

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Tempat Penelitian

a. Profil Sekolah

Tabel 4.1 Identitas Sekolah

Nama Sekolah	SD NEGERI 1 AYUANG
Nama Kepala Sekolah	H. Muhammad Priadi Anshari, S.Pd
Akreditasi	B
NSPN	30302272
NSS	101150601015
Alamat	Desa Ayuang
Kode Pos	71351
Desa	Ayuang
Kecamatan	Barabai
Kabupaten	Hulu Sungai Tengah
Provinsi	Kalimantan Selatan

b. Visi dan Misi SDN 1 Ayuang

1) Visi

Menciptakan siswa yang beriman dan bertaqwa, berbudi pekerti luhur, cerdas, terampil, mandiri dan cinta lingkungan yang bersih dan sehat.

2) Misi

- a) Mengadakan kegiatan keagamaan untuk menumbuhkan kesadaran hidup beragama, berbudi pekerti dan bertatakerama sehingga menjadi sumber kearifan dalam kehidupan sehari-hari.
- b) Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan secara efektif dan optimal sesuai potensi yang dimiliki.
- c) Melaksanakan bimbingan keterampilan untuk masa depan hidup di masyarakat.
- d) Menumbuhkan rasa cinta terhadap lingkungan yang bersih dan sehat.

c. Keadaan Guru dan siswa SDN 1 Ayuung

1) Keadaan Guru SDN 1 Ayuung

Tabel 4.2 Keadaan Guru SDN 1 Ayuung

No	Nama Guru	Jabatan
1	Muhammad Priadi Anshari, S.Pd	Kepala Sekolah
2	Maria Ulfah, S.Pd	Wali kelas 3
3	Hj. Ernawati, S.Pd. SD	Wali kelas 1
4	Noraisyah, S.Pd	Wali kelas 6
5	Masliani, S.Pd	Wali kelas 5
6	Masindera, S.Pd	Wali kelas 2
7	Agustina, S.Pd.I	Guru agama
8	Mirnawati, S.Pd	Wali kelas 4

9	Ripki Hafiz, S.Pd	TU/Operator
10	Ilham Saputra, S.Pd	Guru Olahraga
11	Muhammad Noor Elmi	Satpam

2) Keadaan Siswa

Tabel 4.3 Jumlah Siswa

Kelas	Banyak siswa		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
I	4	10	14
II	7	9	16
III	16	10	26
IV	12	17	29
V	10	14	24
VI	13	11	23
Jumlah siswa	62	71	133 siswa

2. Deskripsi Hasil Penelitian

Proses penelitian dan pengumpulan data ini diselenggarakan di SDN 1 Ayuung Kec. Barabai pada kelas V, terhitung sejak 3 Mei-3 September 2023. Proses penelitian ini dilakukan dengan menyebarkan angket untuk menentukan data variabel (X) dan mengumpulkan nilai semester 2 tahun 2022/2023 kelas V dari hasil belajar siswa kelas V sebagai data variabel (Y).

a. Deskripsi Variabel

Variabel X dalam penelitian ini adalah pengaruh *game online* dan variabel Y yaitu hasil belajar siswa dan mengetahui pengaruh tersebut peneliti melakukan survei dengan mengambil data melalui angket dengan jumlah poin angket 30 item pada kelas V SDN 1 Ayuung Kec. Barabai, yang berjumlah 24 siswa. Pada variabel Y yaitu hasil belajar, peneliti dapatkan dari peroleh nilai ulangan semester ganjil. Untuk mengetahui validitas dari suatu instrumen peneliti menggunakan rumus person products moment dari sugiyono. Sehingga memperoleh hasil yang valid dari setiap poin pertanyaan, sebelum menentukan valid atau tidaknya poin pertanyaan tersebut terlebih dahulu peneliti menentukan r tabel sebagai patokan dari r hitung. Sehingga dapat diketahui r tabel < atau > dari r hitung.

