

**PENGARUH ADIKSI *GAME ONLINE* TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA DI SDN 1 AYUANG
KEC. BARABAI**

SKRIPSI

**OLEH
AKHMAD MAULIDIN**



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI
BANJARMASIN
2023 M / 1445 H**

**PENGARUH ADIKSI *GAME ONLINE* TERHADAP HASIL BELAJAR
SISWA DI SDN 1 AYUANG KEC. BARABAI**

Skripsi

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan

Oleh

**Akhmad Maulidin
NIM. 170102070864**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
BANJARMASIN
2023 M / 1445 H**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Akhmad Maulidin

NIM : 17010207846

Tempat/Tgl. Lahir : Barabai, 09 Juli 1999

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Adiksi *Game online* Terhadap Hasil Belajar Siswa di SDN 1 Ayuang Kec. Barabai” adalah benar-benar karya saya, kecuali kutipan yang disebut sumbernya. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini bukan hasil karya saya atau merupakan hasil plagiasi, saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai ketentuan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banjarmasin, 07 Desember 2023
Yang membuat pernyataan,



Akhmad Maulidin



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI BANJARMASIN
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Jalan Jenderal Ahmad Yani KM. 4,5 Banjarmasin 70235
Telepon (0511) 3253939 Faksimile (0511) 3274492
Email: pgmi@uin-antasari.ac.id Web: pgmi.uin-antasari.ac.id

SURAT BUKTI BEBAS PLAGIASI
Nomor : 190/Un.14/II.2.J/PP.00.9/12/2023

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah menerangkan bahwa mahasiswa dengan identitas berikut:

Nama : Akhmad Maulidin
NIM : 170102070864
Program : S-1
Program Studi : PGMI
Judul Skripsi : Pengaruh Adiksi Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa di SDN 1 Ayuang Kec. Barabai

Hasil Uji Plagiasi : 18%

Berdasarkan hasil uji plagiasi dengan menggunakan www.turnitin.com bahwa naskah skripsi ini dinyatakan memenuhi syarat batas maksimal plagiasi 25%.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Banjarmasin, 12 Desember 2023

Ketua Program Studi

Drs. Nur Hafidh, Guru Madrasah Ibtidaiyah



Drs. Nur Hafidh, S. Pd. I, M. Pd
NIP. 198309022009122005

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul : Pengaruh Adiksi *Game online* Terhadap Hasil Belajar di SDN 1 Ayuung Kec Barabai

Ditulis Oleh : Akhmad Maulidin

NIM : 170102070864

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Program : Strata Satu (S-1)

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Tahun Akademik : 2023/2024 (Ganjil)

Tempat dan Tanggal Lahir : Ayuung, 09 Juli 1999

Alamat : Jl. Surapati Desa Ayuung RT 01 RW 01 Barabai

Setelah diteliti dan diadakan perbaikan seperlunya, kami dapat menyetujui untuk dipertahankan di depan sidang Tim Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin.

Banjarmasin, 07 Desember 2023

Pembimbing
Bidang Konten dan Metodologi



Hafiz Mubarak, S. Th I, M. Pd. I
NUP. 201701011

Pembimbing
Bidang Bahasa dan Teknik Penulisan



Dr. Makherus Sholeh, M.Pd. I
NIP. 198808182015031006

Mengetahui,
Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Antasari Banjarmasin,



PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul "Pengaruh Adiksi *Game online* Terhadap Hasil Belajar Siswa Di SDN 1 Ayuang Kec. Barabai ",

Nama Akhmad Maulidin, NIM 170102070864 telah diujikan dalam Sidang Tim Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin.

Hari : Senin

Tanggal : 08 Januari 2024

Nilai : 77,4 (B+)



Dr. H. Hamdan, M.Pd
NIP 196604051993031005

TIM PENGUJI

No	Nama	Tanda Tangan
1	Dr. Makherus Sholeh, M.Pd.I (Ketua)	1.
2	Khairunnisa, S.Pd.I., M.Pd.I (Anggota)	2.
3	Hafiz Mubarak, S.Th.I, M.Pd.I (Anggota)	3.

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “Pengaruh Adiksi *Game online* Terhadap Hasil Belajar Siswa Di SDN 1 Ayuung Kec. Barabai ”,

Nama Akhmad Maulidin, NIM 170102070864 telah diujikan dalam Sidang Tim Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin.

