

**PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP KEBIASAAN BELAJAR
SISWA KELAS IV MI MA'ARIF LENGKONG**

SKRIPSI



OLEH:

LILIS SETIAWATI

NIM. 203180066

JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO

FEBRUARI 2023

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi atas nama saudara:

Nama : Lilis Setiawati

NIM : 203180066

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul : Pengaruh *Game Online* Terhadap Perilaku Belajar Siswa Kelas IV MI Ma'arif Lengkong

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji dalam ujian munaqasah.

Pembimbing

Lukman Hakim, M. Pd
NIDN. 2019039101

Ponorogo, 27 Juni 2022

Mengetahui,

Ketua
Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri
Ponorogo



Ullah Fathahanik, M.Pd.
NIP. 1985/2032015032003



KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO

PENGESAHAN

Skripsi atas nama saudara:

Nama : Lilis Setiawati
 NIM : 201180066
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Judul : Pengaruh *Game Online* Terhadap Kebiasaan Belajar Siswa Kelas IV MI Ma'arif Lengkong

Telah dipertahankan pada sidang munaqasah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo pada:

Hari : Jumat
 Tanggal : 10 Februari 2023

Dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, pada:

Hari : Jumat
 Tanggal : 17 Februari 2023

Ponorogo, 17 Februari 2023

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Institut Agama Islam Negeri Ponorogo



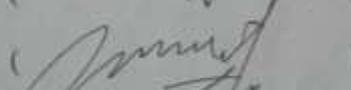
Dr. H. Moh. Munir, Lc., M.Ag.
 NIP. 196807051999031001

Tim Penguji :

Ketua Sidang : Ulum Fatmahanik., M. Pd.

Penguji I : Dr. Wirawan Fadly., M. Pd.

Penguji II : Lukman Hakim., M. Pd.

()
 ()
 ()

SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI

Yang Bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Lilis Setiawati
NIM : 203180066
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah
Judul Skripsi/Tesis : Pengaruh *Game Online* Terhadap Kebiasaan Belajar Siswa Kelas IV MI Ma'arif Lengkong

Menyatakan bahwa naskah skripsi/tesis telah diperiksa dan disahkan oleh dosen pembimbing. Selanjutnya saya bersedia naskah tersebut dipublikasikan oleh perpustakaan IAIN Ponorogo yang dapat diakses di etheses.iainponorogo.ac.id. Adapun isi dari keseluruhan tulisan tersebut, sepenuhnya menjadi tanggung jawab dari penulis.

Demikian pernyataan saya untuk dapat dipergunakan semestinya.

Ponorogo, 27 Februari 2023

Penulis


METERAI
TEMBEL
BEEAKX254859657
Lilis Setiawati

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Lilis Setiawati

NIM : 203180066

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi/Tesis : Pengaruh *Game Online* Terhadap Kebiasaan Belajar Siswa Kelas IV MI Ma'arif Lengkong

Menyatakan bahwa naskah skripsi / tesis tersebut adalah benar-benar hasil karya sendiri. Di dalam tidak terdapat bagian yang berupa plagiat dari karya orang lain, dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku. Apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan di dalam karya tulis ini, saya bersedia menanggung resiko atau sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Ponorogo, 27 Juni 2022



ABSTRAK

Setiawati, Lilis. 2023. *Pengaruh Game Online Terhadap Kebiasaan Belajar Siswa Kelas IV MI Ma'arif Lengkong*. **Skripsi**. Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo. Pembimbing, Lukman Hakim, M.Pd.

Kata kunci: *Game, Online, Kebiasaan, Belajar.*

Penelitian ini berawal dari suatu permasalahan yakni *game online* merupakan suatu permainan yang dimainkan secara *online* dengan menggunakan jaringan *wifi* atau paket data. Banyak siswa keasyikan bermain game sampai tidak teraturnya dalam kebiasaan belajar mereka di rumah maupun di sekolah.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui fenomena bermain *game online* pada siswa kelas IV MI Ma'arif Lengkong dan pengaruh game online terhadap kebiasaan belajar siswa kelas IV MI Ma'arif Lengkong. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan dokumentasi. Sedangkan untuk analisis data regresi linier sederhana dengan bantuan aplikasi SPSS.

Berdasarkan hasil analisis data penelitian menyatakan bahwa (1) Pada perolehan hasil *game online* didapatkan nilai antara 31 sampai 53, dimana 31 adalah nilai nilai terendah dan 53 adalah nilai tertinggi. Dari data tersebut diperoleh *mean* 43,00, *median* 44,00 dan modus 45. Dari penyebaran data didapatkan *range* 22 dan simpangan baku (standar devisi) 4,997. Bahwa dari data hasil perilaku belajar statistik didapatkan nilai antara 38 sampai 58, dimana 38 adalah nilai nilai terendah dan 58 adalah nilai tertinggi. Dari data tersebut diperoleh *mean*(*rat-rata*)50,40, *median* 51,50 dan modus 49. Dari penyebaran data didapatkan *range* 20 dan simpangan baku (standar devisi) 5,531. *Game online genre* petualangan berpengaruh terhadap aspek belajar asosiasi verbal, belajar aturan, dan belajar pemecahan masalah. *Game online genre racing*/balapan juga berpengaruh terhadap aspek belajar rangkaian. *Game online genre peperangan*/tembaktembakan/ peperangan juga berpengaruh terhadap aspek belajar diskriminasi. (2) Terdapat pengaruh yang signifikan anatara *game online* dengan perilaku belajar siswa yang ditemukn hasil perhitungan diperoleh nilai F_{hitung} sebesar 6,739 dengan taraf signifikansi 0,015%, dan nilai pengaruh *game online* terhadap perilaku belajar yakni nilai R Square sebesar 0,165, artinya besarnya pengaruh *game online* terhadap perilaku belajar ialah 16,5%, dalam artian siswa tersebut mampu membagi waktu antara belajar dan bermain *game online*. Ketika waktu belajar, siswa gunakan untuk belajar, membaca buku dan di waktu luang digunakan untuk bermain *game online*.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN KETUA JURUSAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
SURAT PERNYATAAN.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
MOTTO.....	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Pembatasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	4
F. Manfaat Penelitian	5
G. Sistematika Pembahasan	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
A. Kajian Teori	7

	8
1. <i>Game Online</i>	7
2. Kebiasaan Bermain <i>Game</i>	8
3. Jenis-jenis <i>Game Online</i>	9
4. Dampak <i>Game Online</i>	11
5. Belajar.....	12
6. Kebiasaan Belajar	13
7. Bentuk Kebiasaan Belajar	15
B. Kajian Penelitian yang Relevan	16
C. Kerangka Berfikir	22
D. Hipotesis Penelitian	23
BAB III METODE PENELITIAN	24
A. Rancangan Penelitian	24
B. Tempat dan Waktu Penelitian	24
C. Populasi dan Sampel Penelitian	25
D. Definisi Oprasional Variabel Penelitian	25
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	26
F. Validasi dan Reliabilitas	29
G. Teknik Analisis Data	30
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	33
A. Deskripsi Statistik	33
1. Deskripsi Data Angket <i>Game Online</i> Siswa Kelas IVMI Ma'arif Lengkong	33
2. Deskripsi Data Angket Kebiasaan Belajar Siswa Kelas IVMI Ma'arifLengkong	45
B. Inferensial Statistik	57
1. Uji Asumsi	57

	9
2. Uji Hipotesis dan Interpretasi	60
C. Pembahasan	61
BAB V PENUTUP	67
A. Simpulan	67
B. Saran	67
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN-LAMPIRAN	70
RIWAYAT HIDUP	93
SURAT IJIN PENELITIAN	94
SURAT TELAH MELAKUKAN PENELITIAN	95



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi kemajuan suatu bangsa. UU SPN No. 20 tahun 2003 menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.¹ Pendidikan merupakan upaya sadar, terstruktur serta sistematis untuk menyukseskan misi penciptaan manusia sebagai hamba Allah dan khalifah di muka bumi. Suksesnya manusia ini pada saatnya nanti akan terwujud apa yang dinamakan manusia berkualitas.² Perkembangan teknologi memberikan pengaruh signifikan yang mempengaruhi banyak hal yang sulit untuk dapat dihindari dalam kehidupan bermasyarakat, kemajuan teknologi berkembang sejalan dengan majunya ilmu pengetahuan.³

Game online merupakan sebuah permainan berbasis visual yang dimainkan dengan menggunakan komputer ataupun *gadget* yang terhubung dengan jaringan baik itu LAN maupun Internet.⁴ Kemajuan teknologi sekarang ini semakin maju pesat, sehingga membuat segalanya menjadi instan. Zaman sekarang ini muncul Smartphone pintar yang apa saja bisa dihindarkan dalam satu genggamannya tersebut. Seperti Al-Qur'an digital, Kitab-Kitab dan hadis pun dapat dicari dalam suatu aplikasi. *Game online* adalah sebuah perwujudan dari perkembangan teknologi modern yang ada di dunia. Tetapi seiring pesatnya perkembangan teknologi dan semakin banyaknya jenis *game online* saat ini, *game online* tidak hanya dimainkan di komputer tetapi bisa juga dimainkan di *gadget* dengan teknologi canggih.

¹Septy Achyanadia, *Hubungan Kebiasaan Belajardan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Ciseeng*, Jurnal Teknologi Pendidikan, Vol. 2. No. 2 (2013), 2.

²Didi Supriadie, *Komunikasi Pembelajaran* (Bandung, 2013), 2.

³Novi Kurnia, "Literasi Digital Keluarga", (Yogyakarta : Gajah Mada University Press, 2019), 4.

⁴Marsanda Claudia P, *Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Emosi dan Sosial Anak Sekolah Dasar*, Jurnal Pendidikan Tambusai, Vol. 5 No. 1 (2021), 1474.

Internet merupakan ikon dari perkembangan teknologi di era globalisasi saat ini. Sehingga hal ini yang membuat setiap individu terus berusaha agar dapat mengikuti setaiiap perkembangan teknoligi yang ada, maka pengetahuan semakin bertambah dan maju seiring perkembangan zaman. Mulai dari perkantoran hingga ke sekolah-sekolah, kini berisaha menggunakan kecanggihan internet untu melakukan aktivitas sehari-hari. Apalagi sekarang banyak warung internet dan *game center* yang menjadi pusat bermain anak-anak muda. Pemain *game online* biasanya didominasi dari kalangan pelajar, mulai dari SD, SMP, SMA, mahasiswa, bahkan orang dewasa. Pelajar yang sering memainkan suatu *game online*, akan menyebabkan mereka menjadi ketagihan atau kecanduan. Ketaguhan memainkan *game online* juga membawa dampak yang besar terutama pada perkembangan anak maupun jiwa seseorang.

Kurangnya perhatian orang tua dalam pengawasan penggunaan gadget mengakibatkan anak terlalu sering bermain *gadget* dengan bebas yang dapat menghambat proses belajar pada anak dan kurangnya konsentrasi belajar didalam kelas sering kali terganggu. Anak yang sering bermain game dan terbatasnya bimbingan dan pengendalian waktu pada anak menyebabkan rendahnya motivasi dan konsentrasi belajar anak didalam kelas maupun di rumah. Guru di sekolahan sendiri kurang memperhatikan siswanya didalam kelas dalam proses belajar mengajar, hal tersebut membuat anak tidak bersemangat untuk belajar didalam kelas yang menyebabkan siswa kurang konsentrasi dan berpengaruh pada hasil belajar siswa.

Penelitian terdahulu yang hampir sama dengan penelitian ini adalah Penelitian yang dilakukan oleh Ria Susanti Johan pada tahun 2019 di Unindra PGRI. Dalam Jurnal "Pengaruh *Game Online* Terhadap Minat Untuk Belajar Peserta Didik Kelas X DI MA Al Hidayah Depok". Hasil hipotesis penelitian yang diuji meliputi: Adanya korelasi yang berkaitan antara game online dengan minat belajar sebesar 0,611. Dari hasil uji hipotesis (uji t) didapatkan hasil sebesar 5,060. Yakni H_a diterima dan H_o ditolak. Yang membuktikan

terdapatnya pengaruh yang sangat signifikan antara *game online* dengan minat untuk belajar peserta didik kelas X.⁵ Kesimpulannya dari penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang signifikan terhadap *game online* dan minat untuk belajar siswa. Persamaan dari penelitian yang akan peneliti lakukan dengan penelitian tersebut yaitu sama sama meneliti tentang pengaruh *game online*. Namun perbedaannya adalah ingin mengetahui tentang kebiasaan belajar peserta didik kelas IV MI Ma'arif Lengkong.

Kalau *game online* ini memang berpengaruh terhadap kebiasaan belajar para siswa, maka seharusnya para guru, para orang tua agar lebih memantau dan menjaga perkembangan belajar setiap anak. Dari paparan di atas penulis tertarik untuk mengkaji bagaimana pengaruh *Game Online* ini dikalangan siswa sehingga nanti kita bisa mengetahui bagaimana cara menganggulangi bermain *game* agar bisa meminimalisir terjadinya penyimpangan terhadap kebiasaan belajar siswa.

Bertitik tolak dari permasalahan ini, akhirnya penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul: “PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP KEBIASAAN BELAJAR SISWA KELAS IV MI MA'ARIF LENGKONG”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, maka penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Kurangnya perhatian orang tua dalam pemakaian *gadget*
2. Siswa kurang konsentrasi didalam kelas sehingga mengganggu proses pembelajaran
3. Terbatasnya bimbingan dan pengendalian waktu bermain *game* pada siswa
4. Rendahnya motivasi belajar siswa akibat kebiasaan bermain *game online*
5. Guru kurang memperhatikan perilaku siswa didalam kelas

⁵ Ria Susanti Johan, *Pengaruh Game Online Terhadap Minat Untuk Belajar Peserta Didik Kelas X di MA Al-Hidayah Depok*, Jurnal Of Education, Vol. 5, No. 2(2019), 21-22.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah yang telah dipaparkan, keluasan cakupan penelitian dibatasi dengan pembatasan lokasi penelitian, yakni:

1. Penelitian ini dibatasi lokasinya, hanya pada MI Ma'arif Lengkong
2. Penelitian ini dibatasi lingkup penelitian hanya padapeserta didik.
3. Penelitian ini dibatasi pada penelitian subjek yaitu peserta didik yang kebiasaan bermain *game online* dimana anak butuh perhatian dari guru agar terhindar dari hal-hal yang tidak diinginkan.
4. Kebiasaan bermain *Game Online* yang dialami anak usia sekolah di MI Ma'arif Lengkong dapat mempengaruhi aspek sosial anak dalam menjalani kehidupan sehari-hari, dimana berkurangnya perilaku belajar mereka dalam belajar.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana fenomena bermain *game online* pada siswa kelas IV MI Ma'arif Lengkong ?
2. Bagaimana pengaruh bermain *game online* terhadap kebiasaan belajar siswa kelas IV MI Ma'arif Lengkong ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui fenomena bermain *game online* pada siswa kelas IV MI Ma'arif Lengkong
2. Untuk mengetahui pengaruh *game online* terhadap kebiasaan belajar siswa kelas IV MI Ma'arif Lengkong

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat teoritis

- a. Untuk menambah referensi terhadap kajian terkait dengan pengaruh *game online* dan kebiasaan belajar siswa
- b. Sebagai bahan acuan dan referensi pada penelitian sejenis yang dilakukan di masa yang akan datang.

2. Manfaat praktis

Manfaat secara praktis dalam penelitian ini adalah memberikan masukan kepada pihak-pihak yang terkait dalam pelaksanaan pendidikan yaitu sebagai berikut.