Tabel 4.4 Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 1 Ayuung

No	Nama	Nilai rata-rata siswa
1	AN	60
2	AM	60
3	K	60
4	LN	70
5	MS	62
6	MZ	70
7	MA	60
8	MH	70
9	MNR	65
10	MP	70

11	MR	60
12	NR	60
13	NH	85
14	NA	85
15	NR	70
16	N	80
17	NNR	75
18	NH	60
19	PA	70
20	R	60
21	RA	60
22	SI	62
23	SW	60
24	NF	70
Nilai rata-rata kelas		66,8

Tabel 4.5 Rentang nilai

RENTANG NILAI					
A	B		C		D
86	73	86	60	73	60

b. Deskripsi Data Angket

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil pembagian angket pada 24 orang siswa menggunakan skala likert dimana alternatif jawaban dijelaskan yaitu sangat setuju (5), setuju (4), ragu-ragu (3), tidak setuju (2), sangat tidak setuju (1).

Tabel 4.6 Hasil Angket *Game Online* Per Item

No	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
Komulsif (dorongan untuk melakukan secara terus menerus)						
1	Saya suka menceritakan permasalahan saya pada teman-teman saya di <i>game online</i>	0	0	0	4	20
2	Saya tidak dapat menunda keinginan/hasrat untuk bermain <i>game online</i> dalam sehari	0	4	5	8	7
3	Kecanduan waktu bermain <i>game online</i> saya meningkat dari waktu ke waktu	0	3	7	4	10
4	Saya lupa waktu ketika bermain <i>game online</i>	0	4	5	5	10
5	Saya bermain <i>game online</i> hingga larut malam	0	1	11	4	8
Withdrawal (penarikan diri)						
6	Saya bolos sekolah untuk bermain <i>game online</i>	0	3	7	4	10
7	Saya merasa gelisah ketika tidak bermain <i>game online</i> dalam sehari	0	0	2	16	6
8	Saya enggan untuk meninggalkan permainan <i>game online</i>	0	4	4	7	9
9	Setiap bangun pagi hal yang pertama kali terpikirkan adalah <i>game online</i>	0	1	10	6	7
10	Siswa sulit berkonsentrasi di kelas karena mengingat <i>game online</i>	0	0	2	16	6
Tolerance (toleransi)						
11	Saya memilih bermain <i>game online</i> daripada mengerjakan tugas sekolah saat di rumah atau di kelas	0	1	10	6	7

12	Saya menghiraukan/mengabaikan kondisi kesehatan saya ketika bermain <i>game online</i>	0	3	7	4	10
13	Saya malas membaca buku karena bermain <i>game online</i>	0	3	1	12	7
14	Saya mengabaikan/menghiraukan orang lain ketika bermain <i>game online</i>	0	0	0	4	20
15	Saya bermain <i>game online</i> sampai lupa waktu beribadah	0	0	6	11	7
<i>Interpersonal and health-related problema (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan)</i>						
16	Saya bermain <i>game online</i> sampai lupa waktu untuk makan	0	3	6	4	11
17	Saya tidak bisa menjaga kesehatan saya ketika bermain <i>game online</i>	0	3	7	4	10
18	Saya tidak dapat menjaga asupan makanan saya ketika bermain <i>game online</i>	0	2	3	9	10
19	Saya tidak dapat bekerja maksimal karena sering bermain <i>game online</i>	0	9	3	4	8
20	Waktu tidur saya berkurang karena bermain <i>game online</i>	0	3	3	7	11
21	Saya suka berteman di dunia maya	0	4	5	8	7
22	Hubungan saya berkurang dengan teman yang lain karena bermain <i>game online</i>	0	4	5	5	10
23	Waktu berkumpul dengan keluarga berkurang karena sering bermain <i>game online</i>	0	0	16	4	4
24	Saya jarang berkumpul dengan tetangga/hubungan sosial karena bermain <i>game online</i>	0	2	4	11	7

25	Saya jarang berdiskusi dengan teman karena bermain <i>game online</i>	0	9	3	4	8
<i>Mood modification orescape</i>						
26	Saya bermain <i>game online</i> untuk menghilangkan stress	0	3	3	7	11
27	Saya merasa lebih tenang ketika sudah bermain <i>game online</i>	0	4	9	2	9
28	Hidup saya akan terasa cemas ketika tidak bermain <i>game online</i> dalam sehari	0	3	7	8	6
29	Saya merasa puas ketika bermain <i>game online</i>	0	4	5	8	7
30	Saya tidak dapat bermain <i>game online</i> hanya 1 jam saja	0	4	2	11	7

