



**PENGARUH GAME ONLINE *FREE FIRE* TERHADAP
HASILBELAJAR SISWA KELAS 5 DI SDN 24
BIRINGERE**



SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Guru Madrasah
Ibtidaiyah (S.Pd)

Oleh:

RISKA DAMAYANTI
NIM. 180104041

Pembimbing:

1. Dr. Firdaus, M.Ag.
2. Diarti Andra Ningsih, S.Pd., M.Pd.I.

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH
IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM (IAI)
MUHAMMADIYAH SINJAI
TAHUN 2022**

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Riska Damayanti

NIM : 180104041

Pogram Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan yang ada 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, 28 juli 2022

Yang membuat pernyataan

RISKA DAMAYANTI

NIM: 180104041

PENGESAHAN SKRIPSI

Skrripsi berjudul *Pengaruh Game Online Free Fire Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5 di SDN 24 Biringere* yang ditulis oleh Riska Damayanti Nomor Induk Mahasiswa 180104041, Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAI Muhammadiyah Sinjai, yang dimunaqasyahkan pada hari Rabu, tanggal 28 Juli 2022 M bertepatan dengan 28 Dzulhijjah 1443 H, telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Dewan Penguji

Dr. Firdaus, M.Ag.

Ketua

(.....)

Dr. Ismail, M.Pd.

Sekretaris

(.....)

Dr. Muh. Anis, M.Hum

Penguji I

(.....)

Dr. Muh. Judrah, M.Pd.I.

Penguji II

(.....)

Dr. Firdaus, M.Ag.

Pembimbing I

(.....)

Diarti Andra Ningsih, S.Pd., M.Pd.I.

Pembimbing II

(.....)



ABSTRAK

Riska Damayanti. *Pengaruh Game Online Free Fire Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5 di SDN 24 Biringere*. Skripsi. Sinjai: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAI Muhammadiyah Sinjai, 2022.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari Game Online *Free Fire* terhadap hasil belajar siswa kelas 5 di SDN 24 Biringere. Jenis penelitian ini adalah jenis penelitian *ex-post facto* dengan pendekatan kuantitatif. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 5 di SDN 24 Biringere. Objek penelitian ini adalah pengaruh Game Online *Free Fire* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5 di SDN 24 Biringere. Adapun teknik pengumpulan data yaitu observasi, kuisioner atau angket dan dokumentasi. Teknik analisis datanya menggunakan teknik analisis regresi linear sederhana.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dan melihat hasil penelitian tentang pengaruh Game Online *Free Fire* terhadap hasil belajar siswa kelas 5 di SDN 24 Biringere, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa Game Online *Free Fire* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Karena berdasarkan data yang di analisis dengan menggunakan SPSS 25 diketahui bahwa nilai $t_{hitung} 2,392 > t_{tabel} 1,721$, dan $sig\ 0,026 < sig\ 0,05$, maka H_0 di tolak dan H_a di terima. Artinya bahwa dari penelitian yang dilakukan Game Online *Free Fire* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas 5 di SDN 24 Biringere. Selain itu didapatkan angka R Square sebesar 0,214 atau 21,4%. Hal ini menunjukkan bahwa 21,4% hasil belajar siswa kelas 5 di SDN 24 Biringere dipengaruhi oleh Game Online *Free Fire* dan

sisanya sebesar 78,6% di pengaruhi oleh sebab-sebab lain yang tidak diteliti.

Kata Kunci : Game Online Free Fire, Hasil Belajar

ABSTRACT

Riska Damayanti. The Influence of the Free Fire Online Game on the Learning Outcomes of Grade 5 Students at SDN 24 Biringere. Thesis. Sinjai: Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training Islamic Institute of Muhammadiyah Sinjai, 2022.

This study aims to determine the effect of the Free Fire Online Game on the learning outcomes of grade 5 students at SDN 24 Biringere. This type of research is a type of ex-post facto research with a quantitative approach. The subjects of this study were 5th grade students at SDN 24 Biringere. The object of this research is the influence of the Free Fire Online Game on the Learning Outcomes of Grade 5 Students at SDN 24 Biringere. The data collection techniques are observation, questionnaires or questionnaires and documentation. The data analysis technique uses a simple linear regression analysis technique.

Based on the research that has been done and looking at the results of research on the effect of the Free Fire Online Game on the learning outcomes of grade 5 students at SDN 24 Biringere, the authors can conclude that the Free Fire Online Game has an effect on student learning outcomes. Because based on the data analysed using SPSS 25 it is known that the t_{count} is $2.392 > t_{table}$ 1.721, and sig $0.026 < sig$ 0.05 , then H_0 is rejected and H_a is accepted. This means that from research conducted the Free Fire Online Game has an influence on the learning outcomes of grade 5 students at SDN 24 Biringere. In addition, an R Square figure of 0.214 or 21.4% was obtained. This shows that 21.4% of the learning outcomes of grade 5 students at SDN 24 Biringere are influenced by the Free Fire Online Game and the remaining 78.6% are influenced by other causes not examined.

Keywords: *Free Fire Online Game, Learning Outcomes*

المستخلص

رزقة داميني. تأثير لعبة Free Fire على الإنترنت على نتائج التعلم لطلاب الصف الخامس في مدرسة الابتدائية ٢٤ الحكومية بيرنجيري، البحث. سنجالي: قسم الإعداد المعلم المدرسة الابتدائية، كلية التربية وتدريب المعلمين، جامعة الإسلامية محمدية سنجالي، ٢٠٢٢.

تهدف هذه الدراسة إلى تحديد تأثير لعبة Free Fire عبر الإنترنت على نتائج التعلم لطلاب الصف الخامس في مدرسة الابتدائية ٢٤ الحكومية بيرنجيري. هذا النوع من البحث هو نوع من البحث بأثر رجعي مع نتج كمي. كان موضوع هذه الدراسة طلاب الصف الخامس في مدرسة الابتدائية ٢٤ الحكومية بيرنجيري. الهدف من هذا البحث هو تأثير لعبة Free Fire عبر الإنترنت على النتائج التعليمية لطلاب الصف الخامس في مدرسة الابتدائية ٢٤ الحكومية بيرنجيري. تقنيات جمع البيانات هي الملاحظة والاستبيانات أو الاستبيانات والتوثيق. تستخدم تقنية تحليل البيانات تقنية بسيطة لتحليل الانحدار الخطي. استنادًا إلى البحث الذي تم إجراؤه والنظر في نتائج البحث حول تأثير لعبة Free Fire على الإنترنت على نتائج التعلم لطلاب الصف الخامس في مدرسة الابتدائية ٢٤ الحكومية بيرنجيري، يمكن للمؤلفين استنتاج أن لعبة Free Fire عبر الإنترنت لها تأثير على نتائج تعلم الطلاب. لأنه بناءً على البيانات التي تم تحليلها باستخدام SPSS 25، من المعروف أن عدد $t = 2.392$ و $p < 0.05$ ، مما يدل على أن تأثير لعبة Free Fire على نتائج التعلم لطلاب الصف الخامس في مدرسة الابتدائية ٢٤ الحكومية بيرنجيري هو ذو دلالة إحصائية. تم رفض H_0 ويتم قبول H_a . هذا يعني أنه من خلال البحث الذي تم إجراؤه، فإن لعبة Free Fire على الإنترنت لها تأثير على نتائج التعلم لطلاب الصف الخامس في مدرسة الابتدائية ٢٤ الحكومية بيرنجيري. بالإضافة إلى ذلك، تم الحصول على شكل مربع R يبلغ ٠.٢١٤ أو ٢١.٤٪. يوضح هذا أن ٢١.٤٪ من نتائج التعلم لطلاب الصف الخامس في مدرسة الابتدائية ٢٤ الحكومية بيرنجيري تتأثر بلعبة Free Fire عبر الإنترنت وأن نسبة ٧٨.٦٪ المتبقية تتأثر بأسباب أخرى لم يتم فحصها.

الكلمات الأساسية: لعبة Free Fire على الإنترنت، نتائج التعلم

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ
سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ, أَمَّا بَعْدُ

Dalam kesempatan ini, penulis 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 Bapak Rusman Jafar dan Ibu Humrah 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. Rahmatullah, S.sos.I., M.A. 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 & Ilmu Keguruan, selaku Pimpinan pada Tingkat Fakultas
5. Dr. Firdaus, M.Ag. Selaku Pembimbing I dan Diarti Andra Ningsih, S.Pd., M.Pd.I. Selaku Pembimbing II,

6. Hasmiati, S.Pd.I., M.Pd.I. Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah;
7. Nurhasanah, S.Pd.I., M.Pd. Selaku Penasehat Akademik;
8. Seluruh Dosen yang telah membimbing dan mengajar selama studi di Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai;
9. Seluruh Pegawai dan Jajaran IAI Muhammadiyah Sinjai yang telah membantu kelancaran Akademik;
10. Kepala dan Staff Perpustakaan Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai;
11. Kepala Sekolah, Guru-guru, dan para siswa kelas 5 di SDN 24 Biringere Sinjai, yang telah membantu kelancaran selama penelitian;
12. 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. Amin.

Sinjai, 28 Juli 2022

RISKA DAMAYANTI
NIM. 180104041

DAFTAR ISI

SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vii
المستخلص	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	9
BAB 11 KAJIAN TEORI	10
A. Kajian Pustaka	10
1. Game Online <i>Free Fire</i>	10

a. Pengertian Game Online <i>Free Fire</i>	10
b. Jenis-jenis Game Online <i>Free Fire</i>	15
c. Keunggulan Game Online <i>Free Fire</i>	18
d. Dampak Game Online <i>Free Fire</i>	21
e. Indikator Game Online <i>Free Fire</i>	23
2. Hasil belajar	25
a. Pengertian Hasil Belajar	25
b. Faktor-faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar	27
c. Macam-macam Hasil Belajar	35
d. Indikator Hasil Belajar	38
e. Manfaat Hasil Belajar	44
B. Hasil Penelitian yang Relevan	46
C. Hipotesis	51

BAB III METODE PENELITIAN 53

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian	53
B. Definisi Variabel	54
C. Tempat dan Waktu Penelitian	55
D. Populasi dan Sampel	56
E. Teknik Pengumpulan Data	58
F. Instrumen Penelitian	60
G. Teknik Analisis Data	60

BAB IV HASIL PENELITIAN	64
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	64
B. Hasil dan Pembahasan penelitian	76
BAB V PENUTUP	92
A. Kesimpulan	92
B. Saran	93
DAFTAR PUSTAKA.....	94
LAMPIRAN-LAMPIRAN	98

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Populasi Penelitian	57
Tabel 3.2 Sampel Penelitian	58
Tabel 4.1 Keadaan Tenaga Pendidik dan Tenaga Kependidikan	73
Tabel 4.2 Keadaan Siswa	75
Tabel 4.3 Keadaan Sarana dan Prasarana	76
Tabel 4.4 Hasil Angket Game Online <i>Free Fire</i>	78
Tabel 4.5 Hasil Angket Hasil Belajar	79
Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas	81
Tabel 4.7 Analisis Deskriptif Statistik	82
Tabel 4.8 Hasil Uji Regresi	83
Tabel 4.9 Nilai Koefisien	83
Tabel 4.10 Hasil Uji Koefisien Determinasi	85
Tabel 4.11 Anova	86
Tabel 4.12 Koefisien	88

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keterangan Keabsahan Abstrak	
Lampiran 2. Kisi-Kisi Instrumen	99
Lampiran 3. Lembar Angket Game Online <i>Free Fire</i>	101
Lampiran 4. Lembar Angket Hasil Belajar Siswa	104
Lampiran 5. Hasil Angket Game Online <i>Free Fire</i>	106
Lampiran 6. Hasil Angket Hasil Belajar Siswa	112
Lampiran 7. Hasil Belajar Siswa Kelas 5	115
Lampiran 8. SK Pembimbing	116
Lampiran 9. Surat Izin Penelitian	118
Lampiran 10. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	119
Lampiran 11. Dokumentasi Penelitian	120
Lampiran 12. Biodata Penulis	121
Lampiran 13. Turnitin	122

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan berasal dari kata “didik”, dengan memberinya awalan “pe” dan akhiran “kan”, sehingga mengandung arti “perbuatan” (hal, cara dan sebagainya). Istilah pendidikan ini awalnya berasal dari bahasa Yunani, yaitu “*paedagogic*”, yang berarti bimbingan yang diberikan kepada anak. (Muhamad Uyun Dan Idi Warsah, 2021).

Pendidikan merupakan suatu proses dimana seseorang dapat mengembangkan kemampuan, sikap, dan perilaku dalam suatu masyarakat dimana dia hidup dan tindakan atau proses menanamkan, memperoleh pengetahuan umum, mengembangkan kekuatan penalaran dan penilaian, serta mempersiapkan diri sendiri atau orang lain secara intelektual untuk pendewasaan hidup, tindakan atau proses dalam memperoleh pengetahuan atau keterampilan tertentu, sebagai sebuah profesi. (Mohammad Fahmi Nugraha, 2020)

Dalam Al-Qur'an Surah An-Nahl Ayat 43-44
dijelaskan bahwa:

وَمَا أَرْسَلْنَا مِنْ قَبْلِكَ إِلَّا رِجَالًا نُوْحِي إِلَيْهِمْ فَاسْأَلُوا أَهْلَ الذِّكْرِ
إِنْ كُنْتُمْ لَا تَعْلَمُونَ بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ
إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

Artinya: “Dan Kami tidak mengutus sebelum engkau (Muhammad), melainkan orang laki-laki yang Kami beri wahyu kepada mereka; maka bertanyalah kepada orang yang mempunyai pengetahuan jika kamu tidak mengetahui, (mereka Kami utus) dengan membawa keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. Dan Kami turunkan Ad-Dzikr (Al-Qur'an) kepadamu, agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan.”

Pendidikan disebut sebagai suatu proses belajar mengajar karena pendidikan selalu melibatkan seorang pendidik yang berperan sebagai tenaga pengajar dan siswa sebagai peserta didiknya. Kemudian, pendidikan dapat dijadikan salah satu objek kajian ilmiah yang cukup banyak. Mulai dari fakta dan kenyataan

pendidikan yang terjadi di lapangan, sampai telaah filosofi sebagai acuan yang mengembangkan keilmuannya. Sedangkan pendidikan sebagai suatu lembaga pendidikan, karena pada dasarnya penggunaan istilah pendidikan hampir selalu tertuju pada suatu lembaga yang disebut sekolah, madrasah atau lembaga perguruan yang menyelenggarakan proses belajar mengajar. (Abd. Basysyar, 2018)

Pendidikan yang dilaksanakan pada saat ini banyak sekali menghadapi problematika dan rintangan, diantaranya pengaruh teknologi yang semakin pesat dan maju, siswa yang disibukkan dengan aktivitas bermain, serta kurangnya pengawasan dari orang tua terhadap kegiatan belajar siswa, dan kurangnya waktu belajar yang digunakan peserta didik. (Paras Jauhari Saputro, 2019)

Tujuan pendidikan adalah untuk memanusiakan manusia. Untuk mencapai tujuan itu diperlukan upaya agar anak menjadi manusia yang bertanggung jawab terhadap Tuhannya, dirinya, keluarganya, bangsa dan negaranya. Pendidikan secara umum adalah upaya memenuhi orang lain agar berubah pola pikir, ucapan,

perbuatan, sifat dan wataknya, sesuai dengan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan.

