93	93	87	92	90	86	85	93	808	90
2	Resky	85	91	89	83	88	87	87	83	87	780	87
3	Annisa	85	93	91	85	92	93	87	83	88	797	89
4	Nasyifa	86	90	88	83	85	86	87	83	87	775	86
5	Naila	85	93	91	89	92	90	89	83	93	805	89
6	Jamilah	87	93	92	91	93	93	90	83	93	815	91
7	Rukiyah	87	92	93	86	91	89	88	83	88	795	89

Sumber Data: Hasil Rapor Responden



**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM MUHAMMADIYAH SINJAI**

Kampus : Jl. Sultan Hassanudin No. 20 Kota Sinjai, Telp/Fax 08221418, Kode Pos 92612

Email : info@iainmuhammadiah-sinjai.ac.id

Website : <http://www.iainmuhammadiah-sinjai.ac.id>

CEK KREDITASI INSTITUT IAIN PT 46 NOMOR : 46/06/BAI-PT/Akreditasi PPG/PT/14/2019



**SURAT KEPUTUSAN
NOMOR: 1268 /I.3.AU/F/KEP/2019**

**TENTANG
DOSEN PEMBIMBING PENULISAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN T.A 2019/2020**

**DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM MUHAMMADIYAH SINJAI**

- Memimbang :
1. Bahwa untuk penulisan Skripsi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai Tahun Akademik 2019/2020, maka dipandang perlu ditetapkan Dosen Pembimbing penulisan Skripsi dalam Surat Keputusan.
 2. Bahwa nama-nama yang tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk melaksanakan tugas yang di amanahkan kepadanya.
- Mengingat :
- a. Anggaran Dasar dan Anggaran Rumah Tangga Muhammadiyah.
 - b. Undang-undang No.20 tahun 2003 tentang Sisdiknas.
 - c. Undang-undang R.I No. 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi.
 - d. Keputusan Menteri Agama R.I No. 6722 Tahun 2015, tentang perubahan nama STAI Muhammadiyah Sinjai menjadi Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai.
 - e. Surat Keputusan Rektor IAIN Nomor : 216/I.3.AU/D/KEP/2016 tentang Pendirian Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)
 - f. Pedoman PP. Muhammadiyah No. 02/PED/1.0/B/2012 tentang Perguruan Tinggi Muhammadiyah.
 - g. Statuta Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai.
- Memperhatikan :
1. Kalender Akademik Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai Tahun Akademik 2019/2020.

MEMUTUSKAN

- Menetapkan :
1. Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai tentang Dosen Pembimbing penulisan skripsi mahasiswa.
- Pertama :
1. Mengangkat dan menetapkan saudara :

Pembimbing I	Pembimbing II
Takdir, S.Pd.I, M.Pd.I	Sudirman P. S.Pd.I, M.Pd.I

untuk penulisan skripsi mahasiswa:

- Nama : **NURUL FAIZA ASYIR**
 NIM : 160 104 030
 Prodi : Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
 Judul Skripsi : Studi Komparasi Hasil Belajar Peserta Didik yang Bermain Game Online dengan Peserta Didik yang tidak Bermain Game Online di Kelas IV B di SD Negeri 3 Balaungipa.

- Kedua :
1. Hal-hal yang menyangkut pendapatan/nafkah karena tugas dan tanggung jawabnya diberikan sesuai peraturan yang berlaku di Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai.



**FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM MUHAMMADIYAH SINJAI**

Kampus : Jl. Sultan Hassanudin No. 26 Kib. Sinjai, Telp/Fax 040221418, Kode Pos 92612
Email : info@iainsinjai.ac.id Website : <http://www.iainsinjai.ac.id>

TERAKREDITASI INSTITUT BAN-PT NO. 9036/01/14/056/BAN-PT/00001/PT/01/2015

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

- Ketiga : Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagai amanat dengan penuh rasa tanggung jawab.
- Keempat : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan, apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan dalam keputusan ini akan diadakan perbaikan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Sinjai
Pada Tanggal : 18 November 2019 M
: 21 Rabiul Awal 1441 H

Dekan


Dr. Mardiana Rahmawati, M.Pd
NBM. 970.458

Terselamatkan :

1. BPH IAIM Sinjai di Sinjai
2. Rektor IAIM Sinjai di Sinjai
3. Ketua Prodi PAL, PGMI, PBA IAIM Sinjai di Sinjai

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM MUHAMMADIYAH SINJAI

KAMPUS II, SULTANHASANUDDIN NO. 20 KAJA, SINAL, TELIFAX 048221418, KUDU 1935 50612

Email: info@intertek.com

© 2011 Blackwell Publishing Ltd *Journal of Internal Medicine* 270: 103–110

ETRAKREDITASI INSTITUTE BAN-PT SE NIMICH : PS NIKOAN-PT/1001-1002/PT/1003



Nomor : 277 / I / 1.3.AU/F/2020
Lamp : Satu (1) rangkap
Hal : Izin Penelitian

Kepada Yang Terhormat
Kepala SD Negeri 3 Balangnipa
Di -

Similei

Assalamu 'Alaikum W'r. W'b.