Tabel 4.7 Hasil Angket Game Online Keseluruhan

No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	Total
S1	5	2	3	2	3	3	4	2	3	4	3	3	2	5	4	5	3	2	5	5	2	2	3	4	5	5	3	4	2	4	102
S2	4	3	2	4	3	2	4	3	4	4	4	2	4	4	3	4	2	4	2	2	3	4	3	2	2	2	3	3	3	4	93
S3	5	2	3	2	3	3	4	2	3	4	3	3	2	5	4	2	3	4	2	5	2	2	3	4	2	5	3	2	2	2	91
S4	5	3	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	4	5	3	5	3	5	4	5	5	5	3	5	137
S5	5	4	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	4	5	4	3	3	4	2	4	4	3	3	4	2	4	3	4	4	4	106
S6	5	5	5	5	2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	147
S7	5	4	2	4	3	2	4	3	3	4	3	2	3	5	3	3	2	3	3	2	4	4	3	3	3	2	2	3	4	3	94
S8	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	4	5	5	4	3	5	2	141
S9	5	5	5	5	4	5	4	5	4	4	4	5	4	5	5	3	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	3	5	4	136
S10	5	5	5	5	5	5	5	4	3	5	3	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	3	5	4	5	5	5	5	5	139
S11	4	4	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	2	3	4	3	3	3	2	3	2	5	4	2	98
S12	4	5	4	4	5	4	3	3	2	3	2	4	5	4	4	2	4	3	4	3	5	4	4	3	4	3	5	3	5	4	112
S13	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	149
S14	5	4	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	140
S15	5	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	3	4	4	2	3	4	3	3	3	2	3	2	4	4	3	107
S16	5	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	5	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	2	2	4	4	112
S17	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	4	5	4	3	4	5	5	3	4	3	4	3	4	5	4	131
S18	5	4	4	3	4	4	4	5	3	4	3	4	4	5	3	4	4	5	2	4	4	3	4	4	2	4	3	4	4	4	114
S19	5	4	3	5	3	3	4	5	3	4	3	3	4	5	5	5	3	5	2	4	4	5	5	4	2	4	5	4	4	4	119
S20	5	3	5	3	5	5	4	5	4	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	3	3	4	4	5	5	5	3	3	5	131
S21	5	2	3	2	3	3	4	2	3	4	3	3	2	5	4	5	3	2	5	5	2	2	3	4	5	5	3	4	2	4	102
S22	4	3	2	4	3	2	4	3	4	4	4	2	4	4	3	4	2	4	2	2	3	4	3	2	2	2	3	3	3	4	93
S23	5	2	3	2	3	3	4	2	3	4	3	3	2	5	4	2	3	4	2	5	2	2	3	4	2	5	3	2	2	2	91
S24	5	3	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	4	5	3	5	3	5	4	5	5	5	3	5	137

c. Analisis Data Dan Hasil Penelitian

1) Hasil Uji Validasi

Tabel 4.8 Hasil Uji Validasi Angket

No Butir Instrumen	Person correlation R hitung	R tabel	Nilai signifikansi	Keterangan
1	0,425	0,388	0,039	Valid
2	0,603	0,388	0,002	Valid
3	0,920	0,388	0,000	Valid
4	0,756	0,388	0,000	Valid
5	0,612	0,388	0,001	Valid
6	0,920	0,388	0,000	Valid
7	0,654	0,388	0,001	Valid
8	0,774	0,388	0,000	Valid
9	0,644	0,388	0,001	Valid
10	0,654	0,388	0,001	Valid
11	0,644	0,388	0,001	Valid
12	0,920	0,388	0,000	Valid
13	0,691	0,388	0,000	Valid
14	0,425	0,388	0,039	Valid
15	0,537	0,388	0,007	Valid
16	0,622	0,388	0,001	Valid
17	0,920	0,388	0,000	Valid
18	0,658	0,388	0,000	Valid
19	0,686	0,388	0,000	Valid
20	0,523	0,388	0,009	Valid
21	0,603	0,388	0,002	Valid
22	0,756	0,388	0,000	Valid
23	0,524	0,388	0,009	Valid
24	0,766	0,388	0,000	Valid

25	0,686	0,388	0,000	Valid
26	0,523	0,388	0,009	Valid
27	0,758	0,388	0,000	Valid
28	0,508	0,388	0,011	Valid
29	0,603	0,388	0,002	Valid
30	0,609	0,388	0,002	Valid

Sumber: SPSS 26

Dari tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa dari semua pernyataan angket yang berjumlah 30 butir pernyataan dan diberikan kepada siswa dinyatakan valid.