Game berasal dari Bahasa Inggris yang berarti permainan. Dalam setiap game terdapat peraturan yang berbeda-beda untuk memulai permainannya sehingga membuat jenis game semakin bervariasi. Karena salah satu fungsi game sebagai penghilang stress atau rasa jenuh, maka hampir setiap orang senang bermain game baik anak kecil, remaja maupun dewasa, mungkin hanya berbeda dari jenis game yang dimainkan.

Game sendiri mempunyai dampak positif dan negative pada kehidupan yang memainkannya. Contoh dampak positif, misalnya: sebagai penghilang stress karena lelah bekerja seharian, mungkin bermain game tepat untuk menghilangkan penat tersebut. Lalu bagi anak-anak sebagai media untuk menambah kecerdasan otak, daya tangkap, dan masih banyak lagi dampak positif yang lainnya. Contoh dampak negatif, misalnya: gamers bisa menjadi gagal akan kehidupan real-nya dikarenakan sudah sangat terjerumus didalam game tersebut. Gamers biasanya merelakan waktu dari hobinya, merelakan jangka waktu tidurnya, merelakan pekerjaannya maupun waktu belajarnya, dan merelakan

waktunya dengan keluarga. Lalu jika bermain game di Handphone atau komputer terlalu lama akan merusak mata dan lain sebagainya.

Berbicara tentang game tentu tidak lengkap jika tidak membicarakan tentang game online. Perkembangan teknologi di era sekarang ini sangat pesat. Berbagai kemajuan teknologi dapat kita peroleh dengan mudah. Seiring dengan perkembangan zaman dan pesatnya perkembangan teknologi itu, komunikasi antar manusia dapat dilakukan dengan berbagai alat atau sarana, salah satunya sarana untuk penyegaran, seperti bermain game online.

Game Online merupakan sebuah gaya hidup baru bagi beberapa orang disetiap kalangan umurnya. Sekarang ini banyak kita jumpai warung internet (warnet) di kota dan mereka memfasilitasi akan adanya game online tersebut. Komputer (PC) yang mempunyai spesifikasi untuk game bukanlah komputer yang biasa dan sering kita pakai, harga komputer tersebut lebih mahal dari pada komputer biasa. Terlebih lagi koneksi internet untuk sebuah game online juga harus memadai. Game online adalah media bermain yang membutuhkan biaya akses.

Game online sangat berkembang pesat akhir-akhir ini, semakin lama, permainannya semakin menyenangkan. Mulai dari tampilan, gaya bermain, grafis permainan, resolusi gambar dan lain sebagainya. Maraknya perkembangan dunia game online, membawa banyak pengaruh bagi siswa. Permainan ini dapat mengganggu hasil belajar. Tak kalah juga bervariasi tipe permainan seperti permainan perang, perkelahian dan game online jenis lainnya yang menarik. Semakin menarik suatu permainan maka semakin banyak orang yang memainkan game online tersebut.

Game online, kata yang sering digunakan untuk mempresentasikan sebuah permainan digital yang sedang marak di zaman yang modern ini. Game online ini banyak dijumpai di kehidupan sehari-hari. Walaupun beberapa orang berfikir bahwa game online identik dengan komputer, game tidak hanya beroperasi di komputer. Game juga bisa dimainkan di smartphone. Game online berguna untuk refreshing atau menghilangkan rasa jenuh si pemain baik itu dari kegiatan sehari-hari (kerja, belajar, dan faktor lainnya) maupun sekedar mengisi waktu luang. (Abd. Basysyar, 2018)

Meskipun kelihatannya hanya sekedar duduk, sebagian besar game yang beredar saat ini memang didesain supaya menimbulkan kecanduan para pemainnya. Semakin seseorang kecanduan pada suatu game maka pembuat game semakin diuntungkan. Tapi keuntungan produsen itu justru menghasilkan dampak yang buruk bagi kesehatan psikologis pemain game. Mendorong melakukan hal-hal negatif, seperti berbicara kasar dan kotor.

Peserta didik lebih cenderung memanfaatkannya untuk duduk di depan komputer atau bermain *smartphone* dan asik dalam *game online* tersebut tanpa mengenal waktu, sehingga kewajiban sebagai peserta didik dalam mengerjakan tugas sekolah tidak dikerjakan dan akan menjadi malas belajar. Belajar tidak hanya sekali dua kali saja langsung memiliki suatu konsep yang ideal, namun di dalam belajar terdapat proses yang melatih, daya pikir, pemahaman, memecahkan masalah, dan lainnya. Perwujudan perilaku belajar biasanya terlihat dari perubahan-perubahan kebiasaan, keterampilan, pengamatan, sikap dan kemampuan yang biasanya disebut sebagai hasil belajar.

Berdasarkan observasi, yang peneliti lakukan disekolah SDN 24 Biringere, penggunaan game online yang saat ini sedang merebak dimasyarakat dari yang anak-anak hingga dewasa adalah game online *free fire*. Fitur dan strategi permainan yang menyenangkan menimbulkan beberapa siswa ada yang diam-diam membawa Handphone ke sekolah dengan tujuan melanjutkan game onlinenya yang masih tertunda. Bahkan pada saat proses belajar di dalam kelas mereka memainkan game onlinenya. Hal ini mengakibatkan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dalam penelitian ini disajikan rumusan masalah yaitu: Apakah Game Online *Free Fire* berpengaruh Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5 di SDN 24 Biringere ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka dirumuskan tujuan penelitian yaitu: terdapat Pengaruh Game Online *Free Fire* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5 di SDN 24 Biringere.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan bisa menambah wawasan dan pengetahuan bagi para pembaca untuk membuktikan pengaruh game online *Free Fire* terhadap hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Melihat seberapa pengaruhnya game online *free fire* terhadap hasil belajar siswa

b. Bagi Guru dan Orang Tua

Penelitian ini digunakan orang tua ataupun guru untuk dapat mengontrol anak dalam penggunaan game online *free fire*. Sehingga hasil belajar anak bisa berjalan dengan baik.

c. Bagi Kampus IAIM Sinjai

Sebagai rujukan untuk penelitian selanjutnya dan menambah koleksi penelitian dipergustakaan.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Game Online *Free Fire*

a. Pengertian Game Online *Free Fire*

Game Online menurut Kim dkk adalah game atau permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi online. Game Online didefinisikan menurut Burhan, sebagai game komputer yang dimainkan oleh multi pemain melalui internet. (Andri Arif Kustiawan Dan Andy Widhiya Bayu Utomo, 2019)

Game Online adalah permainan dengan jaringan internet atau sejenisnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi dalam dunia virtual dan pemain bisa terhubung di dalam dunia virtual tersebut. Permainan atau game sangat melekat dengan yang namanya dunia anak-anak. (Isti Winarni, 2020)

Banyak pakar yang mendefinisikan tentang game online diantaranya:

Menurut Chandra Zebeh Aji Game online adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet. Game online tidak terbatas pada perangkat yang digunakan, game online bisa dimainkan di komputer, laptop, dan gadget, asal terhubung dengan jaringan internet. (Aji Chandra Zebeh, 2012)

Menurut Rupita Wulan Dalam jurnal Psikologi UBD Palembang, Game online adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh internet. (Rupita Wulan, 2015)

Menurut Firdaus, Y Game online adalah bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet, dimana Game Online ini bisa dimainkan oleh banyak pemain melalui internet, dari anak-anak sampai dewasa, bahkan lansia juga ada yang memainkannya. (Firdaus, Y. Et Al., 2018)

Pendapat yang dasarnya memiliki makna yang sama peneliti menyimpulkan bahwa game

online adalah permainan dengan jaringan internet atau sejenisnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi dalam dunia virtual dan pemain bisa terhubung didalam dunia virtual tersebut.

Free Fire merupakan game *Battle Royale* yang sangat ramai dimainkan oleh pemain Asia Tenggara dan Amerika Selatan. Menurut Barata, menyatakan bahwa game online *free fire* adalah permainan survival shooter terbaik yang tersedia di ponsel. *Free Fire* sebuah game perang yang dapat dimainkan secara solo, duo dan squad yang batas maksimal dimainkan 4 orang dalam satu squad. Ada tiga mode bermain game online *free fire* yaitu:

- 1) Solo, cara ini dengan bermain dengan sendiri untuk mewujudkan keunggulan.
- 2) Duo, ialah permainan dengan tim beranggota 1 sampai 2 orang anggota.
- 3) Squad, ialah metode dengan teknik dimainkan sebagai tim, dan tim terdiri dari paling banyak 1 hingga 4 orang.

Free Fire memberikan kegembiraan dan ketegangan yang sama seperti game *battle royale* pada umumnya. Menurut Furqon, Game Online *Free Fire* adalah salah satu game yang banyak membuat pemain ketagihan. Setiap para pemain pasti ingin memperoleh hasil yang baik. Dengan itu *Free Fire* bisa mencapai 6 level atau peringkat. Tier rank adalah macam-macam tingkatan atau level dalam game online *free fire* antara lain:

- 1) Tier rank paling rendah atau tingkatan pertama diperoleh dengan raih Bronze.
- 2) Adapula tier rank pada tingkatan kedua diperoleh dengan hasil raih Silver.
- 3) Peringkat ketiga diperoleh dengan tier tank *Gold*.

Hampir semua game online memiliki tingkatan/level disetiap permainannya, begitu juga dengan *free fire* ini. Maka tidak heran bahwa para pemain berlomba-lomba untuk meraih level tertinggi. Karena kesuksesan meraih tier

rank dapat memberikan kebanggaan pada dirinya sendiri. Cara permainan ini juga menggunakan “voice” atau suara yang bertujuan untuk berkomunikasi antara pemain dengan lawan pemain. Maka dari itu game online ini akan adanya dampak berpengaruh kepada komunikasi anak menjadi positif/negatif. (Debi Fitri Ramadhani, 2021)

Free Fire merupakan game bergenre *battle royale* yang diluncurkan pada tanggal 11 Agustus 2017. Game ini dibentuk oleh 11 dots studio Vietnam dan Garena sendiri merupakan *publisher Free Fire* di indonesia. Pada tanggal 27 September, *alphatest* untuk *Free Fire* dibuka dan dapat dimainkan beberapa pemain saja. Para pemain diminta untuk melakukan *feedback* sehingga game bisa menjadi lebih baik.

Di dalam *Free Fire*, terdapat unsur-unsur yang berperan untuk dapat berjalannya game tersebut, yaitu

permainan dan kelengkapan permainan. Unsur permainan merupakan unsur yang di dalamnya memuat persiapan-persiapan pemain, seperti pilihan alur, mode dan titik kumpul para pemain yang siap bermain.

Elitepass yaitu pasukan elit dimana mendapatkan banyak item menarik serta *exclusive* dari garena, yaitu berupa tas, *emote*, *bundle*, wanita, *bundle* pria, *skateboard*, parasut, *layout*, foto, *petfood*, tiket *diamond royale*, *gold*, peta, tiket *weepon royale*, kotak *lootcrate*, hadiah tambahan random dan juga nama berwarna merah saat membunuh musuh. *Elitepass* didapatkan dengan membukanya menggunakan 500 *diamond*. *Item elite pass* tidak wajib dibeli. (Nia Anggraini, 2021)

b. Jenis-jenis Game Online

Berikut beberapa jenis-jenis game online menurut Candra Aji Ristiawan dalam skripsi Isti Winarni yang berkembang diantaranya:

- 1) *Shooter Game*, merupakan salah satu jenis game online dengan memainkannya dengan menembak atau bisa dikatakan dengan permainan tembak-tembakan.
- 2) *Adventure Game*, merupakan jenis permainan dimana pemain harus dengan berpetualang untuk naik ke level yang lebih tinggi.
- 3) *Action Game*, permainan peperangan mengandalkan teknik dan kecepatan tangan untuk menyelesaikan permainannya. *Action Game* ini biasanya dikolaborasikan dengan *Adventure Game*.
(Isti Winarni, 2020)

Ardi Ramadhani, mengungkapkan tentang jenis *game online* yaitu:

- 1) MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Playing Games*) merupakan salah satu jenis internet game dimana pemain bisa berkomunikasi dan berinteraksi dengan pemain yang lain.
- 2) MMORTS (*Massively Multiplayer Online Real Time Strategy*) adalah salah satu jenis

internet game yang di dalamnya terdapat kegiatan mendirikan gedung, pengembangan teknologi, konstruksi bangunan serta pengolahan sumber daya alam.

- 3) MMOFPS (*Massively Multiplayer Online First Person Shooter*) merupakan salah satu jenis internet games yang menenkan pada penggunaan senjata. MMOFPS banyak mendapat tentangan dari beberapa pihak dibandingkan dengan jenis permainan lainnya karena dalam MMOFPS sangat menonjolkan kekerasan dan agresifitas. (Ramadhani, 2013)

Dari beberapa pendapat di atas mengenai jenis-jenis game online, maka peneliti simpulkan bahwa *Adventure Game* dan *Action game* termasuk game online *free fire* yang merupakan jenis permainan dimana pemain harus dengan berpetualang untuk naik ke level yang lebih tinggi. Permainan peperangan ini mengandalkan

teknik dan kecepatan tangan untuk menyelesaikan permainannya.

c. Keunggulan Game Online *Free Fire*

Game online *free fire* memiliki daya tarik tersendiri dikalangan pecinta game online. Adapun beberapa daya tarik dalam permainan game online *free fire* yaitu:

1) Karakter dan *Skill*

Game online *free fire* memiliki daya tarik tersendiri di dalam fitur-fiturnya, salah satunya yaitu karakter didalam *free fire* yang banyak dan bervariasi didukung dengan *skill* dari masing-masing pemain. Karakter dalam *free fire* menggunakan orang ketiga yang hampir mirip dengan wajah manusia asli.

