

BAB IV

LAPORAN HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

1. Sejarah Singkat Berdirinya SDN Melayu 2 Banjarmasin

SDN Melayu 2 Banjarmasin terdaftar pada dengan nama SDN Cemara pada tahun 1970, dan seiring dengan perkembangannya pada tahun 1985 berubah nama menjadi SDN Melayu 2 Banjarmasin. Sejak tahun 2010 SDN Melayu 12 Banjarmasin digabungkan ke SDN Melayu 2 Banjarmasin.

SDN Melayu 2 Banjarmasin merupakan sekolah formal yang beralamat di jalan Veteran RT.20 No.160 Kelurahan Melayu, Kecamatan Banjarmasin Tengah Kota Banjarmasin, Kode Pos 70232. SDN Melayu 2 berdampingan dengan salah satu gedung fakultas kedokteran Universitas Lambung Mangkurat (ULM) dengan luas tanah 1.540 m².

Pada tahun 2011 SDN Melayu 2 Banjarmasin memiliki Akreditasi B (Baik) dengan nilai 85, kemudian pada tahun 2015 berdasarkan Surat Keputusan (SK) Tim Penilai Badan Akreditasi Nasional Sekolah (BAN-S/M) Kalimantan Selatan menetapkan SDN Melayu 2 Banjarmasin memperoleh Akreditasi Kualifikasi A (Amat baik) dengan nilai 92 dan berlaku sampai dengan 31 Oktober 2020 Tahun Pelajaran 2019/2020.

Sampai saat ini sekolah SDN Melayu 2 Banjarmasin menjadi sekolah yang nyaman dengan fasilitas yang pendukung yang memadai, juga guru-guru yang kompeten dibidangnya. Hal ini adalah kebutuhan yang sama pentingnya

dengan ketersediaan tenaga pengajar yang berkualitas dan berdedikasi tinggi pada pekerjaannya serta kemauan pihak sekolah untuk menginovasi diri agar tidak tertinggal dengan sekolah lainnya.

2. Visi, Misi dan Tujuan SDN Melayu 2 Banjarmasin

SDN Melayu 2 Banjarmasin ini mempunyai visi, misi dan tujuan sebagai berikut:

a. Visi

Terwujudnya pendidikan dan pengajaran yang bermutu, disiplin, berdaya guna berlandaskan iman dan taqwa serta peduli terhadap lingkungan hidup.

b. Misi

- 1) Mengembangkan pembelajaran yang berorientasi pada Iptek.
- 2) Melaksanakan Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan (PAIKEM).
- 3) Menumbuhkan semangat dan profesionalisme guru-guru dan karyawan.
- 4) Menanamkan nilai-nilai karakter dalam proses belajar mengajar dan keseharian.
- 5) Melaksanakan kegiatan-kegiatan religius di sekolah.

c. Tujuan Sekolah

- 1) Tumbuhnya minat belajar siswa, sebagai dasar untuk menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi untuk bekal melanjutkan ke sekolah yang lebih tinggi.
- 2) Terlaksananya pembelajaran yang PAIKEM.
- 3) Tumbuhnya semangat dan profesionalisme guru dan karyawan.
- 4) Tertanamnya nilai-nilai karakter di lingkungan sekolah.
- 5) Terciptanya suasana religius di lingkungan sekolah.

3. Keadaan Guru dan Karyawan di SDN Melayu 2 Banjarmasin

Jumlah guru dan karyawan di SDN Melayu 2 Banjarmasin ada 19 Orang, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.1. Keadaan Guru, Karyawan dan Tata Usaha SDN Melayu 2

No.	Nama Pegawai dan NIP	L/P	Ijazah dan Tahun	Tempat Tanggal Lahir	Mengajar di Kelas/ Mata Pelajaran
1	Ahmad Basahil, M.Pd NIP.196906092006041011	L	S2 2012	Banjar 09-06-1969	Kepala Sekolah
2	Slamet Riyadi, S. Pd NIP.196204241982021001	L	S1 2005	Pelaihari 24-04-1962	Guru PJOK IA – VIA
3	Hj. Norestawati, S.Pd NIP.196303041982072002	P	S1 2009	Pandawan 04-03-1963	Guru Kelas IV-A
4	Tutin Srisayekti, S.Pd NIP.196707102005012008	P	S1 1991	Blitar 10-07-1967	Guru Kelas VI-B

5	Khairiatun Ni'mah, S.Pd NIP. 199304012019032010	P	S1 2015	Banjarmasin 01-04-1993	Guru Kelas IV-B
6	Noorliyani, A.Ma NIP.19861221 2010012009	P	D II 2008	Banjarmasin 12-21-1986	Guru Kelas VI-A
7	Yayu Muriaty, S.Pd NUPTK. 69542758660300012	P	S1 2003	Banjarmasin 10-02-1980	Guru Kelas I-A
8	Herliyanawati, S.Pd.I NUPTK. 7935760662300052	P	S1 2006	Banjarmasin 06-03-1982	Guru Kelas II
9	Maidy Setiawan, S.Pd NUPTK. 5853762663130152	L	S1 2000	Barabai 21-05-1984	Guru Kelas V-B
10	Budiarti Arrida, S.Pd NUPTK.3260767668130083	P	S1 2012	Banjarmasin 28-09-1989	Guru Kelas III-A
11	Jurmiah, S.Pd NUPTK. 0133771672130053	P	S1 2015	Banjarmasin 01-08-1993	Guru Kelas I-B
12	Ahmad Zakirin, S.Pd.I NUPTK. 0938765667120012	L	S1 2013	Sungai Bakung 06-06-1987	Guru Agama IB – VIB
13	Ridho Nur Yasha NUPTK. 0358773674130043	L	S1 2018	Banjarmasin 26-10-1995	Guru Agama IA – VIA
14	Nia Maulida Agustin Hadiati NUPTK. 5133773674230063	P	S1 2017	Banjarmasin 01-08-1995	Guru Kelas V-A
15	Gustina Endah P, S.Pd Pig.ID. -	P	S1 2017	Bawahan Selan 22-08-1994	Guru Kelas III-B
15	Riyaldi, S.E	L	S1 2017	Banjarmasin 09-06-1994	Guru PJOK IB – VIB