- a. Manfaat untuk sekolah, meningkatkan mutu pendidikan sesuai dengan perkembangan teknologi.
- b. Manfaat untuk guru, agar lebih memberikan perhatian kepada siswa mengingat pengaruh *game online* terhadap kebiasaan belajar siswa.
- c. Manfaat untuk peneliti, menjadi bahan pelajaran dan memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. *Game Online*

Secara bahasa, *game* berasal dari bahasa Inggris yaitu *games* yang artinya permainan. Dalam bahasan ini, permainan adalah kegiatan yang dapat dimainkan oleh pemain melalui alat permainan seperti komputer atau laptop, *gadget/smartphone*. Sedangkan secara terminologi *game online* berasal dari dua kata, yaitu *game* dan *online*. *Game* adalah permainan dan *online* adalah terhubung dengan internet. *Game* merupakan aktivitas yang dilakukan untuk *fun* atau kesenangan, yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah. *Game online* adalah permainan yang terkoneksi dengan jaringan internet, dan dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah. *Game online* merupakan permainan yang berbasis elektronik dan visual. *Game online* dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik.⁶

Bermain merupakan dunia anak-anak. Seorang anak dapat belajar mengenai bagaimana cara berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya dan mengembangkan minat serta bakat yang ada dalam dirinya melalui bermain.⁷ Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan alat atau tidak menggunakan alat untuk mencapai kesenangan yang ditimbulkan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain juga dilakukan secara suka rela tanpa ada paksaan dari manapun agar dapat mengembangkan imajinasi seseorang. Bermain adalah komponen utama dari pertumbuhan mental anak-anak.⁸

⁶Warid Andan Puspitasari, "Hubungan antara Kecanduan Game Online dengan Depresi", Jurnal Mutiara Medika 9 (Januari 2009), 51.

⁷Puji Meutia dkk, *Analisis Dampak Negatif Kecanduan Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa di kelas Tinggi SD NEGERI UJONG TANJONG*, Jurnal Genta Mulia, Volume XI No.1,(2020), 22.

⁸Lia Sri Sumaryati, *Survei Perilaku Bermain dan Perilaku Permainan Berbasis Teknik Teknologi Pada Siswa SD Kelas II-IV*, Jurnal, (2020), 8.

Bermain merupakan sesuatu kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir”. Jadi hasil teori menurut Susanto adalah bermain merupakan sesuatu kegiatan menyenangkan yang dilakukan seseorang tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

Sedangkan menurut Hamdani mendefinisikan bahwa “bermain adalah dunia sekaligus sarana belajar anak. Memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain berarti memberikan kesempatan kepada mereka untuk belajar dengan cara-cara yang dapat dikategorikan sebagai bermain”. Jadi hasil teori menurut Hamdani adalah bermain merupakan kesempatan pembelajaran pada anak dengan cara bermain tanpa mereka sadari.

2. Kebiasaan Bermain *Game*

Game Online diartikan sebagai program permainan yang tersambung melalui jaringan yang dapat dimainkan kapan saja, dimana saja dan dapat dimainkan bersamaan secara kelompok diseluruh dunia dan permainan itu sendiri menampilkan gambar-gambar menarik seperti yang diinginkan, yang didukung oleh komputer.⁹ *Game online* adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer (LAN atau internet) sebagai medianya. *Game online* berasal dari bahasa inggris. Game yang berarti permainan dan *online* yang terdiri dari kata *on* dan *line* dimana *on* artinya hidup dan *line* artinya saluran, sehingga online diartikan saluran yang mempunyai sambungan.¹⁰ Kebiasaan seseorang untuk bermain, sebenarnya tidak terlepas dari eksistensinya sebagai manusia yang berakal yaitu “kebebasan” (*freedom*), dalam kebebasannya seseorang dihadapkan dengan berbagai pilihan dimana kita dituntut harus memiliki kesanggupan untuk menentukan pilihan-pilihan tersebut, untuk melakukan pilihan-pilihan itu, maka keberadaan motivasi adalah keharusan atau mutlak ada pada diri

⁹ Ryan Fahmi, *Pengaruh Bermain Game Online Mobile Legends Terhadap Konten Obrolan Mahasiswa*, Jurnal Program Studi Ilmu Komunikasi, Vol. 2 No. 2 (2018), 6.

¹⁰ Kimberly S. Young, “Kecanduan Internet”, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2017), 123.

seseorang. Tanpa dibekali motivasi seseorang tidak akan mampu menentukan pilihan-pilihan tersebut, sehingga dengan sendirinya ia kehilangan kebebasan. Itu berarti seseorang kehilangan eksistensinya sebagai manusia. Dengan bermain *game online* para gamer bisa beraktivitas sosial dan berinteraksi secara virtual bahkan bisa juga menciptakan suatu komunitas dalam game tersebut.¹¹ Siswa yang memiliki kebiasaan bermain *game* dengan frekuensi satu sampai dua hari dalam satu minggu dan kurang dari tiga jam perhari sekali permainan masih dikategorikan normal,¹⁵ dan siswa yang memiliki kebiasaan bermain game dengan frekuensi lebih dari empat hari bermain dalam satu minggu dan empat jam per-hari sekali permainan dikategorikan sedang. Kemudian siswa yang memiliki kebiasaan bermain *game*, dengan frekuensi setiap hari bermain dan 6 jam per-hari sekali permainan maka dikategorikan berlebihan. Sehingga menyebabkan terabaikannya peran sosial serta menurunnya motivasi belajar dan apabila dilakukan secara terus menerus relatif mengalami kecanduan. Faktor-faktor yang mempengaruhi terjadinya kecanduan *game online* yaitu faktor biologi, faktor psikologi dan faktor sosial. Dari segi biologi, seseorang yang bermain *game* akan merasa senang maka dari itulah rentan mengalami kecanduan, dari segi psikologi biasanya dalam permainan berbasis *online* seringkali disuguhkan konten-konten yang memicu adrenalin pemainnya dan terdapat tantangan yang senantiasa bertambah disetiap *level* permainan. Dan dari segi sosial salah satunya pola pengasuhan orang tua yang memberikan *game* pada anak sejak dini sehingga membentuk pola pikir bahwa *game online* adalah suatu kesenangan.

3. Jenis-jenis *Game Online*

a. Berdasarkan Teknologi Grapis

- 1) *Game* 2 dimensi, *game* yang mengadopsi teknologi ini rata-rata *game* yang termasuk ringan, tidak membebani sistem. Tetapi game dengan kualitas 2D

¹¹ Yusnizal Firdaus, *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna Game Online*, Jurnal Riset Terapan Akuntansi Politeknik Negeri Sriwijaya, Vol. 2, No. 2 (2018), 169.

tidak enak dilihat apabila dibandingkan dengan game 3D sehingga rata-rata *game online* sekarang mengadopsi teknologi 2,5D yaitu dimana karakter yang dimainkan masih berupa 2D akan tetapi lingkungannya sudah mengadopsi 3D.

- 2) *Game 3 dimensi*, game bertipe 3 dimensi merupakan *game* dengan grafis yang baik dalam penggambaran secara realita, kebanyakan *game-game* ini memiliki perpindahan kamera (*angle*) hingga 360 derajat sehingga kita bisa melihat secara keseluruhan dunia *games* tersebut. Akan tetapi *game 3D* meminta spesifikasi komputer yang lumayan tinggi agar tampilan 3 dimensi *game* tersebut ditampilkan secara sempurna.

b. Berdasarkan Cara Pembayaran

Cara pembayaran ini adalah bagaimana perusahaan *game online* mendapatkan uang dari *gamenya*. Berdasarkan kategori ini *game online* dapat dibedakan menjadi 2 yaitu:

- 1) *Pay Per Item*, *game* yang berada pada kategori ini merupakan *game* yang bisa diinstall atau dimainkan secara gratis, dan *game* ini biasanya mengenakan biaya pada pemainnya apabila pemainnya ingin cepat menaikkan level atau membeli barang (*item*) langka yang tidak pernah dijumpai pada permainan. Jenis *game* seperti ini yang paling banyak dijumpai di Indonesia. Contoh: *Gunbound, Ragnarok, Ghost Online*, dll.
- 2) *Pay Per Play*, *game* ini harus dibeli dan diinstall secara legal karena pada saat diinstall *game* tersebut akan mendaftarkan pemain ke *internet* langsung dan apabila yang diinstall adalah program bajakan maka secara otomatis sistem akan memblokirnya. Contoh: *War of Warcraft*, dll.

c. Tipe-Tipe *Game Online*

- 1) Berdasarkan permainan *Firs Person Shooter (FPS)*, sesuai dengan judulnya *game* ini ini mengambil pandangan orang pertama pada *gamenya* sehingga

seolah-olah kita sendiri yang berada dalam *game* tersebut. Kebanyakan *game* ini mengambil *setting* peperangan dengan senjata-senjata militer (di Indonesia *game* jenis ini sering disebut *game* tembak-tembakan).

- 2) *Real-Time Strategy Real-time-strategy* merupakan *game* yang permainannya menekankan pada kehebatan strategi pemainnya, biasanya pemainnya, biasanya pemain memainkan tidak hanya 1 karakter saja akan tetapi banyak karakter.
- 3) *Cross-Platform Online Cross-Platform Online* merupakan *game* yang dapat dimainkan secara *online* dengan *hardware* yang berbeda misalnya saja *need for speed undercover* dapat dimainkan secara *online* dari *PC* maupun *Xbox 360* (*Xbox 360* merupakan *hardware/consule game* yang memiliki konektivitas ke *internet* sehingga dapat bermain secara *online*).
- 4) *Browser Games Browser Games* merupakan *game* yang dimainkan pada *browser* seperti *firefox, opera, IE*. Syarat dimana sebuah *browser* dapat memainkan *game* ini adalah *browser* sudah mendukung *javascript, php, maupun flash*.
- 5) *Massive Multiplayer Online Games Massive Multiplayer Online Games* adalah, dimana pemain bermain dalam dunia yang skalanya besar (>100 pemain), setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata.

4. Dampak Game Online

Masyarakat kini lebih menyukai bahwa *game online* banyak memberikan pengaruh negatif bagi pemainnya. Karena sebagian besar *game* berupa permainan yang adiktif dan biasanya berisi tentang kekerasan pertempiran dan perkrelahan. Sebagian besar orang tua juga media berpikir dan lebih percaya permainan tersebut dapat merusak otak anak karena lebih banyak menampilkan kekerasan diantara mereka.

a. Konten yang berlandaskan kekerasan inilah yang menimbulkan beberapa dampak negatif. Antaranya:

- 1) *Game* yang berlatar belakang atau kontennya bersifat kekerasan memicu anak-anak untuk meningkatkan pikiran agresif, perasaan, dan perilaku, dan penurunan prososial.
- 2) Terlalu banyak bermain *game* membuat anak terisolasi dari dunia luar.
- 3) Beberapa *game* mengajar nilai-nilai yang tidak bermoral.
- 4) *Game* dapat membingungkan antara realitas dan fantasi bagi pemainnya.
- 5) Prestasi akademik akan menurun.¹²

b. Dampak Positif

Bermain *game* tidak sepenuhnya merugikan selama pemain dapat mengatur waktu dan sekedar hiburan melepas penat, berikut ini beberapa alasan seseorang boleh bermain game beberapa jam dalam seminggu adalah:

- 1) Video *game* melatih *problem solving*.
- 2) Memberi penguatan yang positif.
- 3) Melatih anak berpikir strategis.
- 4) Melatih anak membangun jaringan (*network*).
- 5) Membantu meningkatkan koordinasi tangan-mata.

5. Belajar

Sebelum belajar biasanya siswa dimulai dari adanya motivasi agar ada perubahan energi dalam pribadi siswa. Perubahan-perubahan tertentu didalam sistem neuropsyologis dalam organisme manusia, misalnya karna terjadi perubahan dalam sistem pencernaan maka timbul motif lapar. Tapi ada juga perubahan energi yang tidak diketahui.¹³ Pembelajaran yang baik sudah harus memiliki tujuan, banyak tujuan

¹² Ria Susanti Johan, *Pengaruh Game Online Terhadap Minat Untuk Belajar Peserta Didik Kelas X di MA Al-Hidayah Depok*, Jurnal Of Education, Vol. 5, No. 2(2019), 21-22.

¹³ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*(Jakarta,2016), 158.

pembelajaran telah dirumuskan oleh para ahli. Semuanya menuju idealisasi pembelajaran.¹⁴ Belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman, yang artinya belajar adalah suatu proses dan bukan suatu hasil. Belajar tidak hanya mengingat akan tetapi mengalami. Menurut Arthur J.Gates, belajar adalah perubahan tingkah laku melalui pengalaman dan latihan. Sedangkan menurut Clifford T. Morgan, belajar adalah perubahan tingkah laku yang *relative* tetap yang merupakan hasil pengalaman yang lalu. Belajar merupakan peristiwa sehari-hari di sekolah. Seorang anak akan baik dalam prestasi belajarnya jika ia mau belajar. Kemauan atau keinginan untuk belajar yang berasal dari diri sendiri ini dinamakan dengan motivasi.¹⁵ Belajar merupakan hal yang kompleks. Kompleks belajar tersebut dapat dipandang dari dua subyek yaitu siswa dan guru. Dari segi siswa, belajar dialami sebagai suatu proses. Siswa mengalami proses mental dalam menghadapi bahan belajar. Dari segi guru, proses belajar tersebut dapat diamati tidak langsung. Artinya proses belajar yang merupakan proses internal siswa tidak dapat diamati, tetapi dapat dipahami oleh guru. Proses belajar tersebut “tampak” lewat perilaku siswa mempelajari bahan belajar. Guru perlu sekali mengenal minat-minat belajar muridnya, karena ini penting bagi guru untuk memilih bahan pelajaran, pengalaman-pengalaman belajar, menuntun ke arah pengetahuan, dan untuk mendorong motivasi dan konsentrasi belajar siswa.¹⁶

6. Kebiasaan Belajar

Untuk mengetahui kebiasaan belajar, maka lebih dahulu kita ketahui dari masing-masing suku katanya. Kebiasaan belajar terdiri dari dua kata yaitu Kebiasaan dan Belajar. Tim penyusun kamus pusat bahasa kamus besar bahasa Indonesia, berpendapat: “Kebiasaan berarti sesuatu yang biasa dikerjakan atau pola untuk

¹⁴ Suyono, *Belajar dan Pembelajaran* (Bandung, 2014), 209.

¹⁵ Diar Miftachul J dkk, *Pengaruh Kebiasaan Belajar dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar*, Jurnal Basicedu, Vol. 5 No. 5 (2021), 1.

¹⁶ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta, 2016), 105.

melakukan tanggapan terhadap situasi tertentu yang dipelajari oleh individu dan yang dilakukannya secara berulang-ulang untuk hal yang sama”.¹⁷

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa kebiasaan yang dimaksud adalah cara yang dilakukan secara berulang-ulang untuk hal yang sama yang diterapkan dalam belajar, seperti kebiasaan pembuatan jadwal dan pelaksanaannya, pengaturan jangka waktu belajar, membaca dan membuat catatan, mengulang bahan pelajaran, mengerjakan tugas, dan menghafal pelajaran.

Sedangkan pengertian belajar telah banyak dikemukakan oleh para ahli psikologi belajar di antaranya:

- a. Menurut Slameto dalam bukunya, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya* mengemukakan bahwa” Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.¹⁸
- b. Muhibbin Syah dalam bukunya yang berjudul *Psikologi Belajar*, mengemukakan bahwa “Belajar adalah tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif”.¹⁹

Dengan memperhatikan beberapa pengertian yang dikemukakan diatas, penulis mengemukakan bahwa belajar ialah aktivitas yang menyebabkan perubahan dalam diri seseorang, baik berupa pengetahuan, tingkah laku, sikap maupun keterampilan yang mengarah kepada tindakan yang lebih baik dan perubahan itu bisa terjadi melalui latihan atau pengalaman sebelumnya dan hasil interaksi dengan lingkungannya. Jadi kebiasaan belajar adalah suatu hal yang biasa dikerjakan oleh siswa didalam belajar dan

¹⁷Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, *kamus Besar Bahasa Indonesia* , (Jakarta : Balai Pustaka, 2001), 146.