Karakter *free fire* tersebut masih akan terus dilakukan pembaharuan. *Free fire* adalah satu-satunya game *mobile battle royale* yang memiliki karakter yang berbeda-beda. Setiap karakter memiliki desain, kemampuan dan cerita yang unik dengan menambah karakter-karakter baru dengan *skill* yang berbeda dari sebelumnya dengan

menggunakan *Character Fragment*. Semakin tinggi level karakter, semakin banyak *character fragment* dan uang yang dibutuhkan untuk naik *level*. Berikut adalah gambar dan nama karakter game online *free fire*:



2) Tempat Pertempuran

Free fire salah satu game yang dapat memilih tempat untuk bertempur. Pemain menggunakan parasut dan melakukan terjun memilih tempat yang diinginkan untuk melakukan pendaratan. Terdapat dua pulau dengan daerah masing-masing. Pemain dapat menentukan dimana akan mendarat. Pulau tersebut diantaranya Bermuda dan Mad Dog. Setiap pulau tersebut memiliki banyak wilayah-wilayah kecil. Perbedaan dari kedua

pulau tersebut adalah luas pulau, zona aman untuk bermain juga berbeda. Berikut adalah gambar kedua peta tersebut:



3) Senjata

Free fire merupakan jenis permainan action yang identik dengan tembak menembak, maka *free fire* memiliki berbagai macam jenis diantaranya:

- a) *Assault Rifle*, senjata yang sangat berguna dalam pertempuran jarak menengah maupun jauh.
- b) *Damage*, senjata yang dihasilkan begitu besar. Senjata ini baik digunakan di jarak menengah maupun jauh.
- c) MP40 jenis *submavhine Gun* untuk mengincar *headshot*. Sering digunakan

saat tembakan jumpshot. (Isti Winarni, 2020)

Adapun macam-macam senjata yang digunakan dalam permainan game online *free fire* diantaranya yaitu:



d. Dampak Game Online *Free Fire*

1) Dampak positif bermain game online

Dampak positif dalam bermain game online yaitu:

- a) Otak siswa akan lebih aktif dalam berfikir
- b) Refleks berfikir dari anak-anak akan lebih cepat merespon
- c) Emosional anak dapat diluapkan dengan cara bermain game online
- d) Mengisi waktu kosong
- e) Penghilang stress dan rasa kejenuhan

- f) Bisa menghibur diri dengan aktivitas yang berbeda selain belajar. (Aiko Najwakyla Widhisakti, 2021)

Dari penjelasan di atas peneliti simpulkan bahwa dampak positif dalam bermain game online yaitu mengasah otak, belajar bekerja sama dengan satu tim, mengurangi stress, dan memiliki banyak teman baru.

2) Dampak negatif bermain game online

Selain memiliki dampak positif, game online mempunyai banyak dampak negatif yang harus dihindari oleh para pelajar, yaitu:

- a) Terlalu banyak bermain game dapat mengakibatkan resiko kesehatan pada organ mata dan dapat mengganggu maupun merusak penglihatan anak-anak.
- b) Terlalu banyak bermain game dapat membuat anak-anak malas bergerak, karena yang bergerak untuk bermain game hanyalah mata dan tangan.

- c) Selalu begadang dan makan tidak teratur karena semakin kecanduan bermain game akan semakin semangat untuk memainkannya, dan rasa yang tidak ingin meninggalkan permainan tersebut.
- d) Kurangnya minat untuk belajar, sehingga berdampak buruk terhadap prestasi anak
- e) Kurang memiliki waktu luang bersama teman-teman disekitarnya karena memiliki banyak teman dalam permainan game online tersebut.

Dari penjelasan di atas, peneliti simpulkan bahwa selain dampak positif dalam bermain game online, adapun dampak negatifnya yang sangat merugikan anak-anak karena dalam bermain game online terlalu lama akan merusak mata, suka begadang dan membuat anak menjadi malas belajar akibat kecanduan bermain game online.

e. Indikator Game Online *Free Fire*

Adapun indikator dalam bermain Game Online *Free Fire* yaitu:

- 1) Tempat Bermain Game Online *Free Fire*

Tempat bermain game online merupakan tempat yang biasa digunakan oleh para siswa menghabiskan waktunya untuk bermain game online. Terdapat beberapa tempat yang dijadikan sebagai tempat bermain game online seperti warnet (warung internet), rumah, dll.

2) Waktu dalam bermain Game Online *Free Fire*

Dalam bermain game online menghabiskan banyak waktu, biasanya para gamers menghabiskan waktu kurang lebih selama 3-5 jam untuk sekali bermain game online. Bagi siswa SD, waktu yang digunakan dalam bermain game online biasanya usai pembelajaran yang seharusnya digunakan untuk beristirahat di rumah.

3) Kecenderungan mengerjakan tugas dari pada bermain Game Online *Free Fire*

Kecenderungan dalam mengerjakan tugas dari pada bermain game online kurang terlihat pada siswa yang menyukai bermain game online. Khususnya untuk siswa SD

cenderung memilih bermain game online dibandingkan mengerjakan tugas sekolahnya.

(Taufik. S. W, 2014)

2. Hasil Belajar Siswa

a. Pengertian Hasil Belajar

Tingkat kemampuan dapat dilihat melalui hasil belajar. Hasil belajar siswa akan mengukur penguasaan terhadap materi pelajaran. Hal ini tidak terlepas dari kemauan dan kesempatan siswa untuk mempelajari materi pelajaran yang diberikan kepadanya. Siswa harus aktif dan tekun belajar apabila ingin mendapat hasil yang baik dan memuaskan. Siswa dapat memanfaatkan waktu yang tersedia untuk memahami dan mempelajari pelajaran yang diberikan oleh guru. Oleh karena itu guru juga memegang peran penting dalam proses pembelajaran yang baik agar hasil yang diperoleh siswa juga memuaskan.

Hasil belajar adalah bagian terpenting berubahnya tingkah laku. Hasil belajar siswa pada hakikatnya merupakan perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang

lebih luas mencakup bidang kognitif, efektif, dan psikomotorik.

Hasil belajar tampak terjadi perubahan tingkah laku pada diri siswa yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, sikap kurang sopan menjadi sopan atau dalam hasil belajar bisa diketahui apakah selama proses pembelajaran yang telah dilakukan bisa mengembangkan atau menurunkan hasil dari pencapaian siswa.

Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan bagian yang tak lepas dari adanya interaksi, proses, dan evaluasi belajar. Interaksi antara siswa dan guru untuk melakukan proses pembelajaran dan evaluasi belajar agar hasilnya memuaskan. Hasil belajar siswa tidaklah semuanya sama, ada siswa yang mendapat hasil memuaskan dan adapula yang hasilnya tidak memuaskan. Hal ini tidak terlepas dari cara,

metode, dan model pembelajaran yang digunakan seorang guru untuk memaparkan pelajaran yang diberikan. Cara, metode, dan model pembelajaran tersebut harus dibuat semenarik mungkin agar siswa tertarik dengan pelajaran yang diberikan. (Edy Syahputra, 2020)

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor intern dan faktor ekstern.

1) Faktor intern

Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri siswa (intern) yang berpengaruh dalam meraih hasil belajar. Adapun faktor intern tersebut adalah:

a) Faktor Intelegensi (kecakapan)

Intelegensi atau kecapakan seseorang merupakan faktor pembawaan, walaupun bisa diupayakan dengan latihan-latihan tertentu. Ranah kejiwaan yang berkedudukan pada otak ini, dalam perspektif psikologis kognitif adalah

sumber sekaligus pengendali. Ranah-ranah kejiwaan lainnya, yakni ranah afektif (rasa) dan ranah psikomotorik (karsa). Adapun dua hal yang berkaitan dengan kecakapan kognitif ini yaitu menghafal prinsip-prinsip yang terkandung dalam materi dan mengaplikasikan prinsip-prinsip materi. Dengan kecakapan ini siswa dapat memecahkan masalah belajar, dan permasalahan-permasalahan lain yang terjadi dalam kehidupan.

b) Faktor Minat dan Motivasi

Minat merupakan suatu rasa lebih suka dan rasa keterkaitan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Sedangkan motivasi sebagai sesuatu yang kompleks, akan menyebabkan terjadinya suatu perubahan energi yang ada pada diri manusia, sehingga akan berpengaruh pada persoalan gejala kejiwaan, perasaan dan juga emosi. Untuk kemudian bertindak atau melakukan sesuatu. Siswa memiliki minat pada pelajaran tertentu akan senang

mempelajarinya, sehingga akan memudahkan proses pembelajaran dan akan berdampak baik pada peningkatan hasil belajar. Sedangkan motivasi adalah dorongan untuk membuat sesuatu atau melakukan sesuatu. Siswa yang memiliki motivasi yang kuat dalam belajar, tentu akan semangat belajar. Dan hal ini akan berpengaruh juga terhadap hasil belajar yang akan dicapai.

c) Faktor Cara Belajar

Yang dimaksud dengan cara belajar adalah bagaimana seseorang melaksanakan belajar. Hal ini mencakup: konsentrasi dalam belajar, usaha mempelajari kembali materi yang telah dipelajari, membaca dengan teliti dan berusaha menguasai dengan baik, mencoba menyelesaikan dan melatih mengerjakan soal. (Endang Sri Wahyuningsih, 2020)

2) Faktor Ekstern

Selain dipengaruhi faktor dalam diri siswa, hasil belajar juga dipengaruhi faktor

ekstern. Yang termasuk faktor ekstern ini yaitu keluarga, sekolah dan masyarakat.

a) Lingkungan Keluarga

Keluarga ini terbentuk berdasarkan kesadaran hidup bersama dalam satu atap sebagai suatu istri, saling interaksi dan berpotensi punya anak akhirnya membentuk komunitas baru. Aktivitas dalam keluarga tidak mengenal waktu dan berbagai peraturan yang mengikat, tetapi terdorong oleh rasa tanggung jawab terhadap kelangsungan hidup dalam keluarga itu sendiri. Keluarga mempunyai peran yang besar dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini disebabkan oleh waktu siswa berada dalam keluarga lebih banyak bila dibandingkan dengan waktu belajar di sekolah. Sehingga lingkungan keluarga yang mendukung bisa memberikan potensi besar dan positif dalam proses pembelajaran.

Sekiranya keluarga itu merupakan keluarga harmonis, hubungan orang tua

dan anak-anak, antara anak dengan anak dapat berjalan dengan lancar, maka kecenderungan memberi stimulus dan respons yang baik dari anak sehingga perilaku dan hasilnya menjadi baik. Orang tua yang aktif memberikan bimbingan belajar dan selalu memperhatikan belajar anaknya di rumah akan cepat meningkatkan hasil belajar anak tersebut. Tetapi kebiasaan orang tua dalam memperhatikan tersebut harus dipertimbangkan faktor kesulitan belajar dan faktor kemampuannya.

Bagi anak yang banyak mengalami kesulitan belajar di rumah, harus diberi bimbingan secara maksimal dengan cara memberi peluang untuk belajar kelompok dengan temannya. Sedangkan, jika kemampuannya agak menurun, gairah belajar di rumah turun, maka akan lebih baik jika orang tua mendatangkan guru privat atau guru les pelajaran, agar anak tidak mengalami rasa

jenuh dan memiliki gairah belajar secara maksimal. (Endang Sri Wahyuningsih, 2020)

b) Lingkungan Sekolah

Sekolah merupakan lingkungan belajar yang mempunyai peranan yang sangat penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Lingkungan sekolah merupakan lingkungan kedua setelah keluarga. Sekolah merupakan lingkungan pendidikan yang berstruktur sistem organisasi yang baik. Sehingga di sekolah, siswa akan mendapati aturan dan tata tertib belajar sekolah. Kalau selama ini diyakini, bahwa *output* (hasil) pendidikan banyak dipengaruhi oleh kualitas *input*, telah mendapat tantangan dari banyak ahli pendidikan.

Dalam beberapa hasil penelitian tentang sekolah yang efektif membuktikan bahwa kecenderungan atau hasil belajar sangat ditentukan oleh lingkungan belajar di sekolah. Oleh karena itu yang terpenting

adalah bagaimana menciptakan kondisi efektif agar setiap siswa bisa mengembangkan dirinya secara optimal. Oleh karena itu semakin kondusif lingkungan belajar sekolah, semakin besar pula kemungkinan hasil belajar yang dicapai anak, demikian pula sebaliknya. (Endang Sri Wahyuningsih, 2020)

Hasil belajar akan dipengaruhi oleh banyak faktor. Sekian banyak faktor yang mempengaruhi belajar, dapat digolongkan menjadi tiga macam, yaitu:

1) Faktor-faktor Stimulasi Belajar

Merupakan segala sesuatu di luar individu yang merangsang individu untuk mengadakan reaksi atau perbuatan belajar, yang dikelompokkan dalam faktor stimulasi belajar antara lain; banyaknya bahan pelajaran, tingkat kesulitan bahan pelajaran, kebermanaan bahan pelajaran, berat ringannya tugas, suasana lingkungan eksternal.

2) Faktor-faktor Metode Belajar

Metode belajar yang dipakai guru sangat mempengaruhi metode belajar yang dipakai oleh pembelajar. Adapun faktor-faktor metode belajar menyangkut kegiatan berlatih atau praktek, over learning dan drill, resitasi belajar, pengenalan tentang hasil-hasil belajar, belajar dengan keseluruhan dan dengan bagian-bagian, penggunaan modalitas indera, bimbingan dalam belajar, kondisi-kondisi intensif.

3) Faktor-faktor Individual

Faktor-faktor individu meliputi kematangan, faktor usia kronologis, perbedaan jenis kelamin, pengalaman sebelumnya, kapasitas mental, kondisi kesehatan jasmani, kondisi kesehatan rohani, dan motivasi.

Kemudian hasil belajar yang dicapai peserta didik melalui proses belajar mengajar yang optimal

cenderung menunjukkan hasil yang berciri sebagai berikut:

- a) Kepuasan dan kebanggaan yang dapat menumbuhkan motivasi belajar intrinsik pada diri peserta didik.
- b) Menambah keyakinan akan kemampuan dirinya.
- c) Hasil belajar yang diperoleh peserta didik mantap dan tahan lama. (Nana Sudjana, 2012)

c. Macam-Macam Hasil Belajar

Macam-macam Hasil Belajar sebagai berikut:

1) Pemahaman Konsep

Pemahaman diartikan sebagai kemampuan untuk menyerap arti dari materi atau bahan yang dipelajari dan seberapa besar siswa mampu menerima, menyerap, dan memahami pelajaran yang diberikan oleh guru kepada siswa, atau sejauh mana siswa dapat memahami serta mengerti apa yang dia baca, dilihat, dialami, atau yang ia rasakan

berupa hasil penelitian atau observasi langsung yang ia lakukan.

Untuk mengukur hasil belajar siswa yang berupa pemahaman konsep, guru dapat melakukan evaluasi produk, sehubungan dengan evaluasi produk dapat diselidiki apakah dan seberapa jauh suatu tujuan instruksional telah tercapai, semua tujuan itu merupakan hasil belajar yang seharusnya diperoleh siswa. Hasil belajar siswa erat hubungannya dengan tujuan instruksional (pembelajaran) yang telah dirancang guru sebelum melaksanakan proses belajar mengajar.

2) Keterampilan Proses

Keterampilan proses merupakan keterampilan yang mengarah kepada pembangunan kemampuan mental, fisik, dan sosial yang mendasar sebagai penggerak kemampuan yang lebih tinggi dalam diri individu siswa. Keterampilan berarti kemampuan menggunakan pikiran, nalar, dan perbuatan secara efektif dan efisien untuk

mencapai suatu hasil tertentu, termasuk kreativitasnya.

Dalam melatih keterampilan proses, secara bersamaan dikembangkan pula sikap-sikap yang dikehendaki, seperti kreativitas, kerjasama, tanggung jawab, dan berdisiplin sesuai dengan penekanan bidang studi yang bersangkutan.

