

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 dipeoleh 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).