¹⁸Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, (Jakarta : PT. Rineka cipta, 1995) , 2.

¹⁹ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT . Raja Grafindo Persada, 2006) , 68.

dilakukannya secara berulang-ulang yang diterapkan didalam belajar, sehingga terjadi perubahan dalam dirinya, baik berupa pengetahuan, tingkah laku, sikap, maupun keterampilan kearah yang lebih baik.²⁰

7. Bentuk Kebiasaan Belajar

Kebiasaan belajar tidak dapat dibentuk dalam waktu satu hari atau satu malam. Kebiasaan belajar perlu dikembangkan sedikit demi sedikit. Berikut ini adalah cara mengembangkan kebiasaan belajar yang kiranya tidak sukar untuk dilaksanakan. Kebiasaan belajar tidak dapat dibentuk dalam waktu satu hari atau satu malam. Kebiasaan belajar perlu dikembangkan sedikit demi sedikit. Berikut ini adalah cara mengembangkan kebiasaan belajar yang kiranya tidak sukar untuk dilaksanakan.

a. Menyusun Rencana Belajar

Tiap siswa tentu berkeinginan agar belajarnya dapat berhasil dengan baik, untuk itu mereka berusaha sedapat mungkin menggerakkan segala daya yang ada agar berhasil mencapai tujuan. Rencana belajar besar manfaatnya dan menjadi keharusan bagi setiap siswa. Manfaat rencana belajar yang baik adalah (1) Menjadi pedoman dan penuntun dalam belajar, sehingga perbuatan belajar menjadi lebih teratur dan lebih sistematis; (2) menjadi pendorong dalam belajar. Program yang telah dibuat akan merangsang siswa untuk belajar. Oleh sebab itu kegiatan belajar berarti berusaha menyelesaikan rencana itu tepat pada waktunya; (3) menjadi alat bantu dalam belajar; (4) rencana belajar yang baik akan membantu siswa untuk mengontrol, menilai, memeriksa sampai dimana tujuan belajar siswa tercapai, sehingga menimbulkan usaha-usaha untuk memperbaiki cara belajarnya.

b. Menyusun Jadwal Belajar

Menyusun jadwal belajar pada umumnya adalah belajar sedikit demi sedikit tetapi konsisten, akan lebih baik dari pada belajar borongan. Pada umumnya setiap

²⁰ Ibid, 68.

siswa menyediakan waktu untuk dua macam kegiatan, yaitu mengikuti pelajaran dan praktek (kalau ada) di sekolah serta belajar di luar pelajaran dan praktikum. Seringkali siswa hanya belajar pada saat akan ada ulangan dan ujian saja, sehingga kadang-kadang hasilnya jauh dari yang diharapkan, bahkan pelajaran yang dipelajari dalam waktu semalam akan kurang bertahan dalam ingatan dibandingkan dengan jika dipelajari sedikit demi sedikit

c. Penggunaan Waktu Belajar

Penggunaan waktu belajar siswa ada dua hal, yaitu: (1) penjatahan waktu untuk masing-masing pelajaran, waktu yang diperlukan untuk mempelajari suatu mata pelajaran berbeda antara siswa yang satu dengan siswa yang lain. Pada umumnya tiap-tiap siswa mengenal diri dan kemampuannya dengan baik sehingga akan dapat membuat perkiraan mengenai alokasi waktu yang disediakan untuk masing-masing mata pelajaran. Selain itu waktu belajar juga perlu diperhatikan karena setiap siswa ada yang suka belajar pada siang, sore, atau malam hari. Untuk itu hendaknya penggunaan waktu diatur seefisien mungkin sesuai dengan keadaan masing-masing; (2) Menyiapkan dan mengulang mata pelajaran, bahan pelajaran akan dapat dikuasai dengan baik bila mempelajarinya dengan baik dan akan lebih baik lagi jika siswa menyediakan waktu untuk menyiapkan apa yang akan diajarkan oleh guru yaitu dengan membaca buku wajib atau buku yang telah dianjurkan. Setelah pulang sekolah siswa perlu membaca kembali catatan pelajaran sambil menyempurnakan dan melengkapi.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ria Susanti Johan pada tahun 2019 di Unindra PGRI. Dalam Jurnal “Pengaruh *Game Online* Terhadap kebiasaan Untuk Belajar Peserta Didik Kelas X DI MA Al Hidayah Depok”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh *game online* terhadap minat untuk belajar peserta didik kelas

X. Metode penelitian yang digunakan penulis adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian korelasional atau saling mempengaruhi. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, interview dan kuisioner. Hasil hipotesis penelitian yang diuji meliputi: Adanya korelasi yang berkaitan antara *game online* dengan minat belajar sebesar 0,611. Dari hasil uji hipotesis (uji t) didapatkan hasil sebesar 5,060. Yakni H_a diterima dan H_o ditolak. Yang membuktikan terdapatnya pengaruh yang sangat signifikan antara *game online* dengan minat untuk belajar peserta didik kelas X. Kesimpulannya dari penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang signifikan terhadap *game online* dan minat untuk belajar siswa. Persamaan dari penelitian yang akan peneliti lakukan dengan penelitian tersebut yaitu sama sama meneliti tentang pengaruh *game online*. Namun perbedaannya adalah ingin mengetahui tentang minat belajar peserta didik kelas X.²¹

Tabel 2.1
Persamaan dan perbedaan penelitian

Persamaan	Perbedaan
1. Sama-sama meneliti tentang pengaruh <i>game online</i>	1. Jurnal tersebut meneliti tentang pengaruh <i>game online</i> terhadap minat belajar sedangkan peneliti membahas tentang pengaruh <i>game online</i> terhadap kebiasaan belajar
2. Sama-sama menggunakan variabel	2. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, angket, dan interview sedangkan peneliti menggunakan angket dan dokumentasi

²¹ Rismalia, *Pengaruh Aktivitas Bermain Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa di MI Darul Hikmah Kota Tabgerang* (2020), 28.

2. Penelitian yang relevan yaitu penelitian yang dilakukan oleh Ananda Erfan Musthafa didalam penelitian berjudul “Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* dan Pengawasan Orang Tua Terhadap Perilaku Agresif Anak. “Fokus penelitian diatas menekankan Intensitas bermain *game online* (X1) mempunyai pengaruh positif antara intensitas bermain *game online* dengan perilaku agresif anak (Y). Semakin tinggi intensitas bermain *game online*, maka semakin tinggi perilaku agresif anak. Pengawasan orang tua terhadap anak dalam bermain game online (X2) memiliki pengaruh negatif antara pengawasan orang tua dengan perilaku agresif anak (Y). Semakin tinggi pengawasan orang tua maka semakin rendah perilaku agresif anak. *Game online* dapat memberikan efek negative kepada anak yang memainkannya yaitu anak bisa melakukan tindakan atau perilaku agresif. Perilaku agresif anak terbentuk dari apa yang mereka lihat dan game online yang banyak mengandung unsur kekerasan dan agresivitas yang biasa mereka mainkan merupakan model yang bisa menjadi contoh perilaku agresif.

Tabel 2.2
Persamaan dan perbedaan penelitian

Persamaan	Perbedaan
1. Sama-sama membahas pengaruh <i>game online</i>	1. Skripsi tersebut membahas pengaruh intensitas bermain <i>game online</i> dan pengawasan orang tua terhadap perilaku agresif anak, sedangkan peneliti membahas pengaruh <i>game online</i> terhadap perilaku belajar siswa. 2. Skripsi tersebut menggunakan 3 variabel sedangkan peneliti menggunakan 2 variabel

3. Penelitian yang dilakukan oleh Agung Salim yang berjudul *Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alaudin Makasar tahun 2016* bahwa mengenai penggunaan *game online* lingkungan mahasiswa jurusan pendidikan agama islam fakultas tarbiyah dan keguruan UIN Alaudin Makasar angkatan 2014 terletak pada kualifikasi cukup tinggi dengan nilai rata-rata 109 yang berada pada interval 104,9-113,2. Bentuk *game online* yang paling diminati adalah *game online* jenis petualangan, strategi, pertempuran atau tembak-tembakan atau peperangan, dan jenis balapan. Serta waktu memainkan *game online* tersebut dilakukan pada waktu jam istirahat. Perilaku belajar mahasiswa jurusan pendidikan agama islam fakultas tarbiyah dan keguruan UIN Alaudin Makasar angkatan 2014 terletak pada kualifikasi cukup tinggi dengan nilai rata-rata 56,26 yaitu berada pada interval 56,5 – 59,6. Perilaku belajar mahasiswa termasuk cukup baik dimana para mahasiswa bisa mengimbangi antara bermain *game online* dan belajar. Ketika waktu belajar mereka gunakan untuk belajar dan saat jam istirahat mereka gunakan gunakan untuk bermain *game online*, membaca buku, berdiskusi dengan teman serta bermain musik. Berdasarkan hasil analisis regresi linier sederhana dapat ditarik kesimpulan bahwa *game online* sebagai variabel X berpengaruh terhadap kebiasaan belajar sebagai variabel Y karena nilai b berada pada angka 0,124 yang artinya positif.²²

Tabel 2.3
Persamaan dan perbedaan penelitian

Persamaan		Perbedaan	
1. Sama-sama menggunakan variabel.	2	1. Penelitian tersebut membahas tentang pengaruh <i>game online</i> terhadap perilaku belajar mahasiswa, sedangkan peneliti	
2. Sama-sama membahas tentang			

²² Agung Salim, “*Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN ALAUDDIN Makasar*”, (Makasar, 2016), 100-101.

pengaruh <i>game online</i> terhadap perilaku belajar.	membahas tentang pengaruh <i>game online</i> terhadap kebiasaan belajar siswa SD.
--	---

4. Pande dan Marheni (2015), melakukan penelitian terhadap hubungan kecanduan *game online* dengan prestasi belajar siswa SMP Negeri I Kuta. Subyek penelitian adalah 55 orang siswa SMP Negeri 1 Kuta dengan kriteria berusia 13-15 tahun dan bermain *game online* dengan durasi lebih dari 2 jam. Metode sampling adalah purposive sampling. Metode penelitian menggunakan studi korelasi. Pengambilan data dilakukan menggunakan kuesioner untuk mengukur kecanduan *game online* dan melihat nilai rapor untuk mengukur prestasi belajar. Hasil uji asumsi menunjukkan bahwa data memiliki persebaran normal dan linear. Uji normalitas kuesioner kecanduan *game online* memiliki signifikansi 0,534 dan prestasi belajar memiliki signifikansi 0,819. Uji linearitas antara kecanduan *game online* dan prestasi belajar memiliki signifikansi 0,001. Hasil penelitian menemukan hubungan negatif signifikan antara kecanduan *gameonline* dan prestasi belajar dengan koefisien korelasi -0,472.

Tabel 2.4
Persamaan dan perbedaan penelitian

Persamaan	Perbedaan
1. Sama-sama menggunakan variabel	1. Penelitian tersebut membahas tentang hubungan kecanduan <i>game online</i> dengan prestasi belajar siswa, sedangkan peneliti membahas tentang pengaruh <i>game online</i> terhadap kebiasaan belajar siswa.
2. Teknik pengambilan data sama-sama menggunakan Kuisisioner atau angket.	2. Metode penelitian tersebut menggunakan penelitian studi korelasi sedangkan peneliti menggunakan metode deskriptif.

5. Penelitian yang relevan yaitu penelitian yang dilakukan oleh Ananda Erfan Musthafa di dalam penelitian berjudul “Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* dan Pengawasan Orang Tua Terhadap Perilaku Agresif Anak. “Fokus penelitian diatas menekankan intensitas bermain *game online* (X1) mempunyai pengaruh positif antara intensitas bermain *game online* dengan perilaku agresif anak (Y). Semakin tinggi intensitas bermain game online, maka semakin tinggi perilaku agresif anak. Pengawasan orang tua terhadap anak dalam bermain *game online* (X2) memiliki pengaruh negatif antara pengawasan orang tua dengan perilaku agresif anak (Y). Semakin tinggi pengawasan orang tua maka semakin rendah perilaku agresif anak. *Game online* dapat memberikan efek negatif kepada anak yang memainkannya yaitu anak bisa melakukan tindakan atau perilaku agresif. Perilaku agresif anak terbentuk dari apa yang mereka lihat dan *game online* yang banyak mengandung unsur kekerasan dan agresivitas yang biasa mereka mainkan merupakan model yang bisa menjadi contoh perilaku agresif.

Tabel 2.5
Persamaan dan perbedaan penelitian

Persamaan	Perbedaan
1. Sama-sama membahas tentang <i>game online</i>	1. Skripsi tersebut membahas pengaruh intensitas bermain <i>game online</i> dan pengawasan orang tua terhadap perilaku agresif anak, sedangkan peneliti membahas pengaruh <i>game online</i> terhadap kebiasaan belajar siswa. 2. Skripsi tersebut menggunakan variabel sedangkan peneliti menggunakan 2 variabel

C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan rumusan masalah pengaruh *game online* terhadap siswa khususnya tingkat sekolah dasar sangat berpengaruh terhadap relevansi dengan pembelajaran, kondisi ekonomi, meningkatkan keterampilan, prestasi rendah, pergaulan terbatas dan waktu bermain lebih besar dari pada waktu untuk belajar, sehingga dapat diketahui apakah pengaruh *game online* berdampak positif atau negatif.

Kerangka berpikir dari penelitian ini adalah jika pengaruh keluarga, lingkungan dan teknologi baik maka siswa akan berperilaku baik terhadap belajar, begitupun sebaliknya jika pengaruh keluarga, lingkungan dan teknologi kurang baik maka siswa akan kurang baik dalam kebiasaan belajar.²³

Tabel 2.6
Indikator *game online* dan kebiasaan belajar

No	Variabel Penelitian	Indikator
1	Game Online (X)	<ul style="list-style-type: none"> a. Jenis <i>Game Online</i> b. Penggunaan <i>Game Online</i> c. Bermain <i>Game Online</i> Setiap Hari d. Lupa Waktu
2	Kebiasaan Belajar(Y)	<ul style="list-style-type: none"> a. Kebiasaan Menghadapi Ujian b. Kebiasaan Dalam Menggunakan Waktu Belajar c. Kebiasaan Membaca Buku d. Kebiasaan Saat Mengikuti Pelajaran

²³Rismalia, *Pengaruh Aktivitas Bermain Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa di MI Darul Hikmah Kota Tabgerang* (2020), 28.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah penelitian, yang kebenarannya masih harus diuji secara empiris.²⁴ Arikunto mengemukakan bahwa hipotesis adalah suatu kesimpulan yang belum final, masih harus dibuktikan kebenarannya atau hipotesis adalah jawaban sementara.²⁵ Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah atau sub masalah yang diajukan oleh peneliti, yang dijabarkan dari landasan teori atau kajian teori dan masih harus diuji kebenarannya.²⁶

Berdasarkan variabel yang ada dalam penelitian ini, maka hipotesis yang dapat diajukan adalah sebagai berikut: “Terdapat Pengaruh *Game Online* Terhadap Kebiasaan Belajar Siswa Kelas IV MI Ma’arif Lengkong”.

²⁴ Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian* (Jakarta: Rineka Cipta, 2000), 45.

²⁵ Sumadi Suryabrata, *Metode Penelitian* Edisi 1 (Cet VII; Jakarta: PT Rajawali, 1992), 69.

