

## 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.