Keterampilan proses adalah keseluruhan keterampilan ilmiah yang terarah (baik kognitif maupun psikomotorik) yang dapat digunakan untuk menemukan suatu konsep atau prinsip atau teori, untuk mengembangkan konsep yang telah ada sebelumnya, atau untuk melakukan penyangkalan terhadap suatu penemuan.

3) Sikap

Sikap tidak hanya merupakan aspek mental semata, melainkan mencakup pula aspek respons fisik. Jadi, sikap ini harus ada kekompakan antara mental dan fisik secara serempak. Jika mental saja yang

dimunculkan, maka belum tampak secara jelas sikap seseorang yang ditunjukkannya.

Adapun struktur sikap terdiri atas tiga komponen yang saling menunjang, yaitu: komponen kognitif, afektif dan konatif. Komponen kognitif merupakan representasi apa yang dipercayai oleh individu pemilok sikap, komponen afektif, yaitu perasaan yang menyangkut emosional, dan komponen konatif merupakan aspek kecenderungan berperilaku tertentu sesuai dengan sikap yang dimiliki seseorang. (Ahmad Susanto, 2013)

Dalam hubungannya dengan hasil belajar, sikap ini lebih diarahkan pada pengertian pemahaman konsep. Dalam pemahaman konsep, maka domain yang sangat berperan adalah domain kognitif. (Ahmad Susanto, 2013)

d. Indikator Hasil Belajar

Hasil belajar dalam muatan pelajaran bahasa indonesia adalah hasil yang dicapai siswa selama belajar yang menyangkut ranah kognitif, psikomotorik dan afektif yang ditempuh selama

beberapa waktu belajar/pokok bahasan sehingga siswa memperoleh hasil sesuai dengan yang diharapkan. Proses belajar mengajar dapat diukur salah satunya melalui tes hasil belajar yang dicapai oleh siswa. Tes ini biasanya dilakukan dalam bentuk penilaian hasil belajar yang pelaksanaannya ditujukan kepada hasil yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar di kelas, yang kemudian diwujudkan dalam bentuk perubahan tingkah laku.

Hasil belajar dapat dikatakan berhasil apabila telah mencapai tujuan pendidikan, dimana tujuan pendidikan berdasarkan hasil belajar peserta didik secara umum dapat diklarifikasi menjadi tiga yakni: aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik.

1) Aspek Kognitif

Penggolongan tujuh ranah kognitif terdapat 6 (enam) tingkat yaitu:

a) Pengetahuan

Dalam hal ini siswa diminta untuk mengingat kembali satu atau lebih dari fakta-fakta yang sederhana.

b) Pemahaman

Siswa diharapkan mampu untuk membuktikan bahwa ia memahami hubungan yang sederhana di antara fakta-fakta atau konsep.

c) Penggunaan/penerapan

Siswa dituntut untuk memiliki kemampuan menyeleksi atau memilih generalisasi/abstraksi tertentu (konsep, hukum, dalil, aturan, cara) secara tepat untuk diterapkan dalam suatu situasi baru dan menerapkannya secara benar.

d) Analisis

Merupakan kemampuan siswa untuk menganalisis hubungan atau situasi yang kompleks atau konsep-konsep dasar.

e) Sintesis

Kemampuan siswa untuk menggabungkan unsur-unsur pokok kedalam struktur yang baru.

f) Evaluasi

Kemampuan siswa untuk menerapkan pengetahuan dan kemampuan yang telah dimiliki untuk menilai suatu kasus.

Dalam proses belajar mengajar, aspek kognitif inilah yang paling menonjol dan bisa dilihat langsung dari hasil tes. Dimana disini pendidik dituntut untuk melaksanakan semua tujuan tersebut. Hal ini bisa dilakukan oleh pendidik dengan cara memasukkan unsur tersebut ke dalam pertanyaan yang diberikan. Pertanyaan yang diberikan kepada siswa untuk memenuhi unsur tujuan dari segi kognitif, sehingga peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. (Ayu Faradillah, 2020)

2) Aspek Afektif

Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Seseorang dapat diramalkan perubahannya. Ada beberapa jenis kategori ranah afektif sebagai hasil belajar:

a) Reciving/attending, (penerimaan)

Reciving/attending, (penerimaan) yaitu semacam kepekaan dalam menerima rangsangan dari luar yang datang kepada peserta didik dalam bentuk masalah, situasi, gejala dan lain-lain.

b) Responding atau jawaban

Responding atau jawaban yaitu reaksi yang diberikan oleh seseorang terhadap rangsangan yang datang dari luar. Hal ini mencakup ketepatan reaksi, perasaan, kepuasan dalam menjawab rangsangan dari luar yang datang pada dirinya.

c) Valuing (penilaian)

Valuing berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau rangsangan tadi. Dalam evaluasi ini termasuk didalamnya kesedihan menerima nilai, latar belakang, atau pengalaman untuk menerima nilai dan kesepakatan terhadap nilai tersebut.

d) Organisasi

Organisasi yaitu pengembangan dari nilai kedalam suatu sistem organisasi, termasuk hubungan satu nilai dengan nilai lain, pemantapan dan prioritas nilai yang dimilikinya. Aspek Psikomotorik

Hasil belajar psikomotorik tampak dalam bentuk keterampilan (skill) dan kemampuan bertindak individu. Ada enam tingkat keterampilan yaitu:

- a) Gerakan refleks (kemampuan pada gerakan yang tidak sadar).
- b) Keterampilan pada gerakan-gerakan sadar.
- c) Kemampuan perseptual, termasuk didalamnya membedakan visual, membedakan auditif dan motoris

Hasil belajar yang dikemukakan diatas sebenarnya tidak berdiri sendiri tetapi selalu berhubungan satu sama lain, bahkan ada dalam kebersamaan. Seseorang yang berubah tingkat kognisinya sebenarnya dalam kadar tertentu telah berubah pula sikap dan

perilakunya. (Endang Sri Wahyuningsih, 2020)

e. Manfaat Hasil Belajar

Manfaat hasil belajar pada hakekatnya adalah perubahan tingkah laku seseorang yang mencakup kemampuan kognitif, efektif, dan psikomotor setelah mengikuti suatu proses belajar mengajar tertentu.

Hasil belajar harus menunjukkan perubahan keadaan menjadi lebih baik, sehingga bermanfaat untuk:

- 1) Menambah pengetahuan
- 2) Lebih memahami sesuatu yang belum dipahami sebelumnya
- 3) Mengembangkan keterampilannya

Dapat disimpulkan bahwa istilah hasil belajar merupakan perubahan dari siswa sehingga terdapat perubahan dari segi pengetahuan, sikap dan keterampilan. (Edy Syahputra, 2020)

Dalam Al-Qur'an Surah Al-Mujadalah Ayat 11 dijelaskan bahwa:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَقَسَّعُوا فَمَا لَمْ تَجِدُوا فِئَةً فَاخْلَوْا
 بِمَا كُنْتُمْ تُفْسِدُونَ فِي الْأَرْضِ فَاصْبِرُوا إِنَّ اللَّهَ لَمَعَ الْوَسْطَى
 وَالَّذِينَ آمَنُوا وَالَّذِينَ لَا يَزِيدُهُمْ إِلَّا بُرْهَانًا وَإِنَّ اللَّهَ لَحَكِيمٌ مُبِينٌ

Artinya: “Wahai orang-orang yang beriman ! Apabila dikatakan kepadamu, “Berilah kelapangan didalam majelis-majelis,” maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, “Berdirilah kamu,” maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Maha teliti apa yang kamu kerjakan”. (QS. Al-Mujadalah : 11)

Dari ayat diatas dijelaskan bahwa Allah akan menaikkan derajat orang-orang yang berilmu baik didunia maupun diakhirat. Islam menganjurkan kepada setiap umat untuk selalu belajar dan mendalami ilmu pengetahuan, islam juga menganjurkan kepada setiap ummatnya untuk mengamalkan ilmunya.

B. Hasil Penelitian Relevan

Berikut ini peneliti akan memaparkan hasil penelitian yang dianggap relevan dengan penelitian yang dilakukan peneliti bahwa, penelitian tentang game online dan hasil belajar sudah ada namun masih sangat sedikit. Khususnya penelitian tentang game online *free fire*. Berikut penelitian yang relevan:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Putri Rachmawati, Amram Rede, Mohammad Jamhari, 2017, dengan judul “Pengaruh penggunaan *Gedget* terhadap hasil belajar Mahasiswa Pendidikan Biologi Angkatan 2013 FKIP UNTAD”. *Gadget* adalah sebuah benda (alat atau barang elektronik) teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering diasosiasikan sebagai sebuah inovasi atau barang baru. *Gadget* selalu diartikan lebih tidak biasa atau didesain secara lebih pintar dibandingkan dengan teknologi normal pada masa penemuannya. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan pengaruh penggunaan *Gadget* terhadap hasil belajar mahasiswa pendidikan biologi angkatan 2013 FKIP UNTAD pada mata kuliah desain media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode Kuantitatif. Populasi

penelitian ini adalah seluruh mahasiswa pendidikan biologi angkatan 2013 FKIP UNTAD yang berjumlah 113 orang mahasiswa dengan sampel diambil dengan teknik *sampling purposive* yaitu dengan pengambilan sampel yang dilakukan atas dasar pertimbangan tertentu. Berdasarkan hal tersebut maka jumlah sampel yang digunakan adalah 79 orang mahasiswa yang tersebar di kelas A, B, dan C. Data dikumpulkan melalui penyebaran angket dan diolah menggunakan uji wilcoxon. Dari hasil uji wilcoxon didapatkan nilai probabilitas (sig) = 0,000 lebih kecil dari tarif signifikan 0,05. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya penggunaan *gadget* berpengaruh terhadap hasil belajar mahasiswa. (Putri Rachmawati, Amram Rede , 2017)

Relevansi dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah sama-sama penelitian pada pengaruh, sedangkan perbedaan peneliti ini terletak pada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar Mahasiswa Pendidikan Biologi Angkatan 2013 FKIP UNTAD di dua satuan pendidikan yang berbeda dan penelitian yang

dilakukan peneliti adalah Pengaruh game online *free fire* terhadap hasil belajar siswa kelas 5 di SDN 24 Biringere.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Sukron Habibi Harahap, Zaka Hadikusuma Ramadan, 2021 dengan judul “Dampak *Game Online Free Fire* Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”. *Game Online Free Fire* adalah permainan survival shooter terbaik yang tersedia di ponsel. *Game Free Fire* adalah *game genre battle royale* yang dirilis pada 30 september 2017 oleh perusahaan *Garena*. Game ini bisa dimainkan di perangkat android dan ios serta *game free fire* ini bisa dimainkan disemua kalangan, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa serta *game* ini sudah sering ditandingkan pada kanca nasional maupun internasional. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui dampak *game online* terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 0703 Hutaraja Tinggi. Metode penelitian yang digunakan adalah Studi Kasus. Sumber data dari penelitian ini diperoleh dari wali kelas, siswa dan orang tua siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi dan dokumentasi.

Analisis data yang digunakan yaitu *reduction*, data *display*, dan *conclusion drawing/verification*. Dampak *game online* terhadap hasil belajar siswa kelas V meliputi tiga aspek yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. (Ramadan, 2021)

Relevansi dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah sama-sama penelitian pada game online *free fire* terhadap hasil belajar siswa kelas V, sedangkan perbedaan peneliti ini terletak pada pengaruh dan dampak, serta nama sekolah dan metode penelitian pada penelitian ini menggunakan pengaruh sedangkan penelitian yang dijelaskan diatas yaitu mengenai dampak. Metode yang digunakan diatas adalah Studi Kasus sedangkan peneliti menggunakan metode kuantitatif.

3. Penelitian yang dilakukan oleh IstiWinarni, 2020 dengan judul “pengaruh penggunaan *Game Online Free Fire* terhadap perilaku sosial siswa kelas V MI di Salatiga”. Salah satu permainan berbasis online yang sedang marak dikalangan anak-anak adalah *Game Online Free Fire* yang merupakan permainan yang memiliki kecanggihan dengan aksi petualangan dari *genre battle royale*, dimana *gamers* dapat

memilih karakter, senjata, tempat yang diinginkan sesuai level permainan dan dapat dimainkan secara bersamaan dalam waktu yang sama karena terhubung dengan jaringan internet sehingga mendatangkan emosi (rasa puas, senang, bosan, sedih, dll). Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan *Game Online Free Fire* terhadap perilaku sosial siswa. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif, dimana analisis datanya diproses dengan menggunakan statistika dengan dibantu aplikasi pengolahan data yaitu SPSS 23. Populasi yang diambil dalam penelitian ini adalah seluruh MI di Salatiga. Melihat banyaknya populasi maka peneliti mengambil sampel di MIN Salatiga, MI Ma'arif Kutowinangun dan MI Ma'arif Mangunsari. Metode pengumpulan data yang digunakan peneliti menggunakan beberapa yaitu metode kuisioner, observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis data menggunakan analisis regresi linear sederhana. Penelitian menyimpulkan pengaruh perhitungan pada penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *game online free fire* yang tinggi dapat mempengaruhi

menurunnya perilaku sosial siswa. Hal ini dilihat dari persamaan regresi linear sederhana yang menunjukkan : $Y = 55.811 + (-0.104) X$. Adapun besar pengaruh penggunaan *game online free fire* terhadap perilaku sosial sebesar 2,7%. Uji hipotesis juga menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan *game online free fire* terhadap perilaku sosial siswa kelas V MI di Salatiga. (Isti Winarni, 2020)

Relevansi dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah sama-sama penelitian pada pengaruh *game online free fire* dan sama-sama menggunakan metode penelitian kuantitatif sedangkan perbedaan peneliti ini terletak pada perilaku sosial siswa kelas V MI di Salatiga dan penelitian yang dilakukan peneliti adalah terhadap hasil belajar siswa kelas 5 di SDN 24 Biringere.

