

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**PENGARUH PENGGUNAAN *GAME ONLINE* TERHADAP HASIL  
BELAJAR SISWA KELAS X IPS PADA PEMBELAJARAN  
EKONOMI DI SEKOLAH MENENGAH ATAS  
NEGERI 1 KAMPAR**



**UIN SUSKA RIAU**

**OLEH  
NANDA ANISA  
NIM. 11616200315**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
PEKANBARU  
1441 H./2020 M.**

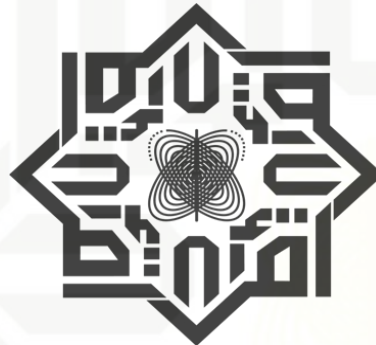
**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**PENGARUH PENGGUNAAN *GAME ONLINE* TERHADAP HASIL  
BELAJAR SISWA KELAS X IPS PADA PEMBELAJARAN  
EKONOMI DISEKOLAH MENENGAH ATAS  
NEGERI 1 KAMPAR**

**Skripsi**

**diajukan untuk memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan (S.Pd.)**



**UIN SUSKA RIAU**

**Oleh**

**NANDA ANISA  
NIM. 11616200315**

**JURUSAN PENDIDIKAN EKONOMI  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
PEKANBARU  
1441 H./2020 M.**

## PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul *Pengaruh Game Online terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS pada Pembelajaran Ekonomi di sekolah Menengah Atas Negeri 1 Kampar*, yang ditulis oleh Nanda Anisa, NIM.11616200315 dapat diterima dan disetujui untuk diujikan dalam sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 18 Ramadhan 1441 H.  
11 Mei 2020 M.

Menyetujui,

Ketua Jurusan Pendidikan Ekonomi



Mahdar Ernita, S.Pd., M.Ed.  
NIP. 1979 0227 200901 2 008

Pembimbing



Naskah, S.Pd., M.Pd.E.  
NIK. 130 117 009

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

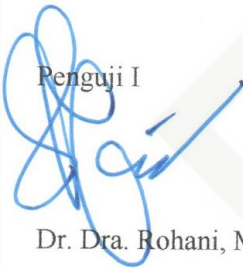
## PENGESAHAN

Skripsi dengan judul *Pengaruh Game Online terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS pada Pembelajaran Ekonomi di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Kampar* yang ditulis oleh Nanda Anisa NIM. 11616200315 telah diujikan dalam sidang Munaqasah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada tanggal 06 Rajab 1441 H./29 April 2020, skripsi ini diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd). pada jurusan Pendidikan ekonomi.

Pekanbaru, 06 Rajab 1441 H.  
01 Maret 2020 M.

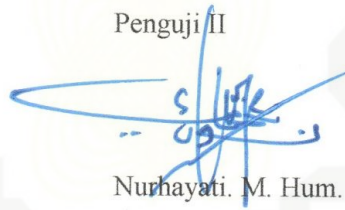
Mengesahkan  
Sidang Munaqasah

Penguji I



Dr. Dra. Rohani, M.Pd.

Penguji II



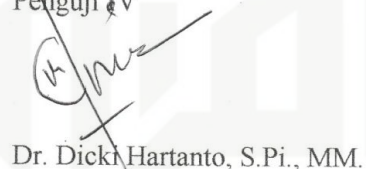
Nurhayati, M. Hum.

Penguji III



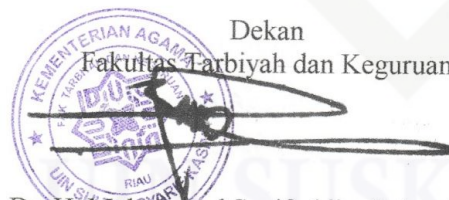
Salmiah, S.Pd., M.Pd. E.

Penguji IV



Dr. Dicki Hartanto, S.Pi., MM.

Dekan  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



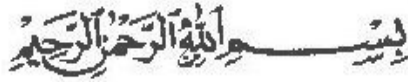
Dr. H. Muhammad Syaifuddin, S.Ag., M.Ag.  
NIP. 19740704 199803 1 001



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## KATA PENGANTAR



*Alhamdulillahirabbil'alamin* puji syukur senantiasa penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Game Online terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS pada Pembelajaran Ekonomi di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Kampar” ini. Skripsi ini merupakan hasil karya ilmiah yang ditulis untuk memenuhi salah satu persyaratan mendapatkan gelar sarjana Pendidikan (S.Pd). Pada jurusan Pendidikan Ekonomi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Skripsi ini dapat penulis selesaikan berkat bantuan dari berbagai pihak. Terutama keluarga besar penulis, khususnya yang penulis cintai, sayangi dan hormati, yaitu Ayahanda dan Ibunda yang dengan tulus dan tiada henti memberikan do'a dan dukungan sepenuh hati selama penulis menempuh Pendidikan di UIN Suska Riau. Selain itu, pada kesempatan ini penulis juga ingin menyatakan dengan penuh hormat ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Naskah, S.Pd., M.Pd.E., sebagai pembimbing skripsi yang telah banyak mengarahkan dan membimbing penulis dalam menyelesaikan, arahan dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini, banyak ilmu yang penulis dapatkan dari beliau.
2. Ibu Darni , SP, M.BA selaku Penasehat Akademik yang telah banyak mengajarkan dan memberikan bimbingan serta motivasi agar penulis dapat menyelesaikan perkuliahan program S1 dengan baik.
3. Bapak kepala sekolah Darwis. B, S.Pd. M.Si dan keluarga besar SMAN 1 Kampar yang telah berkontribusi memberikan izin dan fasilitas kepada penulis selama mengadakan penelitian.
4. Ibu Solhesti, S. Pd selaku guru bidang studi di SMA N 1 Kampar

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

5. Ibu Mahdar Ernita, S.Pd., M.Ed., selaku Ketua Prodi, Ibu Nurhayati. M. Hum selaku sekretaris Prodi dan semua staff yang telah banyak membantu penulis selama studi di Pendidikan Ekonomi FTK UIN Suska Riau.
6. Dr. H. Muhammad Syaifuddin, S.Ag., M.Ag., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau beserta wakil Dekan I Dr. Drs. Alimuddin, M.Ag., Wakil Dekan II Dr. Dra. Rohani, M.Pd., dan Wakil Dekan III Dr. Drs. Nursalim, M.Pd., serta staff dan karyawan yang telah mempermudah segala urusan penulis selama studi di FTK
7. Prof. Dr. H. Akhmad Mujahidin, S.Ag., M.Ag., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau beserta Wakil Rektor I Dr. Drs. H. Suryan A Jamrah, Ma., Wakil Rektor II Dr. Drs. H. Kusnadi, M. Pd. Dan Wakil Rektor III Drs. Promadi, MA, Ph. D. yang telah memberikan kesempatan dan kebijakan selama menempuh Pendidikan di UIN Suska Riau.
8. Seluruh Dosen Jurusan Pendidikan Ekonomi yang telah banyak memberikan ilmu kepada penulis selama penulis duduk dibangku perkuliahan. Dosen-dosen yang luar biasa dengan ilmu yang luar biasa.
9. Keluarga besar Pendidikan Ekonomi yang Namanya tidak dapat penulis cantumkan satu per satu dan almamaterku UIN Suska Riau.
10. Ucapan terima kasih kepada segenap keluarga besar yang telah mendoakan penulis terkhususnya untuk ibu & ayahtercinta yang senantiasa selalu mendoakan .
11. Semua teman-teman yang selalu memberikan semangat kepada penulis
12. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang telah memberikan bantuan dan dukungan baik moril maupun materil dalam rangka penyusunan skripsi ini.

Penulis berdoa'a semoga bantuan dan bimbingan yang diberikan kepada penulis akan mendapatkan balasan pahala yang berlipat ganda dan menjadi amal jariyah di sisi Allah SWT. Akhirnya kepada Allah SWT jualah kita bersedia diri dan mohon ampunan serta pertolongan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak. *Amin ya rabbal'alamin.*

Pekanbaru, 20 Juli 2020

Penulis,

Nanda Anisa  
NIM. 11616200315

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## ABSTRAK

**Nanda Anisa (2020) : Pengaruh Penggunaan *Game Online* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS pada Pembelajaran Ekonomi di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Kampar**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *game online* Terhadap Hasil Belajar Siswa kelas X IPS pada pembelajaran ekonomi di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Kampar pada mata pelajaran ekonomi. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa IPS yang belajar ekonomi yang berjumlah 136 dengan sampel sebanyak 101 orang. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X IPS sedangkan objeknya adalah pengaruh penggunaan *game online* terhadap hasil belajar ekonomi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket dan dokumentasi sedangkan Teknik Analisa data yaitu uji validasi dan reliabilitas. Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa pengaruh penggunaan *game online* siswa di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Kampar tergolong tinggi yaitu 67,95% dan, hasil belajar dikategorikan baik yakni 78,23%, terdapat korelasi yang signifikan antara *game online* dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Kampar. Berdasarkan perhitungan diperoleh angka koefisien korelasi negative sebesar 0,641 lebih besar  $r$  table pada taraf signifikan 5% (0,196) maupun pada taraf signifikan 1% (0,234). Dengan cara lain dapat ditulis dengan  $0,234 < 0,641 > 0,196$  Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi kebiasaan bermain *game online* maka semakin rendah hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Ekonomi, sebaliknya semakin rendah kebiasaan bermain *game online* maka semakin tinggi pula hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi.

**Kata Kunci : *Game Online* dan Hasil Belajar**

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## ABSTRACT

**Nanda Anisa, (2020): The Influence of Online Games toward Student Learning Achievement on Economics Subject at the Tenth Grade of Social Science of State Senior High School 1 Kampar**

This research aimed at knowing the influence of online games toward student learning achievement on Economics subject at the tenth grade of Social Science of State Senior High School 1 Kampar. It was a quantitative research. 136 students of Social Science who learnt Economics were the population of this research, and 101 students were the samples. The subjects of this research were the tenth-grade students of Social Science, and the object was the influence of online games toward student learning achievement. Questionnaire and documentation were the techniques of collecting the data. Validity and reliability tests were the techniques of analyzing the data. Based on the research findings, it was obtained that the influence of online games at State Senior High School 1 Kampar was on high category (67.95%) and student learning achievement was on good category (78.23%). There was a significant correlation between online games toward student learning achievement on Economics subject at State Senior High School 1 Kampar. Based on the calculation, it was obtained that the negative correlation coefficient score 0.641 was higher than  $r_{table}$  at 5% (0.196) and 1% (0.234) significant levels, or it could be stated  $0.234 < 0.641 > 0.196$ . Based on the research findings, it could be stated that the higher the habit of playing online games was, the lower student learning achievement on Economics subject would be, or vice versa.

**Keywords:** *Influence, Online Game, Learning Achievement*

## ملخص

### ناندا أنساء (2020) : تأثير ألعاب الإنترنت على نتائج التعلم لدى تلاميذ الفصل 10 لقسم العلوم الاجتماعية في تعلم الاقتصاد بالمدرسة الثانوية الحكومية 1 كمفر

يهدف هذا البحث إلى معرفة تأثير ألعاب الإنترنت على نتائج التعلم لدى تلاميذ الفصل 10 لقسم العلوم الاجتماعية في تعلم الاقتصاد بالمدرسة الثانوية الحكومية 1 كمفر. هذا البحث هو بحث كمي. المجتمع تلاميذ الفصل 10 لقسم العلوم الاجتماعية الذين يتعلمون مادة الاقتصاد بعدد 136 تلميذا بعينة 101 شخصا. والأفراد تلاميذ الفصل 10 لقسم العلوم الاجتماعية وأما الموضوع فتأثير ألعاب الإنترنت على نتائج تعلم الاقتصاد. وتقنية جمع البيانات المستخدمة هي الاستبيان والتوثيق، وتقنية تحليل البيانات المستخدمة هي اختبار الصلاحية والموثوقية. استنادًا إلى نتائج البحث، وجد أن تأثير ألعاب الإنترنت لدى التلاميذ في المدرسة الثانوية الحكومية 1 كمفر يصنف على أنه عالي بنسبة 95,67٪، وتم تصنيف نتائج التعلم على أنها جيدة بنسبة 23,78٪. هناك ارتباط هام بين ألعاب الإنترنت ونتائج تعلم التلاميذ في مادة الاقتصاد في المدرسة الثانوية الحكومية 1 كمفر. استنادًا إلى الحساب، وجد رقم معامل الارتباط السلي هو 641,0 أكبر من  $r$  جدول في مستوى أهمية 5٪ (196,0) وفي مستوى أهمية 1٪ (234,0). أو تمكن كتابتها باستخدام  $234,0 < 641,0 > 196,0$ . استنادًا إلى نتائج البحث، يمكن الاستنتاج، إذا زادت عادة ممارسة ألعاب الإنترنت، فانخفضت نتائج تعلم التلاميذ في مادة الاقتصاد، وعلى العكس، إذا انخفضت عادة ألعاب الإنترنت، فارتفعت نتائج تعلم التلاميذ في مادة الاقتصاد.