17	Salma, SOS	P	S1 1996	Negara 08-10-1968	PKSD
18	M. Khairir Rizal, S.E	L	S1 2014	Banjarmasin 15-09-1990	TU
19	Nuur Latifah Hasanah	P	SMA	Banjarmasin 05-11-2000	Perpus

Sumber data: Dokumentasi Arsip SDN Melayu 2 Banjarmasin tahun 2021/2022

4. Keadaan Siswa SDN Melayu 2 Banjarmasin

SDN Melayu 2 pada tahun pelajaran 2021/2022 memiliki siswa sebanyak 281 orang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2. Keadaan Siswa SDN Melayu 2

Banyak Siswa			
Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
I-A	11	9	20
I-B	7	4	19
II-A	12	10	22
II-B	13	12	25
III-A	8	11	19
III-B	7	12	19
IV-A	15	12	27
IV-B	14	14	26
V-A	16	12	28
V-B	15	13	28
VI-A	14	10	24
VI-B	15	11	24
Jumlah	142	129	281

Sumber data: Dokumentasi Arsip SDN Melayu 2 Banjarmasin tahun 2021/2022

5. Keadaan Sarana dan Prasarana

Bangunan gedung permanen tiga lantai yang ditempati SDN Melayu 2 Banjarmasin berdiri diatas tanah dengan luas 1.540 m². Keadaan sarana dan prasarana di SDN Melayu 2 Banjarmasin dapat dilihat pada penjelasan berikut:

Tabel 4.3. Keadaan Sarana dan Prasarana

Nama Ruang	Ukuran (m)	Jumlah
Ruang Kelas I	8 x 7 m	2
Ruang Kelas II	8 x 7 m	2
Ruang Kelas III	8 x 7 m	2
Ruang Kelas IV	8 x 7 m	2
Ruang Kelas V	8 x 7 m	2
Ruang Kelas VI	8 x 7 m	2
Sudut Baca	1½ x 1 m	12
Ruang Perpustakaan	8 x 7 m	1
Ruang Kepala Sekolah	8 x 7 m	1
Ruang Kerja Guru	8 x 7 m	1
Ruang UKS	7 x 4 m	1
Kantin	8 x 3 m	1
Dapur	3,4 x 2,4 m	1
Gudang	3 x 2 m	1
KM/WC Guru	4 x 3 m	1
KM/WC Wanita	8 x 3 m	4
KM/WC Pria	8 x 3 m	4

Sumber data: Dokumentasi Arsip SDN Melayu 2 Banjarmasin tahun 2021/2022

6. Jadwal Belajar

Kegiatan pembelajaran di SDN Melayu 2 Banjarmasin dilaksanakan setiap hari senin sampai sabtu. Pembelajaran dilaksanakan 2 sesi pembelajaran. Kegiatan belajar mengajar sesi 1 dilaksanakan mulai pukul 08.00 WITA sampai

dengan pukul 09.30 WITA. Kemudian kegiatan belajar mengajar sesi 2 dilaksanakan pukul 09.45 WITA sampai dengan pukul 11.15 WITA.

B. Hasil Uji Coba Angket

Uji validitas dan reliabilitas angket dilakukan sebelum digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Uji validitas dan reliabilitas dilakukan karena penggunaan aplikasi ini lebih cepat dan akurat dibandingkan dengan hitungan manual.

Angket diuji cobakan kepada 10 orang siswa di SDN Kartika V-7 Kelurahan Pemurus Dalam Kecamatan Banjarmasin Selatan yang tidak termasuk sampel penelitian. Daftar siswa yang mengikuti uji coba angket ini sebagai berikut:

Tabel 4.4. Daftar Nama Siswa Uji Coba Angket Penelitian

No	Nama Responden	Kelas
1	Adrian Wijaya	V
2	Alfian Hidayatullah	V
3	Dewi Ayu Lestari	V
4	Dina Rasyada	V
5	Fatmawati	V
6	Ferry Mahyadi	V
7	Khairun Nisa	V
8	Muhammad Alvin	V
9	Muhammad Andre	V
10	Nur Luna Selvia	V

1. Uji Validitas

Hasil penelitian yang valid bila terdapat kesamaan antara data yang terkumpul dengan data yang sesungguhnya terjadi pada objek yang diteliti.

Rumus yang digunakan dalam uji validitas adalah rumus korelasi *pearson product moment*. Pada penelitian ini peneliti melakukan uji validitas dengan menggunakan SPSS versi 25 *for windows*.

Tabel 4.5. Uji Validitas Angket Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Prestasi Belajar dengan menggunakan SPSS versi 25 *for windows*.