C. Hipotesis

Menurut Soegyono Mangkuatmojo dalam jurnal Susie Harini, Hipotesis atau lengkapnya hipotesis statistik merupakan suatu anggapan atau suatu dugaan mengenai populasi. (Harini, 2015) Hipotesis merupakan jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan

penelitian tentang tingkah laku, fenomena sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Jadi hipotesis kebenarannya bisa diterima atau dikatakan kuat apabila hasil uji data yang dikumpulkan memberikan kesimpulan mendukung hipotesis dan sebaliknya hipotesis ditolak atau tidak diterima apabila hipotesis tidak teruji dengan data-data yang dikumpulkan. Berdasarkan penjelasan di atas maka Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H_a = Ada pengaruh Game Online *Free Fire* terhadap hasil belajar siswa kelas 5 di SDN 24 Biringere

H_0 = Tidak ada pengaruh Game Online *Free Fire* terhadap hasil belajar siswa kelas 5 di SDN 24 Biringere.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian *ex-postfacto*. Penelitian *ex-postfacto* adalah penelitian yang merujuk pada fakta yang terjadi dilapangan, yang dimulai dengan melukiskan keadaan sekarang yang dianggap sebagai akibat dari faktor yang terjadi sebelumnya. (Sappaile, 2010) Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dinamakan metode tradisional. Metode penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang berdasarkan pada filsafat *positivisme*, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan dan menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik dengan tujuannya itu untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. (Sugiyono, 2017)

B. Definisi Variabel

Variabel dibagi 2 yaitu variable bebas dan variabel terikat. X adalah variabel independen dan Y adalah variabel dependen. Variabel independen merupakan variabel bebas, variabel bebas adalah variabel yang menyebabkan timbulnya atau berubahnya variabel terikat. Sedangkan variabel dependen merupakan variabel terikat, variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas. (Sugiyono, 2017) Adapun variabel yang dimaksud dalam penelitian ini, yaitu:

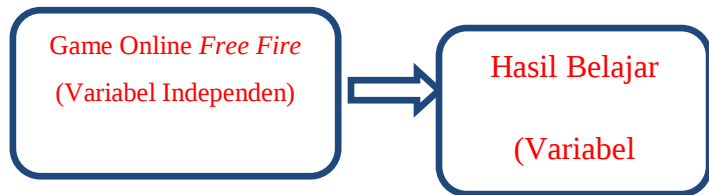
Variabel Independen (X) : Game Online
Free Fire

Variabel Dependen (Y) : Hasil Belajar

Guru menghindari penafsiran yang keliru dalam memahami maksud yang tercakup dalam judul proposal skripsi, maka peneliti akan menjelaskan variabel yang tercantum dalam judul tersebut, yaitu:

1. Game online *free fire* yang dimaksud adalah game yang digunakan anak-anak dalam mengisi waktu luang.
2. Hasil belajar yang dimaksud adalah hasil dari pengukuran terhadap peserta didik pada ranah

kognitif, afektif dan psikomotorik setelah mengikuti proses pembelajaran di SDN 24 Biringere. Dalam penelitian ini peneliti memfokuskan dalam hal kognitif, afektif dan psikomotorik.



Gambar 3.1

Hubungan Variabel Independen -
Dependen

C. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Lokasi penelitian dilaksanakan di SDN 24 Biringere yang berada di Biringere, kec. Sinjai Utara. Kab. Sinjai. Adapun yang menjadi pertimbangan sehingga peneliti memilih SDN 24 Biringere sebagai tempat penelitian karena,

- a. Peneliti pernah melaksanakan Magang III dan menemukan peserta didik yang bermain Game Online *Free Fire* saat proses pembelajaran di kelas.

- b. Peneliti juga pernah melaksanakan Magang I, II dan III. Sehingga peneliti lebih akrab dengan semua *stage holder*-nya.

1. Waktu Penelitian

Waktu penelitian adalah waktu yang digunakan peneliti untuk melakukan penelitian yang dimulai dari proses penelitian sampai selesai. Penelitian ini direncanakan pada bulan april-juni.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan objek penelitian yang terdiri dari manusia, benda-benda, hewan, tumbuh-tumbuhan, gejala-gejala, nilai tes, atau peristiwa-peristiwa sebagai sumber data yang memiliki karakteristik tertentu didalam suatu penelitian. (Mayang Sari Lubis, 2018), Dari pendapat yang telah dikemukakan diatas, maka penulis memahami dengan jelas bahwa populasi yang dimaksud disini adalah keseluruhan dari objek yang akan diteliti. Dalam kaitannya dengan penelitian ini yang merupakan populasi peneliti adalah peserta didik yang berada pada tingkatan kelas 5 di SDN 24 Biringere.

Tabel 3.1
Populasi Penelitian

No	Kelas	Jumlah Populasi
1.	5	23

Sumber : SDN 24 Biringere

2. Sampel Penelitian

Sampel adalah sebagian dari populasi itu. (Sugiono, 2014) Dalam pengambilan sampel, penulis menggunakan teknik *Sampling Jenuh*. Dimana *Sampling Jenuh* adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi relatif 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. Sehingga peneliti mengambil sampel sebanyak 23 orang siswa sesuai populasi yang ada di kelas 5 untuk mengetahui pengaruh game online *free fire* terhadap hasil belajar siswa kelas 5 di SDN 24 Biringere.

Tabel 3.2

Sampel Penelitian

No.	Kelas	Jumlah Sampel
1.	5	23

Sumber : SDN 24 Biringere

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data ditujukan untuk mendapatkan dan mengumpulkan data yang dapat menjelaskan dan menjawab permasalahan penelitian secara objektif. Beberapa teknik pengumpulan data dalam penelitian ini diantaranya:

1. Kuesioner atau Angket

Kuesioner atau angket adalah suatu teknik pengumpulan data dengan cara menggunakan seperangkat pertanyaan yang disusun untuk diajukan kepada para responden. Maksud dari kuesioner ini adalah untuk memperoleh data secara tertulis dari pada responden untuk ditetapkan sebagai sampel. (Ajat Rukajat, 2018), Teknik ini digunakan untuk mengumpulkan data tiap

responden tentang game online *free fire* dan hasil belajar siswa.

2. Observasi

Observasi atau pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian pengamatan dan pencatatan ini dilakukan terhadap objek ditempat terjadi atau berlangsungnya peristiwa. Pada metode ini peneliti melakukan observasi awal dengan mengamati keadaan pada tempat atau lokasi penelitian yang dilakukan. (Margono, 2011) Observasi yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini meliputi observasi awal yang dilakukan pada saat pelaksanaan magang III dan selama proses pembelajaran kelas 5 di SDN 24 Biringere.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah berasal dari kata dokumen yang dapat diartikan sebagai barang-barang tertulis. Dalam pelaksanaan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku, catatan harian, dokumen, peraturan-peraturan dan lain sebagainya. (Suharsimi Arikunto, 2011)

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penilaian adalah serangkaian alat ukur dalam penelitian yang digunakan dalam proses pengumpulan data sehingga sangat berperan penting sebagai landasan analisis dan interpretasi untuk pengambilan keputusan.

Adapun jenis instrumen penelitian yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah lembar kuesioner atau angket, dan dokumen berupa catatan harian digunakan untuk memperoleh informasi yang tepat dan akurat dari responden tentang pengaruh game online *free fire* terhadap hasil belajar siswa kelas 5 di SDN 24 Biringere.

G. Teknik Analisis Data

Salah satu tahapan yang paling penting dari keseluruhan proses penelitian adalah teknik analisis data. Dalam pengolahan data dapat diketahui tentang makna dari data yang berhasil dikumpulkan dengan menggunakan berbagai teknik pengumpulan data. Dengan demikian hasil penelitian pun bisa diketahui secara akurat.

Dalam penelitian ini analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data statistik

deskriptif. Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan mendeskripsikan atau menggambarkan data mengenai suatu gejala, peristiwa atau keadaan. (Sugiono, 2014) Adapun teknik analisis data dalam penelitian ini adalah analisis regresi linear sederhana, dapat digunakan untuk mengetahui pengaruh yang terjadi dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS (*Statistical Product and Service Solutions*) versi 25.

1. Uji Validitas dan Reabilitas

Uji validitas adalah derajat ketetapan antara data yang terjadi pada objek penelitian dengan daya sehingga data yang didapat valid atau data tidak berbeda. Sedangkan uji reabilitas adalah suatu pengukuran yang dilakukan untuk menentukan sifat tetap dari suatu data. (Budi Darma, 2021)

2. Uji Pra Syarat

Untuk uji pengaruh yang digunakan peneliti yaitu *Uji Regresi Linear Sederhana*. Analisis data menggunakan *Uji Regresi Linear Sederhana* karena untuk mengetahui pengaruh variabel (X) terhadap variabel (Y). (Supranto, 2015)

a. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah uji prasyarat tentang kelayakan data yang bertujuan untuk mengetahui data yang berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dapat dilakukan dengan cara *Uji Kolmogrov Smirnov*.

b. Uji Linearitas

Uji linearitas adalah pengujian hipotesis yang dilakukan untuk mengetahui apakah dua variabel tersebut memiliki hubungan yang linear secara signifikan antara variabel (X) dengan variabel (Y). (Uswatun Khasanah, 2021)

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini adalah menggunakan uji linear sederhana, maka rumus persamaan regresi linear sederhana. (Sugiyono, 2018)

$$Y=a+bx$$

Keterangan:

Y = Variabel *response* atau akibat (Dependen) yaitu percaya diri

A = Konstanta

B = Koefisien regresi (kemiringan): besaran pokok yang M ditimbulkan oleh predictor.

X = Variabel predictor atau variabel faktor penyebab (Independen).

Adapun data yang akan dianalisis adalah data tentang pengaruh game online *free fire* terhadap hasil belajar siswa kelas 5 di SDN 24 Biringere.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Profil SDN 24 BIRINGERE (Sumber data. Dokumen File Operator SDN 24 Biringere)

SDN 24 Biringere adalah salah satu SD Impres yang berada pada Gugus I Kec. Sinjai Utara Kab. Sinjai. SDN 24 Biringere berada pada Kelurahan Biringere Kec. Sinjai Utara Kab. Sinjai Provinsi Sulawesi Selatan. Secara geografis berada pada daerah perkotaan. SDN 24 Biringere berdiri pada tahun 1959 oleh Pemerintah Kab. Sinjai.

SDN 24 Biringere sejak berdiri pada tahun 1959 telah dinakhodai oleh beberapa kepala sekolah antara lain:

- a. MUH. HATTA
- b. ST. HUZAIMAH SYUAIB
- c. H. ARIF ABDULLAH
- d. Hj. MANGGISI
- e. Hj. ASNI K
- f. FARIDAH LATIF

1. Identitas Sekolah				
1.	Nama sekolah	:	SD NEGERI 24 BIRINGERE	
2.	NPSN	:	40304412	
3.	Jenjang Pendidikan	:	SD	
4.	Status Sekolah	:	Negeri	
5.	Alamat Sekolah	:	Jl. Persatuan Raya No. 251	
	RT/RW	:	2	/ 2
	Kode Pos	:	92611	
	Kelurahan	:	Biringere	
	Kecamatan	:	Kec. Sinjai Utara	
	Kabupaten/Kota	:	Kab. Sinjai	
	Provinsi	:	Prov. Sulawesi Selatan	
	Negara	:	Indonesia	
6.	Posisi Geografis	:	-5.1359883	Lintang
		:	120.2485217	Bujur
2. Data Pelengkap				
7.	SK Pendirian Sekolah	:		

8.	Tanggal SK Pendirian	:	1946-12-31
9.	Status Kepemilikan	:	Pemerintah Daerah
10.	SK Izin Operasional	:	-
11.	Tgl SK Izin Operasional	:	1910-01-01
12.	Kebutuhan Khusus Dilayani	:	
13.	Nomor Rekening	:	0602020000000091
14.	Nama Bank	:	BPD SULAWESI SELATAN
15.	Cabang KCP/Unit	:	BPD SULSEL C. SINJAI
16.	Rekening Atas Nama	:	SDN NO. 24 BIRINGERE
17.	MBS	:	Ya
18.	Memungut Iuran	:	Tidak
19.	Nominal/siswa	:	0
20.	Nama Wajib Pajak	:	
21.	NPWP	:	
3. Kontak Sekolah			
22.	Nomor Telepon	:	048223026

23.	Nomor Fax	:	
24.	Email	:	SDN24sinjai@yahoo.com
25.	Website	:	

4. Data Periodik

26.	Waktu Penyelenggaraan	:	Pagi/6 hari
25.	Bersedia Menerima Bos?	:	Ya
26.	Sertifikasi ISO	:	Belum Bersertifikat
27.	Sumber Listrik	:	PLN
28.	Daya Listrik (watt)	:	900
29.	Akses Internet	:	Telkom Speedy
30.	Akses Internet Alternatif	:	Tidak Ada

5. Sanitasi

Sustainable Development Goals (SDG)

31.	Sumber Air	:	Ledeng/PAM
32.	Sumber Air Minum	:	Disediakan Oleh Sekolah

33.	Kecukupan air bersih sekolah	:	Tidak cukup sepanjang waktu
34.	Sekolah menyediakan jamban yang dilengkapi dengan fasilitas pendukung untuk digunakan oleh siswa berkebutuhan khusus	:	Tidak
35.	Tipe jamban	:	Leher angsa (toilet duduk/jongkok)
36.	Sekolah menyediakan pembalut cadangan	:	Tidak ada
37.	Jumlah hari dalam seminggu siswa mengikuti kegiatan cuci tangan berkelompok	:	3 hari
38.	Jumlah tempat cuci tangan	:	8
39.	Jumlah tempat cuci tangan rusak	:	0

40.	Apakah sabun dan air mengalir pada tempat cuci tangan	:	Ya
41.	Sekolah memiliki saluran pembuangan air limbah dari jamban	:	Ada saluran pembuangan air limbah ke tangki septic atau IPAL
42.	Septik dalam 3 hingga 5 tahun terakhir dengan truk/motor sedot tinja	:	Tidak/tidak tahu

Tratifikasi UKS

43.	Sekolah memiliki selokan untuk menghindari genangan air	:	Ya
44.	Di setiap ruang kelas (sesuai permendikbud tentang standar sarpras)	:	Ya
45.	Sekolah menyediakan tempat sampah tertutup di setiap unit	:	Tidak

	jamban perempuan		
46.	Sekolah menyediakan cermin di setiap unit jamban perempuan	:	Tidak
47.	Sampah sementara (TPS) yang tertutup	:	Tidak
48.	Sampah sementara diangkut secara rutin	:	Ya
49.	Ada perencanaan dan penganggaran untuk kegiatan pemeliharaan dan perawatan sanitasi sekolah	:	Tidak
50.	Ada kegiatan rutin untuk melibatkan siswa untuk memelihara dan merawat fasilitas sanitasi di sekolah	:	Tidak
51.	Ada kemitraan dengan pihak luar untuk sanitasi di	:	✓

	sekolah		
--	---------	--	--

Adapun **2. Visi dan Misi SDN 24 Biringere**

Visi dan Misi SDN 24 Biringere sebagai berikut:

a. Visi

“Terdidik dalam meraih prestasi, berakhlak mulia serta berwawasan global, dan kreatif terhadap dinamika dan pengembangan yang dilandasi dengan imtak dan taqwa”

b. Misi

- 1) Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan secara efektif dan efisien sehingga siswa dapat berkembang secara optimal sesuai dengan potensi yang dimiliki
- 2) Menumbuhkan semangat kekeluargaan secara intensif kepada seluruh warga sekolah
- 3) Menumbuhkan semangat penghayatan terhadap agama yang dianut dan budaya

bangsa menjadi sumber kearifan dalam bertindak

- 4) Menerapkan manajemen partisipasi (MBS) dengan melibatkan seluruh warga sekolah dan kelompok yang terkait dengan sekolah (Stakeholder).