²⁶ Buchari Alma, *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*, Cet. V (Bandung: Alfabet, 2008), 9.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif, pendekatan kuantitatif adalah pendekatan penelitian berlandaskan pada filsafat *positivisme*. Pendekatan ini digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu. Data yang digunakan dapat berupa data primer (*instrumen*) maupun sekunder (dokumentasi).

2. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian menggunakan deskriptif kuantitatif. Metode deskriptif adalah suatu metode dalam penelitian status kelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran, ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang. Metode deskriptif ini mengadakan klarifikasi terhadap fenomena-fenomena dengan menetapkan suatu standar atau suatu norma tertentu untuk menemukan ada tidaknya pengaruh antara pengaruh *game online* terhadap perilaku belajar pada siswa kelas IV MI Ma'arif Lengkong

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan mengambil lokasi di MI Ma'arif Lengkong Sukotrejo Ponorogo yang tempatnya dijalan Al-Basyariyah Desa Lengkong Kecamatan Sukorejo Kabupaten Ponorogo pada? yang ditemui banyak siswa yang kebiasaan menghabiskan waktu menggunakan *gadget* untuk bermain *game*. Dari penjelasan di atas maka akan dilakukan penelitian untuk mengetahui pengaruh bermain *game online* terhadap kebiasaan belajar siswa MI Ma'arif Lengkong.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah individu dari unit analisis yang memiliki ciri-ciri atau karakteristik tertentu. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV di MI Ma'arif Lengkong, yang berjumlah 30 orang peserta didik.

2. Sampel

Sampel merupakan suatu prosedur pengambilan data, di mana hanya sebagian populasi saja yang diambil dan dipergunakan untuk menentukan sifat serta ciri yang dikehendaki dari suatu populasi. Penulis mengambil sampel seluruh peserta didik di kelas IV tersebut sejumlah 30 siswa. Dari pengertian tersebut dapat dipahami bahwa yang dimaksud dalam sebuah penelitian adalah jumlah subyek penelitian tertentu yang diambil dari populasi sebagai wakilnya dengan besar jumlahnya disesuaikan dengan kebutuhan dan kehendak peneliti dengan syarat benar-benar mewakili populasi. Dalam penelitian ini seluruh anggota populasi diambil, dengan menggunakan bila populasi kurang dari 100 maka dapat diambil semua untuk sampel, Maka dari itu sampel penelitian ini adalah 30 anak.

D. Definisi Operasional Penelitian

Definisi operasional adalah suatu konstruk atau variabel dengan cara menetapkan kegiatan-kegiatan atau tindakan yang perlu untuk mengukur variabel tersebut. Adapun definisi operasional yang ada pada penelitian ini adalah:

1. Pengaruh bermain *game online* merupakan keadaan yang hampir mendekati kecanduan terhadap sesuatu, sesuatu disini yang dimaksud adalah game online. Kebiasaan seseorang untuk bermain, sebenarnya tidak terlepas dari eksistensinya sebagai manusia yang berakal yaitu "kebebasan" (*Freedom*), dalam kebebasannya seseorang diperhadapkan dengan berbagai pilihan dimana kita dituntut harus memiliki kesanggupan untuk menentukan pilihan-pilihan tersebut, untuk melakukan pilihan-

pilihan itu, maka keberadaan motivasi adalah keharusan atau mutlak ada pada diri seseorang. Tanpa dibekali motivasi seseorang tidak akan mampu menentukan pilihan-pilihan tersebut, sehingga dengan sendirinya ia kehilangan kebebasan.

2. Kebiasaan belajar

a. Kebiasaan

Kebiasaan adalah “sesuatu yang biasa dikerjakan” atau pola yang dilakukan oleh individu untuk melakukan tanggapan terhadap situasi tertentu yang dipelajari oleh seorang individu dan yang dilakukannya secara berulang-ulang untuk hal yang sama.¹ Kebiasaan belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah segenap perilaku siswa yang ditujukan secara langsung dari waktu-kewaktu dalam rangka pelaksanaan studi di sekolah.

b. Belajar

Belajar adalah usaha untuk memperoleh kepandaian ilmu pengetahuan. Yang dimaksud belajar dalam penelitian ini adalah cara memperoleh pengetahuan dengan cara mempelajari bahan-bahan pelajaran.²

Jadi, kebiasaan belajar adalah suatu hal yang biasa dikerjakan oleh siswa didalam belajar dan dilakukannya secara berulang-ulang yang diterapkan di dalam belajar, sehingga terjadi perubahan dalam dirinya, baik berupa pengetahuan, tingkah laku, sikap, maupun keterampilan kearah yang lebih baik.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah suatu proses pengadaan data primer untuk keperluan penelitian. Pengumpulan data dalam penelitian ini yang digunakan adalah dengan angket dan dokumentasi adalah sebagai berikut:

¹ Kamus Besar Bahasa Indonesia, *Departemen Pendidikan dan Kebudayaan*, (Jakarta : Balai Pustaka, 1991), 129.

² Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta : Balai Pustaka, 2001), 146.

1. Kuesioner/Angket

Metode ini digunakan bila responden jumlahnya besar dapat membaca dengan baik dan dapat mengungkapkan hal-hal yang sifatnya rahasia”. Metode ini digunakan untuk memperoleh data mengenai kebiasaan siswa berupa pertanyaan dalam pilihan ganda kepada siswa kelas VI MI Ma’arif Lengkong.

Penyusunan angket ini menggunakan skala likert sehingga responden hanya perlu memilih pernyataan antara sangat setuju sampai sangat tidak setuju. Adapun item angket dan kualifikasi bobot nilai pada angket *game online* antara lain sebagai berikut:

Tabel 3. 1
Skoran Skala Likert
Game Online

Pernyataan	Skor
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Kriteria dan item jawaban untuk pernyataan positif :

1. Jika jawaban sangat setuju, nilai yang diberikan 4
2. Jika jawaban setuju, nilai yang diberikan 3
3. Jika jawaban tidak setuju, nilai yang diberikan 2
4. Jika jawaban sangat tidak setuju, nilai yang diberikan 1

Sedangkan kriteria dan item jawaban untuk pernyataan negatif :

1. Jika jawaban sangat tidak setuju, nilai yang diberikan 4
2. Jika jawaban tidak setuju, nilai yang diberikan 3
3. Jika jawaban setuju, nilai yang diberikan 2
4. Jika jawaban sangat setuju, nilai yang diberikan 1

Angket kebiasaan belajar digunakan untuk melihat perilaku mahasiswa dalam belajar. Kuesioner tersebut berisi pernyataan kebiasaan belajar yang berbentuk skala

likert, dimana responden hanya perlu memilih pernyataan antara sangat setuju sampai sangat tidak setuju. Adapun uraian item angket dan kualifikasi bobot nilai angket kebiasaan belajar adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 2
Skoran Skala *Likert*
Kebiasaan Belajar

Pernyataan	Skor
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Kriteria dan item jawaban untuk pernyataan positif :

1. Jika jawaban sangat setuju, nilai yang diberikan 4
2. Jika jawaban setuju, nilai yang diberikan 3
3. Jika jawaban tidak setuju, nilai yang diberikan 2
4. Jika jawaban sangat tidak setuju, nilai yang diberikan 1

Sedangkan kriteria dan item jawaban untuk pernyataan negatif :

1. Jika jawaban sangat tidak setuju, nilai yang diberikan 4
2. Jika jawaban tidak setuju, nilai yang diberikan 3
3. Jika jawaban setuju, nilai yang diberikan 2
4. Jika jawaban sangat setuju, nilai yang diberikan 1

Tabel 3. 3
Instrument Pengumpulan Data

Judul penelitian	Variabel	Indikator	Item
Pengaruh Game Online Terhadap Kebiasaan Belajar Siswa Kelas IV	<i>Game Online</i> (X)	<i>Jenis Game Online</i>	1,2
		<i>Penggunaan Game Online</i>	4,5,6,7
		<i>BermainGame Online</i>	8,9,10
		Lupa waktu	11,12,13,14
	Kebiasaan	Kebiasaan Menghadapi Ujian	1,2

MI Ma'arif Lengkong	Belajar (Y)	Kebiasaan Dalam Mengguna- kan Waktu	3,4,5
		Kebiasaan Membaca Buku	6,7
		Kebiasaan Mengikuti Pelajaran	8,9,10,11,12,1 3,14,15,16,17
	Total		31

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan metode mencari data mengenai hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, agenda dan lain sebagainya. Teknik dari metode dokumentasi ini diawali dengan menghimpun, memilih-milih dan mengkategorikan dokumen-dokumen sesuai dengan tujuan penelitian, kemudian mulai menerangkan, mencatat dan menafsirkan, sekaligus menghubungkan dengan fenomena yang lain dengan tujuan untuk memperkuat status data.

F. Validitas dan Reliabilitas

1. Validitas

Untuk mendapatkan instrumen yang valid, maka peneliti akan menguji angket melalui analisis butir soal. Uji coba instrumen dimaksudkan agar instrumen yang berupa angket harus valid dan reliabilitas sebelum disebarluaskan kepada responden. Kevaliditasan instrumen, apabila mempunyai validitas tinggi jika butir-butir yang membentuk instrumen tidak menyimpang dari fungsi instrumen. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan bantuan aplikasi Microsoft Excel untuk menghitung validasi angket.

Dasar dari pengambilan uji validitas adalah sebagai berikut :

Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka valid.

Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka tidak valid.

Cara melihat signifikannya adalah sebagai berikut :

Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka valid.

Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka tidak valid.

2. Reliabilitas

Reliabilitas menunjuk pada suatu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sehingga alat pengumpul data karena instrumen sudah baik. Instrumen yang sudah dapat dipercaya, yang reliabilitas akan menghasilkan data yang dapat dipercaya juga". Untuk mencari reliabilitas kebiasaan belajar dan prestasi belajar menggunakan rumus alpha. Bila instrumen reliabel berdasarkan uji coba, maka instrumen tersebut dapat digunakan sebagai instrumen pengumpulan data. Pada perhitungan reliabilitas dalam penelitian ini, peneliti menggunakan Microsoft Excel untuk mengetahui reliabilitas data yang dimiliki. Di bawah ini adalah tabel perhitungan reliabilitas.

Tabel 3. 4
Kriteria Koefisien Reliabilitas

Koefisien Reliabilitas	Interpretasi
$0,800 < r < 1,000$	Sangat Tinggi
$0,600 < r < 0,800$	Tinggi
$0,400 < r < 0,600$	Sedang
$0,200 < r < 0,400$	Rendah
$r < 0,200$	Sangat Rendah

G. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah pengolahan data yang diperoleh dengan menggunakan rumus-rumus atau aturan-aturan yang ada sesuai dengan pendekatan penelitian atau desain yang diambil. Terkait dengan hal itu maka diperlukan adanya teknik analisis data.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah uji prasyarat data yang digunakan untuk mengetahui apakah data yang diteliti berdistribusi normal atau tidak. Untuk dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas ini apabila nilai signifikan lebih dari $0,05$ maka data disebut

berdistribusi normal. Sebaliknya, jika nilai signifikan kurang dari 0,05 maka data tersebut tidak berdistribusi normal.

Uji normalitas ini dihitung menggunakan bantuan SPSS *versi 25*. Hipotesis statistik untuk menguji normalitas adalah sebagai berikut:

H_0 : data berdistribusi normal

H_1 : data tidak berdistribusi normal

Kriteria uji : H_0 diterima dan H_1 ditolak jika Sig. > 0,05

H_0 ditolak dan H_1 diterima jika Sig. < 0,05

2. Uji Multikolinieritas

Uji multikolinieritas adalah untuk mengetahui ada atau tidaknya kolerasi antara variabel bebas dalam suatu model regresi linier. Pengujian ini dapat diketahui dengan melihat nilai toleransi dan nilai variance factor(VIF). Adapun dasar pengambilan keputusan uji multikolinieritas:

Nilai *tolerance* > 0,10 maka tidak terjadi multikolinieritas

Nilai *tolerance* < 0,10 maka terjadi multikolinieritas

Pengambilan keputusan untuk nilai VIP sebagai berikut.

Nilai VIP < 10,00 maka tidak terjadi multikolinieritas

Nilai VIP > 10,00 maka terjadi multikolinieritas

3. Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat ketidaksamaan varians pada data yang diperoleh. Jika varians residul satu pengamatan ke pengamatan yang lain tetap, maka disebut heteroskedastisitas dan jika berbeda disebut heteroskedastisitas. Adapun dasar dari pengambilan keputusan pada uji heteroskedastisitas sebagai berikut:

Nilai signifikan > 0,05 maka tidak terjadi uji heteroskedastisitas

Nilai signifikan < 0,05 maka terjadi hasil uji heteroskedastisitas

4. Uji Linieritas

Uji linieritas dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan secara linear antara variabel dependen terhadap variabel independen. Jika suatu model tidak memenuhi syarat linearitas maka model regresi linear tidak bisa digunakan.

Adapun dasar dari pengambilan keputusan pada uji Linieritas sebagai berikut :

$\text{Sig (P)} > 0,05$ maka dinyatakan data linier.

$\text{Sig (P)} < 0,05$ maka data dinyatakan tidak linier.

5. Uji Regresi Linier Sederhana

Analisis regresi dibedakan menjadi dua yaitu regresi sederhana dan regresi ganda. Regresi sederhana digunakan untuk mencari pola hubungan antara suatu variabel dependen dan satu variabel independen. Hipotesis penelitian ini adalah;

H_0 = Tidak ada pengaruh yang signifikan antara *game online* dengan kebiasaan belajar siswa kelas IV MI Ma'arif Lengkong.

H_1 = Terdapat pengaruh yang signifikan antara *game online* dengan kebiasaan belajar siswa kelas IV MI Ma'arif Lengkong.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Statistik

Statistik deskripsi ini memiliki tujuan untuk memberikan pembahasan mengenai pengaruh *game online* terhadap kebiasaan belajar siswa kelas IV MI Ma'arif Lengkong tahun ajaran 2021/2022

1. Deskripsi Data Angket Game Online Siswa Kelas IV MI Ma'arif Lengkong.

Fenomena penggunaan *game online* di kalangan siswa kelas IV MI Ma'arif Lengkong dapat digambarkan sebagai berikut :

Sebelumnya perlu pengategorian tingkat kegemaran siswa kelas IV pada *game online*. Oleh karena itu, peneliti mengategorikan tingkat kegemaran tersebut seperti berikut ini:

Batas Interval	Kategori
21 – 30	Tinggi
11 – 20	Sedang
0 – 10	Rendah

a. Bentuk-bentuk game online yang digemari siswa kelas IV MI Ma'arif Lengkong dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

1) *Game online genre* petualangan

Tabel 4.1
Mahasiswa memainkan *game online genre* petualangan

No	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Setuju	8	27%
2	Setuju	20	67%
3	Tidak Setuju	2	6%
4	Sangat Tidak Setuju	0	0%
Jumlah		30	100%

Sumber Data: hasil angket nomor 1

Berdasarkan pada tabel di atas, tanggapan siswa memainkan *game online genre* petualangan, hasilnya menunjukkan 8 (27%) siswa yang menjawab sangat setuju, 20 (67%) siswa yang menjawab setuju, 2 (6%) siswa yang menjawab tidak setuju, dan tidak ada siswa yang menjawab sangat tidak setuju. Hasil ini menunjukkan bahwa sebanyak 28 atau 94% siswa yang sangat setuju dan setuju, serta 2 atau 6% siswa yang tidak setuju dan sangat tidak setuju. Dengan demikian, kegemaran siswa terhadap *game online genre* petualangan termaksud dalam kategori *tinggi* yaitu berada pada kategori 21 - 30.