No Item	No Subyek										Jumlah		Kriteria
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Hitung	Tabel	
1	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	0.758	0.632	Valid
2	3	3	3	2	2	2	3	2	3	1	0.869	0.632	Valid
3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	0.681	0.632	Valid
4	3	3	3	2	2	2	3	2	2	1	0.774	0.632	Valid
5	2	3	3	2	2	2	3	2	2	2	0.805	0.632	Valid
6	2	3	3	2	2	2	3	2	2	2	0.805	0.632	Valid
7	2	2	3	2	2	2	3	2	3	2	0.833	0.632	Valid
8	2	3	3	2	2	3	3	2	3	2	0.809	0.632	Valid
9	3	3	3	2	2	2	3	2	3	2	0.884	0.632	Valid
10	3	3	3	3	2	2	3	2	3	2	0.707	0.632	Valid
11	2	3	3	2	2	3	3	2	3	2	0.809	0.632	Valid
12	3	2	3	2	2	2	3	2	3	2	0.763	0.632	Valid
13	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	0.738	0.632	Valid
14	3	2	3	2	2	2	3	2	3	2	0.763	0.632	Valid
15	2	2	3	2	2	2	3	2	3	2	0.833	0.632	Valid
16	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	0.708	0.632	Valid
17	2	2	3	2	2	1	3	2	3	2	0.712	0.632	Valid
18	2	3	3	2	1	3	3	2	2	1	0.740	0.632	Valid
19	1	2	3	2	2	2	2	2	2	2	0.668	0.632	Valid
20	2	2	3	1	2	3	3	2	3	2	0.675	0.632	Valid

Dari tabel-tabel diatas dapat diketahui bahwa masing-masing item pertanyaan $r_{hitung} > r_{tabel}$ (0.632) dengan demikian butir pertanyaan tersebut dinyatakan valid.

2. Reliabilitas

Setelah melakukan uji validitas pada angket terhadap siswa kelas V SDN Kartika V-7, maka dilanjutkan dengan uji reliabilitas.

Tabel 4.6. Tabel Kerja Untuk Mencari Skor Butir Tes Nomor Ganjil (x)

Pada Setiap Subyek

No. Responden	Skor Butir Soal Bernomor Ganjil (x)										Jumlah x
	1	3	5	7	9	11	13	15	17	19	
1	3	2	2	2	3	2	3	2	2	1	22
2	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	26
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
5	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
6	2	3	2	2	2	3	2	2	1	2	21
7	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	29
8	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	22
9	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	27
10	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
Σ	26	26	23	23	25	25	24	23	22	20	237

Tabel 4.7. Tabel Kerja Untuk Mencari Skor Butir Tes Nomor Genap (y)

Pada Setiap Subyek

No. Responden	Skor Butir Soal Bernomor Genap (y)										Jumlah y
	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	
1	3	3	2	2	3	3	3	2	2	2	25
2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	27
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
4	2	2	2	2	3	2	2	2	2	1	20

5	2	2	2	2	2	2	2	3	1	2	20
6	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	23
7	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
8	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
9	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	27
10	1	1	2	2	2	2	2	2	1	2	17
Σ	24	23	23	25	26	24	24	25	22	23	239

Tabel 4.8. Tabel Persamaan Regresi

No	x	y	x ²	y ²	xy
1	22	25	484	625	550
2	26	27	676	729	702
3	30	30	900	900	900
4	20	20	400	400	400
5	20	20	400	400	400
6	21	23	441	529	483
7	29	30	841	900	870
8	22	20	484	400	440
9	27	27	729	729	729
10	20	17	400	289	340
Σ	237	239	5755	5901	5814

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui : $\Sigma xy = 5814$

$$\Sigma x^2 = 5755$$

$$\Sigma y^2 = 5901$$

Dengan demikian, hasil diatas dapat diselesaikan dengan *product moment* sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 r_{xy} &= \frac{N(\Sigma XY) - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{\{N(\Sigma X^2) - (\Sigma X)^2\} \{N(\Sigma Y^2) - (\Sigma Y)^2\}}} \\
 &= \frac{10(5814) - (237)(239)}{\sqrt{\{10(5755) - (237)^2\} \{10(5901) - (239)^2\}}} \\
 &= \frac{58140 - 56643}{\sqrt{(57550 - 57169)(59010 - 57121)}}
 \end{aligned}$$

$$= \frac{1497}{\sqrt{(1381) \cdot (1889)}}$$

$$= \frac{4083}{\sqrt{2608709}}$$

$$= \frac{4083}{1615}$$

$$= 0,926$$

Dari perhitungan dengan rumus korelasi *product moment* seperti diatas, diketahui $r_{xy} = 0,926$. Selanjutnya dikorelasikan dengan rumus Spearman Brown seperti berikut :

$$r_i = \frac{2 \cdot r_b}{1 + r_b}$$

$$= \frac{2 \cdot (0,926)}{1 + 0,926}$$

$$= \frac{1,852}{1,926}$$

$$= 0,962$$

Setelah data dikaji dengan Product Moment maka $N = 10$, untuk taraf signifikan 5% = 0,632 dan untuk taraf signifikan 10% = 0,765. Maka diketahui perbandingan $r_{xy} = 0,962 > 0,632$ untuk taraf signifikan 5% sedangkan $r_{xy} = 0,962 > 0,765$ untuk taraf signifikan 10%. Hal ini berarti ada korelasi yang signifikan antara butir nomor soal ganjil (x) dan nomor soal genap (y) demikian maka angket dapat dibagikan untuk menggali sebenarnya dari sampel.

C. Pelaksanaan Penelitian

Untuk memperoleh data tentang kebiasaan bermain game online siswa di SDN Melayu 2 Banjarmasin, maka peneliti menyebarkan angket kepada responden yaitu siswa kelas V SDN Melayu 2 Banjarmasin yang berjumlah 56 orang terdiri dari kelas V-A dengan jumlah siswa 28 orang, dan kelas V-B dengan jumlah siswa 28 orang. Penyebaran angket dilakukan melalui izin dengan kepala sekolah dan guru wali kelas V untuk penelitian. Berikut nama nama siswa yang menjadi responden adalah :