3. Tujuan SDN 24 Biringere

- a. Disiplin dalam mengikuti proses pembelajaran, upacara bendera
- b. Penggunaan waktu mengajar dan penyelesaian tugas-tugas sekolah
- c. Memiliki kreatifitas dalam mengembangkan materi pembelajaran sesuai dasar-dasar ilmu pengetahuan dan teknologi
- d. Mengembangkan bakat sesuai dengan potensi yang dimiliki anak didik
- e. Berprestasi di bidang akademik dan non akademik baik di tingkat kabupaten, provinsi maupun di tingkat nasional
- f. Mempersiapkan siswa untuk melanjutkan pendidikan pada jenjang yang lebih tinggi

- g. Memberikan bekal kemampuan dan ilmu pengetahuan di bidang agama, umum dan keterampilan yang berkualitas bagi siswa.

4. Keadaan Tenaga Pendidik dan Tenaga Kependidikan SDN 24 Biringere

Keadaan tenaga pendidik dan tenaga kependidikan di sekolah SDN 24 Biringere seluruhnya berjumlah 16 orang. Dengan rincian 4 orang laki-laki dan 12 orang perempuan. Adapun selengkapnya dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel: 4.1

Keadaan Tenaga Pendidik Dan Tenaga Kependidikan SDN 24 Biringere

No	Nama	Jabatan	Status
1.	Faridah Latif, S.Pd	Kepala sekolah	PNS
2.	Musdalifah, A.Ma.Pust	Unit perpustakaan	Non PNS
3.	Syamsul Bahri, S.Pd	Tata usaha	Non PNS
4.	Herlina, S.Pd.SD	Guru	PNS
5.	Andriani, S.Pd	Guru	Non PNS
6.	Zul Fahmi, S.Pd	Guru	Non PNS
7.	Hj. Nuraeni T, S.Pd	Guru	PNS
8.	Nursida, S.Pd	Guru	Non PNS
9.	A. Malania, S.Pd	Guru	PNS
10.	Harun, S.Pd	Guru	Non PNS
11.	Ismawati J, S.Pd	Guru	PNS

12.	Minarni U, S.Pd	Guru	Non PNS
13.	A. Haryati, S.Pd	Guru	PNS
14.	Suriati, S.Pd.I	Guru	PNS
15.	Darwis, S.Ag	Guru	PNS
16.	Muhammad Adil	Penjaga sekolah	

Sumber Data : Tenaga Pendidik dan Tenaga Kependidikan SDN 24 Biringere.

5. Keadaan siswa SDN 24 Biringere

Telah dipahami bahwa salah satu komponen penting suatu lembaga pendidikan adalah peserta didik. Bahkan salah satu ukuran baik tidaknya atau bermutu tidaknya suatu lembaga pendidikan dewasa ini diukur pula oleh banyak tidaknya peserta didik yang berminat pada lembaga tersebut. Hal ini menjadi salah satu item dalam mengukur lembaga pendidikan karena minat seseorang yaitu calon peserta didik untuk memasuki salah satu lembaga pendidikan, selalu didasarkan pada kualitas pelayanan pendidikan yang diberikan. Untuk mengetahui keadaan siswa di SDN 24 Biringere dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel: 4.2**Keadaan siswa SDN 24 Biringere**

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1.	I	5	5	10
2.	II	13	9	22
3.	III	13	9	22
4.	IV	9	11	20
5.	V	15	8	23
6.	VI	15	17	32
JUMLAH		70	59	129

Sumber Data : keadaan siswa SDN 24 Biringere.

Berdasarkan data pada tabel diatas, laki-laki 70 orang dan perempuan 59 orang, maka dapat dilihat jumlah siswa secara keseluruhan SDN 24 Biringere sebanyak 129 orang.

6. Keadaan Sarana Dan Prasarana SDN 24 Biringere

Sarana pendidikan merupakan salah satu faktor yang paling menentukan bagi terselenggarakannya proses pendidikan pada salah satu lembaga pendidikan. Adapun sarana/prasarana pendidikan yang dimiliki SDN 24 Biringere dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel: 4.3

**Keadaan Sarana Dan Prasarana SDN 24
Biringere**

No	Sarana dan Prasarana	Jumlah Ruang	Keterangan
1.	Ruang Belajar	6	Baik
2.	Ruang Guru	1	Baik
3.	Perpustakaan	1	Baik
4.	Ruang Kepala Sekolah	1	Baik
5.	Sarana Olahraga	1	Baik
6.	Sarana Listrik	1	Baik
7.	Gudang	1	Baik
8.	Kantin	1	Baik
9.	WC Guru	1	Baik
10.	WC Siswa	1	Baik

*Sumber Data : Keadaan Sarana Dan Prasarana
SDN 24 Biringere.*

B. Hasil dan Pembahasan (Hipotesis) Penelitian

1. Deskripsi Hasil Penelitian

Pada penelitian ini memiliki dua variabel yaitu variabel independen dan variabel

dependen. Variabel independen adalah Game online *free fire* yang disebut variabel x, dan variabel dependen adalah hasil belajar yang disebut variabel y. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif tentang pengaruh Game online *free fire* terhadap hasil belajar. Adapun responden yang menjadi sampel penelitian ini adalah berjumlah 23 orang dengan sama jumlah populasi.

Untuk memperoleh data tentang pengaruh Game online *free fire* terhadap hasil belajar siswa kelas 5 di SDN 24 Biringere, penulis menggunakan teknik pengumpulan data melalui lembar angket. Adapun data tentang pengaruh Game online *free fire* terhadap hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel: 4.4
Hasil Angket Game Online *Free Fire*

No	Nama	Butir soal										Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1.	A. Dian Angra M	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
2.	A. Raziq Athaillah	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
3.	Ahmad Algazali	4	2	5	4	4	5	5	5	4	4	42
4.	Altapunnupus	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	47
5.	Aqilah Syalifah Alif	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
6.	Fahrul	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
7.	Firka Dwi Julianti	5	5	2	5	5	5	5	3	5	5	45
8.	Jumarti	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
9.	Muh Nurman Maulana	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
10.	Mufdarul Ikhsan	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
11.	Muh Adil Saputra	5	5	5	4	3	5	3	5	5	4	44
12.	Muh Akram	4	4	2	4	5	3	5	4	3	3	37
13.	Muh Azam Antong	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
14.	Muh Algazali	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	48
15.	Muh Kaisar Alkausar	3	1	3	3	2	2	3	1	1	3	22
16.	Muammar Tul Kadafi	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	18
17.	Naya Febrianti	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	38
18.	Nabila	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
19.	Nurfajrianti	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
20.	Raka	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	35
21.	Raihan	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	48
22.	Sugiarti	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
23.	Jusman	4	3	4	3	4	3	4	5	5	4	39

Tabel: 4.5
Hasil Angket Hasil Belajar

No.	Nama	Butir Soal										Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1.	A. Dian Angra M	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
2.	A. Raziq Athaillah	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
3.	Ahmad Algazali	4	5	5	5	4	4	5	4	5	5	46
4.	Altapunnupus	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
5.	Aqilah Syalifah Alif	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
6.	Fahrul	2	2	2	2	1	1	2	1	2	2	17
7.	Firka Dwi Julianti	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
8.	Jumarti	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
9.	Muh Nurman Maulana	4	4	5	5	5	5	5	4	5	4	46
10.	Mufdarul Ikhsan	3	2	2	5	5	5	5	3	3	3	36
11.	Muh Adil Saputra	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
12.	Muh Akram	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
13.	Muh Azam Antong	5	4	2	4	4	4	5	5	5	5	43
14.	Muh Algazali	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	47
15.	Muh Kaisar Alkausar	2	3	3	3	3	2	2	2	2	3	25
16.	Muammar Tul Kadafi	2	2	2	2	2	2	1	1	2	3	19
17.	Naya Febrianti	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
18.	Nabila	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	48
19.	Nurfajrianti	5	5	5	5	3	3	3	3	3	3	38
20.	Raka	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
21.	Raihan	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	49
22.	Sugiarti	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	46
23.	Jusman	3	4	3	5	3	3	4	3	5	3	36

2. Uji Dan Analisis Data

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diolah dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS 25, maka didapatkan hasil sebagai berikut:

a. Uji Normalitas

Pengujian normalitas dilakukan pada data Game online *free fire* dan hasil belajar siswa yang diberi lembar kuisioner atau angket. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Pengujian ini dianalisis dengan menggunakan aplikasi SPSS Versi 25. Uji normalitas data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji *Kolmogrov Smirnov* berikut adalah hasil uji normalitas yang diperoleh sebagai berikut:

Tabel: 4.6**Uji Normalitas**

Tests of Normality			
KELAS	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Statistic	Df	Sig.
GAME FF	,147	23	,200 [*]
HASIL	,161	23	,128
*. This is a lower bound of the true significance.			
a. Lilliefors Significance Correction			

Berdasarkan hasil uji normalitas di atas yang dianalisis dengan menggunakan uji *Kolmogrov Smirnov* diperoleh nilai *Sig* untuk Game online *free fire* sebesar 0,200 dan hasil belajar sebesar 0,128. Dari hasil uji normalitas data kedua sampel diperoleh nilai *Sig* lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar untuk Game online *free fire* berdistribusi normal.

b. Statistik

Tabel: 4.7**Analisis Deskriptif Statistik**

Statistics			
		GAME FF	HASIL BELAJAR
N	Valid	23	23
	Missing	0	0
Mean		39,26	36,78
Std. Deviation		9,668	9,055

Dari hasil output SPSS 25 tentang pengaruh Game online *free fire* terhadap hasil belajar siswa di SDN 24 Biringere dari jumlah responden sebanyak 23 siswa, maka dapat diketahui gambaran *descriptive* data masing-masing variabel pada nilai rata-rata (Mean) variabel Game online *free fire* 39,26 dengan standar *deviation* 9,668 dan variabel hasil belajar siswa 36,78 dengan standar *deviation* 9,055.

c. Uji regresi

Tabel 4.8

Coefficients^a						
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	19,766	7,317		2,702	,013
	GAME	,433	,181	,463	2,392	,026
	ONLINE FF					
a. Dependent Variable: HASIL BELAJAR						

Tabel: 4.9**Nilai Koefisien**

Nilai Koefisien	Penjelasannya
+0,70 – ke atas	Hubungan positif yang sangat kuat
+0,50 - + 0,69	Hubungan positif yang mantap
+0,30 - + 0,49	Hubungan positif yang sedang
+0,10 - + 0,29	Hubungan positif yang tidak berarti

0,0	Tidak ada hubungan
-0,01- -0,09	Hubungan negatif yang tidak berarti
-0,10 - -0,29	Hubungan negatif yang rendah
-0,30 - -0,49	Hubungan negatif yang sedang
-0,50 - -0,69	Hubungan negatif yang mantap
-0,70 – ke bawah	Hubungan negatif yang sangat kuat

Dari tabel di atas dapat diperoleh persamaan linear regresi sebagai berikut:
(Burhan Bungin, 2013)

$$Y = 19,766 + 0,433 X$$

Hasil analisis dari persamaan diatas, adalah:

- 1) Konstanta sebesar 19,766. Angka ini merupakan angka konstan yang mempunyai arti bahwa, jika tidak ada Game online *free fire* (X) maka nilai

konsisten hasil belajar (Y) akan naik sebesar 19,766.

2) Koefisien Game online *free fire* sebesar 0,433. Koefisien yang bernilai positif artinya terjadi hubungan positif antara pengaruh Game online *free fire* dan hasil belajar siswa di SDN 24 Biringere, sehingga variabel Game online *free fire* dan hasil belajar siswa, memiliki nilai positif.

d. Uji Koefisien Determinasi

Tabel: 4.10

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.463 ^a	.214	.177	8,21613
a. Predictors: (Constant), GAME FF				
b. Dependent Variable : HASIL BELAJAR				

Tabel di atas menunjukkan bahwa nilai koefisien determinasi $R = 0,463$, R Square adalah 0,214 dan koefisien determinasi yang telah disesuaikan

(Adjusted R Square) sebesar 0,177. Berdasarkan tabel kategorisasi pengujian, artinya bahwa Game online *free fire* berpengaruh negatif terhadap hasil belajar siswa dengan besar pengaruh 21,4%. Sedangkan sisanya ($100\% - 21,4\% = 78,6\%$) dipengaruhi oleh aspek-aspek yang lain terhadap hasil belajar siswa di SDN 24 Biringere.

e. Anova

Tabel: 4.11

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	386,311	1	386,311	5,723	,026 ^b
	Residual	1417,602	21	67,505		
	Total	1803,913	22			
a. Dependent Variable: HASIL BELAJAR						
b. Predictors: (Constant), Game FF						

Tabel diatas menunjukkan bahwa nilai F_{hitung} sebesar 5,723 dengan taraf

signifikan (sig) sebesar 0,026. Karena jika probabilitas 0,05 lebih besar atau sama dengan nilai probabilitas sig atau ($0,05 \geq \text{sig}$), maka H_0 diterima dan H_a ditolak artinya tidak signifikan. Sedangkan jika nilai probabilitas 0,05 lebih kecil atau sama dengan nilai probabilitas sig atau ($0,05 \leq \text{sig}$), maka H_a diterima dan H_0 ditolak, artinya signifikan.

Karena nilai signifikan 0,026 lebih kecil dari nilai probabilitas 0,05. Hal tersebut membuktikan bahwa terdapat pengaruh signifikan antara pengaruh Game online *free fire* terhadap hasil belajar peserta didik di SDN 24 Biringere.

f. Koefisien

Tabel 4.12

Coefficients ^a						
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	19,766	7,317		2,702	,013
	GAME	,433	,181	,463	2,392	,026
	ONLINE					
	FF					
a. Dependent Variable: HASIL BELAJAR						

Sumber data : Hasil Output SPSS 25

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa t_{hitung} sebesar 2,392 dan t_{tabel} menunjukkan nilai $N = 23$, $v = n - 2$ ($23 - 2 = 21$), sehingga diperoleh nilai t_{tabel} sebesar 1,712. Karena $t_{0,05;21} = 1.721$.

- 1) Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak artinya tidak terdapat pengaruh antara variabel independen terhadap variabel dependen.
- 2) Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat pengaruh antara

variabel independen terhadap variabel dependen.

Karena nilai t_{hitung} 2,392 > t_{tabel} 1,721, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya bahwa dari penelitian yang telah dilakukan penggunaan Game online *free fire* memiliki pengaruh negatif terhadap hasil belajar siswa kelas 5 di SDN 24 Biringere.

g. Uji Hipotesis

Terdapat pengaruh negatif Game online *free fire* terhadap hasil belajar siswa kelas 5 di SDN 24 Biringere, dibuktikan dengan:

- 1) Berdasarkan hasil analisis regresi linear sederhana yang telah dilakukan melalui program SPSS versi 25, diperoleh hasil bahwa dari 23 responden, pada tabel *coefficients* diketahui bahwa nilai t_{hitung} 2,392 > t_{tabel} 1,721, serta taraf signifikan sebesar 0,026. Dengan demikian nilai t_{hitung} 2,392 > t_{tabel} 1,721, dan sig 0,026 < sig 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, Game online *free fire* memiliki

pengaruh negatif terhadap hasil belajar siswa kelas 5 di SDN 24 Biringere.