الكلمات الأساسية : التأثير، ألعاب الإنترنت، نتائج التعلم

## DAFTAR ISI

PERSETUJUAN .....	i
PENGESAHAN .....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
ABSTRAK .....	vi
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	x
DAFTAR LAMPIRAN .....	xii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Penegasan Istilah .....	3
C. Permasalahan .....	4
1. Identifikasi Masalah .....	4
2. Batasan Masalah .....	5
3. Rumusan Masalah .....	5
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	5
1. Tujuan Penelitian .....	5
2. Manfaat Penelitian .....	6
<b>BAB II KAJIAN TEORI</b>	
A. Konsep Teori .....	8
B. Penelitian yang Relevan .....	28
C. Konsep Operasional .....	31
D. Asumsi dan Hipotesis .....	33
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian .....	34
B. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	34
C. Subjek dan Objek Penelitian .....	34
D. Populasi dan Sampel .....	35
E. Teknik Pengumpulan Data .....	38
F. Teknik Analisis Data .....	39
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Deskripsi Lokasi .....	45
B. Penyajian Data Hasil Penelitian .....	48
C. Analisis Data .....	57
D. Pembahasan .....	64
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	68
B. Saran .....	69
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	
<b>BIOGRAFI PENULIS</b>	

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## DAFTAR TABEL

Tabel I. 1	Hasil Belajar Siswa.....	2
Tabel III. 1	Jumlah Siswa Kelas X .....	35
Tabel III. 2	Populasi dan Sampel.....	37
Tabel III. 3	Uji Validitas.....	40
Tabel III. 4	Uji Reabilitas .....	41
Tabel IV. 1	Nama Guru dan Karyawan SMA Negeri 1 Kampar Tahun Ajaran 2018/2019 .....	46
Tabel IV. 2	Rekapitulasi Keadaan Siswa SMA Negeri 1 Kampar .....	48
Tabel IV. 3	Siswa merasa terdorong untuk bermain <i>game online</i> .....	49
Tabel IV. 4	Siswa harus mampu membagi waktu untuk belajar dan bermain <i>Game online</i> .....	50
Tabel IV. 5	Siswa mampu menjauhkan diri dengan <i>game online</i> .....	50
Tabel IV. 6	Siswa mampu menjauhkan diri dari internet yang menjadi penghubung Bermain <i>game online</i> .....	51
Tabel IV. 7	Siswa mampu mengontrol keinginannya untuk bermain <i>game Online</i> .....	52
Tabel IV. 8	Siswa mampu mengurangi waktunya untuk bermain <i>game online</i> .....	52
Tabel IV. 9	Siswa mampu berhenti bermain <i>game online</i> karena disetiap tingkatan Dalam <i>game online</i> memiliki daya tarik yang berbeda-beda.....	53
Table IV. 10	Siswa mampu membagi waktunya antara belajar dan bermain.....	54
Tabel IV. 11	Siswa mampu mengontrol keinginannya untuk bermain <i>game online</i> Sehingga kesehatan siswa menjadi terganggu .....	54
Tabel IV. 12	Siswa kurang mampu menjaga kebersihannya karena siswa terlalu fokus bermain <i>game online</i> .....	55
Tabel IV. 13	Rekapitulasi Data <i>Game Online</i> .....	56
Tabel IV. 14	Hasil Belajar Siswa.....	57



Tabel IV. 15	Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	58
Tabel IV. 16	Uji Normalitas Data.....	59
Tabel IV. 17	Uji Linieritas.....	60
Tabel IV. 18	Model Persamaan Regresi.....	61
Tabel IV. 19	Korelasi Product Moment.....	62
Tabel IV. 20	Koefisien Determinasi.....	63



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Nama guru dan karyawan SMA Negeri 1 Kampar Tahun Ajaran 2018/2019
- Lampiran 2 Angket *game online*
- Lampiran 3 Rekapitulasi validitas angket *game online*
- Lampiran 4 Rekapitulasi Hasil Angket *game online* Siswa Kelas X IPS di SMA Negeri1 Kampar
- Lampiran 5 Dokumentasi Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS di SMA Negeri 1 Kampar
- Lampiran 6 Perubahan Data Ordinal ke Interval

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang semakin canggih dapat memudahkan pekerjaan manusia. Salah satu teknologi yang sangat populer adalah *gadget*.

*Gadget* contohnya laptop atau komputer, *tablet PC* dan *smartphone*. Saat ini *gadget* tidak hanya digunakan oleh kalangan orang dewasa, namun juga banyak digunakan oleh anak-anak. *Handphone* selain sebagai alat komunikasi, anak-anak menggunakan untuk mengakses *game online*. Bermain *game online* dapat berdampak positif dan negatif bagi anak. Salah satu dampak positif dari bermain *game online* adalah meningkatkan kemampuan menalar atau logika. Dalam *game online* terdapat permasalahan yang harus dicari jalan keluarnya untuk mencapai tahapan/tujuan tertentu, sehingga diperlukan kemampuan berpikir dan bernalar untuk dapat menyelesaikan setiap permasalahan dalam *game online*. Anak yang bermain *game online* secara berlebihan akan menimbulkan dampak negatif bagi perkembangan kognitif.<sup>1</sup> Apabila anak sudah berlebihan bermain *game online*, akan dapat menimbulkan dampak kepada anak tersebut.

Dampak kecanduan *game online* yaitu lainnya kegiatan di dunia nyata, kelalaian penyelesaian tugas karena di bermain *game online* dan rasa asik memainkannya seringkali membuat berbagai kegiatan yang lain lalai. Diantaranya waktu beribadah, tugas sekolah, tugas kuliah ataupun pekerjaan menjadi lalai karena bermain *game* atau memikirkannya. Waktu makan

<sup>1</sup>Putra Kukuh, *Pengaruh Intensitas Bermain Game Terhadap Tingkat Kognitif (Kecerdasan Logika-Matematika) Usia 8-9 Tahun* 2017, Vol. 33 No. 2, hlm. 147-149

menjadi tidak teratur dan mereka sering tidur pagi demi mendapat akses internet murah pada malam-pagi hari, pemborosan uang.

Berdasarkan hasil pengamatan awal yang penulis di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Kampar, penulis mendapatkan data hasil belajar siswa kelas XIPS 1, X IPS 2, XIPS 3 dan XIPS 4 dari guru bidang study, yaitu sebagai berikut :

**TABEL I.1  
HASIL BELAJAR SISWA**

No	Kelas	Jumlah Siswa	$\leq 80$	$\geq 80$
1	XIPS 1	34	27	7
2	X IPS 2	33	23	10
3	X IPS 3	36	28	8
4	X IPS 4	33	18	15

Sumber : Kantor Tata Usaha SMA Negeri 1 Kampar

Berdasarkan data hasil belajar di atas dapat di simpulkan persentase siswa kelas XIPS 1 yang belum lulus KKM yaitu 79,41%, persentase siswa kelas XIPS 2 yang belum lulus KKM yaitu 69,69%, persentase siswa kelas XIPS 3 yang belum lulus KKM yaitu 77,77, persentase siswa kelas XIPS 4 yang belum lulus KKM yaitu 54,54

Zaman sekarang mulai dari anak kecil sampai dewasa sudah menggunakan *gadjed*, kebiasaan bermain inilah yang membuat siswa lupa dengan waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar tetapi waktu itu digunakan untuk bermain *game online*. Apabila siswa sudah mengalami kecanduan terhadap *game online*, maka siswa tersebut akan menghabiskan waktunya untuk bermain *game online*, seperti pulang sekolah siswa bermain *game online*, malam hari seharusnya siswa menyelesaikan PR yang berikan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

guru, karena siswa tersebut sudah kecanduan bermain *game online*, maka PR yang diberikan guru tadi tidak dapat diselesaikan dengan baik, sehingga akan berdampak terhadap hasil belajar siswa tersebut, Itulah penulis meneliti mengenai pengaruh penggunaan *game online* terhadap hasil belajar siswa . *game online* yang penulis teliti adalah *mobile legends*, karna di saat penulis sedang melakukan penelitian *game online* yang lagi maraknya di mainnya oleh siswa-siswa adalah *mobile legends*.

Selain penulis menemukan data hasil belajar siswa, penulis juga menemukan gejala-gejala dan nilai siswa yang tidak tuntas sebagai berikut :

1. Masih ada siswa yang kecanduan *game online* mendapat hasil belajar yang rendah.
2. Masih ada sebagian siswa yang belum mampu membagi waktu antara belajar dengan bermain *game online*.

Berdasarkan gejala di atas,maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang ”**Pengaruh Penggunaan Game Online terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS pada Pembelajaran Ekonomi di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Kampar**”.

## B. Penegasan Istilah

### 1. Game Online

Menurut Young *game online* adalah permainan yang dimainkan secara online via internet.<sup>2</sup> Maraknya *game online* membuat para remaja

---

<sup>2</sup>Maurice Andrew Suplig, *Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar, Jurnal Jaffray, Vol. 15 No. 2, 2017*, hlm. 178



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ingin memainkan permainan tersebut. Para remaja menganggap bahwa dengan bermain *game online* segala rasa penat yang dialaminya dapat berkurang. Apabila seseorang sudah kecanduan bermain *game online* maka dampak buruk jangka panjang akan terjadi. Dalam hal ini orang tua harus mengawasi dan mengarahkan anak remajanya dengan sikap yang bijaksana supaya anak terhindar dari dampak buruk dari kecanduan bermain *game online*. Peran dan bimbingan orang tua akan sangat berpengaruh bagi kelangsungan hidup anak di dunia maupun di akhirat.

## 2. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku secara keseluruhan baik menyangkut segi kognitif, afektif maupun psikomotor. Proses perubahan tingkah laku dapat terjadi dari segi yang paling sederhana sampai yang paling kompleks, yang bersifat memecahkan masalah, dan pentingnya peranan kepribadian dalam proses serta dalam hasil belajar.<sup>3</sup> Setelah siswa menjalani proses belajar mengajar, guru akan melakukan kegiatan evaluasi supaya dapat mengukur kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

## C. Permasalahan

### 1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang dan gejala-gejala sebelumnya maka dapatlah diidentifikasi masalahnya sebagai berikut :

<sup>3</sup>Tim Pengembang MKDP, *Kurikulum dan Pembelajaran*, Jakarta : PT Raja Grafindo, 2012, hlm. 140



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- a. *Game online* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi.
- b. Siswa belum mampu mengontrol diri supaya tidak timbul dampak negatif dari *game online*.
- c. Siswa belum mampu membagi waktu antara bermain *game online* dengan belajar.

### 2. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas permasalahan-permasalahan yang perlu dibatasi. Maka peneliti membatasi masalah pada penelitian “pengaruh penggunaan *game online* terhadap hasil belajar siswa kelas X IPS pada mata pelajaran ekonomi di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Kampar”

### 3. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat Pengaruh yang signifikan antara *Game Online* terhadap hasil belajar Siswa Kelas X Pada Pembelajaran Ekonomi Di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Kampar?”.

## D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

### 1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh signifikan antara *Game Online* terhadap hasil belajar siswa kelas X IPS pada mata pelajaran ekonomi di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Kampar.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## 2. Manfaat Penelitian

### a. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan tentang pengaruh atas dampak kecanduan bermain *game online* terhadap hasil belajar. Hasil penelitian ini di harapkan dapat menjadi bahan referensi untuk penelitian selanjutnya.

### b. Manfaat Praktis

#### 1) Bagi Siswa

Hasil penelitian ini di harapkan dapat menjadi tolak ukur hasil belajar siswa antara siswa yang kecanduan *game online* dengan siswa yang tidak kecanduan *game online*.

#### 2) Bagi Guru Sekolah Menengah Atas Negeri 1 kampar

Berdasarkan hasil penelitian ini guru dapat membedakan hasil belajar antara siswa yang sering bermain *game online* dengan yang tidak sering bermain *game online*.

#### 3) Bagi Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Kampar

Dapat di jadikan sebagai sumber informasi pengaruh kecanduan bermain *game online* terhadap hasil belajar siswa.

#### 4) Bagi Peneliti Selanjutnya

Sebagai bahan pertimbangan dan masukan untuk melakukan penelitian-penelitian lebih lanjut dengan variabel lain yang belum di teliti.



## 5) Bagi Peneliti

Bagi peneliti dapat menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman khususnya yang berkenaan dengan pengaruh *game* online terhadap hasil belajar dan diharapkan juga dapat menjadi bahan referensi untuk penelitian selanjutnya.

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. Konsep Teori

##### 1. *Game Online*

###### a. Pengertian *Game Online*

Menurut Kim, *game online* adalah permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi *online*.<sup>4</sup> Salah satu jenis *game online* adalah *mobile legends*, *Game online* ini dihubungkan melalui jaringan internet. *Game online* tidak terbatas pada perangkat yang digunakan saja, namun *game online* ini bisa dimainkan dikomputer, laptop, bahkan *smarthphone* sekalipun. Asalkan *gadget* itu terhubung dengan jaringan internet, maka *game online* dapat di mainkan. Hampir setiap para pemain *game online* adalah anak-anak, setiap anak hampir saja menyukai *game online*, apapun bentuk dari *game online* itu sendiri. Mulai dari *game online* yang sifatnya sederhana sampai *game online* yang sifatnya paling modren sekalipun. *Game online* ditujukan untuk anak-anak, tapi tidak sedikit pula orang dewasa kerap memainkannya.

Young mengemukakan bahwa *game online* adalah permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satuorang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual.

<sup>4</sup>Yohanes Rikky Dwi Santos, *Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Penyesuaian Sosial Pada Remaja*, Jurnal Humaniora Yayasan Bina Darma, hlm. 38

Lebih lanjut dapat dikatakan *game online* adalah suatu permainan yang dimainkan dikomputer dan dilakukan secara *online* (melalui internet) dan bisa dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan.<sup>5</sup> Dengan dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan maka akan membuat pemainnya akan semakin ketagihan, karena dalam *game online* ini semakin tinggi tingkatan yang dimainkan oleh pemainnya maka semakin besar kesulitan yang akan diselesaikan, apalagi dimainkan secara bersama-sama maka permainan *game online* akan semakin seru.

Berdasar teori-teori di atas maka dapat disimpulkan bahwa *game online* adalah permainan yang berbasis pada jaringan internet di mana para pemain bisa bermain secara *online* dan dapat diakses oleh banyak orang dan bisa menggunakan perangkat komputer, *laptop*, *smartphone* dan *tablet*. Di saat seseorang sudah menyukai *game online*, orang tersebut sudah termasuk ke dalam keadaan di mana seseorang itu sudah terikat pada kebiasaan yang sangat kuat dan sulit untuk melepaskan *game online* karna orang tersebut sudah kecanduan bermain *game online*,

Kecanduan bermain *game online* ini bisa di tandai dengan seseorang itu memainkan *game online* secara berulang-ulang untuk memuaskan dirinya.