Tabel 4.9. Daftar Nama Siswa Penelitian

No	Nama Responden	Kelas
1	Muhammad AL Hafizi Efsan	VA
2	Muhammad Ali Patjari	VA
3	Haydir Sayyidi	VA
4	Muhammad Hafiz Anshari	VA
5	Ridho Ependy	VA
6	Amira	VA
7	Fairuj Kamila	VA
8	Muhammad Noval Yusra	VA
9	Siti Maisaroh	VA
10	Raffael Putra Adrian	VA
11	Muhammad Rifki Lesmana	VB
12	Asyifa Dwi Delia	VB
13	Kirana Nazwa Aurelia	VB
14	Muhammad Arifin Ilham	VB
15	Mukarrorotul Valiha Syakur	VB
16	Nabila Regina Putri	VB
17	Nur Safrida Amelia	VB
18	Rakha Mulaby Yusana	VB
19	Syahril Mubarak	VB
20	Muhammad Refaldy Azima	VB

Setelah data tabel diatas dikaji dengan Product Moment maka $N = 20$, untuk taraf signifikan $5\% = 0,444$ dan untuk taraf signifikan $10\% = 0,561$.

D. Penyajian Data

1. Pengolahan Data

a. Intensitas Bermain *Game Online*

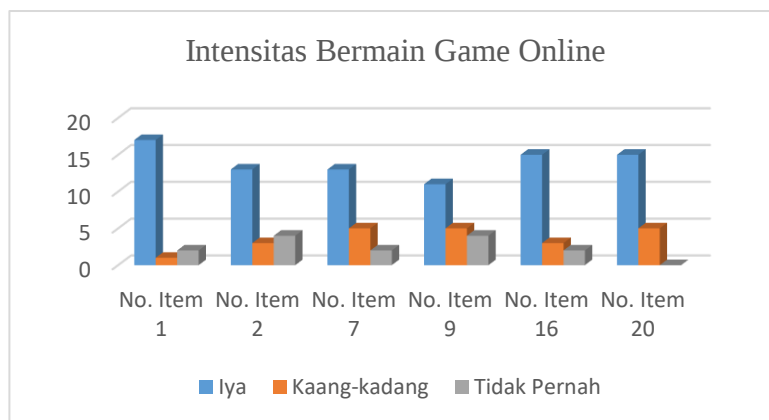
Persentase rata-rata dari indikator intensitas bermain game online dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.10. Tabulasi Indikator Intensitas Bermain *Game Online*

Indikator	No. Item	Jawaban Siswa			Persentase per item (%)
		Iya	Kadang-kadang	Tidak Pernah	
Intensitas Bermain Game Online	1	17	1	2	91,7%
	2	13	3	4	81,7%
	7	13	5	2	85%
	9	11	5	4	78,3%
	16	15	3	2	88,3%
	20	15	5	0	91,7%
Persentase rata-rata keseluruhan					86,1%

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa dari 20 siswa memperoleh persentase rata-rata keseluruhan indikator intensitas bermain *game online* sebesar 86,1%, sehingga dapat dikatakan bahwa penggunaan *game online* berdasarkan indikator intensitas siswa dalam bermain *game online* pada kategori sangat tinggi.

Grafik 4.1. Intensitas Bermain Game Online



Grafik diatas menunjukkan perbandingan total jawaban siswa mengenai intensitas bermain *game online*.

b. Data tentang lamanya siswa bermain *game online* dalam sehari hari.

Persentase rata-rata dari indikator lamanya bermain *game online* dapat dilihat pada tabel berikut:

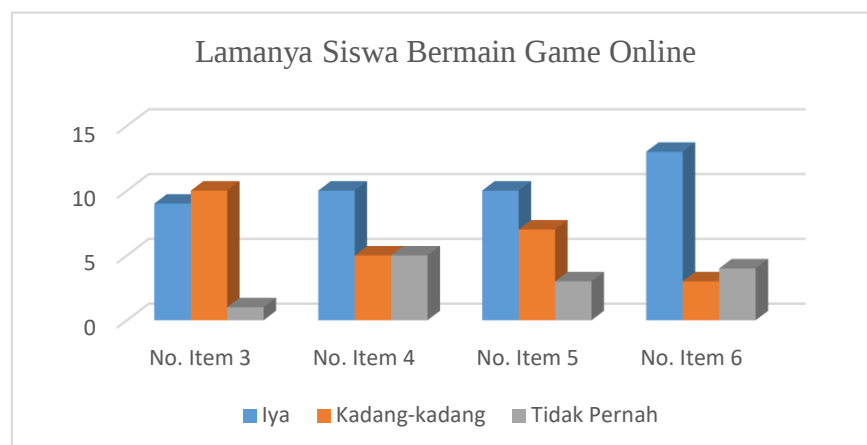
Tabel 4.11. Tabulasi Indikator Lamanya Bermain *Game Online*

Indikator	No. Item	Jawaban Siswa			Persentase per item (%)
		Iya	Kadang-kadang	Tidak Pernah	
Indikator Waktu Bermain Game Online	3	9	10	1	80%
	4	10	5	5	75%
	5	10	7	3	78,3%
	6	13	3	4	81,7%
Persentase rata-rata keseluruhan					78,8%

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa dari 20 siswa memperoleh persentase rata-rata keseluruhan indikator lamanya bermain *game online* sebesar 78,8%, sehingga dapat dikatakan bahwa penggunaan

game online berdasarkan indikator lamanya siswa dalam bermain *game online* pada kategori tinggi.

Grafik 4.2. Lamanya Siswa Bermain *Game Online*



Grafik diatas menunjukkan perbandingan total jawaban siswa mengenai lamanya bermain *game online*. Berdasarkan data yang diperoleh, 30% menjawab bahwa mereka bermain 30 menit dalam sehari. Kemudian 25% menjawab bahwa mereka bermain 2-3 jam dalam sehari. Dan 45% menjawab bahwa mereka bermain 5 jam perharinya. 2-3 jam merupakan waktu yang sebentar untuk bermain *game*, dikarenakan *game* yang dimainkan sangat menarik dan sangat adiktif. Hal tersebut dikarenakan jika bermain *game online* akan menghabiskan waktu yang banyak dikarenakan level setiap permainan akan selalu meningkat dan lebih menantang yang berujung permainan *game online* tidak akan selesai dalam waktu singkat.