2) *Game online genre racing/balapan*

Tabel 4.2
Mahasiswa memainkan *game online genre* balapan

No	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Setuju	1	3%
2	Setuju	12	40%
3	Tidak Setuju	17	57%
4	Sangat Tidak Setuju	0	0%
Jumlah		30	100%

Sumber Data: hasil angket nomor 2

Berdasarkan pada tabel di atas, tanggapan siswa memainkan *game online genre racing/balapan*, hasilnya menunjukkan 1 (3%) siswa yang menjawab sangat setuju, 12 (40%) siswa yang menjawab setuju, 17 (57%) siswa yang menjawab tidak setuju, dan tidak ada siswa yang menjawab sangat tidak setuju. Hasil ini menunjukkan bahwa sebanyak 13 atau 43% siswa yang sangat setuju dan setuju, serta 17 atau 57% mahasiswa yang tidak setuju dan sangat tidak setuju. Dengan demikian, kegemaran siswa terhadap *game online genre racing/balapan* termasuk dalam kategori *sedang* yaitu berada pada kategori 11 – 20.

3) *Game online genre* pertempuran/tembak-tembakan/peperangan

Tabel 4.3
**Mahasiswa memainkan *game online genre* pertempuran/
 Tembak-tembakan/peperangan**

No	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Setuju	11	37%
2	Setuju	13	43%
3	Tidak Setuju	5	17%
4	Sangat Tidak Setuju	1	3%
Jumlah		30	100%

Sumber Data: hasil angket nomor 3

Berdasarkan pada tabel di atas, tanggapan mahasiswa memainkan *game online genre* pertempuran/tembak-tembakan/peperangan, hasilnya menunjukkan 11 (37%) siswa yang menjawab sangat setuju, 13 (43%) siswa yang menjawab setuju, 5 (17%) siswa yang menjawab tidak setuju, dan 1 (3%) siswa yang menjawab sangat tidak setuju. Hasil ini menunjukkan bahwa sebanyak 24 atau 80% siswa yang sangat setujudan setuju, serta 6 atau 20% siswa yang tidak setuju dan sangat tidak setuju. Dengan demikian, kegemaran siswa terhadap *game online genre* pertempuran/tembak-tembakan/peperangan termasuk dalam kategori *tinggi* yaitu berada pada kategori 21 – 30.

4) *Game online genre* strategi

Tabel 4.4
**Mahasiswa memainkan *game online genre* pertempuran/tembak-
 tembakan/peperangan karena bisa melatih taktik perang/ bertempur**

No	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Setuju	9	29%
2	Setuju	17	57%
3	Tidak Setuju	2	7%
4	Sangat Tidak Setuju	2	7%
Jumlah		30	100%

Sumber Data: hasil angket nomor 4

Berdasarkan pada tabel di atas, tanggapan siswa memainkan *game online genre strategi*, hasilnya menunjukkan 9 (29%) siswa yang menjawab sangat setuju, 17 (57%) siswa yang menjawab setuju, 2 (7%) siswa yang menjawab tidak setuju, dan 2 (7%) siswa yang menjawab sangat tidak setuju. Hasil ini menunjukkan bahwa sebanyak 26 atau 86% siswa yang sangat setuju dan setuju, serta 4 atau 14% siswa yang tidak setuju dan sangat tidak setuju. Dengan demikian, kegemaran siswa terhadap *game online genre strategi* termasuk dalam kategori *tinggi* yaitu berada pada kategori 21 – 30.

5) Memainkan *game online* dalam waktu lama

Tabel 4.5
Siswa suka memainkan *game online* dalam waktu lama

No	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Setuju	5	17%
2	Setuju	10	33%
3	Tidak Setuju	13	43%
4	Sangat Tidak Setuju	2	7%
Jumlah		30	100%

Sumber Data: hasil angket nomor 5

Berdasarkan tabel di atas, tanggapan siswa memainkan *game online* dalam waktu lama, hasilnya menunjukkan 5 (17%) siswa yang menjawab sangat setuju, 10 (33%) siswa yang menjawab setuju, 13 (43%) siswa yang menjawab tidak setuju, dan 2 (7%) responden yang menjawab sangat tidak setuju. Hasil ini menunjukkan bahwa sebanyak 15 atau 50% siswa yang sangat setuju dan setuju, serta 15 atau 50% siswa yang tidak setuju dan sangat tidak setuju. Dengan demikian, siswa yang *tidak setuju* memainkan *game online* dalam waktu lama termasuk dalam kategori *sedang* yaitu berada pada kategori 11 – 20.

- 6) Meminta uang pada orang tua untuk membiayai *game online* yang dimainkan

Tabel 4.6
Mahasiswa meminta uang pada orang tua untuk membiayai
***game online* yang dimainkan**

No	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Setuju	0	0%
2	Setuju	5	17%
3	Tidak Setuju	13	43%
4	Sangat Tidak Setuju	12	40%
Jumlah		30	100%

Sumber Data: hasil angket nomor 6

Berdasarkan tabel di atas, tanggapan siswa meminta uang pada orang tua untuk membiayai *game online* yang dimainkan, hasilnya menunjukkan tidak ada mahasiswa yang menjawab sangat setuju, 5 (17%) siswa yang menjawab setuju, 13 (43%) siswa yang menjawab tidak setuju, dan 12 (40%) siswa yang menjawab sangat tidak setuju. Hasil ini menunjukkan bahwa sebanyak 5 atau 17% siswa yang sangat setuju dan setuju, serta 25 atau 83% siswa yang tidak setuju dan sangat tidak setuju. Dengan demikian, siswa yang *tidak setuju* meminta uang pada orang tua untuk membiayai *game online* yang dimainkan termasuk dalam kategori *tinggi* yaitu berada pada kategori 21 – 30.

- 7) Menyisipkan uang saku hanya untuk bermain *game online*

Tabel 4.7
Mahasiswa menyisipkan uang saku hanya untuk bermain *game online*

No	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Setuju	3	10%
2	Setuju	15	50%
3	Tidak Setuju	7	23%
4	Sangat Tidak Setuju	5	17%
Jumlah		30	100%

Sumber Data: hasil angket nomor 7

Berdasarkan tabel di atas, tanggapan siswa menyisipkan uang saku hanya untuk bermain *game online*, hasilnya menunjukkan 3 (10%) siswa yang menjawab sangat setuju, 15 (50%) siswa yang menjawab setuju, 7 (23%) siswa yang menjawab tidak setuju, dan 5 (17%) siswa yang menjawab sangat tidak setuju. Hasil ini menunjukkan bahwa sebanyak 18 atau 60% siswa yang sangat setuju dan setuju, serta 12 atau 40% siswa yang tidak setuju dan sangat tidak setuju. Dengan demikian, siswa yang *setuju* menyisipkan uang saku hanya untuk bermain *game online* termasuk dalam kategori *sedang* yaitu berada pada kategori 11 – 20.

8) Merasakan sakit kepala

Tabel 4.8
Mahasiswa sakit kepala karena terlalu lama bermain *game online*

No	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Setuju	2	7%
2	Setuju	12	40%
3	Tidak Setuju	15	50%
4	Sangat Tidak Setuju	1	3%
Jumlah		30	100%

Sumber Data: hasil angket nomor 8

Berdasarkan tabel di atas, tanggapan siswa sakit kepala karena terlalu lama bermain *game online*, hasilnya menunjukkan 2 (7%) siswa yang menjawab sangat setuju, 12 (40%) siswa yang menjawab setuju, 15 (50%) siswa yang menjawab tidak setuju, dan 1 (3%) siswa yang menjawab sangat tidak setuju. Hasil ini menunjukkan bahwa sebanyak 14 atau 47% siswa yang sangat setuju dan setuju, serta 16 atau 53% siswa yang tidak setuju dan sangat tidak setuju. Dengan demikian, siswa yang *tidak setuju* sakit kepala karena terlalu lama bermain *game online* termasuk dalam kategori *sedang* yaitu berada pada kategori 11 – 20.

9) Merasakan sakit mata/mata kering

Tabel 4.9
Mahasiswa merasakan sakit mata/mata kering karena terlalu lama bermain game online

No	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Setuju	1	4%
2	Setuju	23	76%
3	Tidak Setuju	6	20%
4	Sangat Tidak Setuju	0	0%
Jumlah		30	100%

Sumber Data: hasil angket nomor 9

Berdasarkan tabel di atas, tanggapan siswa merasakan sakit mata/mata kering karena terlalu lama bermain *game online*, hasilnya menunjukkan 1 (4%) siswa yang menjawab sangat setuju, 23 (76%) siswa yang menjawab setuju, 6 (20%) siswa yang menjawab tidak setuju, dan tidak ada responden yang menjawab sangat tidak setuju. Hasil ini menunjukkan bahwa sebanyak 24 atau 80% siswa yang sangat setuju dan setuju, serta 6 atau 20% siswa yang tidak setuju dan sangat tidak setuju. Dengan demikian, siswa yang *setuju* merasakan sakit mata/mata kering karena terlalu lama bermain *game online* termasuk dalam kategori *tinggi* yaitu berada pada kategori 21 – 30.

10) Konsentrasi semakin berkurang

Tabel 4.10
Konsentrasi semakin berkurang dalam segala hal akibat keseringan bermain game online

No	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Setuju	1	4%
2	Setuju	10	33%
3	Tidak Setuju	16	53%
4	Sangat Tidak Setuju	3	10%
Jumlah		30	100%

Sumber Data: hasil angket nomor 10

Berdasarkan tabel di atas, tanggapan siswa tentang konsentrasi semakin berkurang dalam segala hal akibat keseringan bermain *game online*, hasilnya menunjukkan 1 (4%) siswa yang menjawab sangat setuju, 10 (33%) siswa yang menjawab setuju, 16 (53%) siswa yang menjawab tidak setuju, dan 3 (10%) siswa yang menjawab sangat tidak setuju. Hasil ini menunjukkan bahwa sebanyak 11 atau 37% siswa yang sangat setuju dan setuju, serta 19 atau 63% siswa yang tidak setuju dan sangat tidak setuju. Dengan demikian, siswa yang *tidak setuju* konsentrasi semakin berkurang akibat keseringan bermain *game online* termasuk dalam kategori *sedang* yaitu berada pada kategori 11 – 20.

11) Kemampuan semakin terlatih

Tabel 4.11
Kemampuan semakin terlatih dengan bermain *game online*

No	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Setuju	6	20%
2	Setuju	16	53%
3	Tidak Setuju	6	20%
4	Sangat Tidak Setuju	2	7%
Jumlah		30	100%

Sumber Data: hasil angket nomor 11

Berdasarkan tabel di atas, tanggapan siswa tentang kemampuan semakin terlatih dengan bermain *game online*, hasilnya menunjukkan 6 (20%) siswa yang menjawab sangat setuju, 16 (53%) siswa yang menjawab setuju, 6 (20%) siswa yang menjawab tidak setuju, dan 2 (7%) siswa yang menjawab sangat tidak setuju. Hasil ini menunjukkan bahwa sebanyak 22 atau 73% siswa yang sangat setuju dan setuju, serta 8 atau 27% siswa yang tidak setuju dan sangat tidak setuju. Dengan demikian, siswa yang *setuju* kemampuan semakin terlatih dengan bermain *game online* termasuk dalam kategori *tinggi* yaitu berada pada kategori 21 – 30.

12) Memainkan *game online* untuk mengisi waktu

Tabel 4.12
Mahasiswa memainkan *game online* untuk mengisi waktu uang/kejuhan

No	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Setuju	12	40%
2	Setuju	17	57%
3	Tidak Setuju	1	3%
4	Sangat Tidak Setuju	0	0%
Jumlah		30	100%

Sumber Data: hasil angket nomor 12

Berdasarkan tabel di atas, tanggapan siswa memainkan *game online* untuk mengisi waktu luang/kejuhan, hasilnya menunjukkan 12 (40%) siswa yang menjawab sangat setuju, 17 (57%) siswa yang menjawab setuju, 1 (3%) siswa yang menjawab tidak setuju, dan tidak ada siswa yang menjawab sangat tidak setuju. Hasil ini menunjukkan bahwa sebanyak 29 atau 97% siswa yang sangat setuju dan setuju, serta 1 atau 3% siswa yang tidak setuju dan sangat tidak setuju. Dengan demikian, siswa yang *setuju* memainkan *game online* untuk mengisi waktu luang/kejuhan termasuk dalam kategori *tinggi* yaitu berada pada kategori 21 – 30.

13) Belajar dengan tekun

Tabel 4.13
***Game online* membuat belajar dengan tekun di rumah maupun di sekolah**

No	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Setuju	1	4%
2	Setuju	19	63%
3	Tidak Setuju	10	33%
4	Sangat Tidak Setuju	0	0%
Jumlah		30	100%

Sumber Data: hasil angket nomor 13

Berdasarkan tabel di atas, tanggapan siswa tentang belajar dengan tekun di rumah maupun di sekolah, hasilnya menunjukkan 1 (4%) siswa yang menjawab sangat setuju, 19 (63%) siswa yang menjawab setuju, 10 (33%) siswa yang menjawab tidak setuju, dan tidak ada siswa yang menjawab sangat tidak setuju. Hasil ini menunjukkan bahwa sebanyak 20 atau 67% siswa yang sangat setuju dan setuju, serta 10 atau 33% siswa yang tidak setuju dan sangat tidak setuju. Dengan demikian, siswa yang *setuju* bahwa belajar dengan tekun di rumah maupun di sekolah termasuk dalam kategori *sedang* yaitu berada pada kategori 11 – 20.

14) Merasa kesal saat bermain *game online*

Tabel 4.14
Pernah merasa kesal saat bermain *game online*

No	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Setuju	0	0%
2	Setuju	9	30%
3	Tidak Setuju	18	60%
4	Sangat Tidak Setuju	3	10%
Jumlah		30	100%

Sumber Data: hasil angket nomor 14

Berdasarkan tabel di atas, tanggapan siswa tentang merasa kesal saat bermain *game online*, hasilnya menunjukkan tidak ada siswa yang menjawab sangat setuju, 9 (30%) siswa yang menjawab setuju, 18 (60%) siswa yang menjawab tidak setuju, dan 3 (10%) siswa yang menjawab sangat tidak setuju. Hasil ini menunjukkan bahwa sebanyak 9 atau 30% siswa yang sangat setuju dan setuju, serta 21 atau 70% siswa yang tidak setuju dan sangat tidak setuju. Dengan demikian, siswa yang *tidak setuju* bahwa siswa merasa kesal saat bermain *game online* termasuk dalam kategori *tinggi* yaitu berada pada kategori 21 – 30.

- b. Data ini diperoleh dari angket yang disebarakan kepada siswa kelas IV di MI Ma'arif Lengkong yang berjumlah 30 siswa.