<sup>5</sup> Drajat Edy Kurniawan, *Op. Cit.* hlm. 99

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## b. Faktor Penyebab Kecanduan *Game Online*

Banyak penyebab yang ditimbulkan dari kecanduan *game online*, salah satunya karena *gamer* belum bisa menyelesaikan permainannya sampai tuntas. Selain itu, karena sifat dasar manusia yang selalu ingin menjadi pemenang dan bangga semakin mahir akan sesuatu termasuk sebuah permainan. Dalam *game online* apabila point bertambah, maka objek yang akan dimainkan akan semakin hebat, dan kebanyakan orang senang sehingga menjadi pecandu. Penyebab lain yang dapat ditelusuri adalah kurangnya pengawasan dari orang tua, dan pengaruh globalisasi dari teknologi yang memang tidak bisa dihindari.

Terdapat faktor internal dan faktor eksternal yang menyebabkan adiksi remaja terhadap *game online*. Faktor-faktor internal yang dapat menyebabkan terjadinya *adiksi* terhadap *game online*, sebagai berikut:

- 1) Keinginan yang kuat dari diri remaja untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam *game online*, karena *game online* dirancang sedemikian rupa agar *gamer* semakin penasaran dan semakin ingin memperoleh nilai yang lebih tinggi.
- 2) Rasa bosan yang dirasakan remaja ketika berada dirumah atau di sekolah.
- 3) Ketidakmampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya juga menjadi penyebab timbulkan *adiksi* atau kecanduan terhadap *game online*.



- 4) Kurangnya *selfcontrol* dalam diri remaja, sehingga remaja kurang mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain *game online* secara berlebihan.<sup>6</sup>

Sedangkan faktor-faktor eksternal yang menyebabkan terjadinya *adiksi* bermain *game online* pada remaja, sebagai berikut:

- 1) Lingkungan yang kurang terkontrol, karena melihat teman-temannya yang lain banyak yang bermain *game online*.
- 2) Kurang memiliki hubungan sosial yang baik, sehingga remaja memilih alternatif bermain. *Game* sebagai aktivitas yang menyenangkan.
- 3) Harapan orangtua yang melabung terhadap anaknya untuk mengikuti berbagai kegiatan seperti kursus atau les, sehingga kebutuhan primer anak, seperti kebersamaan, bermain dengan keluarga menjadi terlupakan.<sup>7</sup>

Dalam *game online* ini apabila point bertambah, maka objek yang dimainkan itu semakin hebat, dengan bertambah hebatnya objek yang di mainkan inilah yang membuat orang yang memainkannya itu belum puas dengan permainan yang sebelumnya, karena pemain *game online* ini menaklukkan level berikutnya dan berkeinginan menjadi pemenang, inilah yang menyebabkan orang tersebut menjadi pecandu *game online*.

---

<sup>6</sup>Hardiyansyah Masya. *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016*, Jurnal Bimbingan dan Konseling, Vol. 03 No. 1, 2016, hlm. 158

<sup>7</sup>Hardiyansyah Masya. *Loc. Cit*

Menurut Smart mengemukakan bahwa seseorang suka bermain *game online* dikarenakan seseorang terbiasa bermain *game online* melebihi waktu. Beberapa orangtua menjadikan bermain *game online* sebagai alat penenang dan apabila hal itu dilakukan secara berulang-ulang maka anak tersebut akan terbiasa bermain *game online* adalah sebagai berikut:

1) Kurang perhatian dari orang-orang terdekat

Beberapa orang berpikir bahwa mereka dianggap ada jika mereka mampu menguasai keadaan. Mereka merasa bahagia jika mendapatkan perhatian dari orang-orang terdekatnya, terutama ayah dan ibu. Dalam rangka mendapatkan perhatian, seseorang akan berperilaku yang tidak menyenangkan hati orang tuanya. Karena dengan berbuat demikian, maka orang tua akan memperingatkan dan mengawasinya.

2) Depresi

Beberapa orang menggunakan media untuk menghilangkan rasa depresinya, diantaranya dengan bermain *game online*. Dan dengan rasa nikmat yang ditawarkan *game online*, maka lama kelamaan akan menjadi kecanduan.

3) Kurang kontrol

Orang tua dengan memanjakan anak dengan fasilitas, efek kecanduan sangat mungkin terjadi. Anak yang tidak terkontrol biasanya akan berperilaku *over*.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4) Kurang kegiatan

Menganggur adalah kegiatan yang tidak menyenangkan. Dengan tidak adanya kegiatan maka bermain *game online* sering dijadikan pelarian yang dicari.

5) Lingkungan

Perilaku seseorang tidak hanya terbentuk dari dalam keluarga. Saat di sekolah, bermain dengan teman teman itu juga dapat membentuk perilaku seseorang. Artinya meskipun seseorang tidak dikenalkan terhadap *game online* dirumah, maka seseorang akan kenal dengan *game online* karena pergaulannya.

6) Pola Asuh

Pola asuh orangtua juga sangat penting bagi perilaku seseorang. Maka, sejak dini orangtua harus berhati-hati dalam mengasuh anaknya. Karena kekeliruan dalam pola asuh maka suatu saat anak akan meniru perilaku orang tuanya.<sup>8</sup>

**c. Dampak Kecanduan *Game Online***

Adapun beberapa dampak negatif dan positif *game online* bagi pelajar adalah:

1) Dampak Positif

Dampak positif dari kecanduan *game online* bagi pelajar adalah pergaulan siswa akan lebih mudah diawasi oleh orang tua, otak siswa akan lebih aktif dalam berfikir, reflek berpikir dari

<sup>8</sup>Hardiyansyah Masya, *Op. Cit*, hlm. 159

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

siswa akan lebih cepat merespon, emosional siswa dapat di luapkan dengan bermain *game online*, siswa akan lebih berpikir kreatif.<sup>9</sup> Dalam memainkan *game online*, otak siswa bekerja lebih keras untuk berstrategi dalam memecahkan masalah dalam sebuah permainan, sehingga bisa mengasah kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa, supaya permainan tersebut bisa terselesaikan.

2) Dampak Negatif

Dampak negatif dari kecanduan *game online* bagi pelajar adalah

- a) Siswa akan malas belajar dan sering menggunakan waktu luang mereka untuk bermain *game online*.
- b) Siswa akan mencuri curi waktu dari jadwal belajar mereka untuk bermain *game online*.
- c) Waktu untuk belajar dan membantu orang tua sehabis jam sekolah akan hilang karena main *game online*.
- d) Uang jajan atau uang bayar sekolah akan di selewengkan untuk bermain *game online*.
- e) Lupawaktu.
- f) Pola makan akan terganggu.
- g) Emosional siswa juga akan terganggu karena efek *game online* ini, jadwal beribadah pun kadang akan di lalaikan oleh siswa.

<sup>9</sup>Hardiyansyah Masya, *Op. Ci*, hlm. 156



- h) Siswa cenderung akan membolos sekolah demi *game online* kasayangan mereka.<sup>10</sup>

Dari dampak-dampak *game online* di atas baik itu dampak positif ataupun dampak negatif dapat disimpulkan di era globalisasi ini sangat cepat menyerang anak-anak yang sedang berada pada masa bermain, yang menjadi masalah pada pembahasan ini adalah ketergantungan atau kecanduan pada aktivitas *game*-nya ini bagi anak, *game online* memiliki sifat *adiktif* atau candu sehingga waktu anak banyak dihabiskan untuk bermain *game online*

#### d. Indikator Kecanduan *Game Online*

Le mengemukakan bahwa terdapat empat komponen yang menunjukkan seseorang kecanduan *game online*. Keempat komponen tersebut adalah:

- 1) *Compulsion* (kompulsif atau dorongan untuk melakukan secara terus menerus) merupakan suatu dorongan atau tekanan kuat yang berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan sesuatu hal secara terus menerus, dimana dalam hal ini merupakan dorongan dari dalam diri untuk terus menerus bermain *game online*.
- 2) *Withdrawal* (penarikan diri) Merupakan suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari suatu hal. Seorang yang kecanduan *game online* merasa tidak mampu untuk menarik atau menjauhkan diri dari hal-hal yang berkenaan dengan *game online*.

<sup>10</sup>Hardiyansyah Masya. *Loc. Cit*

### 3) *Tolerance* (toleransi)

Toleransi dalam hal ini di artikan sebagai sikap menerima keadaan diri kita untuk melakukan sesuatu hal. Biasanya toleransi ini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu yang dalam hal ini adalah bermain *game online*. Dan kebanyakan pemain *game online* tidak akan berhenti hingga merasa puas.

### 4) *Interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan)

Merupakan persoalan-persoalan yang berkaitan dengan interaksi kita dengan orang lain dan juga masalah kesehatan. Pecandu *game online* cenderung untuk tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang mereka miliki karena mereka hanya terfokus pada *game online* saja. Begitu pula dengan masalah kesehatan mereka seperti waktu tidur yang kurang, tidak menjadi kebersihan badan dan polamakan yang tidak teratur<sup>11</sup>

Jadi dapat di simpulkan apabila keempat aspek diatas pada diri seseorang atau siswa, maka siswa tersebut sudah termasuk kecanduan pada *game online*.

#### e. **Pengaruh Kecanduan *Game Online***

Kecanduan *game online* tentu mempunyai banyak dampak negati khususnya bagi remaja. Oleh karna itu candu *game online* dikategorikan sebagai salah satu jenis dari kenakalan remaja.

<sup>11</sup>*Ibid.* hlm. 162-163

Beberapa pengaruh negatif dari permainan *game online* yang berlebihan bagi remaja adalah sebagai berikut :

- 1) Menurunnya semangat belajar remaja, meliputi : sering bolos sekolah, lalai mengerjakan tugas, bahkan ada beberapa kasus remaja yang sampai putus sekolah akibat kecanduan *game online*.
- 2) Banyak remaja yang melakukan tindakan kriminal ketika tidak bisa bermain *game online*. Misalnya, ketika tidak mempunyai uang untuk bermain *game online*, ada sebagian remaja pecandu *game online* yang nekat melakukan aksi pencurian.
- 3) Mereka jadi lupa beraktifitas, enggan membantu orang tua di rumah, malas bersosialisasi positif dengan lingkungannya dan lain sebagainya.
- 4) Hubungan dengan teman, keluarga berkurang karna waktu bersama mereka menjadi jauh lebih berkurang. Pergaulannya hanya di *game online* saja, sehingga pecandu *game online* merasa terisolir. Dan berkurangnya kemampuan sosial.
- 5) Pemikiran para pecandu *game online* terus tertuju pada *game online*, sehingga terkadang mereka lupa dengan sekitar, bahkan rela melakukan apa saja untuk bermain *game online* tersebut.
- 6) Pemikiran para pecandu *game online* terus tertuju pada *game online*, sehingga terkadang mereka lupa dengan sekitar, bahkan rela melakukan apa saja untuk bermain *game online* tersebut.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Dari segi permainannya, *game online* memiliki fitur menarik, berisi gambar, animasi-animasi yang mendorong anak agar tertarik bermain *game online*, selain itu macam-macam *game online* tersebut dirancang khusus agar anak menjadi ingin terus bermain, tentu saja demi mengeruk keuntungan bagi para pengelolanya tanpa menghiraukan dampak baik dan buruknya bagi perkembangan anak.<sup>12</sup>

Dalam beberapa kasus, banyak di temukan bukti-bukti bahwa permainan *game online* memiliki kecenderungan untuk menjadi kecanduan (*addicted* dengan permainan yang di mainkannya).

Fase kecanduan bermain *game online* adalah keadaan dimana seseorang pemain akan sangat sulit untuk lepas dari permainannya tersebut.

#### f. Cara Mengatasi Kecanduan Game Online

Tempat-tempat *game online* sekarang sudah banyak dan mudah dijumpai baik di perkotaan ataupun dipedesaan, jadi perkembangannya menjadi lebih mudah.

Yang dibahayakan dari dampak *game online* ini sangat buruk terutama untuk *psikis* dan fisik pada usia remaja.

Beberapa tips atau solusi cara mengatasi kecanduan *game online*, antara lain:

---

<sup>12</sup>Rachmar Adan. *Ciri-ciri Anak Kecanduan Game Online*. Remaja Rosdakarya, Jakarta, 2012. hlm. 30



### 1) Bersungguh-sungguh (niat)

Langkah pertama agar bisa berhenti kecanduan harus ada niat dalam diri sendiri yaitu harus bersungguh-sungguh atau berjanji dengan diri anda sendiri tidak akan main *game online* lagi, namun awalnya pasti begitu sulit untuk melakukannya, tapi lambat laun pasti akan bisa.

### 2) Mempunyai pikiran hemat

Dengan menghitung banyaknya uang yang dikeluarkan untuk bermain *game online* di warnet akan membuat seseorang lebih berpikir untuk tidak menghabiskan uangnya demi *game online*.

### 3) Mencari aktivistas lain

Mencari aktivitas lain yang positif dan lebih bermanfaat terutama kebiasaan yang disukai, seperti berolahraga, membaca buku atau bereaksi. Sehingga tidak ada waktu kosong untuk bermain *game online*.

### 4) Membatasi waktu bermain *game online*

Mengurangi waktu bermain dengan mulai menentukan jam bermain dan diusahakan mematuhi jadwal tersebut. Untuk tahap awal sehari bermain 3 jam dan untuk hari-hari berikutnya dikurangi sedikit demi sedikit.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

5) Jangan bergaul dengan pemain *game online*

Maksud dari hal ini bukan tidak boleh berteman dengan pemain *game* melainkan jangan terlalu akrab karena ajakan dan pengaruh teman akan gampang mempengaruhi untuk bermain *game online* lagi.

6) Meminta bantuan orang terdekat

Maksudnya meminta orang terdekat untuk sementara menjadi pengingat setiap kali hendak ke warnet atau ingin bermain *game*. Akan sangat baik apabila dia bukan seorang *gamers* juga<sup>13</sup>

Apabila seorang siswa menyadari dampak negatif dari bermain *game online* maka siswa tersebut menyadari betapa ruginya melakukan kebiasaan ini, apabila siswa sudah menyadari kalau bermain *game online* maka siswa tersebut akan melakukan usaha-usaha supaya siswa tersebut tidak mengalami kerugian lagi dari bermain *game online* tersebut.