- 2) Untuk mengetahui besar pengaruh antara Game online *free fire* dan hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel model *summary* dengan melihat $R\ square = 0,214$ atau 21,4%. Jadi besar pengaruh negatif Game online *free fire* terhadap hasil belajar siswa di SDN 24 Biringere.

Dari kedua pengujian tersebut, bahwa Game online *free fire* memiliki pengaruh negatif sebesar 21,4% terhadap hasil belajar siswa di SDN 24 Biringere yang dalam hal ini telah dibuktikan dengan melakukan penelitian di SDN 24 Biringere.

3. Pembahasan

Ada pengaruh game online *free fire* terhadap hasil belajar siswa kelas 5 di SDN 24 Biringere dibuktikan dengan:

Berdasarkan hasil dari analisis regresi linear sederhana, yang telah dilakukan melalui aplikasi SPSS Versi 25 dengan jumlah responden 23 yang diperoleh dari kelas 5 di SDN

24 Biringere, pada tabel koefisien diketahui $t_{hitung} 2,392 > t_{tabel} 1,721$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi berdasarkan hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa H_a diterima yang artinya ada pengaruh game online *free fire* terhadap hasil belajar siswa kelas 5 di SDN 24 Biringere.

Berdasarkan dari nilai *probabilitas* pada tabel *Anova*, dapat diketahui bahwa nilai sig sebesar $0,026 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima artinya game online *free fire* berpengaruh negatif terhadap hasil belajar siswa kelas 5 di SDN 24 Biringere.

Adapun besar pengaruh game online *free fire* terhadap hasil belajar siswa dapat dilihat dari tabel *Model Summary* pada *R Square* adalah 0,214 atau 21,4%. Jadi besar pengaruh game online *free fire* terhadap hasil belajar siswa kelas 5 di SDN 24 Biringere adalah 21,4%.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dan melihat hasil penelitian tentang pengaruh Game online *free fire* terhadap hasil belajar siswa kelas 5 di SDN 24 Biringere, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa Game online *free fire* berpengaruh negatif terhadap hasil belajar siswa. Karena berdasarkan data yang dianalisis dengan menggunakan SPSS 25 diketahui bahwa nilai $t_{hitung} 2,392 > t_{tabel} 1,721$, serta taraf signifikan sebesar 0,026. Dengan demikian nilai $t_{hitung} 2,392 > t_{tabel} 1,721$, dan $sig_{hitung} 0,026 < sig 0,05$. Maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya bahwa dari penelitian yang telah dilakukan pengaruh Game online *free fire* berpengaruh negatif terhadap hasil belajar siswa kelas 5 di SDN 24 Biringere.

Selain itu didapatkan angka *R square* sebesar 0,214 atau 21,4%. Hal ini menunjukkan bahwa 21,4% hasil belajar siswa kelas 5 di SDN 24 Biringere dipengaruhi oleh Game online *free fire* dan sisanya

sebesar 78,6%. Dipengaruhi oleh sebab-sebab lain yang tidak diteliti.

B. Saran

1. Bagi Siswa

Siswa hendaknya mengurangi penggunaan game online *free fire* karena memberikan dampak yang kurang baik terhadap hasil belajar. Serta mengetahui pentingnya hasil belajar yang baik untuk masa depan.

2. Bagi Guru

Sebagai tenaga pendidik siswa di sekolah, hendaknya pihak guru dapat menemukan strategi yang baik dan bijak dalam menyikapi permasalahan yang berkaitan dengan kecanduan game online *free fire* pada siswa.

3. Bagi Orang Tua

Sebagai orang tua siswa di rumah, hendaknya pihak orang tua dapat mengawasi kegiatan anak ketika berada di dalam maupun di luar rumah dengan tujuan melindungi anak dari pengaruh buruk di lingkungan pergaulannya dan harus memberikan pengertian bahwa hasil belajar yang baik itu sangat penting masa depan.

DAFTARPUSTAKA

Basysyar, A. (2019). *Pengaruh Game Online Terhadap Karakter Kekerasan Dan Tingkat Kenakalan Peserta Didik Di Sma Negeri 11 Sinjai Selatan* (Doctoral dissertation, INSTITUT AGAMA ISLAM MUHAMMADIYAH SINJAI).

Susanto, A. (2016). Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar (Jakarta). *Prenadamedia Group*.

Rukajat, A. (2018). *Pendekatan penelitian kuantitatif: quantitative research approach*. Deepublish.

Aji, C. Z. (2012). Berburu Rupiah Lewat Game Online. Yogyakarta.

Kustiawan, A. A., Or, M., Utomo, A. W. B., & Or, M. (2019). *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*. CV. AE MEDIA GRAFIKA.

Ramadhani, A. (2013). Hubungan motif bermain game online dengan perilaku agresivitas remaja awal (studi kasus di warnet zerowings, kandela dan mutant di Samarinda). *Ejournal Ilmu Komunikasi*, 1(1), 136-158.

Faradillah, A., Hadi, W., & Soro, S. (2020). *Evaluasi Proses dan Hasil Belajar (EPHB) Matematika dengan Diskusi dan Simulasi (DiSi)* (Vol. 1). Uhamka Press.

Sappaile, B. I. (2010). Konsep penelitian ex-post facto. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 1-16.

Darma, B. (2021). *Statistika Penelitian Menggunakan SPSS (Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Regresi Linier Sederhana, Regresi Linier Berganda, Uji t, Uji F, R²)*. Guepedia.

Debi, D. F. R., & Yamin, Y. (2021). Hubungan Game Online “Free Fire” Dengan Perilaku Komunikasi Pada Siswa Kelas VI. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 818-824.

Edy, S. (2020). Snowball Throwing Tingkatan Minat dan Hasil Belajar. *Sukabumi: Haura Publishing*.

Wahyuningsih, E. S. (2020). *Model pembelajaran mastery learning upaya peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa*. Deepublish.

Winarko, S. H. R. M. H. (2019). MANAJEMEN ASET BAGI OPTIMALISASI PENGELOLAAN ASET TETAP (Kajian pada Pemerintah Kota Palembang). *Jurnal Riset Terapan Akuntansi*, 3(1), 40-51.

Winarni, I. (2020). Pengaruh Penggunaan Game Online Free Fire Terhadap Perilaku Sosial Siswa Kelas V Mi Di Salatiga Tahun Pelajaran 2019/2020.

Margono, S. (2005). *Metode Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta, 1997. Subana, Drs, *Statistik Pendidikan*, Bandung: Pustaka Setia.

Lubis, M. S. (2018). *Metodologi penelitian*. Deepublish.

Nugraha, M. F., Hendrawan, B., Pratiwi, A. S., Permana, R., Saleh, Y. T., Nurfitri, M., ... & Husen, W. R. (2020). *Pengantar Pendidikan dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. EDU PUBLISHER.

Warsah, I. (2021). *Pendidik Inspiratif*. Deepublish.

Sudjana, N. (2010). Penilaian hasil proses belajar mengajar.

Anggraini, N., & Sugiyanto, D. R. (2021). Pemaknaan Bahasa Dalam Percakapan Pemain Online Game. *Communications*, 3(1), 1-17.

Rachmawati, P., Rede, A., & Jamhari, M. (2017). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Biologi Angkatan 2013 FKIP UNTAD Pada mata kuliah Desain Media Pembelajaran. *E-Jip Biol*, 5(1).

Wulan, R. (2016). Hubungan Antara Kontrol Diri dan Kecanduan Game Online Pada Remaja di Warnet Lorong Cempaka Dalam Kelurahan 26 Ilir Palembang. *Diakses dari <http://digilib.binadarma.ac.id/files/disk1/133/123-123-rupitawula6649-1-jurnal.pdf>*.

Siyoto, S., & Sodik, M. A. (2015). *Dasar metodologi penelitian*. literasi media publishing.

Sugiyono, D. (2013). Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D.

Lubis, M. S. (2018). *Metodologi penelitian*. Deepublish.

Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*.

Harahap, S. H., & Ramadan, Z. H. (2021). Dampak Game Online Free Fire Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1304-1311.

Supranto, J. (2015). *Statistik (Teori dan Aplikasi)*, Erlangga, Jakarta. *Mahi KA*.

Harini, S. (2015). Pengembangan Realistik Sebagai Pilihan dalam Peningkatkan Pemahaman Konsep Pengujian Hipotesis. *IQTISHODUNA: Jurnal Ekonomi Islam*, 4(1), 87-110.

Pamungkas, I. B., Praditya, A., Komala, L., Budiyanto, A., & Wibowo, W. A. (2021, January). The Influence of Online Game and Social Media on the Achievement of Students of Management Study Program of Faculty of Economics, Pamulang University. In *The 1st International Conference on Research in Social Sciences and Humanities (ICoRSH 2020)* (pp. 356-367). Atlantis Press.

Khasanah, U. (2021). *Analisis Regresi*. UAD PRESS.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1. Kisi-Kisi Instrumen

Judul : Pengaruh game online *free fire* terhadap hasil belajar siswa kelas 5 di SDN 24 Biringere

No	Variabel	Deskripsi/teori	Bentuk Pengumpulan Data	Indikator	No. Item
1.	Game Online <i>Free Fire</i> (variabel X)	<i>Free Fire</i> merupakan game bergenre <i>battle royale</i> yang diluncurkan pada tanggal 11 Agustus 2017. Game ini dibentuk oleh 11 dots studio Vietnam dan Garena sendiri merupakan <i>publisher Free Fire</i> di Indonesia. Pada tanggal 27 September, <i>alpha test</i> untuk <i>Free Fire</i> dibuka dan dapat dimainkan beberapa pemain saja. Para pemain diminta untuk melakukan <i>feedback</i> sehingga game bisa menjadi lebih baik. <i>Free Fire</i> memberikan kegembiraan dan ketegangan yang sama seperti <i>game battle royale</i> pada umumnya.	Angket	1. Tempat bermain game online <i>free fire</i>	1,2,3
				2. Waktu dalam bermain game online <i>free fire</i>	4,5,6,7
				3. Kecenderungan mengerjakan tugas dari pada bermain game online <i>free fire</i>	8,9,10

	Hasil belajar	Hasil belajar adalah bagian terpenting berubahnya tingkah laku. Hasil belajar siswa pada hakikatnya merupakan perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, efektif, dan psikomotorik.		a. Aspek kognitif b. Aspek afektif c. Aspek psikomotorik	1,2,3, 4,5 6,7,8 9,10
--	---------------	--	--	--	--------------------------------

Lampiran 3. Lembar Angket Game Online *Free Fire*

Berilah jawaban dengan member tanda Centang (√) pada pilihan jawaban yang disediakan!

- a. Iya : 5
- b. Selalu : 4
- c. Sering : 3
- d. Kadang-kadang : 2
- e. Tidak pernah : 1

Jika membatalkan jawaban, coretlah jawaban yang dibatalkan, kemudian beri tanda centang (√) pada jawaban yang dipilih

Nama :

Kelas :

Tanggal :

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				
		5	4	3	2	1
1.	Apakah anda bermain game online <i>free fire</i> di rumah anda?					
2.	Apakah anda bermain game online <i>free fire</i> di sekolah anda?					
3.	Apakah anda bermain game online <i>free fire</i> di warnet?					

4.	Apakah anda setiap hari bermain game online <i>free fire</i> ?					
5.	Apakah anda lama dalam bermain game online <i>free fire</i> ?					
6.	Apakah anda bermain game online <i>free fire</i> hingga larut malam?					
7.	Apakah waktu yang anda gunakan dalam bermain game online <i>free fire</i> lebih banyak dari pada belajar?					
8.	Apakah anda rela tidak mengerjakan tugas sekolah demi bermain game online <i>free fire</i> ?					
9.	Apakah anda pernah meninggalkan kegiatan belajar kelompok dalam mengerjakan tugas sekolah dan memilih bermain game online <i>free fire</i> ?					
10.	Bila anda sedang mengerjakan tugas di rumah, tiba-tiba anda					

	diajak teman untuk bermain game online <i>free fire</i> , apakah anda akan memilih pergi bermain game online <i>free fire</i> ?					
--	---	--	--	--	--	--

Lampiran 4. Lembar Angket Hasil Belajar Siswa

Berilah jawaban dengan member tanda Centang ($\checkmark$) pada pilihan jawaban yang disediakan!

- a. Iya : 5
- b. Selalu : 4
- c. Sering : 3
- d. Kadang-kadang : 2
- e. Tidak pernah : 1

Jika membatalkan jawaban, coretlah jawaban yang dibatalkan, kemudian beri tanda centang ($\checkmark$) pada jawaban yang dipilih

Nama :

Kelas :

Tanggal :

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				
		5	4	3	2	1
1.	Dapat menjawab pertanyaan dari guru					
2.	Dapat mendefinisikan materi dengan bahasa sendiri					
3.	Dapat memberikan contoh dari materi					
4.	Dapat menguraikan materi					

5.	Dapat menghubungkan materi-materi, sehingga menjadi kesatuan yang baru					
6.	Menunjukkan sikap menerima dan sikap menolak					
7.	Kesediaan berpartisipasi/terlibat					
8.	Menjelmakan dalam pribadi dan perilaku sehari-hari					
9.	Kecakapan mengkoordinasikan gerak mata, telinga, kaki, dan anggota tubuh yang lainnya					
10.	Kefasihan melafalkan/mengucapkan					

Lampiran 5. Hasil Angket Game Online *Free Fire*

Lembar Angket Game Online *Free Fire*

Berilah jawaban dengan member tanda Centang (✓) pada pilihan jawaban yang disediakan!

- a. Iya : 5
- b. Selalu : 4
- c. Sering : 3
- d. Kadang-kadang : 2
- e. Tidak pernah : 1

Jika membatalkan jawaban, coretlah jawaban yang dibatalkan, kemudian beri tanda centang (✓) pada jawaban yang dipilih

Nama : A. Dian angla

Kelas : V

Tanggal : 16 Juni 2022

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				
		5	4	3	2	1
1.	Apakah anda bermain game online free fire di rumah anda?		✓			
2.	Apakah anda bermain game online free fire di sekolah anda?		✓			
3.	Apakah anda bermain game online free fire di warnet?		✓			
4.	Apakah anda setiap hari bermain game online free fire?		✓			
5.	Apakah anda lama dalam bermain game online free fire?		✓			
6.	Apakah anda bermain game online free fire hingga larut malam?		✓			
7.	Apakah waktu yang anda gunakan dalam bermain game online free fire lebih banyak dari pada belajar?		✓			

8.	Apakah anda rela tidak mengerjakan tugas sekolah demi bermain <i>game online free fire</i> ?	☒	☐	☐	☐	☐
9.	Apakah anda pernah meninggalkan kegiatan belajar kelompok dalam mengerjakan tugas sekolah dan memilih bermain <i>game online free fire</i> ?	☒	☐	☐	☐	☐
10.	Bila anda sedang mengerjakan tugas di rumah, tiba-tiba anda diajak teman untuk bermain <i>game online free fire</i> , apakah anda akan memilih pergi bermain <i>game online free fire</i> ?	☒	☐	☐	☐	☐

Lembar Angket Game Online Free Fire

Berilah jawaban dengan member tanda Centang (✓) pada pilihan jawaban yang disediakan!