Tabel 4.15
Daftar Skor dan Frekuensi Angket Pengaruh *Game Online*

Subyek	Skor	Frekuensi
Siswa Kelas IV MI Ma'arif Lengkong	38	1
	48	4
	40	3
	41	3
	46	1
	39	2
	31	1
	32	1
	45	4
	47	4
	43	2
	53	1
	46	1
	42	1
	35	1
Total	30	

Berdasarkan data di atas, bahwa hasil dari angket *game online* yang sudah disebarakan mendapatkan deskripsi data statistik seperti pada tabel dibawah:

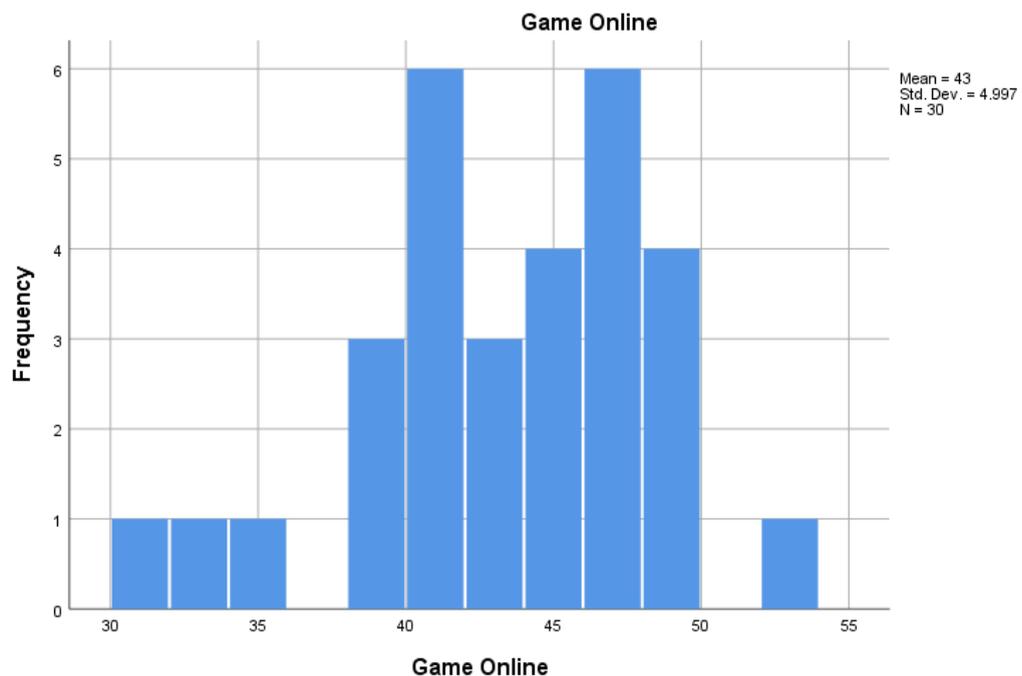
Tabel 4.16
Deskripsi Statistik *Game Online* dan Perilaku Belajar

		Game Online	Perilaku Belajar
N	Valid	30	30
	Missing	0	0
Mean		43.00	50.40
Std. Error of Mean		.912	1.010
Median		44.00	51.50
Mode		45 ^a	49

Std. Deviation	4.997	5.531
Variance	24.966	30.593
Range	22	20
Minimum	31	38
Maximum	53	58
Sum	1290	1512

Berdasarkan hasil dari pengolahan data menggunakan SPSS *versi 25* diperoleh deskripsi statistik tentang variabel *game online* tersebut yang diperlihatkan pada tabel. Responden sebanyak 30 siswa, berdasarkan perolehan data yang diperoleh, maka diketahui bahwa pada statistik didapatkan nilai antara 31 sampai 53, dimana 31 adalah nilai-nilai terendah dan 53 adalah nilai tertinggi. Dari data tersebut diperoleh *mean*(*raat-rata*)43,00, *median* 44,00 dan modus 45. Dari penyebaran data didapatkan *range* 22 dan simpangan baku (standar devisi) 4,997. Sehingga bisa diambil kesimpulan bahwa fenomena bermain *game online* pada siswa kelas IV MI Ma'arif Lengkong dalam kualifikasi *Cukup Tinggi*.

Histogram



2. Deskripsi Data Angket Kebiasaan Belajar Siswa Kelas IV MI Ma'arif Lengkong

- a. Penengaruh kebiasaan bermain *game online* di kalangan siswa kelas IV MI Ma'arif Lengkong dapat digambarkan sebagai berikut:

Untuk mendeskripsikan kebiasaan belajar sebagai variabel Y diperlukan olah data hasil angket yang disebar pada siswa, maka olah data dapat dilakukan sebagai berikut:

Tabel 4.17
Siswa akan belajar ketika ada tugas dari guru

No	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Setuju	3	10%
2	Setuju	5	17%
3	Tidak Setuju	15	50%
4	Sangat Tidak Setuju	7	23%
Jumlah		30	100%

Sumber Data: hasil angket nomor 1

Berdasarkan tabel di atas, tanggapan siswa akan belajar saat ada tugas dari dosen, hasilnya menunjukkan 3 (10%) siswa yang menjawab sangat setuju, 5 (17%) siswa yang menjawab setuju, 15 (50%) siswa yang menjawab tidak setuju, dan 7 (23%) siswa yang menjawab sangat tidak setuju. Hasil ini menunjukkan bahwa sebanyak 22 atau 73% siswa yang tidak setuju dan sangat tidak setuju, serta 8 atau 27% siswa yang setuju dan sangat setuju. Dengan demikian, siswa yang *tidak setuju* akan belajar ketika ada tugas dari guru termasuk dalam kategori *tinggi* yaitu berada pada kategori 21 – 30.

Tabel 4.18
Siswa akan belajar ketika akan menghadapi ujian atau ulangan semester

No	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Setuju	5	17%
2	Setuju	18	60%
3	Tidak Setuju	7	23%

4	Sangat Tidak Setuju	0	0 %
Jumlah		30	100%

Sumber Data: hasil angket nomor 2

Berdasarkan tabel di atas, tanggapan siswa akan belajar ketika akan menghadapi ujian atau ulangan semester, hasilnya menunjukkan 5 (17%) siswa yang menjawab sangat setuju, 18 (60%) siswa yang menjawab setuju, 7 (23%) siswa yang menjawab tidak setuju, dan tidak ada siswa yang menjawab sangat tidak setuju. Hasil ini menunjukkan bahwa sebanyak 23 atau 77% siswa yang sangat setuju dan setuju, serta 7 atau 23% siswa yang tidak setuju dan sangat tidak setuju. Dengan demikian, siswa yang *setuju* akan belajar ketika akan menghadapi ujian atau ulangan semester termasuk dalam kategori *tinggi* yaitu berada pada kategori 21 – 30.

Tabel 4.19
Siswa tidak pernah belajar ketika akan menghadapi ujian atau ulangan semester

No	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Setuju	3	10%
2	Setuju	25	83%
3	Tidak Setuju	2	7%
4	Sangat Tidak Setuju	0	0%
Jumlah		30	100%

Sumber Data: hasil angket nomor 3

Berdasarkan tabel di atas, tanggapan siswa tidak pernah belajar ketika akan menghadapi ujian atau ulangan semester, hasilnya menunjukkan tidak ada siswa yang menjawab sangat setuju, 2 (7%) mahasiswa yang menjawab setuju, 25 (83%) siswa yang menjawab tidak setuju, dan 3 (10%) siswa yang menjawab sangat tidak setuju. Hasil ini menunjukkan bahwa sebanyak 2 atau 7% mahasiswa yang sangat setuju dan setuju, serta 28 atau 93% siswa yang tidak setuju dan sangat tidak setuju. Dengan demikian, mahasiswa yang *tidak setuju* tidak pernah belajar ketika akan

menghadapi ujian atau ulangan semester termasuk dalam kategori *tinggi* yaitu berada pada kategori 21 – 30.

Tabel 4.20
Siswa membagi waktu antara belajar dan bermain *game online*

No	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Setuju	5	17%
2	Setuju	17	56%
3	Tidak Setuju	8	27%
4	Sangat Tidak Setuju	0	0%
Jumlah		30	100%

Sumber Data: hasil angket nomor 4

Berdasarkan tabel di atas, tanggapan siswa membagi waktu antara belajar dan bermain *game online*, hasilnya menunjukkan 5 (17%) siswa yang menjawab sangat setuju, 17 (56%) siswa yang menjawab setuju, 8 (27%) siswa yang menjawab tidak setuju, dan tidak ada siswa yang menjawab sangat tidak setuju. Hasil ini menunjukkan bahwa sebanyak 22 atau 73% siswa yang sangat setuju dan setuju, serta 8 atau 27% siswa yang tidak setuju dan sangat tidak setuju. Dengan demikian, siswa yang *setuju* membagi waktu antara belajar dan bermain *game online* termasuk dalam kategori *tinggi* yaitu berada pada kategori 21 – 30.

Tabel 4.21
***Game online* bisa membangkitkan semangat belajar**

No	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Setuju	3	10%
2	Setuju	10	33%
3	Tidak Setuju	13	47%
4	Sangat Tidak Setuju	3	10%
Jumlah		30	100%

Sumber Data: hasil angket nomor 5

Berdasarkan tabel di atas, tanggapan siswa tentang *game online* bisa membangkitkan semangat belajar, hasilnya menunjukkan 3 (10%) siswa yang

menjawab sangat setuju, 10 (33%) siswa yang menjawab setuju, 14 (47%) mahasiswa yang menjawab tidak setuju, dan 3 (10%) siswa yang menjawab sangat tidak setuju. Hasil ini menunjukkan bahwa sebanyak 13 atau 43% siswa yang sangat setuju dan setuju, serta 17 atau 57% siswa yang tidak setuju dan sangat tidak setuju. Dengan demikian, siswa yang *tidak setuju* bahwa *game online* bisa membangkitkan semangat belajar termasuk dalam kategori *sedang* yaitu berada pada kategori 11 – 20.

Tabel 4.22
Siswa menghabiskan waktu luangnya untuk belajar

No	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Setuju	2	7%
2	Setuju	16	53%
3	Tidak Setuju	12	40%
4	Sangat Tidak Setuju	0	0%
Jumlah		30	100%

Sumber Data: hasil angket nomor 6

Berdasarkan tabel di atas, tanggapan siswa menghabiskan waktu luangnya untuk belajar, hasilnya menunjukkan 2 (7%) siswa yang menjawab sangat setuju, 16 (53%) siswa yang menjawab setuju, 12 (40%) siswa yang menjawab tidak setuju, dan tidak ada siswa yang menjawab sangat tidak setuju. Hasil ini menunjukkan bahwa sebanyak 18 atau 60% siswa yang sangat setuju dan setuju, serta 12 atau 40% siswa yang tidak setuju dan sangat tidak setuju. Dengan demikian, siswa yang *setuju* menghabiskan waktu luangnya untuk belajar termasuk dalam kategori *sedang* yaitu berada pada kategori 11 – 20.

Tabel 4.23
Siswa menghabiskan waktu luangnya untuk bermain *game online*

No	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Setuju	2	7%
2	Setuju	6	20%

3	Tidak Setuju	20	60%
4	Sangat Tidak Setuju	2	7%
Jumlah		30	100%

Sumber Data: hasil angket nomor 7

Berdasarkan tabel di atas, tanggapan siswa menghabiskan waktu luangnya untuk bermain *game online*, hasilnya menunjukkan 2 (7%) siswa yang menjawab sangat setuju, 6 (20%) siswa yang menjawab setuju, 20 (66%) siswa yang menjawab tidak setuju, dan 2 (7%) siswa yang menjawab sangat tidak setuju Hasil ini menunjukkan bahwa sebanyak 8 atau 27% siswa yang sangat setuju dan setuju, serta 22 atau 73% siswa yang tidak setuju dan sangat tidak setuju. Dengan demikian, siswa yang *tidak setuju* menghabiskan waktu luangnya untuk bermain *game online* termasuk dalam kategori *tinggi* yaitu berada pada kategori 21 – 30.

Tabel 4.24
Siswa tidak pernah belajar kelompok karena keasyikan bermain *game online*

No	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Setuju	4	13%
2	Setuju	22	73%
3	Tidak Setuju	3	10%
4	Sangat Tidak Setuju	1	4%
Jumlah		30	100%

Sumber Data: hasil angket nomor 8

Berdasarkan tabel di atas, tanggapan siswa yang tidak pernah belajar kelompok karena keasyikan bermain *game online*, hasilnya menunjukkan 1 (4%) siswa yang menjawab sangat setuju, 3 (10%) siswa yang menjawab setuju, 22 (73%) siswa yang menjawab tidak setuju, dan 4 (13%) siswa yang menjawab sangat tidak setuju. Hasil ini menunjukkan bahwa sebanyak 4 atau 14% siswa yang sangat setuju dan setuju, serta 26 atau 86% siswa yang tidak setuju dan sangat tidak setuju. Dengan demikian, siswa yang *tidak setuju* tidak pernah belajar kelompok karena

keasyikan bermain *game online* termasuk dalam kategori *tinggi* yaitu berada pada kategori 21 – 30.

Tabel 4.25
Terbiasa belajar dengan membaca buku

No	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Setuju	12	40%
2	Setuju	7	23%
3	Tidak Setuju	8	27%
4	Sangat Tidak Setuju	3	10%
Jumlah		30	100%

Sumber Data: hasil angket nomor 9

Berdasarkan tabel di atas, tanggapan siswa terbiasa belajar dengan membaca buku, hasilnya menunjukkan 12 (40%) siswa yang menjawab sangat setuju, 7 (23%) siswa yang menjawab setuju, 8 (27%) siswa yang menjawab tidak setuju, dan 3 (10%) siswa yang menjawab sangat tidak setuju. Hasil ini menunjukkan bahwa sebanyak 19 atau 63% siswa yang sangat setuju dan setuju, serta 11 atau 37% siswa yang tidak setuju dan sangat tidak setuju. Dengan demikian, siswa yang *tidak setuju* tidak pernah belajar kelompok karena keasyikan bermain *game online* termasuk dalam kategori *sedang* yaitu berada pada kategori 11 - 20.

Tabel 4.26
Memanfaatkan waktu istirahat untuk membaca buku di perpustakaan

No	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Setuju	4	13%
2	Setuju	22	73%
3	Tidak Setuju	3	10%
4	Sangat Tidak Setuju	1	4%
Jumlah		30	100%

Sumber Data: hasil angket nomor 10

Berdasarkan tabel di atas, tanggapan siswa memanfaatkan waktu istirahat untuk membaca buku di perpustakaan, hasilnya menunjukkan 4 (13%) siswa yang

menjawab sangat setuju, 22 (73%) siswa yang menjawab setuju, 3 (10%) siswa yang menjawab tidak setuju, dan 1 (4%) siswa yang menjawab sangat tidak setuju. Hasil ini menunjukkan bahwa sebanyak 26 atau 86% siswa yang sangat setuju dan setuju, serta 4 atau 14% siswa yang tidak setuju dan sangat tidak setuju. Dengan demikian, siswa yang *tidak setuju* tidak pernah belajar kelompok karena keasyikan bermain *game online* termasuk dalam kategori *sedang* yaitu berada pada kategori 11 - 20.

Tabel 4.27
Tidak pernah membaca buku pada saat istirahat

No	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Setuju	9	29%
2	Setuju	19	64%
3	Tidak Setuju	2	7%
4	Sangat Tidak Setuju	0	0%
Jumlah		30	100%

Sumber Data: hasil angket nomor 11

Berdasarkan tabel di atas, tanggapan siswa tidak pernah membaca buku pada saat istirahat, hasilnya menunjukkan 9 (29%) siswa yang menjawab sangat setuju, 19 (64%) siswa yang menjawab setuju, 2 (7%) siswa yang menjawab tidak setuju, dan 0 (0%) siswa yang menjawab sangat tidak setuju. Hasil ini menunjukkan bahwa sebanyak 28 atau 93% siswa yang sangat setuju dan setuju, serta 2 atau 7% siswa yang tidak setuju dan sangat tidak setuju. Dengan demikian, siswa yang *tidak setuju* tidak pernah belajar kelompok karena keasyikan bermain *game online* termasuk dalam kategori *sedang* yaitu berada pada kategori 21 - 30.

Tabel 4.28
Selalu berdiskusi mengenai materi pembelajaran

No	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Setuju	9	29%
2	Setuju	21	71%

3	Tidak Setuju	0	0%
4	Sangat Tidak Setuju	0	0%
Jumlah		30	100%

Sumber Data: hasil angket nomor 12

Berdasarkan tabel di atas, tanggapan siswa selalu berdiskusi mengenai materi pembelajaran, hasilnya menunjukkan 9 (29%) siswa yang menjawab sangat setuju, 21 (71%) siswa yang menjawab setuju, 0 (0%) siswa yang menjawab tidak setuju, dan 0 (0%) siswa yang menjawab sangat tidak setuju. Hasil ini menunjukkan bahwa sebanyak 30 atau 100% siswa yang sangat setuju dan setuju, serta 0 atau 0% siswa yang tidak setuju dan sangat tidak setuju. Dengan demikian, siswa yang *tidak setuju* tidak pernah belajar kelompok karena keasyikan bermain *game online* termasuk dalam kategori *tinggi* yaitu berada pada kategori 21 - 30.