## 2. Hasil Belajar Siswa

### a. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Sudjana hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah ia menerima pengalaman belajar. Istilah hasil belajar tersusun atas 2 kata, yakni “hasil” dan “belajar”. Menurut Hasan Alwi “hasil” berarti sesuatu yang diadakan oleh suatu usaha, sedangkan “belajar” mempunyai banyak pengertian diantaranya adalah

<sup>13</sup>Hardiyansyah Masya, Op. Cit. hlm. 159-161

belajar merupakan perubahan yang terjadi dalam diri seseorang setelah melalui proses.<sup>14</sup> Bukti bahwa seseorang telah belajar adalah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu dan dari tidak mengerti jadi mengerti.

Menurut Dimiyati Dan Mudjiono, hasil belajar merupakan tingkat perubahan mental yang lebih baik bila di bandingkan pada saat sebelum belajar.<sup>15</sup> Supaya terjadinya perubahan mental maka dilakukannya secara berulang-ulang, maka akan tersimpan dalam jangka waktu yang lama atau tidak akan hilang selama-lamanya karena hasil belajar turut membentuk pribadi individu yang selalu ingin menapai hasil yang lebih baik lagi, sehingga akan mengubah cara fikir serta menghasilkan perilaku yang lebih baik.

#### **b. Tipe Hasil Belajar**

1) Tipe hasil belajar bidang kognitif,

a) Tipe hasil belajar pengetahuan hafalan (*knowledge*)

Pengetahuan hafalan dimaksudkan sebagai terjemahan dari kata “*knowledge*” dari Bloom. Cakupan dalam pengetahuan hafalan termasuk pula pengetahuan yang sifatnya faktual, di samping pengetahuan mengenai hal-hal yang perlu diingat kembali seperti peristilahan, pasal, dan lain-lain. Dari

<sup>14</sup>Muh. Yusuf Mappede, *Pengaruh Cara dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Programmable Logic Controller (PLC) Siswa Kelas III Jurusan Listrik SMK Negeri 5 Makassar*, Jurnal Medtek, Vol 1 No 2, 2009

<sup>15</sup>Sulastri, *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas V SDN 2 Limbo Makmur Kecamatan Bumi Raya*, Jurnal Kreatif Tadulako Online, Vol. 3, No. 1, hlm. 92

sudut pandang siswa, pengetahuan itu perlu di hafal dan diingat agar dapat dikuasai dengan baik. Ada beberapa cara untuk dapat menguasai atau menghafal, misalnya dengan di baca secara berulang-ulang.

b) Tipe hasil belajar pemahaman (*comprehention*)

Tipe hasil belajar pemahaman lebih tinggi satu tingkat dari tipe kemampuan menangkap makna atau arti dari suatu konsep. Ada 3 masam pemahaman yang berlaku umum. Pertama pemahaman terjemahan, yakni kesanggupan memahami makna yang terkandung di dalamnya, Misalnya, memahami kalimat bahasa inggris ke dalam bahasa indonesia. Kedua pemahaman penafsiran, misalnya pemahaman grafik, memperluas wawasan. Ketiga pemahaman operasional, kata-kata operasional untuk merumuskan instruksional dalam bidang pemahaman, antara lain : membedakan, menjelaskan, memberi contoh, melukiskan dengan kata-kata sendiri.

c) Tipe hasil belajar penerapan (aplikasi)

Aplikasi adalah kesanggupan menerapkan dan mengabstraksi suatu konsep, ide, rumus dalam situasi yang baru. Misalnya, memecahkan persoalan dengan menggunakan rumus tertentu. Jadi dalam aplikasi harus ada konsep, teori, dan rumus.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



d) Tipe hasil belajar analisis

Analisis adalah kesanggupan memecah dan mengurai suatu integritas atau kesatuan yang utuh menjadi unsur-unsur bagian yang mempunyai arti.

Analisis merupakan tipe hasil belajar yang kompleks, yang memanfaatkan unsur tipe hasil belajar sebelumnya, yakni : pengetahuan, pemahaman, dan aplikasi. Analisis sangat diperlukan bagi para siswa sekolah menengah apalagi diperguruan tinggi. Kemampuan menalar pada hakikatnya mengandung unsur analisis. Bila kemampuan analisis telah dimiliki seseorang maka seseorang akan dapat mengkreasikan sesuatu yang baru. Kata-kata operasional yang lazim dipakai untuk analisis antara lain menguraikan, memecahkan, membuat garis besar, merinci, membedakan, dan lain-lain.

e) Tipe hasil belajar sintesis

Sintesis adalah lawan dari analisis. Bila pada analisis lebih ditekankan pada kesanggupan menguraikan suatu integritas menjadi bagian yang bermakna, maka pada sintesis lebih ditekankan pada kesanggupan menyatukan unsur atau bagian menjadi satu integritas. Sudah tentu sintesis memerlukan kemampuan hafalan, pemahaman, aplikasi dan analisis. Pada berpikir sintesis adalah berpikir *convergent*.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Dengan sintesis dan analisis, berpikir kreatif untuk menemukan suatu yang baru akan lebih mudah dikembangkan.

#### f) Tipe hasil belajar evaluasi

Evaluasi adalah kesanggupan memberikan keputusan tentang nilai sesuatu berdasarkan *judgment* yang dimilikinya. Tipe hasil belajar ini dikategorikan paling tinggi, dan terkandung semua tipe hasil belajar yang telah dijelaskan sebelumnya. Dalam tipe hasil belajar evaluasi, lebih ditekankan pada pertimbangan sesuatu nilai mengenai baik atau tidaknya, tepat atau tidaknya.

#### 2) Tipe hasil belajar bidang afektif

Bidang afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Beberapa ahli mengatakan, bahwa sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya bila telah menguasai bidang kognitif yang tinggi. Tipe hasil belajar afektif tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku, seperti : perhatian terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, dan lain-lain.

#### 3) Tipe hasil belajar bidang psikomotor

Hasil belajar bidang psikomotor tampak dalam bentuk keterampilan dan kemampuan bertindak individu. Ada 6 tingkatan keterampilan, yaitu sebagai berikut :

- a) Gerakan refleks atau keterampilan pada gerakan yang tidak sadar.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- b) Keterampilan pada gerakan-gerakan dasar.
- c) Kemampuan perseptual termasuk di dalamnya membedakan visual, membedakan auditif motorik dan lain-lain.
- d) Kemampuan dibidang fisik, misalnya : kekuatan, keharmonisan dan ketepatan.
- e) Gerakan-gerakan skill, mulai dari keterampilan sederhana sampai kepada keterampilan yang kompleks.
- f) Kemampuan yang berkenaan dengan non decursive komunikasi seperti gerakan ekspresif, interpretatif.<sup>16</sup>

**c. Indikator Hasil Belajar**

Secara umum, hasil belajar siswa di pengaruhi oleh faktor internal, yaitu faktor yang berada di dalam diri siswa dan faktor eksternal, yaitu faktor-faktor yang berada di luar diri siswa.

Yang termasuk ke dalam faktor internal adalah :

- 1) Faktor biologis atau jasmani individu baik bersifat bawaan maupun yang diperoleh dengan melihat, mendengar,dll.
- 2) Faktor Psikologis baik yang bersifat bawaan maupun keturunan, yang meliputi :
  - a) Faktor intelektual yang terdiri atas :
    - (1) Faktor potensial, yaitu intelegensi dan bakat.
    - (2) Faktor aktual yaitu kecakapan nyata dan prestasi.

<sup>16</sup>Prof. Dr. H. Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, Bandung : Sinar Baru, 2017, hlm 50-54

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- b) Faktor non intelektual yaitu komponen komponen kepribadian tertentu seperti sikap, minat, kebiasaan, motivasi, kebutuhan, penyesuaian diri, dll.
- 3) Faktor kematangan baik fisik maupun psikis. Seperti :
  - a) Faktor sosial yang terdiri atas:
    - (1) Faktor lingkungan keluarga.
    - (2) Faktor lingkungan sekolah.
    - (3) Faktor lingkungan masyarakat.
  - b) Faktor budaya seperti : adat istiadat, ilmu pengetahuan, dan teknologi.
  - c) Faktor lingkungan fisik, seperti fasilitas rumah, fasilitas belajar, iklim, dan sebagainya.
  - d) Faktor spiritual atau lingkungan keagamaan.

Faktor faktor tersebut saling berinteraksi secara langsung atau tidak langsung dalam memengaruhi hasil belajar yang di capai seseorang. Karena adanya faktor faktor tertentu yang mempengaruhi prestasi belajar yaitu motivasi prestasi, intelegensi, dan kecemasan.<sup>17</sup>

**d. Pengaruh *Game Online* terhadap Hasil Belajar**

Maraknya perkembangan dunia internet membawa banyak pengaruh bagi siswa. Dalam era dunia tanpa batas ini, internet yang selama ini kita ketahui hanya untuk *browsing*, *e-mail*, *chatting*, *game*

<sup>17</sup> Tim Pengembang MKDP. *Loc. Cit.* hlm. 140-141



*online*. Seiring dengan perkembangan teknologi, jenis *game online* yang dihadirkanpun cukup beragam. Dengan kehadiran dan keberadaan *game online* yang semakin marak membuat siswa lebih menyukai bermain *game online* dibandingkan belajar.

Menurut Adeng Hudaya pada jurnal Pengaruh *Asiktif Game Online Terhadap Hasil Belajar Pengaruh game online* sangat cepat menyerang anak-anak yang sedang berada pada masa bermain, yang menjadi masalah sebenarnya bukan tentang *game online*-Nya namun ketergantungan pada aktivitas bermain *game online*. *Game online* memiliki sifat *adiktif* atau candu hal ini dapat dilihat dalam keseharian mereka yang bisa menghabiskan waktu hingga 3 jam sampai 5 jam sehari sehingga banyak waktu sia-sia yang dihabiskan seorang anak hanya untuk bermain *game online*. Akibatnya berpengaruh terhadap hasil belajar seorang anak.<sup>18</sup>

Menurut Dani, sukidin bermain *game* secara berlebihan akan menimbulkan dampak negatif bagi perkembangan kognitif. Dampak negatif *game* lebih dirasakan jika terjadi kecanduan bermain *game*. Apabila *game* dimainkan secara berlebihan anak-anak tidak dapat mengerjakan tugas yang diberikan sekolah, tidak konsentrasi pada waktu proses pembelajaran, tidur di dalam kelas bahkan sampai bolos sekolah.<sup>19</sup> Jadi apabila siswa kecanduan bermain *game online* siswa

<sup>18</sup>Adeng Hudaya, *Pengaruh Adiktif Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X SMAN CILEUNGSI*, Vol 2, No 1, 2015, hlm 42

<sup>19</sup> Kukuh Pembuka Putra, *Pengaruh Intensitas Game Terhadap Tingkat Kognitif (Kecerdasan Logika-Matematika) Usia 8-9 Tahun*, Vol. 33, No. 2, 2017, hlm. 147

tersebut pasti akan lalai dalam menyelesaikan tugas yang diberikan sekoah karena siswa tersebut menghabiskan banyak waktunya untuk bermain *game online*, dengan tidak selesaikan tugas yang diberikan sekolah, maka akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa tersebut.

## B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang dianggap relevan dengan penelitian yang penulis lakukan antara lain adalah:

1. Drajat Edy Kurniawan (2017), judul penelitiannya yaitu “Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas Pгри Yogyakarta.

Langkah sebelum melakukan analisis regresi, peneliti melakukan uji prasyarat analisis terlebih dahulu menggunakan uji normalitas dan uji linieritas. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi pada data hasil angket *prokrastinasi* dan angket *game online* masing-masing adalah 0,302 dan 0,270 > 0,05 sehingga dapat dikatakan bahwa kedua data hasil angket penelitian berdistribusi normal. Langkah berikutnya yaitu melakukan uji hipotesis penelitian menggunakan analisis regresilinier.

Hasil analisis regresi menunjukkan bahwa nilai signifikan siregression adalah sebesar 0,000. Mengacu pada criteria hasil uji hipotesis menggunakan analisis regresi linier, maka nilai signifikansi 0,000 < 0,05 sehingga  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Oleh karena  $H_a$  diterima dan

Ho ditolak, maka hipotesis penelitian sudah teruji kebenarannya yaitu “Ada pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap perilaku *prokrastinasi* akademik pada Mahasiswa BK Semester II angkatan tahun 2016 Universitas PGRI Yogyakarta”.<sup>20</sup>

Persamaan dan perbedaan aspek penelitian yaitu menggunakan variabel bebas yang sama yaitu pengaruh *game online*, sedangkan variabel terikat yang digunakan berbeda yaitu Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling sedangkan variabel terikat yang penulis gunakan adalah hasil belajar.

2. Siprianus Koi (2017), judul penelitiannya yaitu “Pengaruh Permainan *Game Online* Terhadap Aktivitas Belajar Pada Anak Usia Sekolah Kelas III dan IV SDN Merjosari 1 Malang”

Hasil analisa menunjukkan bahwa ada pengaruh. Bahwa *game online* sangat mempengaruhi aktivitas belajar pada anak karena sebelum belajar anak harus mempersiapkan diri untuk memulai aktivitas belajarnya. Karena aktivitas belajar merupakan semua kegiatan yang dilakukan oleh seseorang anak dalam konteks belajar untuk mencapai tujuan. Anak harus mempersiapkan diri baik secara fisik maupun psikis sebelum melakukan kegiatan belajar mengajar.

Kesiapan *ini* perlu diperhatikan dalam proses belajar, karena jika siswa belajar dan padanya sudah ada kesiapan, maka hasil belajarnya akan lebih baik. Tanpa ada aktivitas maka proses belajar tidak akan

<sup>20</sup>Drajat Edy Kurniawan, *Op. Cit*, hlm. 101

berlangsung dengan baik dan apabila semakin banyak aktivitas yang dilakukan anak dalam belajar, maka proses pembelajaran dan hasil belajarnya juga akan semakin baik.

