

**PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PRESTASI
BELAJAR SISWA KELAS V SDN MELAYU 2 BANJARMASIN**

**OLEH
PUTERI LAILA ZAKIAH**



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI
BANJARMASIN
2022 M/ 1443 H**

**PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PRESTASI
BELAJAR SISWA KELAS V SDN MELAYU 2 BANJARMASIN**

Skripsi

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat
Guna Mencapai Gelar Sarjana
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh

**Puteri Laila Zakiah
1601290981**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
BANJARMASIN
2022**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Puteri Laila Zakiah
NIM : 1601290981
TTL : Banjarmasin, 14 November 1997
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis merupakan karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan saya sendiri. Jika di kemudian hari terbukti merupakan duplikat, tiruan, plagiat, atau dibuat oleh orang lain secara keseluruhan atau sebagian besar, maka skripsi/makalah dan gelar yang diperoleh karena batal demi hukum.

Banjarmasin, 28 Desember 2021

Yang membuat pernyataan



Puteri Laila Zakiah

SURAT PERNYATAAN TELAH SELESAI MEMBIMBING SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dra. Hj. Rusdiana Husaini, M.Ag
NIP : 196904211994032004
Pangkat/Gol : Pembina/IV/a
Pembimbing Bidang : Konten dan Metodologi

Menyatakan telah selesai membimbing skripsi mahasiswa/i:

Nama : Puteri Laila Zakiah
NIM : 1601290981
Judul : Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar
Siswa Kelas V SDN Melayu 2 Banjarmasin
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Untuk itu, mahasiswa dapat mendaftar ujian skripsi.

Demikian surat pernyataan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Banjarmasin, 22 Desember 2021
Pembimbing



Dra. Hj. Rusdiana Husaini, M.Ag
NIP. 196904211994032004

SURAT PERNYATAAN TELAH SELESAI MEMBIMBING SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Musyarrafah, S.Pd. M.Pd.I
NIP : 198901032015032001
Pangkat/Gol : Penata Muda Tingkat I/III/ b
Pembimbing Bidang : Bahasa dan Teknik Penulisan

Menyatakan telah selesai membimbing skripsi mahasiswa/i:

Nama : Puteri Laila Zakiah
NIM : 1601290981
Judul : Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar
Siswa Kelas V SDN Melayu 2 Banjarmasin
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Untuk itu, mahasiswa dapat mendaftar ujian skripsi.

Demikian surat pernyataan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Banjarmasin, 22 Desember 2021
Pembimbing



Musyarrafah, S.Pd, M.Pd.I
NIP. 198901032015032001

PENGESAHAN

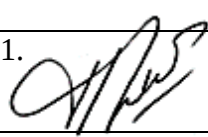
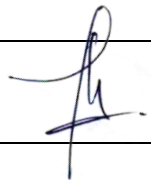
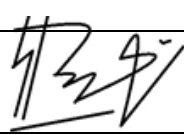
Skripsi yang berjudul “Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas V SDN Melayu 2 Banjarmasin”, ditulis oleh Puteri Laila Zakiah, NIM 1601290981, telah diujikan dalam sidang Tim Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin pada:

Hari : Selasa
Tanggal : 25 Januari 2022
Dinyatakan : LULUS
Nilai : 82,5 (A)

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Antasari Banjarmasin,

Dr. H. Hamdan, M. Pd.
NIP. 196604051993031005

TIM PENGUJI:

Nama	Tanda Tangan
1. Dra. Hj. Rusdiana Husaini, M.Ag (Ketua)	1. 
2. Drs. H. Muhammad Yusuf, M.Fil.I (Anggota)	2. 
3. Musyarrafah, S.Pd. M.Pd.I (Anggota)	3. 

ABSTRAK

Puteri Laila Zakiah, 2021. *Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas V SDN Melayu 2 Banjarmasin*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Pembimbing: (I) Dra. Hj. Rusdiana Husaini, M. Ag dan (II) Musyarrafah, S.Pd. M.Pd.I.

Kata Kunci : Game Online, Prestasi Siswa

Hampir semua anak pasti menyukai yang namanya permainan (*game*) dan sering memainkannya, ditambah lagi sekarang gadget atau *handphone* bisa memainkan *game-game* yang menarik.. Bermain *game online* secara berlebihan dapat mengurangi waktu belajar yang lama kelamaan akan menurunkan minat belajar anak tersebut, tak sedikit pula dari mereka yang telah kecanduan berani mengorbankan waktu sekolah mereka hanya untuk bermain *game online*. Hal ini lebih diperhatikan lagi karena jika tidak disesuaikan dengan waktu belajar maka prestasi belajarnya pun akan terus menurun. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh game online terhadap prestasi siswa kelas V di SDN Melayu 2 Banjarmasin.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Dengan jumlah populasi 273 orang dengan sampel berjumlah 56 orang terdiri dari kelas V-A dengan jumlah siswa 28 orang, dan kelas V-B dengan jumlah siswa 28 orang. Pemilihan sampel menggunakan *Teknik Purposive*. Teknik pengumpulan data menggunakan metode angket atau kuesioner, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik pengujian data terdiri dari uji validitas dengan rumus korelasi *pearson product moment* dan uji reabilitas dengan teknik belah dua (*split half*).