Tabel 4.29
Sering membaca buku di rumah dan di sekolah

No	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Setuju	12	40%
2	Setuju	7	23%
3	Tidak Setuju	8	27%
4	Sangat Tidak Setuju	3	10%
Jumlah		30	100%

Sumber Data: hasil angket nomor 13

Berdasarkan tabel di atas, tanggapan siswa sering membaca buku di rumah dan di perpustakaan, hasilnya menunjukkan 12 (40%) siswa yang menjawab sangat setuju, 7 (23%) siswa yang menjawab setuju, 8 (27%) siswa yang menjawab tidak setuju, dan 3 (10%) siswa yang menjawab sangat tidak setuju. Hasil ini menunjukkan bahwa sebanyak 19 atau 63% siswa yang sangat setuju dan setuju, serta 11 atau 37% siswa yang tidak setuju dan sangat tidak setuju. Dengan demikian, siswa yang *tidak setuju* tidak pernah belajar kelompok karena keasyikan

bermain *game online* termasuk dalam kategori *sedang* yaitu berada pada kategori 11 – 20.

Tabel 4.30
Selalu bertanya kepada guru tentang materi yang tidak dipahami

No	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Setuju	4	13%
2	Setuju	22	73%
3	Tidak Setuju	3	10%
4	Sangat Tidak Setuju	1	4%
Jumlah		30	100%

Sumber Data: hasil angket nomor 14

Berdasarkan tabel di atas, tanggapan siswa selalu bertanya kepada guru tentang materi yang tidak dipahami, hasilnya menunjukkan 4 (13%) siswa yang menjawab sangat setuju, 22 (73%) siswa yang menjawab setuju, 3 (10%) siswa yang menjawab tidak setuju, dan 1 (4%) siswa yang menjawab sangat tidak setuju. Hasil ini menunjukkan bahwa sebanyak 26 atau 86% siswa yang sangat setuju dan setuju, serta 4 atau 14% siswa yang tidak setuju dan sangat tidak setuju. Dengan demikian, siswa yang *tidak setuju* tidak pernah belajar kelompok karena keasyikan bermain *game online* termasuk dalam kategori *sedang* yaitu berada pada kategori 11 - 20.

Tabel 4.31
Selalu berdo'a sebelum memulai pembelajaran di dalam kelas

No	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Setuju	3	10%
2	Setuju	10	33%
3	Tidak Setuju	13	47%
4	Sangat Tidak Setuju	3	10%
Jumlah		30	100%

Sumber Data: hasil angket nomor 15

Berdasarkan tabel di atas, tanggapan siswa tentang *selalu berdo'a sebelum memulai pembelajaran di dalam kelas*, hasilnya menunjukkan 3 (10%) siswa yang menjawab sangat setuju, 10 (33%) siswa yang menjawab setuju, 14 (47%) mahasiswa yang menjawab tidak setuju, dan 3 (10%) siswa yang menjawab sangat tidak setuju. Hasil ini menunjukkan bahwa sebanyak 13 atau 43% siswa yang sangat setuju dan setuju, serta 17 atau 57% siswa yang tidak setuju dan sangat tidak setuju. Dengan demikian, siswa yang *tidak setuju* bahwa *game online* bisa membangkitkan semangat belajar termasuk dalam kategori *sedang* yaitu berada pada kategori 11 – 20.

Tabel 4.32
Siswa akan belajar ketika akan menghadapi ujian atau ulangan semester

No	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Setuju	0	0%
2	Setuju	0	0%
3	Tidak Setuju	12	40%
4	Sangat Tidak Setuju	18	60 %
Jumlah		30	100%

Sumber Data: hasil angket nomor 16

Berdasarkan tabel di atas, tanggapan siswa memperoleh PR yang sulit maka memilih untuk melihat pekerjaan teman , hasilnya menunjukkan 0 (0%) siswa yang menjawab sangat setuju, 0 (0%) siswa yang menjawab setuju, dan tidak ada siswa yang menjawab tidak setuju dan sangat tidak setuju. Hasil ini menunjukkan bahwa sebanyak 30 atau 100% siswa yang sangat setuju dan setuju, serta 0 atau 0%% siswa yang tidak setuju dan sangat tidak setuju. Dengan demikian, siswa yang *setuju* akan belajar ketika akan menghadapi ujian atau ulangan semester termasuk dalam kategori *rendah* yaitu berada pada kategori 0 – 10.

Tabel 4.33
Selalu bertutur kata yang baik saat pelajaran berlangsung di dalam kelas

No	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Setuju	15	50%
2	Setuju	15	50%
3	Tidak Setuju	0	0%
4	Sangat Tidak Setuju	0	0%
Jumlah		30	100%

Sumber Data: hasil angket nomor 17

Berdasarkan tabel di atas, tanggapan siswa selalu bertutur kata yang baik saat pelajaran berlangsung di dalam kelas, hasilnya menunjukkan 15 (50%) siswa yang menjawab sangat setuju, 15 (50%) siswa yang menjawab setuju, dan tidak ada siswa yang menjawab tidak setuju dan sangat tidak setuju. Hasil ini menunjukkan bahwa sebanyak 30 atau 100% siswa yang sangat setuju dan setuju, serta 0 atau 0% siswa yang tidak setuju dan sangat tidak setuju. Dengan demikian, siswa yang *setuju* akan belajar ketika akan menghadapi ujian atau ulangan semester termasuk dalam kategori *tinggi* yaitu berada pada kategori 21 – 30.

- b. Data ini diperoleh dari angket yang disebarkan kepada siswa kelas IV di MI Ma'arif Lengkong yang berjumlah 30 siswa.

Tabel 4.34
Daftar Skor dan Frekuensi Angket Perilaku Belajar

Subyek	Skor	Frekuensi
Siswa Kelas IV MI Ma'arif Lengkong	58	2
	50	2
	56	3
	55	3
	54	2
	53	2
	52	3
	46	1

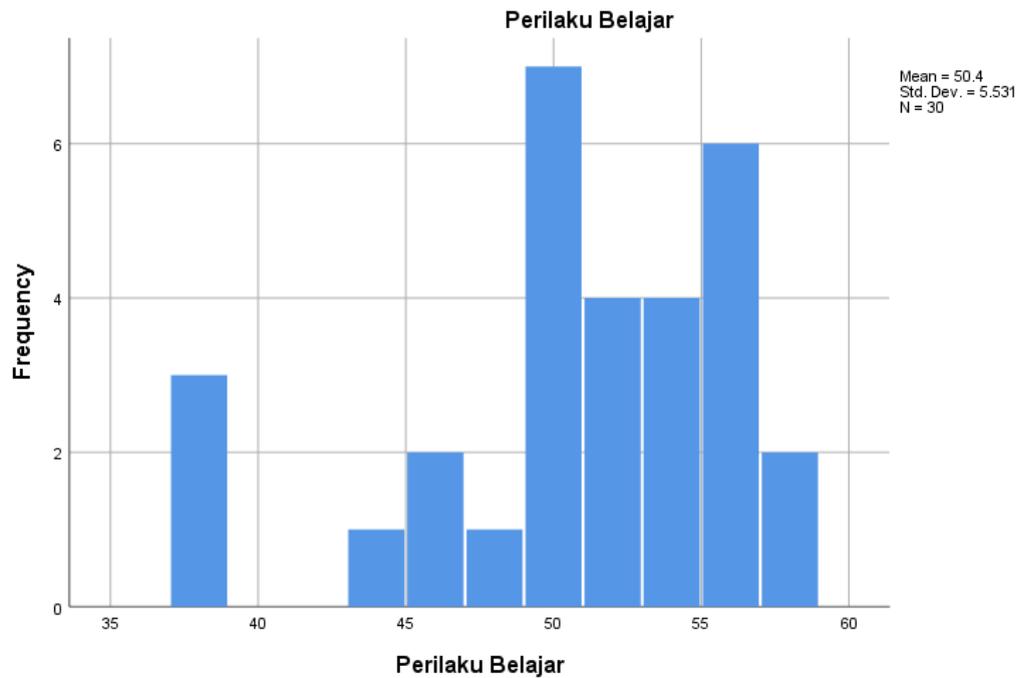
	48	1
	49	5
	51	1
	38	3
	44	1
	45	1
	Total	30

Berdasarkan tabel data di atas, diperoleh data dari angket perilaku belajar yang sudah disebar pada siswa kelas IV mendapatkan deskripsi data statistik pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.35
Deskripsi Statistik Game Perilaku Belajar

		Statistics	
		Game Online	Perilaku Belajar
N	Valid	30	30
	Missing	0	0
Mean		43.00	50.40
Std. Error of Mean		.912	1.010
Median		44.00	51.50
Mode		45 ^a	49
Std. Deviation		4.997	5.531
Variance		24.966	30.593
Range		22	20
Minimum		31	38
Maximum		53	58
Sum		1290	1512

Berdasarkan hasil pengolahan data menggunakan SPSS versi 25 diperoleh deskripsi statistik tentang variabel kebiasaan belajar tersebut yang diperlihatkan pada tabel. Responden sebanyak 30 siswa, berdasarkan data yang diperoleh, maka dapat diketahui bahwa pada statistik didapatkan nilai antara 38 sampai 58, dimana 38 adalah nilai terendah dan 58 adalah nilai yang paling tinggi. Dari data tersebut diperoleh *mean* (rata-rata) 50,40, *median* 51,50 dan modus 49. Dari penyebaran data didapatkan *range* 20 dan simpangan baku (standar deviasi) 5,531.



B. Inferensial Statistik

1. Uji Asumsi

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang diteliti itu berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan rumus *Kolmogorov-Smirnov*. Uji normalitas ini dihitung menggunakan bantuan SPSS versi 25. Hipotesis statistik untuk menguji normalitas adalah sebagai berikut:

H_0 : data berdistribusi normal

H_1 : data tidak berdistribusi normal

Kriteria uji : H_0 diterima dan H_1 ditolak jika Sig. > 0,05

H_0 ditolak dan H_1 diterima jika Sig. < 0,05

Setelah dilakukan perhitungan menggunakan SPSS versi 25, pengujian normalitas terhadap data penelitian menggunakan Uji Liliefors sebagai berikut:

Tabel 4.36
Hasil Uji Normalitas

N		30
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	50.4000000
	Std. Deviation	2.43616345
Most Extreme Differences	Absolute	.156
	Positive	.156
	Negative	-.125
Test Statistic		.156
Asymp. Sig. (2-tailed)		.062 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Berdasarkan tabel data di atas dapat diketahui bahwa seluruh kelompok data berasal dari populasi yang berdistribusi normal, hal ini terlihat pada tabel di atas bahwa nilai Sig, atau *p-values* semua kelompok data sebesar 0,062 menunjukkan lebih dari 0,05. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima sehingga sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

b. Uji Multikolinieritas

Uji multikolinieritas adalah untuk mengetahui ada atau tidaknya korelasi antara variabel bebas dalam suatu model regresi linier. Pengujian ini dapat diketahui dengan melihat nilai toleransi dan nilai *variance factor* (VIF). Adapun dasar pengambilan keputusan uji multikolinieritas:

Nilai *tolerance* > 0,10 maka tidak terjadi multikolinieritas

Nilai *tolerance* < 0,10 maka terjadi multikolinieritas

Pengambilan keputusan untuk nilai VIF sebagai berikut.

Nilai VIF < 10,00 maka tidak terjadi multikolinieritas

Nilai VIF > 10,00 maka terjadi multikolinieritas

Tabel 4.37
Uji Multikolinieritas Pengaruh *Game Online*
Terhadap Kebiasaan Belajar Siswa

Coefficients^a

Model		Collinearity Statistics	
		Tolerance	VIF
1	(Constant)		
	Game Online	1.000	1.000

a. Dependent Variable: Perilaku Belajar

Dari hasil perhitungan diperoleh nilai tolerance 1,000 > dari 0,10 dan nilai VIF sebesar 1.000 < dari 10,00 maka dapat disimpulkan bahwa variabel pengaruh game online dan perilaku belajar tidak mengalami multikolinieritas.

c. Uji Heteroskedastisitas

Berdasarkan uji heteroskedastisitas data pengaruh *game online* terhadap perilaku belajar siswa dengan menggunakan SPSS versi 25 dan nilai VIP (*Variance Inflation Factory*) menunjukkan bahwa data uji heteroskedastisitas tidak terjadi. Adapun dasar dari pengambilan keputusan pada uji heteroskedastisitas sebagai berikut:

Nilai signifikan > 0,05 maka tidak terjadi uji heteroskedastisitas

Nilai signifikan < 0,05 maka terjadi hasil uji heteroskedastisitas

Tabel 4.38
Uji Heteroskedastisitas Pengaruh *Game Online* Terhadap Kebiasaan Belajar

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients Beta	t	Sig.
		B	Std. Error			
1	(Constant)	71.365	8.129		8.780	.000
	Game Online	-.488	.188	-.440	-2.596	.015

a. Dependent Variable: Perilaku Belajar

Dari hasil perhitungan diperoleh nilai Sig. Pengaruh *game online* sebesar 0,015, maka dapat disimpulkan bahwa uji heteroskedastisitas tidak terjadi.

d. Uji Linieritas

Uji linieritas digunakan untuk mengetahui linieritas data yaitu apakah data dua variabel memiliki hubungan yang linier atau tidak. Apabila jumlah perhitungan

Sig (P) > 0,05 maka dinyatakan data linier, sebaliknya apabila jumlah perhitungan Sig (P) < 0,05 maka data dinyatakan tidak linier.

Tabel 4.39
Hasil Uji Linieritas

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	172.112	1	172.112	6.739	.015 ^b
	Residual	715.088	28	25.539		
	Total	887.200	29			

a. Dependent Variable: Perilaku Belajar

b. Predictors: (Constant), Game Online

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil linieritas nilai signifikan pada *Deviantion from Linearity* nilai F sebesar 0,739 dan nilai Sig sebesar 0,015. Karena nilai signifikansi lebih dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa variabel terdapat hubungan yang linier, sehingga asumsi linieritas terpenuhi.

2. Uji Hipotesis dan Interpretasi

Analisis Data Mengenai Fenomena Bermain Game Online Pada Siswa Kelas IV MI Ma'arif Lengkong. Setelah peneliti melakukan perhitungan, dan data yang diperoleh sudah normal dan linier baik dari data *game online* dan perilaku belajar siswa. Adapun untuk mengetahui fenomena bermain *game online* pada siswa kelas IV MI Ma'arif Lengkong, peneliti menggunakan rumus regresi linier sederhana. Hipotesis penelitian ini adalah;

H_0 = Tidak ada pengaruh yang signifikan antara *game online* dengan kebiasaan belajar siswa kelas IV MI Ma'arif Lengkong.

H_1 = Terdapat pengaruh yang signifikan antara *game online* dengan kebiasaan belajar siswa kelas IV MI Ma'arif Lengkong.

a. Anova

Tabel anova berikut akan memaparkan ada atau tidaknya pengaruh pada variabel pengaruh *game online* terhadap kebiasaan belajar.