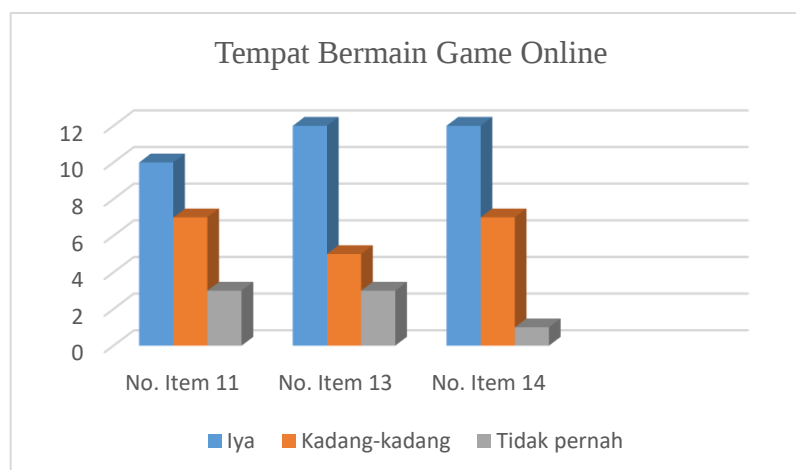
c. Tempat Bermain *Game Online*

Persentase rata-rata dari indikator tempat bermain *game online* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.12. Tabulasi Indikator Tempat Bermain *Game Online*

Indikator	No. Item	Jawaban Siswa			Persentase per item (%)
		Iya	Kadang-kadang	Tidak Pernah	
Indikator Tempat Bermain Game Online	11	10	7	3	78,3%
	13	12	5	3	81,7%
	14	12	7	1	85%
Persentase rata-rata keseluruhan					81,7%

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa dari 20 siswa memperoleh persentase rata-rata keseluruhan indikator tempat bermain *game online* sebesar 81,7%, sehingga dapat dikatakan bahwa penggunaan *game online* berdasarkan indikator tempat siswa dalam bermain *game online* pada kategori sangat tinggi.

Grafik 4.3. Tempat Bermain *Game Online*

Grafik diatas menunjukkan perbandingan total jawaban siswa mengenai tempat bermain *game online*. Mereka sering bermain di rumah untuk mengisi waktu luang saat pandemi yang mengharuskan kita selalu berada di rumah.

d. Dampak Bermain *Game Online*

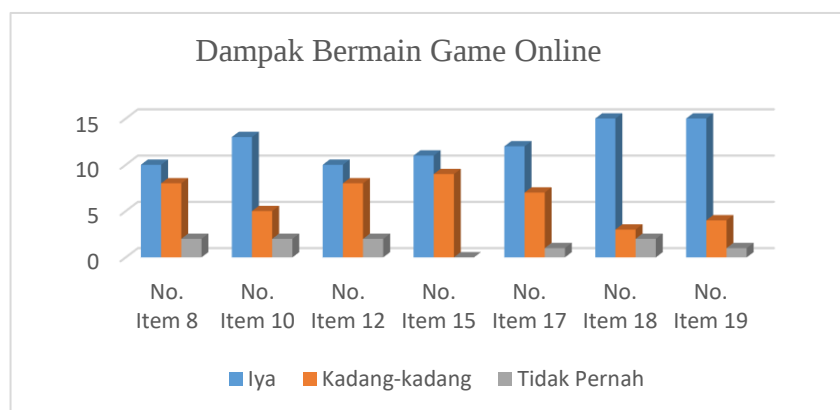
Persentase rata-rata dari indikator dampak bermain *game online* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.13. Tabulasi Indikator Dampak Bermain *Game Online*

Indikator	No. Item	Jawaban Siswa			Persentase per item (%)
		Iya	Kadang-kadang	Tidak Pernah	
Indikator Dampak Bermain Game Online	8	10	8	2	80%
	10	13	5	2	85%
	12	10	8	2	80%
	15	11	9	0	85%
	17	12	7	1	85%
	18	15	3	2	88,3%
	19	15	4	1	90%
Persentase rata-rata keseluruhan					84,8%

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa dari 20 siswa memperoleh persentase rata-rata keseluruhan indikator dampak bermain *game online* sebesar 84,8%, sehingga dapat dikatakan bahwa penggunaan *game online* berdasarkan indikator dampak siswa dalam bermain *game online* pada kategori sangat tinggi.

Grafik 4.2. Dampak Siswa Bermain *Game Online*



e. Jenis Permainan *Game Online*

Jenis permainan *game online* yang dimainkan oleh siswa kelas V adalah *battle royal* yaitu *Free Fire*. Konsep dari *battle royal* adalah permainan yang bersaing dengan ratusan pemain lain untuk bertahan hidup dan berperang. Alasan mereka bermain *Free Fire* karena *Free Fire* memiliki ukuran *download* yang kecil dibandingkan jenis *battle royal* lainnya, *Free Fire* juga memiliki karakter dan *skill* yang unik sehingga mereka tidak cepat merasa bosan, cara bermainnya yang gampang, dan kadang-kadang bisa mendapatkan diamond gratis.