- a. Aktivitas belajar anak yang tidak bermain *game online* menunjukkan setengahnya baik sebanyak 8 orang (50%) sehingga aktivitas belajar anak yang tidak bermain *game online* dikatakan baik.
- b. Aktivitas belajaran yang bermain *game online* menunjukkan hampir seluruhnya kurang sebanyak 35 orang (87,5%) sehingga aktivitas belajar anak yang bermain *game online* dikatakan kurang karena anak tidak dapat mengatur jadwal belajar dengan sebaik-baiknya.
- c. Hasil analisa statistik *case control* dengan uji *t-test* diperoleh bahwa nilai *p value*  $0,000 < 0,05$ . Hasil ini membuktikan bahwa terdapat Pengaruh Permainan *Game Online* Terhadap Aktvitas Belajar Pada Anak Usia Sekolah Kelas III dan IV di SDN Merjosari 1 Jalan Joyo Utomo No.2 Malang.<sup>21</sup>

Persamaan dan perbedaan aspek penelitian yaitu menggunakan variabel terikat yang sama yaitu pengaruh *game online*, sedangkan memakai variabel bebas yang berbeda yaitu Aktivitas Belajar Pada Anak Usia Sekolah sedangkan variabel bebas yang penulis gunakan adalah hasil belajar.

<sup>21</sup>Siprianus Koi, *Loc. Cit*, hlm. 331



### C. Konsep Operasional

Konsep operasional adalah penjabaran konsep teoritis dalam bentuk yang konkret sehingga mudah dipahami. Adapun variabel yang akan dioperasionalkan yaitu *game online* sebagai variabel (X) dan berfikir kritis sebagai variabel (Y)

1. Indikator kecanduan bermain *game online* sebagai variabel (X)

Indikator-indikator bermain *game online* :

- a. Kompulsif (kompulsi atau dorongan untuk melakukan secara terus menerus)
  - 1) Siswa merasa terdorong untuk bermain *game online* secara terus menerus.
  - 2) Siswa memiliki rasa ingin bermain *game online* secara terus menerus.
  - 3) Siswa harus mampu membagi waktu untuk belajar dan bermain *game online*
- b. *Withdrawal* (penarikan diri).
  - 1) Siswa harus mampu menjauhkan diri dengan *game online*.
  - 2) Siswa harus mampu menjauhkan diri dari internet yang menjadi penghubung bermain *game online*.
  - 3) Siswa harus mampu mengontrol keinginannya untuk bermain *game online*.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

#### c. *Tolerance* (toleransi).

- 1) Siswa harus mampu mengurangi waktunya untuk bermain *game online*.
- 2) Siswa harus mampu berhenti bermain *game online* karena di setiap tingkatan dari *game online* memiliki daya tarik yang berbeda-beda.
- 3) Siswa harus mampu membagi waktunya antara belajar dan bermain *game online*.

#### d. *Interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan)

- 1) Siswa harus mampu mengontrol keinginannya untuk bermain *game online*, sehingga kesehatan siswa menjadi terganggu.
- 2) Siswa harus mampu menjaga kebersihannya karena siswa terlalu fokus bermain *game online*.
- 3) Siswa harus mampu menjaga kesehatannya karena siswa bermain *game online* secara terus menerus yang mengakibatkan pola makannya menjadi tidak teratur.
- 4) Siswa harus mampu merubah fasif dalam berkomunikasi karena siswa hanya terfokus pada *game online* saja.

#### 2. Indikator hasil belajar sebagai variabel Terikat (Y)

Konsep operasional pada variabel Y yaitu hasil belajar siswa terhadap pembelajaran ekonomi yang dilihat dari siswa menjawab soal Ujian Akhir Semester (UAS) kelas X IPS di SMA N 1 Kampar.

#### D. Asumsi Dasar dan Hipotesis

Berdasarkan kajian teori di atas, maka dapat penulis kemukakan Asumsi Dasar dan Hipotesis sebagai berikut :

##### 1. Asumsi Dasar

Penelitian ini dilaksanakan atas dasar asumsi adanya pengaruh *game online* terhadap hasil belajar siswa di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Kampar.

##### 2. Hipotesis

Ha : Ada pengaruh yang signifikan *game online* terhadap hasil belajar siswa di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Kampar.

Ho : Tidak ada pengaruh yang signifikan *game online* terhadap hasil belajar siswa di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Kampar.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Metode penelitian dalam yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif deskriptif. Penelitian ini mendeskripsikan pengaruh *game online* terhadap hasil belajar siswa.

#### B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini di lakukan pada bulan oktober 2018 sampai dengan bulan april tahun ajaran 2018/2019 di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Kampar yang beralamat di jalan raya bangkinang-pekanbaru. Penyebab peneliti memilih SMAN 1 Kampar karna siswa banyak memakai gadget dan memainkan *game online* penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari 2019 pada ajaran 2018/2019.

#### C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X IPS Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Kampar. Siswa kelas X IPS di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Kampar memiliki 4 kelas yaitu X IPS 1 jumlah siswanya 34, X IPS 2 jumlah siswanya 33, X IPS 3 jumlah siswanya 36, X IPS 4 jumlah siswanya 33, jadi total siswa kelas X IPS berjumlah 136. Sedangkan objek dari penelitian ini adalah pengaruh *game online* terhadap hasil belajar siswa kelas X IPS pada mata pelajaran pendidikan ekonomi di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Kampar.



## D. Populasi dan Sampel

### 1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari : objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk di pelajari kemudian di tarik kesimpulannya.<sup>22</sup> Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa/i kelas X Ips 1, X Ips 2, X Ips 3, X Ips 4 di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Kampar tahun ajaran 2018/2019 yang terdiri dari 4 kelas dengan jumlah siswa sebanyak 136 orang.

**TABEL III. 1**  
**DATA JUMLAH SISWA KELAS X**

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	Xips1	34 Siswa
2	Xips2	33 Siswa
3	Xips3	36 Siswa
4	Xips4	33 Siswa
Jumlah		136 Siswa

### a. Sampel

Sampel merupakan suatu bagian dari populasi, hal ini mencakup sejumlah anggota yang dipilih dari populasi, dengan demikian sebagian elemen dari populasi merupakan sampel.<sup>23</sup> Sedangkan taraf kesalahan itu sendiri dalam Nomogram Herry King bervariasi, mulai dari 0,3% sampai dengan 15%.<sup>24</sup> Penulis mengambil sampel dengan taraf kesalahan sebesar 5% dengan tingkat ketelitian sebesar 95%. Teknik pengambilan sampel yang penulis gunakan adalah menggunakan teknik “*Simple Random*

<sup>22</sup> Dr. Sudaryono, *Metodologi Penelitian*, Jakarta : Rajawali Pers, 2017, hlm 166

<sup>23</sup> *Ibid.* hlm. 167

<sup>24</sup> *Ibid.* hlm. 88

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

*Sampling*". *Simple Random Sampling* merupakan teknik pengambilan sampel yang dilakukan secara acak tanpa memerhatikan stata yang ada dalam populasi tersebut.<sup>25</sup> Selanjutnya untuk menghitung besar sampel tersebut dengan menggunakan rumus Taro Yamane dengan rumus sebagai berikut :

$$n = \frac{N}{N \cdot d^2 + 1}$$

n = jumlah sampel  
 N = jumlah populasi  
 d<sup>2</sup> = presisi yang ditetapkan (batas ketelitian yang diinginkan)<sup>26</sup>

Berdasarkan rumus di atas maka :

$$n = \frac{136}{136 (0,05)^2 + 1}$$

$$n = \frac{136}{136 (0,0025) + 1}$$

$$n = \frac{136}{0,34 + 1}$$

$$n = \frac{136}{1,34}$$

$$n = 101,49 \text{ (dibulatkan menjadi 101)}$$

Jadi jumlah sampel yang di ambil yaitu 101 siswa dari total siswa yang berjumlah 136 siswa di kelas Xips di Sekolah Menengah Atas Negeri

1 Kampar

<sup>25</sup> *Ibid.* hlm 169

<sup>26</sup> Riduwan, *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru dan Karyawan dan Peneliti Pemula*, Bandung : Alfabeta, 2011, hlm. 65

Untuk menentukan besarnya sampel pada setiap kelas dilakukan dengan cara alokasi proporsional untuk setiap kelas agar sampel yang diambil lebih proporsional. Hal ini dapat dilakukan dengan cara :

$$\text{jumlah sampel setiap kelas} = \frac{\text{Jumlah Sampel}}{\text{Jumlah Populasi}} \times \text{Jumlah siswa setiap kelas}$$

Teknik pengambilan sampel dengan menggunakan teknik *proporsional random sampling*. Artinya penarikan sampel didasarkan atas pemikiran bahwa keseluruhan unit populasi memiliki kesempatan yang sama untuk dijadikan sampel. Karena semua memiliki kesempatan yang sama untuk menjadi sampel, maka untuk menjadi sampel, unit-unit populasi harus di random atau acak.<sup>27</sup> Maka peneliti mengambil sampel kelas X IPS secara terpisah. Sampel dari kelas X IPS 1 sebanyak 25 orang, kelas X IPS 2 sebanyak 24 orang, kelas X IPS 3 sebanyak 27 orang, kelas X IPS 4 sebanyak 24 orang.

**TABEL III.2  
POPULASI DAN SAMPEL**

No	Kelas	Perhitungan	Sampel
1	X IPS1	$\frac{101}{136} \times 34 = 25,25$	25
2	X IPS2	$\frac{101}{136} \times 33 = 24,50$	25
3	X IPS 3	$\frac{101}{136} \times 36 = 26,73$	27
4	X IPS 4	$\frac{101}{136} \times 33 = 24,50$	24
Jumlah			101

Sumber : *Olahan Data*

<sup>27</sup>Burhan Bungin. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta : Kencana, 2011. hlm . 116

## E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut

### 1. Angket

Angket merupakan suatu teknik atau cara untuk pengumpulan data secara tidak langsung (peneliti tidak langsung bertanya-jawab dengan responden), angket berisikan daftar pertanyaan yang diberikan kepada orang lain yang bersedia memberikan *respons (responden)* sesuai dengan permintaan pengguna.<sup>28</sup>

Angket adalah daftar pertanyaan tertulis yang memerlukan tanggapan baik kesesuaian maupun ketidaksesuaian dari sikap tersebut.

Pertanyaan dan pernyataan yang tertulis pada angket berdasarkan indikator yang diturunkan pada setiap variabel tertentu.<sup>29</sup> Teknik ini digunakan untuk mengumpulkan data mengenai pengaruh *game online* dan hasil belajar. Penulis menggunakan jenis angket tertutup, angket tertutup yaitu angket yang disajikan dalam bentuk sedemikian rupa sehingga responden diminta untuk memilih satu jawaban yang sesuai dengan karakteristik dirinya dengan cara memberikan tanda silang (x) atau tanda *checklist* ( $\surd$ )<sup>30</sup>. Metode angket yang disusun dengan menggunakan angket model skala *likert*, skala *likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat

<sup>28</sup> Dr. Sudaryono. *Loc. Cit*, hlm 207

<sup>29</sup> Kasmadi, Siti Sunariah Nia. *Panduan Model Penelitian Kuantitatif*, Bandung: Alfabeta, 2014, hlm. 70

<sup>30</sup> Riduwan, *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*, Bandung : Alfabeta, hlm. 27



dan resepsi seseorang atau sekelompok tentang kejadian atau gejala sosial<sup>31</sup>. Skala *likert* dengan lima alternatif jawaban, yaitu :

- Selalu (SL) diberi skor 5
- Sering (S) diberi skor 4
- Kadang-kadang (KD) diberi skor 3
- Jarang (JR) diberi skor 2
- Tidak Pernah (TP) diberi skor 1.<sup>32</sup>

Variabel yang diangketkan adalah variabel X yaitu *game online*, jumlah siswa yang di kasih angket yaitu 101 siswa

## 2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi peraturan-peraturan, data yang relevan penelitian.<sup>33</sup> Teknik ini penulis gunakan untuk mendapatkan data tentang profil Sekolah Menengah Atas Negeri

## F. Teknik Analisis Data

### 1. Uji Validitas dan Reliabilitas

#### a. Validitas

Suatu instrument dikatakan valid apabila instrument tersebut mengukur apa yang semestinya diukur. Untuk melakukan uji validitas suatu instrument, harus mengkorelasikan antara skor soal yang dimaksud dengan skor totalnya. Untuk menentukan koefisien tersebut,

<sup>31</sup>*Ibid.* hlm. 12

<sup>32</sup>*Ibid.* hlm. 149

<sup>33</sup>*Ibid.* hlm. 31

digunakan rumus korelasi *product moment*.<sup>34</sup> Validitas instrument dalam penelitian ini akan diukur dengan menggunakan bantuan program *SPSS 16.0 For windows*. Berikut ditampilkan uji validitas untuk 30 sampel uji coba

**TABEL III. 3  
UJI VALIDITAS**

No Item	r <sub>hitung</sub>	r <sub>tabel</sub>	Kesimpulan	Ket
1	0.436	0.361	Valid	Digunakan
2	0.056	0.361	Tidak Valid	Tidak Digunakan
3	0.409	0.361	Valid	Digunakan
4	0.430	0.361	Valid	Digunakan
5	0.479	0.361	Valid	Digunakan
6	0.463	0.361	Valid	Digunakan
7	0.438	0.361	Valid	Digunakan
8	0.478	0.361	Valid	Digunakan
9	0.439	0.361	Valid	Digunakan
10	0.463	0.361	Valid	Digunakan
11	0.427	0.361	Valid	Digunakan
12	0.188	0.361	Tidak Valid	Tidak Digunakan
13	0.197	0.361	Tidak Valid	Tidak Digunakan

Berdasarkan tabel III. 3 diketahui dari 13 pertanyaan terdapat 10 pertanyaan yang valid dan 3 pertanyaan yang tidak valid. Pertanyaan tersebut tidak valid disebabkan oleh responden kurang memahami maksud pertanyaan sehingga jawaban yang diberikan tidak konsisten maka pertanyaan tersebut di buang.