2) Hasil Uji Reliabilitas

Tabel 4.9 Hasil Uji Reliabilitas

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X_01	112,7500	393,065	,409	,956
X_02	113,8333	374,667	,567	,955
X_03	113,7083	359,607	,911	,952
X_04	113,7083	365,868	,729	,954
X_05	113,7917	376,433	,580	,955
X_06	113,7083	359,607	,911	,952
X_07	113,4167	384,949	,637	,955
X_08	113,7083	366,129	,750	,954
X_09	113,7917	376,259	,616	,955
X_10	113,4167	384,949	,637	,955
X_11	113,7917	376,259	,616	,955
X_12	113,7083	359,607	,911	,952
X_13	113,6667	372,319	,663	,954
X_14	112,7500	393,065	,409	,956
X_15	113,5417	383,824	,510	,955
X_16	113,6250	372,766	,585	,955

X_17	113,7083	359,607	,911	,952
X_18	113,4583	375,389	,629	,955
X_19	114,1250	364,984	,649	,955
X_20	113,5000	378,348	,483	,956
X_21	113,8333	374,667	,567	,955
X_22	113,7083	365,868	,729	,954
X_23	114,0833	383,645	,495	,956
X_24	113,6250	372,418	,746	,954
X_25	114,1250	364,984	,649	,955
X_26	113,5000	378,348	,483	,956
X_27	113,9167	365,384	,731	,954
X_28	113,8750	380,114	,469	,956
X_29	113,8333	374,667	,567	,955
X_30	113,7083	375,259	,575	,955

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,956	30

Sumber: SPSS 26

Berdasarkan hasil uji dari SPSS tabel tersebut diketahui bahwa r hitung > dari r tabel dimana $0,956 > 0,388$ maka dapat disimpulkan bahwa data ini bersifat reliabel.

3) Hasil Uji Korelasi

Tabel 4.10 Hasil Uji Korelasi

Correlations			
		Game online	Hasil belajar
Game online	Pearson Correlation	1	,675**
	Sig. (2-tailed)		,000
	N	24	24
Hasil belajar	Pearson Correlation	,675**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	
	N	24	24

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Sumber: SPSS 26

Berdasarkan hasil uji SPSS dari tabel tersebut diketahui bahwa nilai signifikansinya adalah $0,000 < 0,05$ dan pada *person correlation* $> r$ tabel yaitu $0,675 > 0,388$. Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa data tersebut berkolerasi.

4) Hasil Uji Normalitas

Dasar dalam pengambilan keputusan yakni jika nilai signifikansi $> 0,005$, maka nilai residul berdistribusi normal dan jika nilai signifikansi $< 0,005$, maka nilai residul tidak berdistribusi normal.

Tabel 4.11 Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
			Unstandardized Residual
N			24
Normal Parameters ^{a,b}	Mean		,0000000
	Std. Deviation		5,12728745
Most Extreme Differences	Absolute		,150
	Positive		,150
	Negative		-,116
Test Statistic			,150
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c			,175
Monte Carlo Sig. (2-tailed) ^d	Sig.		,179
	99% Confidence Interval	Lower Bound	,170
		Upper Bound	,189
a. Test distribution is Normal.			
b. Calculated from data.			
c. Lilliefors Significance Correction.			
d. Lilliefors' method based on 10000 Monte Carlo samples with starting seed 2000000.			

Sumber: SPSS 26

Berdasarkan hasil uji normalitas pada SPSS diketahui nilai signifikansi dari data tersebut adalah $0,175 > 0,005$ maka dapat disimpulkan bahwa nilai residu berdistribusi normal.

5) Uji Linearitas

Dasar dalam pengambilan keputusan yaitu jika nilai signifikan $> 0,05$ berarti hubungan kedua variabel bersifat linear dan jika signifikan $< 0,05$ berarti hubungan kedua variabel tidak linear.