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa lamanya siswa kelas V bermain *game online* diperoleh, 15% mereka bermain 30 menit dalam sehari. Kemudian 25% mereka bermain 2-3 jam dalam sehari. Dan 60% mereka bermain 5 jam perharinya. *Game online* berdampak negatif terhadap prestasi belajar siswa. Didapatkan hasil yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara *game online* terhadap prestasi belajar siswa kelas V pada penelitian ini, sebesar 49,4%. Hasil perhitungan dengan menggunakan uji regresi linier sederhana diketahui nilai signifikansi 5%, $r_{hitung} > r_{tabel}$ yaitu $0,703 > 0,444$ maka H_a dapat diterima.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan semakin besar siswa bermain *game online* maka akan berdampak negatif bagi prestasi belajarnya. Siswa yang sudah kecanduan bermain *game online* akan memicu anak menjadi bolos sekolah, malas mengerjakan PR, tugas terbengkalai, dan akan mempengaruhi prestasi belajarnya.

KATA PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah, segala puji dan syukur saya ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan nikmat kemudahan, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Shalawat serta salam selalu saya ucapkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW, yang menjadi idola dan teladan bagi semua umat muslim.

Saya persembahkan karya ini kepada orang-orang yang telah membimbing dan mendukung saya sehingga mampu menyelesaikan studi strata satu (S-1).

Terima kasih kepada Dosen Pembimbing Skripsi saya Ibu Dra. Rusdiana Husaini, M.Ag dan Ibu Musyarrafah, S.Pd. M.Pd.I, saya ucapkan banyak terima kasih karena telah memberikan nasihat, bimbingan, inspirasi, dorongan, dan dukungan yang diberikan kepada saya.

Terima kasih kepada kedua orang tua saya tercinta, Akhmad Fikri dan Kamilah yang selalu memberikan dukungan dalam segala keadaan, tanpa bantuan kalian saya tidak bisa sampai seperti ini dan saya mempersembahkan skripsi dan gelar sarjana saya untuk kalian yang tanpa lelah memberikan dukungan terbaik yang tidak bisa saya dapatkan dari orang lain.

Kepada sahabat saya yaitu Rina, Radiah, Qia, Sanah dan yang lainnya yang tidak saya sebutkan secara langsung. Terimakasih telah bersedia memberikan bantuan saat saya membutuhkan, dan memberi dukungan sehingga saya dapat menyelesaikan studi saya.

MOTTO

*Selangkah dari kesuksesanku adalah sebat dari doa
kedua orang tuaku*

(Gunawan Mokoginta S.Pd)

KATA PENGANTAR

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ، أَشْهَدُ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ وَأَشْهَدُ أَنَّ مُحَمَّدًا رَسُولُ اللَّهِ، وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَسْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ
وَالْمُرْسَلِينَ مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَاصْحَابِهِ أَجْمَعِينَ، أَمَّا بَعْدُ.

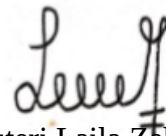
Puji syukur kehadiran Allah SWT karena atas petunjuk-Nya saya dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS V SDN MELAYU 2 BANJARMASIN”. Saya menyadari bahwa tanpa bantuan, dorongan dan masukan berbagai pihak, skripsi ini tidak dapat diselesaikan dengan baik.

Skripsi ini dapat diselesaikan, tidak bukan karena bantuan dan masukan dari semua pihak, oleh karena itu saya memberikan penghargaan setinggi-tingginya dan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. H. Hamdan, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin.
2. Ibu Dr. Noor Alfulaila, M.Pd, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin.
3. Ibu Dra. Hj. Rusdiana Husaini, M.Ag, selaku Pembimbing Utama Skripsi Bidang Konten dan Metodologi Penelitian, dan Ibu Musyarrafah, M.Pd.I, selaku Pembimbing Skripsi Bidang Bahasa dan Penulisan.
4. Bapak Saifuddin, M.Pd, selaku Kepala Perpustakaan UIN Antasari Banjarmasin dan staf pengelola yang telah banyak membantu saya untuk meminjamkan buku-buku yang diperlukan.

5. Bapak Dr. Ahmad Syawqi, S.Ag, S.IPI, M.Pd.I, selaku Kepala Perpustakaan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, dan staf pengelola lainnya.
6. Segenap Dosen dan Karyawan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin.
7. Semua pihak yang telah ikut berjasa dalam penyusunan skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Banjarmasin, 28 Desember 2021
Penyusun



Puteri Laila Zakiah
1601290981

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PERSEMBAHAN.....	vii
MOTTO	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Definisi Operasional.....	8
C. Rumusan Masalah	9
D. Tujuan Penelitian	9
E. Alasan Memilih Judul	10
F. Signifikansi Penelitian	11
G. Hipotesis Penelitian.....	11
H. Penelitian Terdahulu	12
I. Sistematika Penulisan	13