**b. Reliabilitas**

Reliabilitas suatu instrument merupakan ukuran yang menyatakan tingkat kekonsistenan alat ukur tersebut, artinya alat ukur tersebut memiliki keandalan untuk digunakan sebagai alat ukur dalam

<sup>34</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung : CV. Alfabeta, 2010, hlm. 94

jangka waktu yang relati lama. Uji reabilitas adalah tingkat kestabilan suatu alat pengukur dalam mengukur suatu gejala atau kejadian.

Alat ukur tersebut akan memberikan hasil pengukuran yang tidak berubah-ubah dan akan memberikan hasil yang serupa apabila digunakan berkali-kali.

Adapun kriteria pengambilan keputusan untuk uji reliabilitas adalah dengan melihat nilai *cronbach alpha* untuk masing-masing variabel. Dimana suatu variabel dikatakan reliable jika memberikan nilai *croanbach alpha* > 0,60.<sup>35</sup>

**TABEL III. 4  
UJI REABILITAS**

Angket	Jumlah Item	Nilai <i>cronbach alpha</i>	Kesimpulan	Ket
<i>Game Online</i>	13	0,755	Reliabel	Digunakan

Berdasarkan tabel III. 4 diketahui nilai *croanbach alpha* 0,755 > 0,6 sehingga instrument dinyatakan reliabel

## 2. Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini disebut dengan deskriptif kuantitatif. Statistik deskriptif merupakan kegiatan statistik yang mulai dari menghimpun data, menyusun atau mengatur data, mengolah data, menyajikan dan menganalisis data angka, guna memberikan gambaran tentang suatu gejala, peristiwa atau keadaan.

<sup>35</sup>Iskandar, *Metode Penelitian Pendidikan dan Sosial*, Jakarta : Gaung Persada Perss, 2011. hlm. 95

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Rumus presentase adalah sebagai berikut :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

- F = Frekuensi  
 N = Jumlah subjek penelitian  
 P = Presentase.<sup>36</sup>

Data yang telah dipersentasikan kemudian direkapilasikan dengan kriteria sebagai berikut :

- a. 81% - 100% dikategorikan sangat baik
- b. 61% - 80% dikategorikan baik
- c. 41% - 60% dikategorikan cukup baik
- d. 21% - 40% dikategorikan kurang baik
- e. 0% - 20% dikategorikan sangat tidak baik.<sup>37</sup>

### 3. Perubahan Data Ordinal ke Data Interval

Sebelum masuk ke rumus statistik. Data yang diperoleh berupa data ordinal dirubah menjadi data interval. Langkah-langkah untuk mengubah data ordinal menjadi data interval sebagai berikut :<sup>38</sup>

$$T_i = 50 + 10 \frac{(X_i - x)}{SD}$$

Keterangan :

- X<sub>i</sub> = Variabel data ordinal  
 X = Mean (rata-rata)  
 SD = Standar Deviasi

<sup>36</sup>Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta : Rajawali Perss, 2010, hlm.

<sup>37</sup>Riduwan. *Op.Cit.* hlm. 15

<sup>38</sup>Hartono, *Statistik untuk Penelitian*, Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2009, hlm. 126



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

#### 4. Uji Normalitas Data

Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, maka terlebih dahulu akan dilakukan pengujian normalitas data. Uji normalitas berguna untuk menentukan data yang telah dikumpulkan berdistribusi normal. Uji normalitas dalam penelitian ini dilakukan bantuan *SPSS 16.0 for windows*. Teknik uji normalitas yang dapat digunakan dalam menguji distribusi normal data diantaranya *probability plot* dan *kolmogorov-smirnov*. Pada penelitian ini untuk menguji apakah distribusi data normal ataukah tidak, dilakukan dengan metode uji *kolmogorov-smirnov*. Kaidah yang digunakan untuk mengetahui normal atau tidaknya sebaran data adalah jika  $p > 0,05$  maka sebaran normal atau tidaknya sebaran data adalah jika  $p < 0,05$  maka sebaran data tidak normal.<sup>39</sup>

#### 5. Analisis Regresi Linear

Data yang sudah diberi kategori/kriteria kemudian dimasukkan kedalam rumus dengan menggunakan rumus regresi linear sederhana yang berguna untuk mencari pengaruh variabel predictor terhadap variabel kriterianya. Regresi linear sederhana membandingkan antara

$F_{hitung}$  dan  $F_{tabel}$ .

Persamaan umum regresi linier sederhana adalah sebagai berikut :

$$Y = a + bX$$

Keterangan :

Y : Subjek dalam variabel dependen yang diprediksikan.

A : harga konstan

<sup>39</sup>Imam Ghozali, *Aplikasi Analisis Multivariat dengan Program SPSS*, Semarang : Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2006, hlm. 112

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- B : koefisien regresi  
X : nilai variabel independen.<sup>40</sup>

## 6. Uji Hipotesis

Pengujian selanjutnya adalah dengan menguji  $r$  (pengujian hipotesis) yaitu membandingkan  $r_l$  (tabel) untuk mengetahui taraf signifikan hipotesis dengan ketentuan :

- a. Jika  $r_0 \geq r_t$  maka  $H_a$  diterima,  $H_0$  ditolak
- b. Jika  $r_0 \leq r_t$  maka  $H_0$  diterima,  $H_a$  ditolak

Data yang penulis peroleh akan diproses dengan menggunakan bantuan perangkat komputer melalui program SPSS (*Statistica Program Society Science*) versi 16.0 for window.

---

<sup>40</sup>Usman Husaini, Purnomo Setiady Akbar, *Pengantar Statistik*, Jakarta : Bumi Aksara, 2011, hlm. 216

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis pada data pembahasan sebelumnya, maka peneliti mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Kebiasaan bermain *game online* siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Kampar tergolong tinggi. Berdasarkan perhitungan, diperoleh angka sebesar 67,95%.
2. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Ekonomi di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Kampar dengan kategori baik. Berdasarkan perhitungan di peroleh angka sebesar 78,25.
3. Ada korelasi yang signifikan antara *game online* dengan Hasil Belajar Siswa pada mata pelajaran Pendidikan Ekonomi di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Kampar. Berdasarkan perhitungan diperoleh angka koefisien korelasi *negative* sebesar 0,641 lebih besar  $r_{table}$  pada taraf signifikan 5% (0,196) maupun pada taraf signifikan 1% (0,231). Dengan cara lain dapat ditulis dengan  $0,231 < 0,641 > 0,196$ . Ini berarti bahwa semakin tinggi kebiasaan *game online* maka semakin rendah hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Ekonomi di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Kampar, sebaliknya semakin rendah kebiasaan bermain *game online* maka semakin tinggi pula hasil belajarsiswa pada mata pelajaran Ekonomi di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Kampar.

## B. Saran

Pada akhir tulisan ini, penulis ingin memberikan saran atau masukan kepada pihak Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Kampar.

1. Bagi siswa-siswi SMA Negeri 1 Kampar untuk lebih giat lagi dalam belajar dan lebih meningkatkan hasil belajar bidang studi Pendidikan Ekonomi.
2. Bagi guru-guru Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Kampar khususnya guru Pendidikan Ekonomi, diharapkan dapat meningkatkan dalam memberikan pemahaman dan pengertian kepada siswa-siswi Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Kampar agar tidak bermain *game online* dan menggunakan waktu sebaik-baiknya untuk belajar..
3. Bagi orang tua diharapkan memberikan perhatian kepada siswa agar terhindar dari *game online* dan mengawasi penggunaan *smartphone* dan alat komunikasi pada anak-anak mereka.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





## DAFTAR PUSTAKA

- Apriyanti. (2015) Perilaku Agresif Remaja Yang Gemar Bermain Game Online, *Jurnal Kajian Moral dan Kewarnegaraan*, 3 (3), 995
- Adan, Rachmar. 2012. *Ciri-Ciri Anak Kecanduan Game Online*. Jakarta : Remaja Rosdakarya
- Bungin, Burhan. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta : Kencana
- Depertemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahan*, Banten. 2011, QS Yunus ayat 16
- Filsaime, D.K. 2008. *Mengungkap Rahasia Berfikir Kritis dan Kreatif*. Jakarta : Prestasi Pustaka
- Fisher, Alec. *Berfikir Kritis Sebuah Pengantar*, Jakarta: Erlangga
- Fitriah, Diana. (2017) Hubungan Kemampuan Membaca Buku Teks dan Keterampilan Berpikir Kritis Dengan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam, 11 (1), 94
- Ghozali, Imam. 2006. *Aplikasi Analisis Multivariat dengan Program SPSS*, Semarang : Badan Penerbit Universitas Diponegoro
- Hartono. 2006. *Statistik untuk Penelitian*, Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Hudaya, Adeng (2015) Pengaruh Adiktif *Game Online* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X SMAN Cileungsi, 1 (2)
- Husaini, Usman Husaini. 2011. *Pengantar Statistik*, Jakarta : Bumi Aksara
- Iskandar. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan dan Sosial*, Jakarta : Gaung Persada Perss
- Kasmadi, Siti Sunariah Nia. 2014. *Panduan Model Penelitian Kuantitatif*, Bandung: Alfabeta
- Koi, Siprianus Koi (2017) Pengaruh Permainan Game Online Terhadap Aktivitas Belajar Pada Anak Usia Sekolah Kelas III dan IV SDN Merjosari 1 MALANG, *Nursing News*, 2 (1), 325
- Kukuh, Putra (2017) Pengaruh Intensitas Bermain Game Terhadap Tingkat Kognitif (Kecerdasan Logika-Matematika) , 33 (2), 147-149

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Kurniawan, Drajat Edy Kurniawan (2017) Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta, *Jurnal Konseling*, 3 (1), 98
- Lestari, Karunia Eka (2014) Implementasi Brain-Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Koneksi Dan Kemampuan Berpikir Kritis Serta Motivasi Belajar Siswa Smp, *Jurnal Pendidikan Unsika*, 2 (1), 37
- Mapprasse, Muh Yusuf (2009) Pengaruh Cara dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Programmable Logic Controller, *Jurnal Medtek*, 1 (02)
- Masya, Hardiyansyah (2016) Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan *Game Online* Pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016, *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 3 (1), 158.
- Mertono, Nanang. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif*, Jakarta : Kharisma Utama Offset
- MKDP, Tim Pengembang. 2012. *Kurikulum dan Pembelajaran*, Jakarta : PT Raja Grafindo
- Nia, Siti Sunariah. 2014. *Panduan Model Penelitian Kuantitatif*. Bandung : Alfabeta
- Rachmar, Adan. 2012. *Ciri-ciri Anak Kecanduan Game Online*. Jakarta : Remaja Rosdakarya
- Riduwan. 2011. *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru dan Karyawan dan Peneliti Pemula*, Bandung : Alfabeta
- Riduwan, *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*, Bandung : Alfabeta
- Santos, Yohanes Rikky Dwi, *Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Penyesuaian Sosial Pada Remaja*, *Jurnal Humaniora Yayasan Bina Darma*, 38
- Sihotang, Kasdin DKK, *Critical Thinking*, Jakarta : Pustaka Sinar Harapan
- Slameto. 2003. *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sudaryono. 2017. *Metodologi Penelitian*, Jakarta : Rajawali Pers
- Sudijono, Anas. 2010. *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta : Rajawali Pers



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Sudjana, Nana. 2017. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, Bandung : Sinar Baru
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung : CV. Alfabeta
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*, Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung : Alfabeta
- Sulastri, Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Pembelajaran IPS di Kelas V SDN 2 Limbo Makmur Kecamatan Bumi Raya, 1 (3), 92
- Suplig, Maurice Andrew (2017)Pengaruh Kecanduan *Game Online* Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar, Jurnal Jaffray,15 (2), 2017, 178
- Wijayanto, Randes Hentu Putra, (2018)Hubungan Kecanduan *Game Online* Terhadap Kecemasan Akademik Siswa Kelas 2 SMP Negeri 1 Muntilan,Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan dan Konseling, 4 (7), 323

## LAMPIRAN

Lampiran 1 : Nama guru dan karyawan SMA Negeri 1 Kampar Tahun Ajaran 2018/2019

No	Nama Guru/Karyawan	Jabatan	Bidang Studi	Pangkat
1	Drs. H.Muhammad Nasir. Y	Kepala sekolah	Sejarah	S1
2	H. Syahwir, S.Pd	Ketua Komite	Ketua Komite Sekolah	S1
3	Maydarnis S.Ag	Waka kurikulum	PAI	S1
4	H. Afrizal, S.Ag, M.Ed	Waka kesiswaan	PAI	S2
5	Juprizon,S.Pd	Waka Sarpras	Kimia	S1
6	H. Masrul Kadir.S.Sos	Kepala Tata Usaha	Adm. Negara	S1
7	Dra. Alfiar	Guru tetap (PNS)	PPKN	S1
8	Dra. Hj. Yanisma	Guru tetap (PNS)	Sejarah	S1
9	Dra. Desmita	Guru tetap (PNS)	Sejarah	S1
10	Dra. Darmiati	Guru tetap (PNS)	B.indonesia	S1
11	Nurhayani, S. Pd	Guru tetap (PNS)	Matematika	S1
12	Dra. Aklimawati	Guru tetap (PNS)	Sejarah	S1
13	Fahmiarti, S. Pd	Guru tetap (PNS)	Ekop/akun	S1
14	Dra. Lisberganti	Guru tetap (PNS)	B.indonesia	S1
15	Drs. Wardi Refni	Guru tetap (PNS)	Geografi	S1
16	Darniwati, S. Pd	Guru tetap (PNS)	B.Ingris	S1
17	Dra. Riseyatifa	Guru tetap (PNS)	BP/BK	S1
18	Drs. Munir. MS	Guru tetap (PNS)	BP/BK	S1
19	Zulfahmi. Y, S. Pd	Guru tetap (PNS)	Penjaskes	S1
20	Dra. Ratna Lel	Guru tetap (PNS)	Matematika	S1
21	Estherline, S. Pd	Guru tetap (PNS)	Biologi	S1
22	Dra. Santi Syafitri	Guru tetap (PNS)	B.Inggris	S1
23	Armanidar, BA	Guru tetap (PNS)	BP/BK	BA
24	Elia Misda, S. Pd	Guru tetap (PNS)	BP/Bk	S1
25	Misnar, S. Pd. I	Guru tetap (PNS)	PAI	S1
26	Hasnah, S. Pd	Guru tetap (PNS)	Matematika	S1
27	Arsenius Tarigan, S. Pd	Guru tetap (PNS)	Biologi	S1
28	Rosmaladewi S, S. Pd	Guru tetap (PNS)	Fisika	S1
29	Dra. Junisma	Guru tetap (PNS)	MTK	S1
30	Syafri Mukhtar, S. Pd	Guru tetap (PNS)	Matematika	S1
31	H. Muhammad Sabar, S. Pd	Guru tetap (PNS)	B.Inggris	S1
32	Warniati	Guru tetap (PNS)	Seni Budaya	D III