Tabel 4.12 Hasil Uji Linearitas

ANOVA Table							
			Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Significance
Hasil Belajar * <i>Game online</i>	Between Groups	(Combined)	365,125	17	21,478	,510	,871
		Linearity	12,976	1	12,976	,308	,599
		Deviation from Linearity	352,149	16	22,009	,523	,859
	Within Groups		252,500	6	42,083		
	Total		617,625	23			

Sumber: SPSS 26

Berdasarkan hasil uji SPSS dari tabel tersebut diketahui bahwa nilai signifikansinya adalah $0,859 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa variabel hasil belajar (Y) dan variabel *game online* (X) memiliki keterkaitan antara dua variabel yang bersifat linier.

6) Hasil Uji Hipotesis

Dalam pengujian hipotesis analisis regresi linier sederhana menggunakan Uji F simultan dan uji t parsial.

- a) Uji F dapat dilakukan dengan membandingkan F hitung dengan F tabel. Jika F hitung > daripada F tabel, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, maka model signifikan atau bisa dilihat pada SPSS, maka signifikan selama kolom signifikansi (%) < Alpha 0,05%. Dan sebaliknya jika F hitung < F tabel, maka model tidak signifikan, hal ini juga ditandai dengan signifikansi (%) akan lebih besar dari alpha 0,05%.

Tabel 4.13 Hasil Uji F

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	677,315	1	677,315	18,396	,000 ^b
	Residual	810,019	22	36,819		
	Total	1487,333	23			
a. Dependent Variable: Hasil belajar						
b. Predictors: (Constant), Angket						

Sumber: SPSS 26

Pada tabel anova sudah terlihat nilai Fhitung sebesar 18,396 dan nilai signifikansi ,002b maka kita bandingkan dengan nilai Ftabel pada df 1.22, maka nilai Ftabel sebesar 4,301 atau $18,396 > 4,301$ maka dapat disimpulkan bahwa Fhitung lebih besar dari pada Ftabel maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dan jika melihat dari nilai signifikan yang keluar dari *output* anova diatas dapat disimpulkan nilai sig 0,000 % < dari nilai alpha 0,05 %.

- b) Uji nilai t pengujian parsial (individual) diadakan dengan melakukan uji t hitung. Mencari besarnya t hitung yang akan dibandingkan dengan t tabel. Pengujian t hitung digunakan untuk

mengetahui kualitas keberartian regresi antara tiap-tiap variabel bebas (X) terdapat pengaruh atau tidak terhadap variabel teikat (Y). Kriteria pengujian:

- (1) Jika $t \text{ tabel} < t \text{ hitung}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak
- (2) Jika $t \text{ tabel} > t \text{ hitung}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Dalam uji t ini dilakukan pada derajat kebebasan $(n-k-1)$, dimana n adalah jumlah responden dan k adalah jumlah variabel. Untuk tingkat keyakinan yang digunakan adalah 95% atau $\alpha=5\%$.

Tabel 4.14 Hasil Uji t

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	34,905	7,547		4,625	,000
	<i>Game online</i>	,272	,063	,675	4,289	,000

a. Dependent Variable: Hasil belajar

Sumber: SPSS 26

Pada tabel *coefficients a* dapat dilihat bahwa nilai t hitung sebesar 4,289 dan nilai t tabel bisa dilihat pada tabel distribusi nilai t pada halaman lampiran sebesar 2,073, maka nilai t hitug sebesar $4,289 > t \text{ tabel } 2,073$, maka dapat di simpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti ada pengaruh *game online* (X) terhadap hasil belajar (Y).

Catatan mencari t tabel:

$$t \text{ tabel} = (a/2 ; n-k-1)$$

$$t \text{ tabel} = (0,05/2; 24-1-1)$$

$$t \text{ tabel} = (0,025 ; 22) \text{ (dilihat pada distribusi } t \text{ tabel)}$$

$$t \text{ tabel} = 2,073$$

melihat pada *output* anova diketahui nilai signifikansi (sig.) sebesar 0,000% < dari nilai probabilitas 0,05%, sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti ada pengaruh *game online* (X) terhadap hasil belajar (Y).