BAB II LANDASAN TEORI

A. Game Online	14
1. Jenis-jenis Game Online.....	15
2. Dampak Positif dan Negatif Game Online	17
B. Prestasi Belajar.....	20
1. Pengertian Prestasi.....	20
2. Pengertian Belajar.....	20
3. Pengertian Prestasi Belajar	22
4. Faktor-Faktor yang Mengganggu Prestasi Belajar	23

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	25
B. Metode Penelitian.....	25
C. Variabel Penelitian.....	26
D. Populasi dan Sample	27
E. Tempat dan Waktu Penelitian	28

F. Data dan Sumber Data	28
G. Teknik Pengumpulan Data.....	29
H. Instrumen Penelitian.....	30
I. Teknik Pengolahan Data	32
J. Teknik Penguji Data.....	33
K. Teknik Analisis Data.....	34
L. Prosedur Penelitian.....	37
 BAB IV LAPORAN HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	38
B. Hasil Uji Coba Angket	44
C. Pelaksanaan Penelitian	49
D. Penyajian Data	50
E. Analisis Data	63
 BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	70
B. Saran.....	70
 DAFTAR PUSTAKA	72
LAMPIRAN.....	75
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	125

DAFTAR TABEL

TABEL 3.1	: Variabel dan Indikator Angket.....	31
TABEL 3.2	: Tabel Kategori Persentase.....	31
TABEL 4.1	: Keadaan Guru, Karyawan dan Tata Usaha SDN Melayu 2	40
TABEL 4.2	: Keadaan Siswa SDN Melayu 2	42
TABEL 4.3	: Keadaan Sarana dan Prasarana	43
TABEL 4.4	: Daftar Nama Siswa Uji Coba Angket Penelitian	44
TABEL 4.5	: Uji Validitas Angket	45
TABEL 4.6	: Tabel Kerja Skor Butir Tes Nomor Ganjil (x)	46
TABEL 4.7	: Tabel Kerja Skor Butir Tes Nomor Genap (y).....	46
TABEL 4.8	: Tabel Persamaan Regresi	47
TABEL 4.9	: Daftar Nama Siswa Penelitian	49
TABEL 4.10	: Tabulasi Indikator Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	50
TABEL 4.11	: Tabulasi Indikator Lamanya Bermain <i>Game Online</i>	51
TABEL 4.12	: Tabulasi Indikator Tempat Bermain <i>Game Online</i>	53
TABEL 4.13	: Tabulasi Indikator Dampak Bermain <i>Game Online</i>	54
TABEL 4.14	: Hasil Jawaban Angket.....	56
TABEL 4.15	: Nilai Interval Pengaruh Bermain <i>Game Online</i>	57
TABEL 4.16	: Data Persentase Dari Angket	57
TABEL 4.17	: Nilai Rata-rata Siswa Kelas V di SDN Melayu 2	59
TABEL 4.18	: Interval Nilai Prestasi Belajar Siswa Kelas V	60
TABEL 4.19	: Tabel Persentase Prestasi Belajar.....	61
TABEL 4.20	: Persamaan Regresi	62
TABEL 4.21	: Hasil Output SPSS 25 Uji Normalitas	63
TABEL 4.22	: Hasil Output SPSS 25 Regresi Linear Sederhana.....	64
TABEL 4.23	: Menghitung Hubungan Regresi Linear Sederhana	65
TABEL 4.24	: Menghitung Hubungan Regresi Linear Sederhana	67

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	: Daftar Terjemahan	75
Lampiran 2	: Instrumen Angket.....	76
Lampiran 3	: Pedoman Wawancara	78
Lampiran 4	: Jawaban Wawancara	80
Lampiran 5	: Pedoman Observasi.....	83
Lampiran 6	: Pedoman Dokumentasi	84
Lampiran 7	: Perhitungan Uji Validitas SPSS 25.....	85
Lampiran 8	: Output Validitas SPSS 25	87
Lampiran 9	: Lanjutan	100
Lampiran 10	: Perhitungan Uji Reabilitas SPSS 25	101
Lampiran 11	: Output Uji Reabilitas SPSS 25	102
Lampiran 10	: Tabel nilai r produk moment.....	103
Lampiran 11	: Tabel nilai t_{tabel}	104
Lampiran 12	: Perhitungan Uji Normalitas SPSS 25.....	105
Lampiran 15	: Output Uji Normalitas SPSS 25.....	108
Lampiran 13	: Perhitungan Uji Regresi Linier Sederhana SPSS 25.....	109
Lampiran 17	: Output Regresi Linier Sederhana SPSS 25.....	110
Lampiran 14	: Daftar nama siswa kelas VA.....	112
Lampiran 15	: Daftar nama siswa kelas VB	114
Lampiran 16	: Jawaban Angket Siswa Kelas V.....	116
Lampiran 17	: Foto Dokumentasi	117
Lampiran 18	: Surat Keterangan Selesai Seminar	119
Lampiran 19	: Surat Keterangan Perubahan Judul	120
Lampiran 20	: Surat Keterangan Izin Riset	121