- a. Iya : 5
- b. Selalu : 4
- c. Sering : 3
- d. Kadang-kadang : 2
- e. Tidak pernah : 1

Jika membatalkan jawaban, coretlah jawaban yang dibatalkan, kemudian beri tanda centang (✓) pada jawaban yang dipilih

Nama : *Muhammad AlgaZali*

Kelas : *5*

Tanggal : *16 Juni 2022*

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				
		5	4	3	2	1
1.	Apakah anda bermain game online free fire di rumah anda?	✓				
2.	Apakah anda bermain game online free fire di sekolah anda?	✓				
3.	Apakah anda bermain game online free fire di warnet?	✓				
4.	Apakah anda setiap hari bermain game online free fire?		✓			
5.	Apakah anda lama dalam bermain game online free fire?		✓			
6.	Apakah anda bermain game online free fire hingga larut malam?	✓				
7.	Apakah waktu yang anda gunakan dalam bermain game online free fire lebih banyak dari pada belajar?	✓				

8.	Apakah anda rela tidak mengerjakan tugas sekolah demi bermain <i>game online free fire</i> ?	✓				
9.	Apakah anda pernah meninggalkan kegiatan belajar kelompok dalam mengerjakan tugas sekolah dan memilih bermain <i>game online free fire</i> ?	✓				
10.	Bila anda sedang mengerjakan tugas di rumah, tiba-tiba anda diajak teman untuk bermain <i>game online free fire</i> , apakah anda akan memilih pergi bermain <i>game online free fire</i> ?	✓				

Lembar Angket Game Online Free Fire

Berilah jawaban dengan member tanda Centang (✓) pada pilihan jawaban yang disediakan!

- a. Iya : 5
- b. Selalu : 4
- c. Sering : 3
- d. Kadang-kadang : 2
- e. Tidak pernah : 1

Jika membatalkan jawaban, coretlah jawaban yang dibatalkan, kemudian beri tanda centang (✓) pada jawaban yang dipilih

Nama : **FIRKA DWI JULIANTI**

Kelas : **5**

Tanggal : **15 JUNI 2022**

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				
		5	4	3	2	1
1.	Apakah anda bermain game online free fire di rumah anda?	✓				
2.	Apakah anda bermain game online free fire di sekolah anda?	✓				
3.	Apakah anda bermain game online free fire di warnet?				✓	
4.	Apakah anda setiap hari bermain game online free fire?	✓				
5.	Apakah anda lama dalam bermain game online free fire?	✓				
6.	Apakah anda bermain game online free fire hingga larut malam?	✓				
7.	Apakah waktu yang anda gunakan dalam bermain game online free fire lebih banyak dari pada belajar?	✓				

8.	Apakah anda rela tidak mengerjakan tugas sekolah demi bermain <i>game online free fire</i> ?			✓		
9.	Apakah anda pernah meninggalkan kegiatan belajar kelompok dalam mengerjakan tugas sekolah dan memilih bermain <i>game online free fire</i> ?	✓				
10.	Bila anda sedang mengerjakan tugas di rumah, tiba-tiba anda diajak teman untuk bermain <i>game online free fire</i> , apakah anda akan memilih pergi bermain <i>game online free fire</i> ?	✓				

Lampiran 6. Hasil Angket Hasil Belajar Siswa

Lembar Angket Hasil Belajar Siswa

Berilah jawaban dengan member tanda Centang (✓) pada pilihan jawaban yang disediakan!

- a. Iya : 5
- b. Selalu : 4
- c. Sering : 3
- d. Kadang-kadang : 2
- e. Tidak pernah : 1

Jika membatalkan jawaban, coretlah jawaban yang dibatalkan, kemudian beri tanda centang (✓) pada jawaban yang dipilih

Nama : A. Dian Anggra M

Kelas : V

Tanggal : 16 Juni 2022

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				
		5	4	3	2	1
1.	Dapat menjawab pertanyaan dari guru		✓			
2.	Dapat mendefinisikan materi dengan bahasa sendiri		✓			
3.	Dapat memberikan contoh dari materi		✓			
4.	Dapat menguraikan materi		✓			
5.	Dapat menghubungkan materi-materi, sehingga menjadi kesatuan yang baru		✓			
6.	Menunjukkan sikap menerima dan sikap menolak		✓			
7.	Kesediaan berpartisipasi/terlibat		✓			
8.	Menjelmakan dalam pribadi dan perilaku sehari-hari		✓			
9.	Kecakapan mengkoordinasikan gerak mata, telinga, kaki, dan anggota tubuh yang lainnya		✓			
10.	Kefasihan melafalkan/mengucapkan		✓			

Lembar Angket Hasil Belajar Siswa

Berilah jawaban dengan member tanda Centang (✓) pada pilihan jawaban yang disediakan!

- a. Iya : 5
- b. Selalu : 4
- c. Sering : 3
- d. Kadang-kadang : 2
- e. Tidak pernah : 1

Jika membatalkan jawaban, coretlah jawaban yang dibatalkan, kemudian beri tanda centang (✓) pada jawaban yang dipilih

Nama : MUH ALYAZALI

Kelas : 5

Tanggal : 16 JUNI 2022

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				
		5	4	3	2	1
1.	Dapat menjawab pertanyaan dari guru	✓				
2.	Dapat mendefinisikan materi dengan bahasa sendiri	✓				
3.	Dapat memberikan contoh dari materi	✓				
4.	Dapat menguraikan materi	✓				
5.	Dapat menghubungkan materi-materi, sehingga menjadi kesatuan yang baru		✓			
6.	Menunjukkan sikap menerima dan sikap menolak		✓			
7.	Kesediaan berpartisipasi/terlibat	✓				
8.	Menjelmakan dalam pribadi dan perilaku sehari-hari	✓				
9.	Kecakapan mengkoordinasikan gerak mata, telinga, kaki, dan anggota tubuh yang lainnya		✓			
10.	Kefasihan melafalkan/mengucapkan	✓				

Lembar Angket Hasil Belajar Siswa

Berilah jawaban dengan member tanda Centang (✓) pada pilihan jawaban yang disediakan!

- a. Iya : 5
- b. Selalu : 4
- c. Sering : 3
- d. Kadang-kadang : 2
- e. Tidak pernah : 1

Jika membatalkan jawaban, coretlah jawaban yang dibatalkan, kemudian beri tanda centang (✓) pada jawaban yang dipilih

Nama : Firkam Dwi Julianti

Kelas : 5

Tanggal : 16 Juni 2022

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				
		5	4	3	2	1
1.	Dapat menjawab pertanyaan dari guru			✓		
2.	Dapat mendefinisikan materi dengan bahasa sendiri			✓		
3.	Dapat memberikan contoh dari materi			✓		
4.	Dapat menguraikan materi			✓		
5.	Dapat menghubungkan materi-materi, sehingga menjadi kesatuan yang baru			✓		
6.	Menunjukkan sikap menerima dan sikap menolak			✓		
7.	Kesediaan berpartisipasi/terlibat			✓		
8.	Menjelmakan dalam pribadi dan perilaku sehari-hari			✓		
9.	Kecakapan mengkoordinasikan gerak mata, telinga, kaki, dan anggota tubuh yang lainnya			✓		
10.	Kefasihan melafalkan/mengucapkan			✓		

Lampiran 7. Hasil Belajar Siswa Kelas 5

[illegible][illegible]

Lampiran 8. SK Pembimbing



INSTITUT AGAMA ISLAM MUHAMMADIYAH SINJAI
FAKULTAS TARBIIYAH DAN ILMU KEGURUAN
 Kampus : Jl. Sultan Hassanudin No. 20 Kab. Sinjai, Tpt/Tas 085299899166, Kode Pos 92612
 Email : ikim@iainmu.ac.id Website : www.iainmu.ac.id
 TERAKREDITASI INSTITUT BAN-PT SK NOMOR : 1068/SK/BAN-PT/Akreditasi/PT/11/2020

SURAT KEPUTUSAN
NOMOR: 985.D/III.3.AU/F/KEP/2021

TENTANG
DOSEN PEMBIMBING PENULISAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIIYAH DAN ILMU KEGURUAN T.A 2021/2022

DEKAN FAKULTAS TARBIIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM MUHAMMADIYAH SINJAI

Menimbang : 1. Bahwa untuk penulisan Skripsi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai Tahun Akademik 2021/2022, 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 RI No. 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi.
 d. Keputusan Menteri Agama RI No. 6722 Tahun 2015, tentang perubahan nama STAI Muhammadiyah Sinjai menjadi Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai.
 e. Surat Keputusan Rector IAIM Nomor : 216/1.3 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 : Kalender Akademik Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai Tahun Akademik 2021/2022.

MEMUTUSKAN

Menetapkan : Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai tentang Dosen Pembimbing penulisan skripsi mahasiswa.

Perintah : Mengangkat dan menetapkan saudara :

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. Firdaus, M. Ag	Diarti Andra Ningsih, S. Pd., M. Pd. I

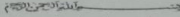
untuk penulisan skripsi mahasiswa:
 Nama : **PISKA DAMAYANTI**
 NIM : 180104041
 Prodi : Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
 Judul Skripsi : Pengaruh Game Online PUBG Terhadap Prestasi Belajar di SDN 24 Biringere

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

Islami, Progresif dan Kompetitif


INSTITUT AGAMA ISLAM MUHAMMADIYAH SINJAI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
 Kampus : Jl. Sultan Hassanudin No. 20 Kab. Sinjai, Tpt/Fax 08329999166, Kode Pos 92612
 Email : fakultas@iain-sinjai.ac.id Website : www.iain-sinjai.ac.id

TERAKREDITASI INSTITUSI BAN-PT SK. NOMOR : 1888/SK/BAN-PT/Ak.40/PT/2020



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 : 08 November 2021 M
 03 Rabiul Akhir 1442 H


 Takhliq S Pd.L., M.Pd.I
 NBP. 1214495

Tembusan :
 1. BPH IAIM Sinjai di Sinjai
 2. Rektor IAIM Sinjai di Sinjai.
 3. Ketua Prodi PAI, PGMI, PBA, TBI & TM IAIM Sinjai di Sinjai.

Islam, Progresif dan Kompetitif

Lampiran 9. Surat Izin Penelitian



INSTITUT AGAMA ISLAM MUHAMMADIYAH SINJAI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
 KAMPUS : JL. SULTAN HASANUDDIN NO. 20 KAB. SINJAI, TLP. 085299899166, KODE POS 92612
 Email: ibk.iaim@gmail.com Website: <http://www.iaimsinjai.ac.id>
 TERAKREDITASI INSTITUSI BAN-PT SK NOMOR : 1088/SK/BAN-PT/Akred/PT/XII/2020

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Nomor : 333.D1 /IIL.3.AU/F/2022 Sinjai, 10 Dzulqaidah 1443 H
 Lamp : Satu Rangkap 10 Juni 2022 M
 Hal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yang Terhormat
 Kepala SD Negeri 24 Biringere
 Di -
 Sinjai

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

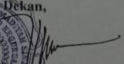
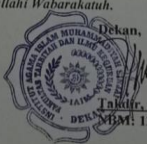
Dalam rangka penulisan skripsi mahasiswa program Strata Satu (S-1), dengan ini disampaikan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini :

Nama : Riska Damayanti
 NIM : 180104041
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
 Semester : VIII (Delapan)

Akan melaksanakan penelitian dengan judul:
"Pengaruh Game Online Free Fire Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5 di SDN 24 Biringere"

Sehubungan dengan hal tersebut di atas dimohon kiranya yang bersangkutan dapat diberikan izin melaksanakan penelitian di SD Negeri 24 Biringere.

Atas perhatian dan kerjasamanya yang baik diucapkan terima kasih.
Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.


Dekan,

Takfir, S.Pd.I., M.Pd.I.
DEK. MBM: 1213495

Tembusan disampaikan Kepada Yth :

1. Rektor IAIM Sinjai
2. Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Sinjai

Islami, Progresif, dan Kompetitif

Lampiran 10. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN SINJAI
DINAS PENDIDIKAN
SD NEGERI NO 24 BIRINGERE KEC. SINJAI UTARA KAB. SINJAI
Jalan persatuan raya no. 259 kecamatan sinjai utara kab sinjai kode pos 92611

SURAT KETERANGAN
Nomor : 421.2/034/SD 24/1/2022

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : FARIDAH LATIF, S.Pd
NIP : 19710510 199106 2 001
Jabatan : Kepala Sekolah

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : RISKA DAMAYANTI
NIM : 180104041
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Benar telah mengadakan penelitian di SD Negeri 24 Biringere dalam rangka penyusunan Skripsi dengan judul :

"Pengaruh Game Online Free Fire Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5 di SDN 24 Biringere "

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana perlunya.

Sinjai, 30 Juni 2022

Mengetahui,
Kepala Sekolah SD Negeri 24 Biringere


FARIDAH LATIF, S.Pd.
NIP. 19710510 199106 2 00



Lampiran 11.**DOKUMENTASI**

Lampiran 12

BIODATA PENULIS

Nama : Riska Damayanti

Nim : 180104041

Tempat/TGL Lahir : Sinjai, 10 Mei 2000

Alamat : Jl. Yos Sudarso, Lappa,
Kab. Sinjai

Pengalaman Organisasi : 1. Anggota Dibidang Minat Dan Bakat
Himaprodi PGMI IAI
Muhammadiyah Sinjai (Periode
2019-2020)

Riwayat Pendidikan : 1. SD Negeri No. 5 Lappa Tamat
Tahun 2012

2. SMP Negeri 3 Sinjai Tamat
Tahun 2015

3. SMA Negeri 1 Sinjai Tamat
Tahun 2018

Handphone : 081341312799

Email : damayantiriska535@gmail.com

Nama Orang Tua : 1. Rusman Jafar

2. Humrah

Riwayat Pekerjaan : 1. Nelayan

2. IRT

Lampiran 13. Turnitin

turnitin		Similarity Report ID: old:30061:28856418
PAPER NAME 180104041	AUTHOR RISKA DAMAYANTI	
WORD COUNT 12283 Words	CHARACTER COUNT 73125 Characters	
PAGE COUNT 66 Pages	FILE SIZE 558.2KB	
SUBMISSION DATE Dec 19, 2022 11:05 AM GMT+8	REPORT DATE Dec 19, 2022 11:07 AM GMT+8	
● 30% Overall Similarity The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database. • 27% Internet database • 10% Publications database • Crossref database • Crossref Posted Content database • 23% Submitted Works database		
● Excluded from Similarity Report • Manually excluded sources		
 PERPUSTAKAAN IAIN Name Instruktur: IRWAN SETIAWAN, M.Pd.		