Hari : Senin
Tanggal : 08 Januari 2024
Nilai : 77,4 (B+)

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Antasari Banjarmasin

Dr. H. Hamdan, M.Pd
NIP 196604051993031005

TIM PENGUJI

No	Nama	Tanda Tangan
1	Dr. Makherus Sholeh, M.Pd.I (Ketua)	1.
2	Khairunnisa, S.Pd.I., M.Pd.I (Anggota)	2.
3	Hafiz Mubarak, S.Th.I, M.Pd.I (Anggota)	3.

ABSTRAK

Akhmad Maulidin, 170102070864. *Pengaruh Adiksi Game online Terhadap Hasil Belajar Siswa Di SDN 1 Ayuung Kec. Barabai*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan. Pembimbing: (I) Hafiz Mubarak, S.Th. I, M.Pd. I (II) Dr. Makherus Shaleh, M.Pd.I. UIN Antasari Banjarmasin 2023.

Karta kunci: *Adiksi, Game online, Hasil Belajar*

Penelitian ini dilakukan dengan dilatarbelakangi Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti di SDN 1 Ayuung, peneliti menemukan kejadian tentang banyaknya siswa SD tersebut bermain *game online* pada saat jam efektif sekolah/bolos. Dari hasil wawancara yang peneliti lakukan terhadap beberapa siswa yang berhasil di observasi mereka mengutarakan bahwa mereka bermain *game online* melalui HP saat jam istirahat sekolah. Selain itu dari hasil wawancara dengan wali kelas V di SDN 1 Ayuung tersebut, beliau mendapat banyak keluhan dari orang tua siswa bahwa selama disuruh belajar atau mengerjakan PR dirumah anak-anak lebih memilih bermain *game online* dari pada belajar. Maka dari hal tersebut berdampak terhadap hasil belajar siswa.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui apakah ada pengaruh adiksi *game online* terhadap hasil belajar siswa di SDN 1 Ayuung Kec. Barabai.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif. Penelitian deskriptif dalam penelitian ini dimaksudkan untuk mendapatkan gambaran dan keterangan-keterangan mengenai pengaruh adiksi *game online* terhadap hasil belajar di SDN 1 Ayuung Kec. Barabai. Data diperoleh melalui wawancara, angket (kuesioner) dan dokumentasi. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa/siswi kelas V SDN 1 Ayuung Kec. Barabai.

hasil dalam penelitian ini menunjukkan bahwa f hitung lebih besar dari f tabel untuk taraf 5% yaitu $18,396 > 4,301$, artinya terdapat pengaruh antara variabel X dan variabel Y. Selanjutnya untuk mengetahui hipotesis dalam penelitian ini, maka dilakukan pengujian yang dilakukan oleh peneliti dapat diketahui bahwa hasil yang diperoleh adalah nilai t hitung sebesar 4,289 dan nilai t tabel sebesar 2,073, maka nilai t hitung sebesar $4,289 > t$ tabel 2,073, maka dapat di simpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti ada pengaruh *game online* (X) terhadap hasil belajar (Y).

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ الصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ سَيِّدِنَا وَمَوْلَانَا
مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ. أَمَّا بَعْدُ

Puji syukur kehadiran Allah swt., yang telah mengkaruniakan rahmat, taufik serta hidayah dan inayah-Nya. Shalawat dan salam selalu tercurahkan kepada Nabi Besar Muhammad Saw, yang menuntun manusia dari zaman kegelapan, kejahilan hingga dimasa sekarang menuju kebahagiaan dunia dan akhirat.

Alhamdulillah atas izin dan keridhoan Allah swt., dan do'a orang tua peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak akan mampu selesai tanpa adanya bantuan, bimbingan, arahan dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati pada kesempatan kali ini peneliti mengucapkan rasa terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. H. Hamdan, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin yang telah berkenan menerima dan menyetujui judul skripsi ini
2. Ibu Dr. Noor Alfulaila, M.Pd.I dan Ibu Khairunnisa M. Pd, selaku Ketua dan Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin, yang memberikan arahan penulisan skripsi yang sesuai dengan pengembangan pada pada program studi