2. Data tentang Pengaruh Bermain *Game Online*

Setelah semua angket dikumpulkan maka langkah berikutnya mengolah data dengan melakukan perhitungan terhadap butir butir soal angket. Selanjutnya akan disajikan hasil jawaban dari angket yang dibagikan ke 20 orang siswa yang masing-masing soal diberi 3 pilihan jawaban. Dari masing-masing jawaban memiliki bobot nilai sebagai berikut:

- 1) Jawaban A diberi skor 3
- 2) Jawaban B diberi skor 2
- 3) Jawaban C diberi skor 1

Hasil jawaban angket tentang pengaruh bermain *game online* di SDN Melayu 2 Banjarmasin dapat dilihat ditabel dibawah ini:

Tabel 4.14. Hasil Jawaban Angket

No	Nama	Jawaban Item Soal			Bobot Nilai			Jumlah
		A	B	C	3	2	1	
1	Muhammad AL Hafizi Efsan	13	4	3	39	8	3	50
2	Muhammad Ali Patjari	9	10	1	27	20	1	48
3	Haydir Sayyidi	7	10	3	21	20	3	44
4	Muhammad Hafiz Anshari	15	3	2	45	6	2	53
5	Ridho Ependy	17	2	1	51	4	1	56
6	Amira	16	3	1	48	6	1	55
7	Fairuj Kamila	16	1	3	48	2	3	53
8	Muhammad Noval Yusra	15	1	4	45	2	4	51
9	Siti Maisaroh	14	6	0	42	12	0	54
10	Raffael Putra Adrian	14	4	2	42	8	2	52
11	Muhammad Rifki Lesmana	11	4	5	33	8	5	46
12	Asyifa Dwi Delia	13	5	2	39	10	2	51
13	Kirana Nazwa Aurelia	15	4	1	45	8	1	54
14	Muhammad Arifin Ilham	10	9	1	30	18	1	49
15	Mukarrorotul Valiha Syakur	16	3	1	48	6	1	55
16	Nabila Regina Putri	11	9	0	33	18	0	51
17	Nur Safrida Amelia	8	8	4	24	16	4	44
18	Rakha Mulaby Yusana	13	4	3	39	8	3	50
19	Syahril Mubarak	10	5	5	30	10	5	45
20	Muhammad Refaldy Azima	14	4	2	42	8	2	52
Jumlah		257	99	44	771	198	44	1013

Untuk mengetahui pengaruh bermain *game online* di SDN Melayu 2 Banjarmasin dilakukan dengan menghitung luas interval, nilai (i) untuk menentukan dengan kategori sebagai berikut:

$$i = \frac{\text{jarak pengukuran (Range)}}{\text{jumlah interval}}$$

Untuk mencari nilai Range (R), dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$R = H - L$$

Keterangan:

R = Jarak Pengukuran (*Range*)

H = Skor atau nilai tertinggi (*High Score*)

L = Skor atau nilai terendah (*Low Score*)

Dari data diatas dapat diketahui skor tertinggi (H) adalah 56 dan skor terendah (L) adalah 44. Jadi $R = 56 - 44 = 12$ maka luas interval dihitung sebagai berikut:

$$i = \frac{\text{jarak pengukuran (Range)}}{\text{jumlah interval}}$$

$$i = \frac{12}{3}$$

$$i = 4$$

Jadi luas intervalnya adalah 4.

TABEL 4.15. Nilai Interval Pengaruh Bermain *Game Online*

No	Interval	Kategori
1	53 – 56	Tinggi
2	49 – 52	Sedang
3	44 – 48	Kurang

Tabel 4.16. Data Persentase Dari Angket

No	Kategori	N	%
1	Tinggi	7	35%
2	Sedang	8	40%
3	Kurang	5	25%
Jumlah		20	100%

Untuk mengetahui rata-rata pengaruh bermain *game online* dihitung dengan rumus sebagai berikut :

$$M = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan :

M = Nilai rata-rata

$\sum X$ = Jumlah Skor

N = Jumlah Responden.

$$\text{Maka, } M = \frac{\sum X}{N}$$

$$= \frac{1013}{20}$$

$$= 50,65$$

Jadi, rata-rata pengaruh game online di SDN Melayu 2 Banjarmasin, berada pada kategori sedang karena intervalnya berada pada 50,65. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengaruh bermain *game online* di SDN Melayu 2 Banjarmasin masih dalam kategori sedang yang artinya siswa tidak terlalu sering bermain *game online*.

3. Data tentang Nilai Prestasi Belajar Siswa

Prestasi belajar dalam penelitian ini adalah hasil rata-rata nilai raport yang diperoleh siswa tahun ajaran 2021/2022 semester ganjil dengan KKM 70.

Tabel 4.17. Nilai Prestasi Siswa Kelas V di SDN Melayu 2

NO	Nama	Nilai Rata-Rata Raport
1	Muhammad AL Hafizi Efsan	75
2	Muhammad Ali Patjari	77
3	Haydir Sayyidi	75
4	Muhammad Hafiz Anshari	85
5	Ridho Ependy	85
6	Amira	85
7	Fairuj Kamila	87
8	Muhammad Noval Yusra	77
9	Siti Maisaroh	82
10	Raffael Putra Adrian	77
11	Muhammad Rifki Lesmana	75
12	Asyifa Dwi Delia	77
13	Kirana Nazwa Aurelia	75
14	Muhammad Arifin Ilham	75
15	Mukarrorotul Valiha Syakur	82
16	Nabila Regina Putri	77
17	Nur Safrida Amelia	75
18	Rakha Mulaby Yusana	76
19	Syahril Mubarak	75
20	Muhammad Refaldy Azima	77
Total		1569

Untuk mengetahui nilai prestasi belajar siswa kelas V di SDN Melayu 2 Banjarmasin dilakukan dengan menghitung luas interval, nilai (i) untuk menentukan dengan kategori sebagai berikut:

$$i = \frac{\text{jarak pengukuran (Range)}}{\text{jumlah interval}}$$

Untuk mencari nilai Range (R), dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$R = H - L$$

Keterangan:

R = Jarak Pengukuran (*Range*)

H = Skor atau nilai tertinggi (*High Score*)

L = Skor atau nilai terendah (*Low Score*)

Dari data diatas dapat diketahui skor tertinggi (H) adalah 87 dan skor terendah (L) adalah 75. Jadi $R = 87 - 75 = 12$ maka luas interval dihitung sebagai berikut:

$$i = \frac{\text{jarak pengukuran (Range)}}{\text{jumlah interval}}$$

$$i = \frac{12}{3}$$

$$i = 4$$

Jadi luas intervalnya adalah 4.