Tabel 4.40
Anova Pengaruh *Game Online* Terhadap Kebiasaan Belajar

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	172.112	1	172.112	6.739	.015 ^b
	Residual	715.088	28	25.539		
	Total	887.200	29			

a. Dependent Variable: Perilaku Belajar

b. Predictors: (Constant), Game Online

Berdasarkan tabel anova di atas diperoleh nilai F_{hitung} sebesar 6,739 dengan taraf signifikansi 0,015% maka H_0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara *game online* terhadap kebiasaan belajar siswa kelas IV MI Ma'arif Lengkong.

b. Summary

Tabel 4.41
Variabel Summary Pengaruh *Game Online* Terhadap Kebiasaan Belajar

Model Summary ^b					
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.440 ^a	.194	.165	5.054	1.176

a. Predictors: (Constant), Game Online

b. Dependent Variable: Perilaku Belajar

Tabel di atas menunjukkan besarnya nilai pengaruh *game online* terhadap perilaku belajar yakni nilai R Square sebesar 0,165, artinya besarnya pengaruh *game online* terhadap perilaku belajar ialah 16,5% dan untuk sisanya 83,5% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak sedang diteliti.

C. Pembahasan

Berdasarkan hasil yang sudah diteliti, selanjutnya pembahasan secara teoritis mengenai pengaruh game online terhadap kebiasaan belajar siswa kelas IV MI Ma'arif Lengkong.

1. Fenomena *Game Online* Terhadap Kebiasaan Belajar Siswa Kelas IV MI Ma'arif Lengkong

Setelah melakukan analisis terdapat hasil menunjukkan nilai rata-rata (mean) dari variabel X tentang fenomena *game online* pada siswa kelas IV MI Ma'arif Lengkong adalah 0,528 yang terletak pada $0,400 < r < 0,600$, dengan kualifikasi sedang. Hasil penelitian yang disusun oleh peneliti menunjukkan bahwa fenomena atau realitas penggunaan *game online*, maka cukup berpengaruh terhadap kebiasaan belajar siswa kelas IV MI Ma'arif Lengkong .

Eddy Lien salah satu anggota disebuah komunitas pecinta *games* di Indonesia, menyatakan bahwa *game online* merupakan sebuah permainan yang dimainkan secara *online*, bisa menggunakan PC, hp, atau konsol seperti PS2 dan sejenisnya.²⁹ Peneliti melakukan analisis terkait dengan hasil yang telah ditemukan di lapangan, bahwa *game online* merupakan permainan yang dimainkan secara *online* dengan bantuan jaringan internet sehingga *game* tersebut dapat dimainkan baik menggunakan *smartphone* atau yang lainnya.

Berdasarkan hasil yang didapatkan dari perhitungan uji normalitas bahwa data berasal dari populasi yang berdistribusi normal, hal ini terbukti dengan nilai Sig yang diperoleh sebesar 0,062 yang menunjukkan lebih besar dari pada 0,05. Berdasarkan hasil yang didapatkan dari uji multikolinieritas bahwa perhitungan nilai tolerance $0,1.000 >$ dari 0,10 dan nilai VIF sebesar $1.000 <$ dari 10,00 maka dapat disimpulkan bahwa variabel pengaruh *game online* dan perilaku belajar tidak mengalami multikolinieritas. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari uji heterokedasistas perhitungan diperoleh nilai Sig sebesar 0,015, maka dapat disimpulkan bahwa uji heterokedasitas tidak terjadi. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari uji linieritas diketahui hasil linieritas nilai signifikan pada nilai F sebesar 0,739 dan nilai Sig sebesar 0,015.

²⁹ Baby Cher Store, Teori Game Online *Official Website of Baby Cher Stores*. <https://www.scribd.com/doc/91529393/TEORI-Game-Online-Keterampilan-Sosial> 2016).

- a. Bentuk-bentuk *game online* yang digemari siswa kelas IV MI Ma'arif Lengkong *Game online genre* petualangan menduduki *peringkat pertama*, *game* yang paling digemari siswa, karena berada pada persentase 94% atau sebanyak 28 dari 30 siswa dan termasuk dalam kategori *tinggi* (21 – 30). *Game online genre* strategi menduduki *peringkat kedua*, *game* yang diminati siswa, karena berada pada persentase 86% atau sebanyak 26 dari 30 siswa dan termasuk dalam kategori *tinggi* (21 – 30). *Game online genre* pertempuran/tembak-tembakkan menduduki *peringkat ketiga*, dengan persentase 80% atau sebanyak 24 dari 30 siswa yang dan termasuk dalam kategori *tinggi* (21 – 30). *Game online genre* strategi menduduki *peringkat keempat*, karena berada pada persentase 43% atau sebanyak 13 dari 30 siswa dan termasuk dalam kategori *sedang* (11 – 20).
- b. Dampak-dampak yang ditimbulkan oleh *game online* terhadap kebiasaan belajar siswa kelas IV MI Ma'arif Lengkong

Adapun dampak negatif yang ditimbulkan oleh *game online* berdasarkan analisis angket penelitian, yaitu: Siswa sering mengalami mata kering, siswa juga sering menurunnya konsentrasi dan juga merasakan sering sakit pada kepala karena terlalu lama bermain *game online*. Sedangkan dampak positifnya: Kemampuan atau keterampilan siswa terlatih, *game online* yang dimainkan bisa meningkatkan belajar dengan tekun di rumah maupun di sekolah. Adapun alasan/motif yang paling mendasar terkait siswa yang gemar bermain *game online* adalah untuk mengisi waktu luang atau sebagai pengusir jenuh.

2. Pengaruh *Game Online* Terhadap Kebiasaan Belajar Siswa Kelas IV MI Ma'arif Lengkong

Setelah melakukan analisis hasilnya menunjukkan nilai rata-rata (mean) Y tentang perilaku belajar pada siswa kelas IV MI Ma'arif Lengkong adalah 0,527 yang terletak pada $0,400 < r < 0,600$, dengan kualifikasi sedang.

Hasil penelitian yang disusun oleh peneliti menunjukkan bahwa penggunaan *game online* cukup berpengaruh terhadap perilaku belajar siswa kelas IV MI Ma'arif Lengkong .

Berdasarkan pembahasan ini, peneliti akan menghubungkan antara aspek *game online* dengan aspek kebiasaan belajar, berdasarkan analisis dari indikator variabel.

Berdasarkan hasil dari uji anova pengaruh *game online* terhadap kebiasaan belajar siswa diperoleh nilai F hitung sebesar 6,739 dengan taraf signifikansi 0,015 maka H_0 di tolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang cukup besar antara *game online* terhadap kebiasaan belajar siswa kelas IV MI Ma'arif Lengkong. Sedangkan perhitungan berdasarkan uji *summary* menunjukkan besarnya nilai pengaruh *game online* terhadap kebiasaan belajar yaitu R square sebesar 0,165 artinya pengaruh *game online positif*.

Pengaruh *game online* terhadap kebiasaan belajar siswa kelas IV MI Ma'arif Lengkong cukup berpengaruh, ketika siswa terlalu banyak bermain game online maka dampak yang ditimbulkan juga akan kurang baik karena dari dampaknya sendiri siswa yang kurang dalam mengatur waktu belajar dan hanya akan belajar ketika akan mengikuti ujian dan memperoleh tugas dari guru. Ketika siswa belajar didalam kelas siswa banyak yang tidak memperhatikan penjelasan dari guru.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Agung Salim yang berjudul Pengaruh *Game Online* kebiasaan Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alaudin Makasar tahun 2016 bahwa mengenai penggunaan game online lingkungan mahasiswa jurusan pendidikan agama islam fakultas tarbiyah dan keguruan UIN Alaudin Makasar angkatan 2014 terletak pada kualifikasi cukup tinggi dengan nilai rata-rata 109 yang berada pada interval 104,9-113,2. Bentuk game online yang paling diminati adalah game online jenis petualangan,

strategi, pertempuran atau tembak-tembakan atau peperangan, dan jenis balapan. Serta waktu memainkan *game online* tersebut dilakukan pada waktu jam istirahat.³⁰

Kebiasaan belajar mahasiswa jurusan pendidikan agama islam fakultas tarbiyah dan keguaruan UIN Alaudin Makasar angkatan 2014 terletak pada kualifikasi cukup tinggi dengan nilai rata-rata 56,26 yaitu berada pada interval 56,5 – 59,6. Perilaku belajar mahasiswa termasuk cukup baik dimana para mahasiswa bisa mengimbangi antara bermain *game online* dan belajar. Ketika waktu belajar mereka gunakan untuk belajar dan saat jam istirahat mereka gunakan untuk bermain game online, membaca buku, berdiskusi dengan teman serta bermain musik. Berdasarkan hasil analisis regresi linier sederhana dapat ditarik kesimpulan bahwa *game online* sebagai variabel X berpengaruh terhadap perilaku belajar sebagai variabel Y karena nilai b berada pada angka 0,124 yang artinya positif.

Bagi sumber data yang telah memberikan jawaban-jawaban kepada peneliti itu sendiri yaitu siswa kelas IV MI Ma'arif Lengkong yang telah meluangkan waktunya, tentunya jawaban-jawaban dari mereka tersebut telah peneliti ambil, diolah, dan menjadi sebuah konsep bagi kita bahwa *game online* memiliki pengaruh terhadap kebiasaan belajar siswa kelas IV MI Ma'arif Lengkong.

Hasil penelitian ini tentunya menjadi pengetahuan baru bagi guru, siswa atau pembaca dan khususnya peneliti pribadi, sehingga ke depan kita lebih meningkatkan profesionalisme dalam berbagai aspek, supaya cita-cita dan tujuan kita bersama bisa tercapai.

Jika melihat dan membandingkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti yang berjudul Pengaruh *Game Online* Terhadap Kebiasaan Belajar Siswa Kelas IV MI Ma'arif Lengkong dengan penelitian terdahulu yang berjudul Pengaruh *Game Online* Terhadap Kebiasaan Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas

³⁰ Agung Salim, "Pengaruh *Game Online* Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN ALAUDDIN Makasar", (Makasar, 2016), 100-101.

Tarbiyah dan Keguruan UIN Alaudin Makasar maka dapat kita simpulkan bahwa keduanya mendapat hasil yang sama yaitu positif. Oleh karena itu, penelitian terdahulu disini bisa memperkuat dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti kali ini.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data penelitian diperoleh kesimpulan bahwa terdapat pengaruh antara *game online* terhadap kebiasaan belajar siswa kelas IV MI Ma'arif Lengkong. Hal ini ditunjukkan oleh nilai nilai signifikan pada *Deviantion from Linearity* nilai F sebesar 0,739 dan nilai Sig sebesar 0,015. Karena nilai signifikansi lebih dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa variabel terdapat hubungan yang linier, sehingga asumsi linieritas terpenuhi. Maka dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara game inline terhadap kebiasaan belajar siswa kelas IV MI Ma'arif Lengkong.

B. Saran

Beberapa saran dapat diajukan berdasarkan hasil penelitian ini adalah:

1. Bagi siswa

Bagi siswa hendaknya lebih meningkatkan perilaku dan belajar pada saat di sekolah maupun di rumah, karena ketika ingin mendapatkan hasil yang baik maka perlu usaha dan kerja keras yang baik.

2. Bagi Guru

Guru seharusnya memberikan bimbingan yang baik kepada siswa agar siswa dapat meningkatkan belajar di sekolah maupun di rumah. Serta sebaiknya bekerjasama dengan orang tua siswa agar siswa selalu semangat dalam mengikuti pelajaran dan mengurangi bermain *game online*.

DAFTAR PUSTAKA

- Berutu, M. Hasyim Ansari dan M. Iqbal H Tambunan. “*Pengaruh Minat dan Kebiasaan Belajar*”. Jurnal Biolokus Vol.1 (2)
- Diar, Miftachul dkk.“*Pengaruh Kebiasaan Belajar dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar*”. Surabaya.Jurnal Basicedu, Vol. 5 No. 5, 2021.
- Didi,Supriadie. “*Komunikasi Pembelajaran*”.Bandung: PT Remaja Rosidakarya, 2013.
- S. Young. Kimberly. “*Kecanduan Internet*”. Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2017.
- Hamalik,Oemar.“*Proses Belajar Mengajar*”. Jakarta:PT Bumi Aksara,2016.
- Iskandar, Fahmi Rahman, Syarip Hidayat & Nana Ganda.“*Dampak Permainan Mobile Legend Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*”. EduBasic Journal: Jurnal Pendidikan Dasar,Vol. 1 No. 2. 2019.
- Johan. Ria Susanti.“*Pengaruh Game Online Terhadap Minat Untuk Belajar Peserta Didik Kelas X di MA Al-Hidayah Depok*”.Depok. Jurnal Of Education Vol. 5 No. 2. 2019.
- Kurnia. Novi. “*Literasi Digital Keluarga*”. Yogyakarta : Gadjah Mada University Press. 2019.
- Khoeriyah. Eri. “*Makalah Perilaku Belajar*”.Official Website of Eri Koeriyah. (1 Oktober 2016).
- Khoerul. Eko. “*Perilaku Belajar*”, Official Website of Eko Khoeruln. (30 Agustus 2016).
- Mimi. Ulfa. “*EffectT Of Addiction Online Game On Adolescent Behavior In Mabes Game Center Road HR.Subrantasin Pekanbaru*”. Pekanbaru. Jurnal Jom. Fisip Vol. 4 No. 1. 2017.
- Nada. Ika Qatrun. “*Pengaruh Game Online Mobile Lagends Terhadap Sikap Belajar Siswa Keas XI MIPA 2 SMAN 1 Taman Sidoarjo*”. Sidoarjo, 2019.
- Oemar. Hamalik.“*Proses Belajar Mengajar*”. Jakarta,2016.
- P. Claudia Marsanda.“*Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Emosi dan Sosial Anak Sekolah Dasar*”. Jurnal Pendidikan Tambusai, Vol. 5 No. 1,2021.
- Pengki. Saputra. “*Kemampuan Kontrol Diri Remaja Pecandu Game Mobile Lagends di Kelirahan Kebun BelerKota Bengkulu*”. Bengkulu. Skripsi, 2019.
- Puji, Meutia dkk.“*Analisis Dampak Negatif Kecanduan Game OnlineTerhadap Minat Belajar Siswadi Kelas Tinggi SD Negeri Ujong Tanjung*”. Tanjung. Jurnal Genta Mulia, Volume XI No.1,2020.
- Rismalia.“*Pengaruh Aktivitas Bermain Game OnlineTerhadap Prestasi Belajar Siswa di MI Darul Hikmah Kota Tangerang*”. Tangerang. 2020.
- Ryan, Fahmi.“*Pengaruh Bermain Game Online Mobile Lgend Terhadap Konten Obrolan Mahasiswa*”. Surakarta.Jurnal Program Studi Ilmu Komunikasi, Vol. 2 No. 2 . 2018.

- Salim, Agung. *“Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN ALAUDDIN Makasar”*. (Makasar, 2016).
- Septy, Achyanadia. *“Hubungan Kebiasaan Belajar Dan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Ciseeng”*,. Ciseeng. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol. 2. No. 2 2013.
- Slameto. *“Nelajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya”*. Jakarta : PT. Rineka Cipta. 1995
- Sri, Sumaryati Lia. *“Survei Perilaku Bermain dan Perilaku Permainan Berbasis Teknik Teknologi Pada Siswa SD Kelas II-IV”*. Yogyakarta. Skripsi, 2020.
- Stores, Baby Cher. *“Teori Game Online”*, Official Website of Baby Cher Stores. (29 Agustus 2016).
- Suyono. *“Belajar dan Pembelajaran”*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014.
- Muhibbin, Syah. *“Psikologi Belajar, (Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada). 2006*
- Yusnizal, Firdaus. *“Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna Game Online”*. Palembang. *Jurnal Riset Terapan Akuntansi Politeknik Negeri Sriwijaya*, Vol. 2, No. 2. 2018.