3. Bapak Hafiz Mubarak S. Th. I M.Pd selaku pembimbing skripsi bidang Konten dan Metode Penelitian dan Bapak Dr. Makherus Sholeh, M.Pd.I selaku dosen pembimbing skripsi bidang Bahasa dan Teknik Penulisan.
4. Para Dosen, Karyawan dan Karyawati Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin yang telah banyak memberikan ilmu dan layanan yang baik selama penulis berstudi
5. Bapak Dr. Saifuddin, M.Ag, selaku Kepala Perpustakaan UIN Antasari dan staf yang telah memberikan layanan kepada penulis
6. Bapak Muhammad Priadi Anshari, S.Pd, selaku Kepala Sekolah SDN 1 Ayuung, yang telah memeberikan izin untuk mengadakan penelitian
7. Bapak Mas'ud dan Syamsiah selaku orang tua penulis yang telah membantu segala hal
8. Seluruh responden yang bersedia memberikan informasi dan data dalam penelitian ini dan semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu-satu yang telah membantu penulis

Semoga semua kebaikan yang diberikan mendapat ganjaran di sisi Allah swt., *Aamiin Ya Rabbal Aalamiin.*

Banjarmasin, 23 Jumadil Awal 1445 H
07 Desember 2023 M

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	ii
BUKTI BEBAS PLAGIASI	iii
PERSETUJUAN.....	iv
PENGESAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Definisi Operasional.....	7
C. Rumusan Masalah	8
D. Tujuan Penelitian.....	8
E. Signifikansi Penelitian.....	8
F. Penelitian Terdahulu	10
G. Hipotesis Penelitian.....	12
H. Asumsi Penelitian.....	12
I. Sistematika Penelitian	12
BAB II KAJIAN TEORI	14
A. Kajian Teori Yang Berkaitan Dengan Variabel Yang Diteliti	14
1. <i>Game online</i>	14
a. Pengertian <i>Game online</i>	14
b. Dampak <i>Game online</i>	16
c. Faktor-Faktor Penyebab Kecanduan Terhadap <i>Game online</i>	20
d. Aspek-Aspek Kecanduan <i>Game online</i>	21

2. Hasil Belajar.....	23
a. Pengertian Hasil Belajar	23
b. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar	26
c. Manfaat Hasil Belajar	28
B. Kerangka Pikir.....	29
BAB III METODE PENELITIAN	31
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	31
B. Desain Penelitian.....	32
C. Populasi dan Sampel Penelitian	32
D. Data dan Sumber Data.....	34
E. Teknik Pengumpulan Data.....	35
F. Instrumen Penelitian.....	36
G. Teknik Analisis Data.....	38
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	45
A. Hasil Penelitian	45
1. Deskripsi Tempat Penelitian	45
2. Deskripsi Hasil Penelitian	47
B. Pembahasan.....	61
BAB V PENUTUP.....	68
A. Simpulan.....	68
B. Saran	68
DAFTAR PUSTAKA	70
LAMPIRAN-LAMPIRAN	73
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	97

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	: Penelitian Terdahulu	10
Tabel 3.1	: Skala Likert	37
Tabel 3.2	: Indikator Angket <i>Game online</i>	38
Tabel 4.1	: Identitas Sekolah	45
Tabel 4.2	: Keadaan Guru SDN 1 Ayuung	46
Tabel 4.3	: Jumlah Siswa	47
Tabel 4.4	: Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 1 Ayuung	48
Tabel 4.5	: Rentang Nilai	49
Tabel 4.6	: Hasil Angket <i>Game Online</i> Per Item	50
Tabel 4.7	: Hasil Angket <i>Game Online</i> Keseleruhan	53
Tabel 4.8	: Hasil Uji Validasi Angket	54
Tabel 4.9	: Hasil Uji Reliabilitas	55
Tabel 4.10	: Hasil Uji Korelasi	56
Tabel 4.11	: Hasil Uji Normalitas	57
Tabel 4.12	: Hasil Uji Linearitas	58
Tabel 4.13	: Hasil Uji F	59
Tabel 4.14	: Hasil Uji T	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	: Kerangka Pikir.....	30
------------	-----------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I	: Instrumen Penelitian	73
Lampiran II	: Hasil Validasi Instrumen	77
Lampiran III	: Hasil Angket <i>Game online</i>	84
Lampiran IV	: Hasil Belajar Siswa/I Kelas V SDN 1 Ayuang	90
Lampiran V	: Surat Persetujuan Riset	91
Lampiran VI	: Surat Permohonan Validator	92
Lampiran VII	: SK Seminar Proposal	94
Lampiran VIII	: Dokumentasi Penelitian	