Tabel 4.18. Interval Nilai Prestasi Belajar Siswa

Kelas V di SDN Melayu 2

No	Interval	Kategori
1	84 - 87	Baik
2	80 - 83	Cukup Baik
3	75 - 79	Kurang Baik

Tabel 4.19. Tabel Persentase Prestasi Belajar

No	Kategori	N	%
1	Baik	4	20%
2	Cukup Baik	2	10%
3	Kurang Baik	14	70%
Jumlah		20	100%

Untuk mengetahui rata-rata prestasi belajar siswa kelas V di SDN

Melayu 2 dihitung dengan rumus sebagai berikut :

$$M = \frac{\sum X}{F}$$

Keterangan :

M = Nilai rata-rata

$\sum X$ = Jumlah Skor

N = Jumlah Responden.

$$\text{Maka, } M = \frac{\sum Y}{N}$$

$$= \frac{1569}{20}$$

$$= 78,45$$

Jadi rata-rata nilai belajar siswa berada pada kategori kurang baik karena berada pada interval 78,45. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa rata rata nilai belajar siswa kelas V di SDN Melayu 2 kurang baik.

4. Pengaruh bermain game online terhadap prestasi belajar siswa kelas V di SDN Melayu 2.

Setelah diketahui bahwa bermain *game online* sebagai variabel (X) dan prestasi belajar siswa di SDN Melayu 2 sebagai variabel (Y), kemudian data dianalisis dan dimasukkan kedalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4.20. Persamaan Regresi

No	Nama Siswa	X	Y	X ²	Y ²	XY
1	Muhammad AL Hafizi Efsan	50	75	2500	5625	3750
2	Muhammad Ali Patjari	48	77	2304	5929	3696
3	Haydir Sayyidi	44	75	1936	5625	3300
4	Muhammad Hafiz Anshari	53	85	2809	7225	4505
5	Ridho Ependy	56	85	3136	7225	4760
6	Amira	55	85	3025	7225	4675
7	Fairuj Kamila	53	87	2809	7569	4611
8	Muhammad Noval Yusra	51	77	2601	5929	3927
9	Siti Maisaroh	54	82	2916	6724	4428
10	Raffael Putra Adrian	52	77	2704	5929	4004
11	Muhammad Rifki Lesmana	46	75	2116	5625	3450
12	Asyifa Dwi Delia	51	77	2601	5929	3927
13	Kirana Nazwa Aurelia	54	75	2916	5625	4050
14	Muhammad Arifin Ilham	49	75	2401	5625	3675
15	Mukarrorotul Valiha Syakur	55	82	3025	6724	4510
16	Nabila Regina Putri	51	77	2601	5929	3927
17	Nur Safrida Amelia	44	75	1936	5625	3300
18	Rakha Mulaby Yusana	50	76	2500	5776	3800
19	Syahril Mubarak	45	75	2025	5625	3375
20	Muhammad Refaldy Azima	52	77	2704	5929	4004
Jumlah		Σ1013	Σ1569	Σ51565	Σ123417	Σ79674

Keterangan :

$$\sum X = 1013$$

$$\sum Y = 1569$$

$$\sum X^2 = 51565$$

$$\sum Y^2 = 123417$$

$$\sum XY = 79674$$

E. Analisis Data

1. Uji Normalitas

Dasar pengambilan keputusan jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka nilai residual berdistribusi normal. Sedangkan jika nilai signifikansi $< 0,005$, maka nilai residual tidak berdistribusi normal.

Tabel 4.21. Hasil Output SPSS 25 Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		20
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	2.96023976
Most Extreme Differences	Absolute	.170
	Positive	.170
	Negative	-.111
Test Statistic		.170
Asymp. Sig. (2-tailed)		.131 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Berdasarkan hasil uji normalitas nilai signifikansi $0,131 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal.

2. Regresi Linear Sederhana

a. Harga koefisien harga a dan b

Tabel 4.22. Hasil Output SPSS 25 Menghitung Nilai a dan Nilai b

Regresi Linear Sederhana

Coefficients ^a					
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	
Model		B	Std. Error	Beta	t
1	(Constant)	38.145	9.641		3.956
	Game Online	.796	.190	.703	4.191

a. Dependent Variable: Prestas Belajar Siswa

Dari output tersebut diketahui bahwa nilai Constant (a) sebesar 38,145, sedangkan nilai game online (b/koefisien regresi) sebesar 0,796.