Dalam rangka penulisan skripsi mahasiswa program Strata Satu (S1) Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) IAIM Sinjai, dengan ini disampaikan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini :

Nama : **NURUL FAIZA ASYIR**
NIM : 160104030
Prodi Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Semester : VIII (Delapan)

akan mengadakan penelitian dengan judul :

"Studi Komparasi Hasil Belajar Peserta Didik yang Bermain Game Online dengan Peserta Didik yang Tidak Bermain Game Online di Kelas IV.B di Sd Negeri 3 Balamenipa"

Sehubungan dengan hal tersebut di atas dimohon kiranya yang bersangkutan dapat diberikan izin melaksanakan penelitian di *SD Negeri 3 Balanganlpa*.

Atas perhatian dan keriasama yang baik diucapkan terima kasih.

Wassalamm 'Alaikum Wz. Wb.

Sinjai, 11 Dzulqaidah 1441 H
02 Juli 2020 M

DeKane

Takdir, S.Pd.I.
NBM/213495

Tembusan disampaikan Kepada Yth :
1. Rektor IAI Muhammadiyah Surabai

Inland, Progeria und Komplexität



PEMERINTAH KABUPATEN SINJAI
DINAS PENDIDIKAN

SD NEGERI NO. 3 BALANGNIPA KEC. SINJAI UTARA

Alamat : Jl. Pahlawan Raya No. 100 Balangnipa ☎ (0482) 21044 ☒ ops.sekolahsd3balangnipa ☒ sdntpsinjai@yahoo.co.id
Jl. 02013

SURAT KETERANGAN

Nomor: 421.2/111 /SD3/2020

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SD Negeri NO.3 Balangnipa
Kec. Sinjai Utara Kab. Sinjai menerangkan bahwa :

Nama : **NURUL FAIZA ASYIR**
NIM : 160104030
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Semester : VIII (Delapan)

Yang bersangkutan telah mengadakan Penelitian (Research) di SD Negeri
3 Balangnipa, terhitung tanggal 02 Juli – 8 Agustus 2020 guna penulisan skripsi
dengan judul " **Studi komparasi hasil belajar peserta didik yang bermain
game online dengan peserta didik yang tidak bermain game online di
kelas IV B di SD Negeri 3 Balangnipa.**"

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, untuk dapat dipergunakan
sebagaimana mestinya.

Sinjai, 19 Agustus 2020
Plt. Kepala SD Negeri 3 Balangnipa

Drs. H. Abd ASIS, M.Pd

NIP. 19641231-198411 1 039

DOKUMENTASI



SCHADULE PENELITIAN

No	Hari/Tanggal	Keterangan
1	Selasa – Sabtu, 10 - 14 September 2019	Melakukan pra penelitian terhadap peserta didik yang bermain game online dengan peserta didik yang tidak bermain game online di kelas IV B di SD Negeri 3 Balangnipa.
2	Rabu – Kamis, 18 -19 September 2019	Melakukan pra penelitian di sekolah tentang hasil belajar peserta didik di kelas IV B di SD Negeri 3 Balangnipa.
3	Kamis, 2 Juli 2020	Mengantar surat izin penelitian ke SD Negeri 3 Balangnipa.
4	Jumat – Sabtu, 3 - 11 Juli 2020	Melakukan penelitian dengan menyebarkan angket secara online dan mendatangi rumah peserta didik.
5	Senin, 13 Juli 2020	Mengambil dokumen profil sekolah dan data-data peserta didik kelas IV B.
6	Rabu, 15 juli 2020	Mengambil dokumen hasil belajar peserta didik berupa nilai raport semester 2.
7	Jumat – Senin, 24	Melakukan analisis data angket dan

	Juli – 3 Agustus 2020	hasil belajar.
8	Rabu, 19 Agustus 2020	Mengambil surat keterangan telah melakukan penelitian di SD Negeri 3 balangnipa.

BIODATA PENULIS

Nama : Nurul Faiza Asyir

Nim : 160104030

Tempat/TanggalLahir : Sinjai, 31 Maret 1998

Alamat : Jl. K.H. Ahmad Dahlan



RiwayatPendidikan

1. SD/MI : SD Negeri 152 Cemmeng
2. SLTP/MTS : SMP Negeri 2 Sinjai
3. SMA/MA : SMA Negeri 2 Sinjai

Handphone : 085399278708

Email : nurulfaizaasyir6323@gmail.com

Nama Orang Tua : Muh. Asyir (Ayah)

: Naida (Ibu)

Pengalaman Organisasi

1. Pernah dikader di Ikatan Mahasiswa Muhammadiyah (IMM) Angkatan XLI Tahun 2016.

2. Pernah menjadi pengurus HIMAPRODI PGMI sebagai anggota tahun 2018-2019.