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

No	Nama Guru/Karyawan	Jabatan	Bidang Studi	Pangkat
33	Hendrita Herniati, S. Pd	Guru tetap (PNS)	B.Indonesia	S1
34	Hasdianti	Guru tetap (PNS)	Biologi	D III
No	Nama Guru/Karyawan	Jabatan	Bidang Studi	Pangkat
35	Mufli Darius, S. Pd	Guru tetap (PNS)	PPKN	S1
36	I s m a i l, S. Pd	Guru tetap (PNS)	B. Indonesia	S1
37	Muhammad Nasir, S. Pd	Guru tetap (PNS)	Penjaskes	S1
38	Agusrifal, S. Pd	Guru tetap (PNS)	T I K	S1
39	Jon Hendri, S. Ag	Guru tetap (PNS)	PAI	S1
40	Solhesti, S. Pd	Guru tetap (PNS)	Ekonomi	S1
41	Dra. Nurwati	Guru tetap (PNS)	Biologi	S1
42	Edi Herman, S. Pd	Guru tetap (PNS)	PPKN	S1
43	Yunasri, S. Pd	Guru tetap (PNS)	Ekon/Akuntansi	S1
44	Rosneli, S. Ag	Guru tetap (PNS)	B.Arab	S1
45	Dra. Nurmiati	Guru tetap (PNS)	B.Indonesia	S1
46	Suhardi, S. Pd	Guru tetap (PNS)	B.Ingggris	S1
47	Jusmareni, S. Sos	Guru tetap (PNS)	Sosiologi	S1
48	H. Mmuhammad Herison, S. Ag	Guru tetap (PNS)	B. Arab	S1
49	Agusnizar, S. Ag	Guru tetap (PNS)	B.Arab	S1
50	YuliaRahmahD,S.Pd-M.Pd	Guru tetap (PNS)	B.Ingggris	S2
51	Sugiono, S. Pd	Guru tetap (PNS)	Fisika	S1
52	Minarni, S. Pd	Guru tetap (PNS)	Kimia	S1
53	Murniati, S. Pd	Guru tetap (PNS)	Biologi	S1
54	Ariani Sukri, S. Pd	Guru tetap (PNS)	Kimia	S1
55	Elvi Syahria Yasir, S.Pd	Guru tetap (PNS)	Biologi	S1
56	Syahrial, A. Md	Guru tetap (PNS)	Ekonomi	D III
57	Dra. Siti Andani	Kontrak Provinsi	B.Arab	S1
58	Roza Matanova, S. Sos	Kontrak Provinsi	Sosiologi	S1
59	Hafizah Aisyah, S. Pd	Kontrak Provinsi	Fisika	S1
60	Ahmad Firdaus, Ama.Pd	Kontrak Provinsi	Penjaskes	D III
61	Huriasil Husna, S. Pd	Kontrak Provinsi	Kimia	S1
62	Hidayatul Mustafidah, S. Pd	Honor Komite	Matematika	S1
63	Yuliana, S. Pd	Honor Komite	Seni Budaya	S1
64	Rusydi, S. Pd	Honor tambahan jam	Sejarah	S1
65	Rusman Ahmad, S. Ag	Honor tambahan jam	PAI	S1
66	Nuraini, S. Pd	Honor tambahan jam	Sejarah	S1
67	Indah Lestari, S. Pd	Honor Komite	Sendra Tasik	S1

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Ditindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

No	Nama Guru/Karyawan	Jabatan	Bidang Studi	Pangkat
68	Nurmaysita, S. Pd	Hon Komite	BK	S1
69	H. Masrul Kadir, S. Sos	PNS	Ana	S1
70	Mardalis	PNS		SLTA
71	Hj. Siti Zainab	PNS		SLTA
72	S y a h r i l	PNS		SLTA
73	H. Muhammad Fahri	PNS		SLTA
74	Y u h a n i s	PNS		SLTA
75	Jon Indarto	PNS		SLTA
76	Auskarni	PNS		SLTA
77	H a i n i m a r	PNS		SLTA
78	H a s a n	PNS		SLTA
79	S e s m a n	PNS		SLTP
80	Buyung Nasib	Hon Komite	Ptgs Kebersihan	SLTA
81	A s r i l	Hon Komite	Ptgs Securiti	SLTA
82	David Ramanza	Hon Komite	Ptgs Securiti	SLTA
83	M. Yusup	Hon Komite	Operator Sekolah	SLTA
84	Silpa Wahyu Abadi, SE	Hon Komite	Petugas Pustaka	S 1
85	Andy Anshari. S. IP	Hon Komite	Petugas Pustaka	S 1
86	Agus	Hon Komite	Ptgs Kebersihan	SLTP

Lampiran 2 : Angket *game online*

No	Indikator	Skala Pengukuran				
		Selalu	Sering	Kadang-Kadang	Jarang	Tidak Pernah
<b>A. Kompulsif (dorongan untuk melakukan secara terus menerus).</b>						
1.	Siswa merasa terdorong untuk bermain <i>game online</i>					
2.	Siswa memiliki rasa ingin bermain <i>game online</i> .					
3.	Siswa harus mampu membagi waktu membagi waktu untuk belajar dan bermain <i>game online</i> .					
<b>B. Withdrawal (penarikan diri)</b>						
1.	Siswa mampu menjauhkan diri dari dengan <i>game online</i> .					
2.	Siswa mampu menjauhkan diri dari internet yang menjadi penghubung bermain <i>game online</i>					
3.	Siswa mampu mengontrol keinginannya untuk bermain <i>game online</i> .					
<b>C. Tolerance (toleransi)</b>						
1.	Siswa mampu mengurangi waktunya untuk bermain <i>game online</i> .					
2.	Siswa mampu berhenti bermain <i>game online</i> karena disetiap tingkatan dalam <i>game online</i> memiliki daya tarik yang berbeda-beda.					
3.	Siswa mampu membagi waktunya antara belajar dengan bermain					

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

C.	<i>Interpersonal and health-related problems</i> (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan)					
1.	Siswa mampu mengontrol keinginannya untuk bermain <i>game online</i> , sehingga kesehatan siswa menjadi terganggu.					
2.	Siswa kurang mampu menjaga kebersihannya karena siswa terlalu focus bermain <i>game online</i> .					
3.	Siswa kurang mampu menjaga kebersihannya karena siswa bermain <i>game online</i> secara terus menerus yang mengakibatkan pola makannya menjadi tidak teratur					
4.	Siswa berubah menjadi fasif dalam berkomunikasi karena siswa hanya terfokus pada <i>game online</i> .					



Lampiran 3 : Rekapitulasi validitas angket *game online*

**X1**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 1.0	32	31.7	31.7	31.7
2.0	26	25.7	25.7	57.4
3.0	11	10.9	10.9	68.3
4.0	14	13.9	13.9	82.2
5.0	18	17.8	17.8	100.0
Total	101	100.0	100.0	

**X2**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 1.0	13	12.9	12.9	12.9
2.0	33	32.7	32.7	45.5
3.0	35	34.7	34.7	80.2
4.0	11	10.9	10.9	91.1
5.0	9	8.9	8.9	100.0
Total	101	100.0	100.0	

**X3**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 1.0	32	31.7	31.7	31.7
2.0	26	25.7	25.7	57.4
3.0	13	12.9	12.9	70.3
4.0	13	12.9	12.9	83.2
5.0	17	16.8	16.8	100.0
Total	101	100.0	100.0	

**X4**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 1.0	1	1.0	1.0	1.0
2.0	27	26.7	26.7	27.7
3.0	19	18.8	18.8	46.5
4.0	25	24.8	24.8	71.3
5.0	29	28.7	28.7	100.0
Total	101	100.0	100.0	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**X5**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 1.0	5	5.0	5.0	5.0
2.0	15	14.9	14.9	19.8
3.0	31	30.7	30.7	50.5
4.0	23	22.8	22.8	73.3
5.0	27	26.7	26.7	100.0
Total	101	100.0	100.0	

**X6**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 1.0	10	9.9	9.9	9.9
2.0	6	5.9	5.9	15.8
3.0	30	29.7	29.7	45.5
4.0	26	25.7	25.7	71.3
5.0	29	28.7	28.7	100.0
Total	101	100.0	100.0	

**X7**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 1.0	1	1.0	1.0	1.0
2.0	26	25.7	25.7	26.7
3.0	22	21.8	21.8	48.5
4.0	24	23.8	23.8	72.3
5.0	28	27.7	27.7	100.0
Total	101	100.0	100.0	

**X8**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 1.0	5	5.0	5.0	5.0
2.0	14	13.9	13.9	18.8
3.0	32	31.7	31.7	50.5
4.0	24	23.8	23.8	74.3
5.0	26	25.7	25.7	100.0
Total	101	100.0	100.0	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

X9

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 1.0	6	5.9	5.9	5.9
2.0	13	12.9	12.9	18.8
3.0	15	14.9	14.9	33.7
4.0	29	28.7	28.7	62.4
5.0	38	37.6	37.6	100.0
Total	101	100.0	100.0	

X10

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 1.0	10	9.9	9.9	9.9
2.0	7	6.9	6.9	16.8
3.0	29	28.7	28.7	45.5
4.0	27	26.7	26.7	72.3
5.0	28	27.7	27.7	100.0
Total	101	100.0	100.0	

Lampiran 4: Rekapitulasi Hasil Angket *game online* Siswa Kelas X IPS di SMA Negeri 1 Kampar

No	Alternatif Jawaban										Jumlah	
	A		B		C		D		E		F	%
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%		
1	18	17.82	14	13.86	11	10.89	26	25.74	32	31.68	101	100
2	9	8.91	11	10.89	35	34.65	33	32.67	13	12.87	101	100
3	17	16.83	13	12.87	13	12.87	26	25.74	32	31.68	101	100
4	29	28.71	25	24.75	19	18.81	27	26.73	1	0.99	101	100
5	27	26.73	23	22.77	31	30.69	15	14.85	5	4.95	101	100
6	29	28.71	26	25.74	30	29.70	6	5.94	10	9.90	101	100
7	28	27.72	24	23.76	22	21.78	26	25.74	1	0.99	101	100
8	26	25.74	24	23.76	32	31.68	14	13.86	5	4.95	101	100
9	38	37.62	29	28.71	15	14.85	13	12.87	6	5.94	101	100
10	28	27.72	27	26.73	29	28.71	7	6.93	10	9.90	101	100
Σ	249		216		237		193		115		1010	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

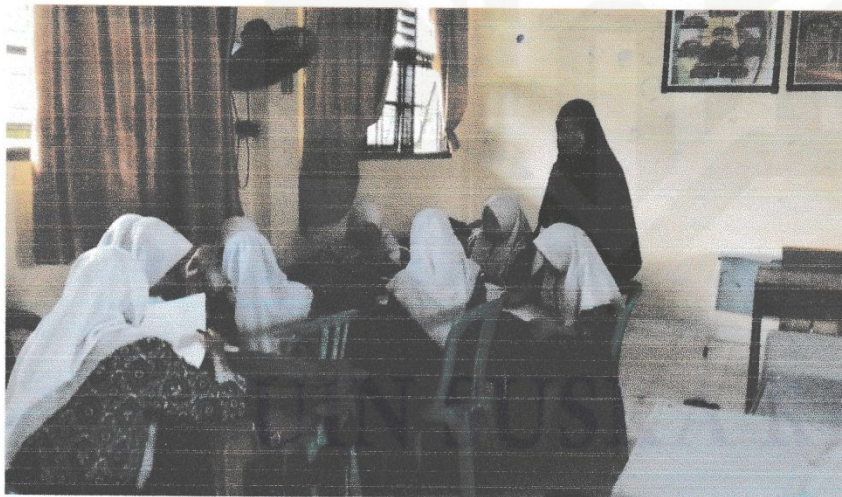
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





Lampiran 5: Dokumentasi Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS di SMA Negeri 1 Kampar

### DOKUMENTASI



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

No	Nama	Nilai	KKM	Keterangan
1	Amanda Putri	78	80	Tidak Tuntas
2	Andi Azizi	75	80	Tidak Tuntas
3	Asmaul Husnah	87	80	Tuntas
4	Citra Rahayu Dewi	75	80	Tidak Tuntas
5	Dea Nan Dita	85	80	Tuntas
6	Dhea Nanda Heriana	83	80	Tuntas
7	Elfan Febiola	76	80	Tidak Tuntas
8	Efri Asro	69	80	Tidak Tuntas
9	Egi Dwi Aprian	80	80	Tuntas
10	Elviza Dwi Aprian	78	80	Tidak Tuntas
11	Erdila Oktorita.	75	80	Tidak Tuntas
12	Itri Amelia	70	80	Tidak Tuntas
13	Gustina Baiti Rahma	87	80	Tuntas
14	Hadyan Azra	80	80	Tuntas
15	Irna	76	80	Tidak Tuntas
16	M. Ilhami	77	80	Tidak Tuntas
17	M. Nurul Aqli	77	80	Tidak Tuntas
18	M. Zikri Ramadan	85	80	Tuntas
19	M. Fikri Ramadhan	69	80	Tidak Tuntas
20	Mhd. Fadil	78	80	Tidak Tuntas
21	Muhammad Fitrah Ramadhan	75	80	Tidak Tuntas
22	Muhammad Hafis	89	80	Tuntas
23	Muhammad Reza	80	80	Tuntas
24	Mulia Abdillah	76	80	Tidak Tuntas
25	Afriandi Fedri	76	80	Tidak Tuntas
26	Ahmad Al Arizi	78	80	Tidak Tuntas
27	Alfikri Hidayat	75	80	Tidak Tuntas
28	Ari Alamsyah	87	80	Tuntas
29	Asmaul Husna	84	80	Tuntas
30	Dela Juwita	70	80	Tidak Tuntas
31	Desrina Wanti Fitri	84	80	Tuntas
32	Dewi Lestari Fitri	70	80	Tidak Tuntas
33	Esti Zumita	70	80	Tidak Tuntas
34	Fadli Ansahari	87	80	Tuntas
35	Febi Mulyani Alhamra	74	80	Tidak Tuntas
36	Fitri Rahayu	73	80	Tidak Tuntas
37	Fizatul Hanim	78	80	Tidak Tuntas
38	Lita Zahra	75	80	Tidak Tuntas
39	Luki Alamsah	68	80	Tidak Tuntas
40	M. Deco Andrizon	65	80	Tidak Tuntas