B. Pembahasan

Penelitian yang dilakukan ini adalah penelitian kuantitatif yang bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh signifikansi *game online* terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 1 Ayuung Kec. Barabai. Penelitian ini dilakukan di kelas V sebagai sampel penelitian. Jumlah sampel penelitian ini adalah 24 siswa. Dari hasil analisis data dan uji hipotesis, peneliti dapat mendiskusikan hasil-hasil penelitian yaitu:

1. Pengaruh Adiksi *Game online* Terhadap Hasil Belajar di SDN 1 Ayuung Kec Barabai

Game online adalah suatu permainan yang melibatkan lebih dari dua orang dalam bermain yang dihubungkan melalui jaringan internet dan banyak menimbulkan kesenangan bagi para pemainnya, karena dalam permainan *game online* para pemain disuguhkan berbagai game

yang menarik bagi penggemarnya. dalam hal ini peneliti menggunakan angket sebagai instrumen untuk melihat pengaruh *game online* terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 1 Ayuung. Dari hasil angket kepada responden, diketahui bahwa siswa yang memiliki hasil belajar tinggi dan rendah diperoleh dari tabel angket *game online* siswa kelas V SDN 1 Ayuung, skor angket yang terendah adalah 91 dan skor tertinggi adalah 149. Selanjutnya berdasarkan dari perhitungan variabel X dan Y menggunakan korelasi product moment dapat diketahui bahwa terdapat hubungan sebesar 0,5 antara *game online* terhadap hasil belajar siswa. Dari hasil tersebut dapat dilihat dari pedoman koefisien bahwa nilai r 0,5 yang berarti masuk kategori cukup. Dari hasil analisis yang dilakukan ternyata 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 disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti ada pengaruh *game online* (X) terhadap hasil belajar (Y).

Hal tersebut juga didukung oleh penelitian Angela dengan judul “pengaruh *game online* terhadap minat belajar siswa SDN 015 Keseluruhan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir”, dengan hasil

penelitian menunjukkan bahwa *game online* berpengaruh terhadap minat belajar siswa yang ditunjukkan dari koefisien korelasi sebesar 0,539, signifikan di uji melalui t hitung sebesar 8,753 yang lebih besar dari t tabel sebesar 1,665 Nilai R² (R Square) sebesar 0,291 menjelaskan bahwa pengaruh variabel *game online* terhadap minat belajar siswa sebesar 29,1% sedangkan sisanya disebabkan oleh faktor lain yang diteliti.¹

Menurut pendapat Darma (2011) dampak negatif *game online* pada siswa atau anak-anak adalah sebagai berikut: 1) anak lebih banyak menghabiskan waktu bermain *game online* pada jam di luar sekolah, 2) konsentrasi belajar terganggu karena pikiran siswa cenderung mengarah pada permainan yang ada di dalam *game online*, 3) tertidur di sekolah, 4) sering melalaikan tugas dan tanggung jawab sebagai siswa, 5) nilai di sekolah menurun, 6) berbohong soal berapa lama waktu yang sudah dihabiskan untuk bermain *game online*, 7) lebih memilih bermain *game online* daripada bermain dengan teman, 8) menjauhkan diri dari kelompok sosialnya dan 9) merasa cemas dan mudah marah jika tidak bermain *game online*.²

Menurut Dalyono 2012, faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar ada dua faktor yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal antara lain adalah 1) kesehatan: kesehatan jasmani dan rohani sangat

¹ Angela, Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Keseluruhan Sidomulyo Kecamatan Samarind Ilir, *Ejournal Ilmu Komunikasi*, 2013, 1(2)

² Jihan Yusrina dan Yoyok Y, *Pengaruh Adiksi Game Online Dengan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar*, 994.

besar terhadap kemampuan belajar, 2) intelegensi dan bakat: kedua aspek kejiwaan ini besar sekali pengaruhnya terhadap kemampuan belajar. Seseorang yang mempunyai IQ tinggi umumnya lancar dalam belajar dan hasilnya pun cenderung baik. bakat juga besar pengaruhnya dalam menentukan keberhasilan belajar. Jika seseorang mempunyai intelegensi yang tinggi dan bakatnya ada dalam bidang yang dipelajari, maka proses belajar akan lebih mudah dibandingkan orang yang hanya memiliki intelegensi tinggi saja atau bakat saja. 3) minat dan motivasi: timbulnya minat belajar disebabkan beberapa hal, antara lain karena keinginan yang kuat untuk menaikkan martabat atau memperoleh pekerjaan yang baik serta ingin hidup senang atau bahagia. Begitu pula seseorang yang belajar dengan motivasi yang baik, akan melaksanakan kegiatan belajarnya dengan sungguh-sungguh, fokus dan semangat. Motivasi berbeda dengan minat. Motivasi adalah daya penggerak atau pendorong. 4) cara belajar: cara belajar seseorang juga mempengaruhi pencapaian hasil belajarnya.