Untuk mengetahui harga koefisien harga a dan b maka dilakukan dengan rumus sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 \text{Menghitung nilai a} &= \frac{(\sum Y)(\sum X^2) - (\sum X)(\sum XY)}{N(\sum X^2) - (\sum X)^2} \\
 &= \frac{(1569)(51565) - (1013)(79674)}{20(51565) - (1013)^2} \\
 &= \frac{80905485 - 80709762}{1031300 - 1026169} \\
 &= \frac{195723}{5131} \\
 &= 38,145 \text{ jadi nilai a} = 38,145
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 \text{Menghitung nilai b} &= \frac{N(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{N(\sum X^2) - (\sum X)^2} \\
 &= \frac{20(79674) - (1013)(1569)}{20(51565) - (1013)^2}
 \end{aligned}$$

$$= \frac{1593480 - 1589397}{1031300 - 1026169}$$

$$= \frac{4083}{5131}$$

$$= 0,796 \text{ jadi nilai } b \text{ adalah } 0,796$$

Jadi, hasil dari Y terhadap X adalah

$$Y = a + bX$$

$$Y = 38,145 + 0,796X$$

Berdasarkan hasil di atas diketahui bahwa jika pengaruh game online terhadap prestasi belajar siswa sebesar 38,145. Tetapi jika siswa tidak terlalu sering bermain game online maka prestasi belajar akan meningkat sebesar 0,796. Sesuai pernyataan tersebut dapat diketahui variabel X terhadap variabel Y terdapat pengaruh yang sangat tinggi.

b. Mencari Nilai Determinasi

Selanjutnya untuk mengetahui apakah ada pengaruh *game online* terhadap prestasi belajar siswa di SDN Melayu 2 Banjarmasin, dilakukan dengan mencari koefisien determinasi, sebagai berikut:

Tabel 4.23. Menghitung Hubungan Regresi Linear Sederhana

Model Summary ^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.703 ^a	.494	.466	3.04136

a. Predictors: (Constant), Game Online

b. Dependent Variable: Prestas Belajar Siswa

Tabel di atas menjelaskan besarnya nilai kolerasi/hubungan (R) yaitu sebesar 0,703. Dari output tersebut diperoleh koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,494, yang mengandung pengertian bahwa pengaruh variabel bebas (*game online*) terhadap variabel terikat (prestasi belajar siswa) adalah sebesar 49,4%.

$$\begin{aligned}
 r_{XY} &= \frac{N(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N(\sum X^2) - (\sum X)^2\} \{N(\sum Y^2) - (\sum Y)^2\}}} \\
 &= \frac{20(79674) - (1013)(1569)}{\sqrt{\{20(51565) - (1013)^2\} \{20(123417) - (1569)^2\}}} \\
 &= \frac{1593480 - 1589397}{\sqrt{(1031300 - 1026169)(2468340 - 2461761)}} \\
 &= \frac{4083}{\sqrt{(5131)(6579)}} \\
 &= \frac{4083}{\sqrt{33756849}} \\
 &= \frac{4083}{5810} \\
 &= 0,703
 \end{aligned}$$

Hipotesis yang akan di uji dalam penelitian ini adalah:

- H_a : ada pengaruh *game online* terhadap prestasi belajar siswa kelas V di SDN Melayu 2 Banjarmasin
- H_0 : ada pengaruh *game online* terhadap prestasi belajar siswa kelas V di SDN Melayu 2 Banjarmasin

Berdasarkan rumus regresi linier sederhana $Y = 38,145 + 0,796X$ maka didapatkan nilai harga r_{hitung} 0,121 dan r_{tabel} pada taraf signifikan 5% = 0,444 dan 10% = 0,561 dari $N = 20$ maka didapatkan perbandingan dari r_{hitung} dan r_{tabel} *product momen* yaitu :

- Dengan taraf signifikan 5%, $r_{hitung} > r_{tabel}$ yaitu $0,703 > 0,444$.
- Dengan taraf signifikan 10%, $r_{hitung} > r_{tabel}$ yaitu $0,703 > 0,561$.

Tabel 4.24. Menghitung Hubungan Regresi Linear Sederhana

Coefficients ^a					
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	Sig.
		B	Std. Error	Beta	
1	(Constant)	38.145	9.641		.001
	Game Online	.796	.190	.703	.001

a. Dependent Variable: Prestas Belajar Siswa

Berdasarkan nilai signifikansi : dari tabel Coefficients diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel game online (X) berpengaruh terhadap variabel prestasi belajar siswa (Y).

Berdasarkan nilai t_{tabel} : diketahui nilai t_{hitung} sebesar $4.191 > 2.101$ sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel *game online* (X) berpengaruh terhadap variabel prestasi belajar siswa (Y).

3. Hasil Analisis Data

Hipotesis alternatif (H_a) yang berbunyi “ada pengaruh *game online* terhadap prestasi belajar siswa kelas V di SDN Melayu 2 Banjarmasin” diterima dan hipotesis Nol (H_0) yang berbunyi “tidak ada pengaruh *game online* terhadap prestasi belajar siswa kelas V di SDN Melayu 2 Banjarmasin” ditolak.

Dari hasil perhitungan rata-rata bermain *game online* diketahui nilainya sebesar 50,65 terletak pada interval 49-52, hal ini berarti siswa bermain *game online* termasuk dalam kategori sedang. Sedangkan perhitungan rata-rata prestasi belajar siswa nilainya sebesar 78,45 terletak pada interval 75-79, hal ini berarti prestasi belajar siswa termasuk dalam kategori kurang baik, yang ditunjukkan oleh r_{hitung} dengan taraf signifikan 5%, $r_{hitung} > r_{tabel}$ yaitu $0,703 > 0,444$ dan dengan taraf signifikan 10%, $r_{hitung} > r_{tabel}$ yaitu $0,703 > 0,561$.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan semakin besar bermain *game online* maka prestasi belajar siswa menurun. Sebaliknya, semakin kecil bermain *game online* maka prestasi belajar siswa semakin meningkat. Dari hasil hipotesis menggunakan aplikasi SPSS versi 25 *for windows* dapat disimpulkan bahwa siswa yang aktif bermain *game online* berdampak negatif bagi prestasi belajarnya, sedangkan siswa yang tidak bermain *game* mendapatkan nilai yang lebih baik dan mudah memahami pembelajaran dengan baik. Siswa yang

sudah kecanduan bermain *game online* akan memicu anak menjadi bolos sekolah, malas mengerjakan PR, tugas terbengkalai, dan akan mempengaruhi prestasi belajarnya.