Faktor eksternal (berasal dari luar), 1) keluarga: dukungan orang tua sangat berpengaruh terhadap keberhasilan anak dalam segala hal misalnya tinggi rendahnya pendidikan. 2) sekolah: keadaan sekolah tempat belajar turut mempengaruhi tingkat keberhasilan anak. Kualitas guru, metode mengajar, fasilitas dan sebagainya, semua itu mempengaruhi hasil belajar. 3) masyarakat: keadaan masyarakat juga menentukan hasil belajar. Bila sekitar tempat tinggal keadaan

masyarakatnya terdiri dari orang-orang yang berpendidikan, terutama anak-anaknya, rata-rata bersekolah tinggi dan moralnya baik, hal ini mendorong anak giat belajar. 4) lingkungan sekitar: keadaan lingkungan tempat tinggal, juga sangat mempengaruhi hasil belajar.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian kajian pustaka yang dilakukan oleh Nisrinafatin (2020) yang menunjukkan bahwa *game online* berdampak negatif bagi motivasi belajar siswa. Seorang siswa yang bermain *game online* berkemungkinan untuk mengalami kecanduan yang akan mempengaruhi tingkat motivasi belajar siswa. Apabila sudah terganggu motivasi belajar seorang siswa, maka akan berpengaruh pada prestasi atau hasil belajar siswa.³

Menurut Gentile (2011), anak-anak yang kecanduan *game online* cenderung mengalami penurunan prestasi di sekolah, peningkatan tindakan agresif dan masalah sosial seperti penarikan diri dari pergaulan di dunia nyata karena lamanya waktu yang dihabiskan dengan bermain *game online*. Ketertarikan pada aktivitas bermain *game online* akan mengurangi aktivitas positif yang seharusnya dijalani siswa sesuai dengan perkembangan mereka. Bahkan banyak kasus *game online* yang menimpa anak-anak yang masih labil dan sulit mengendalikan egonya. Anak yang mengalami kecanduan pada aktivitas game akan

³ Nisrinafatin, Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa, *Jurnal Edukasi Nonformal*, Universitas Kristen Satya Wacana, (2020)

mengurangi waktu belajar dan waktu untuk bersosialisasi dengan teman sebayanya.⁴

Penelitian dari Bryan Kennedy dengan judul “Pengaruh *Game online* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas V SDN 133 Hila-Hila Kecamatan Bontotiro Kabupaten Bulukumba” mendapatkn hasil penelitian bahwa pengaruh *game online* berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa dapat di lihat berdasarkan hasil uji hipotesis yang dilakukan dengan uji t secara parsial diperoleh t hitung yang signifikan memenuhi persyaratan dengan tingkat signifikansi sebesar 0,050 dengan melihat bahwa nilai signifikansi berada dibawah 5% maka yaitu H1 : terdapat pengaruh *game online* dengan prestasi belajar siswa diterima dan H0 ditolak yang menunjukkan bahwa paparan tersebut membuktikan adanya pengaruh *game online* terhadap hasil belajar siswa.⁵

Peneliti oleh Sari Ananda Matonang berdasarkan hasil perhitungan maka hipotesis dalam penelitian ini diterima bahwa ada pengaruh kecanduan *game online* terhadap hasil belajar siswa dimana diperoleh nilai signifikan $r_{hitung} = 0,707 > r_{tabel} = 0,65$ maka demikian dapat disimpulkan hipotesis diterima adalah Ha yang menyatakan adanya pengaruh kecanduan *game online* terhadap hasil belajar siswa dalam

⁴ Jihan Yusrina dan Yoyok Y, *Pengaruh Adiksi Game Online Dengan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar*, 994.

⁵ Bryan Kennedy, *Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas V SDN 133 Hila-Hila Kecamatan Bontotiro Kabupaten Bulukumba* (Makassar: Universitas Bosowa, 2023).

mata pelajaran PKN dikelas XI IS 1 di SMA Negeri 1 Tanjung balai

Tahun ajaran 2019/2020.⁶

⁶ Sari Ananda M., *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran PKN di SMA Negeri 1 Tanjung Balai t.p 2019/2020*, Medan:UM Sumatera Utara, 2019).