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

No	Nama	Nilai	KKM	Keterangan
41	M. Yasrul Rifa	70	80	Tidak Tuntas
42	Mawaddah Hasanah	75	80	Tidak Tuntas
43	Muhammad Putra	70	80	Tidak Tuntas
44	Nayla Amalia	67	80	Tidak Tuntas
45	Nur Adelia	65	80	Tidak Tuntas
46	Nur Azira	86	80	Tidak Tuntas
47	Raihan Ilhami	60	80	Tidak Tuntas
48	Rani Azrida	86	80	Tuntas
49	Restu Fitrahadi Syukri	89	80	Tuntas
50	Aldi Saputra	82	80	Tuntas
51	Amelia Aisyani	77	80	Tidak Tuntas
52	Andre Aryanbers	77	80	Tidak Tuntas
53	Anisa Zahra	77	80	Tidak Tuntas
54	Aprianto	76	80	Tidak Tuntas
55	Arnia Silvia Nella	77	80	Tidak Tuntas
56	Ayu Gustina	69	80	Tidak Tuntas
57	Budi Darmawan	67	80	Tidak Tuntas
58	Daffa Candra Wiguna	90	80	Tuntas
59	Dasril Gunawan	80	80	Tuntas
60	Efria Nadila	85	80	Tuntas
61	Helmalia Fitri	87	80	Tuntas
62	Herdina Eka Putri	79	80	Tidak Tuntas
63	Indah Rohmanil Akhda	86	80	Tuntas
64	Jahas	80	80	Tuntas
65	Jasman Hendri	87	80	Tuntas
66	M. Firdaliyus Asrizal	85	80	Tuntas
67	M. Hapizullah	76	80	Tidak Tuntas
68	M. Yahdi Rauza	82	80	Tuntas
69	Muhammad Aslam Deputra	73	80	Tidak Tuntas
70	Muhammad Fadhil	75	80	Tidak Tuntas
71	Nadiya	77	80	Tidak Tuntas
72	Novita Sari	75	80	Tidak Tuntas
73	Nurkamila	85	80	Tuntas
74	Putri Indah Lestari	86	80	Tuntas
75	Rasa Ar Tissya	60	80	Tidak Tuntas
76	Riki Ramadhan	88	80	Tuntas
77	Afrilia Duarti	78	80	Tidak Tuntas
78	Al Huzairi	60	80	Tidak Tuntas
79	Alisma Dewi Safitri	79	80	Tidak Tuntas
80	Amalia Putri	91	80	Tuntas
81	Chelsi Herima Putri	86	80	Tuntas
82	Delfia Aradisah	77	80	Tidak Tuntas
83	Delni Fitri	75	80	Tidak Tuntas

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

No	Nama	Nilai	KKM	Keterangan
85	Dena Mariesta	86	80	Tuntas
86	Dini Fitriani	77	80	Tidak Tuntas
87	Ebi Saputra	77	80	Tidak Tuntas
88	Fahreza Faturrahman	87	80	Tuntas
89	Fauzan Akbar	76	80	Tidak Tuntas
90	Ferdi Firmansyah	90	80	Tuntas
91	Fitri Diana	87	80	Tuntas
92	Fitri Rahmadani	86	80	Tuntas
93	Hayati Lirobbi	76	80	Tidak Tuntas
94	Insanul Fiqri	78	80	Tidak Tuntas
95	M. Febry Yantoni	85	80	Tuntas
96	Melsy Anggraini	80	80	Tuntas
97	Mhd. Alghiari	75	80	Tidak Tuntas
98	Miftahur Rahmi	80	80	Tuntas
99	Muhammad Fayzal	72	80	Tidak Tuntas
100	Muhammad Ramadhani	80	80	Tuntas
101	Nova Elsavira	71	80	Tidak Tuntas
Jumlah				7903
Mean				78.25
Median				85.5
Modus				75
Standar Devinsi				49,06
Maksimum				60
Minimum				91

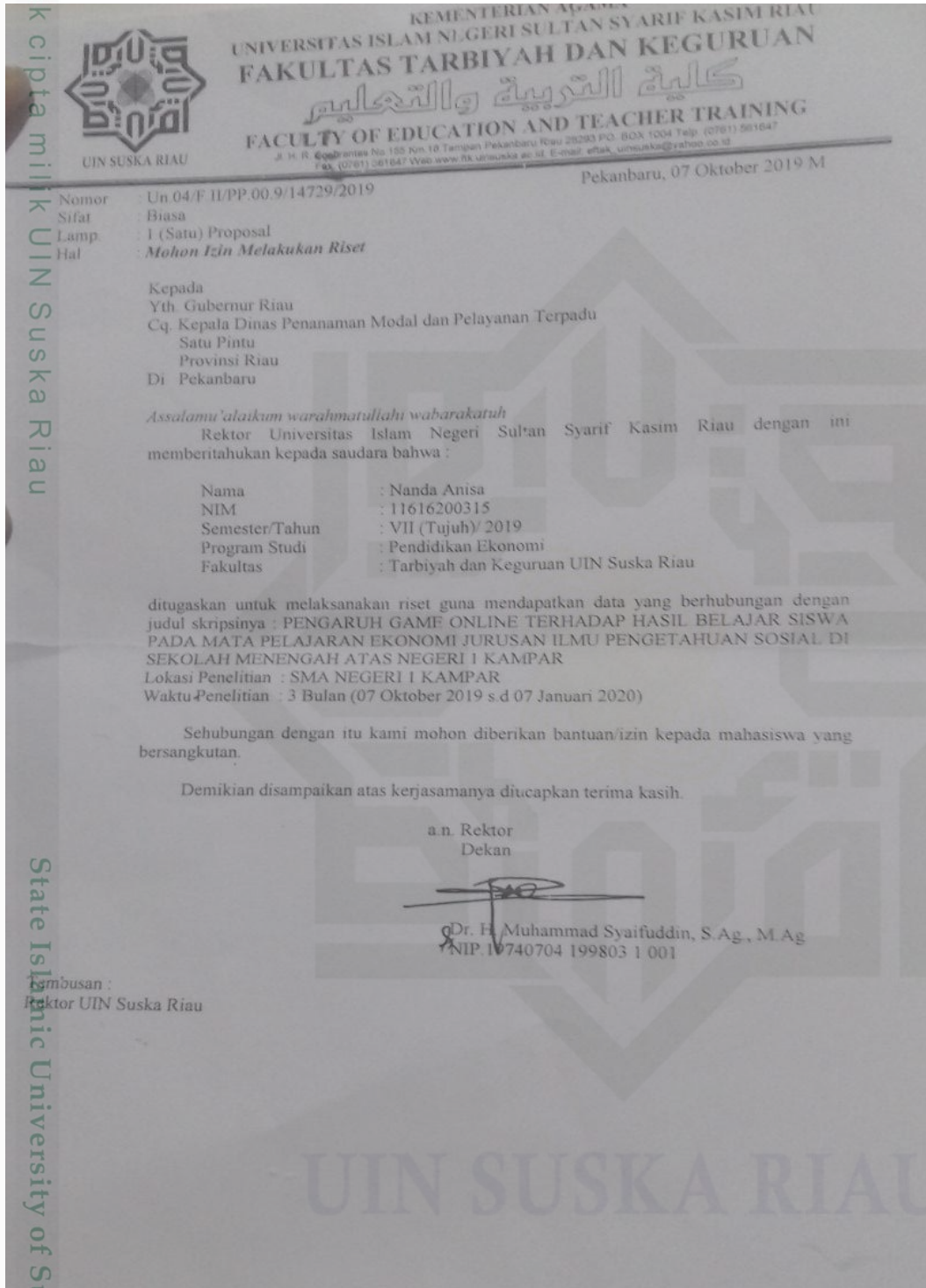




Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran 6 : Surat izin melakukan riset fakultas tarbiyah dan keguruan



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

UIN SUSKA RIAU



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.


Lampiran 7 : surat izin melakukan riser gubernur

**PEMERINTAH PROVINSI RIAU**  
**DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**  
 Gedung Menara Lancang Kuning Lantai I dan II Komp. Kantor Gubernur Riau  
 Jl. Jendral Sudirman No. 460 Telp. (0761) 39064 Fax. (0761) 39117 PEKANBARU  
 Email : dpmpstp@riau.go.id

---

**REKOMENDASI**  
 Nomor : 503/DPMPSTP/NON IZIN-RISET/28451  
 TENTANG

**PELAKSANAAN KEGIATAN RISET/PRA RISET  
 DAN PENGUMPULAN DATA UNTUK BAHAN SKRIPSI**



182010

Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau, setelah membaca Surat Permohonan Riset dari : **Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau, Nomor : Un.04/F.II/PP.00.9/14729/2019 Tanggal 7 Oktober 2019**, dengan ini memberikan rekomendasi kepada:


1. Nama	: NANDA ANISA
2. NIM / KTP	: 116162003150
3. Program Studi	: PENDIDIKAN EKONOMI
4. Jenjang	: S1
5. Alamat	: PEKANBARU
6. Judul Penelitian	: PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS X IPS PADA PEMBELAJARAN EKONOMI DI SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 1 KAMPAR
7. Lokasi Penelitian	: SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 1 KAMPAR

Dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan.
2. Pelaksanaan Kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data ini berlangsung selama 6 (enam) bulan terhitung mulai tanggal rekomendasi ini diterbitkan.
3. Kepada pihak yang terkait diharapkan dapat memberikan kemudahan serta membantu kelancaran kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data dimaksud.

Demikian rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

Dibuat di : Pekanbaru  
 Pada Tanggal : 3 Desember 2019



Ditandatangani Secara Elektronik Oleh:  
**KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL  
 DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU  
 PROVINSI RIAU**  
 EVAREFITA, SE, M.Si  
 Pembina Utama Muda  
 NIP. 19720628-199703 2 004

**Tembusan :**  
**Disampaikan Kepada Yth :**

1. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Riau di Pekanbaru
2. Kepala Dinas Pendidikan Provinsi Riau
3. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau di Pekanbaru
4. Yang Bersangkutan





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran 8 : surat izin melakukan riset kesbangpol

**PEMERINTAH KABUPATEN KAMPAR**  
**KANTOR KESATUAN BANGSA DAN POLITIK**  
 JALAN TILANKU TAMBUSAI TELP. (0762) 20146  
 BANGKINANG KOTA Kode Pos : 28412

**REKOMENDASI**  
 Nomor : 070/KKBIP/2019/1101

Tentang  
**PELAKSANAAN KEGIATAN RISET/PRA RISET  
 DAN PENGUMPULAN DATA UNTUK BAHAN SKRIPSI**

Kepala Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Kampar setelah membaca Surat Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau Nomor : 503/DPMP/2019/IZIN-RISET/28451 tanggal 03 Desember 2019, dengan ini memberi Rekomendasi /Izin Penelitian kepada:

1. Nama	: NANDA ANISA
2. NIM	: 116162003150
3. Universitas	: UIN SUSKA RIAU
4. Program Studi	: PENDIDIKAN EKONOMI
5. Jenjang	: S2
6. Alamat	: PEKANBARU
7. Judul Penelitian	: <b>PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS X IPS PADA PEMBELAJARAN EKONOMI DI SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 1 KAMPAR</b>
8. Lokasi	: SMA NEGERI 1 KAMPAR

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Tidak melaksanakan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan yang ada hubungan dengan kegiatan ini.
2. Pelaksanaan Kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data ini berlangsung selama 6 (enam) bulan terhitung mulai tanggal rekomendasi ini di buat.

Demikian rekomendasi ini diberikan, agar digunakan sebagaimana mestinya dan kepada pihak yang terkait diharapkan untuk dapat memberikan kemudahan dan membantu kelancaran kegiatan Riset ini dan terima kasih.

Dikeluarkan di Bangkinang  
 pada tanggal 09 Desember 2019

a.n. KEPALA KANTOR KESBANGPOL KAB. KAMPAR  
 Kepala Kesatuan Bangsa



**ONNITA, SE**  
 Kepala Tk. I  
 NIP. 19661004 198803 2 003

Rekomendasi ini disampaikan Kepada Yth;

1. Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Kampar
2. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau Di Pekanbaru
3. Yang Bersangkutan.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau


State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

UIN SUSKA RIAU

Lampiran 9 : blanko kegiatan bimbingan proposal

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

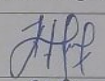
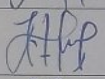
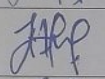
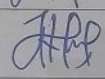
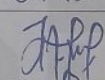
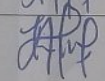
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.




KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
**FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**  
كلية التربية والتعاليم  
**FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING**  
Alamat: Jl. H. R. Soebrantas Km. 15 Tampan Pekanbaru Riau 28293 P.O. BOX 1004 Telp. (0761) 7077307 Fax. (0761) 21129

**KEGIATAN BIMBINGAN MAHASISWA  
PROPOSAL MAHASISWA**

1. Jenis yang dibimbing :
  - a. Seminar usul Penelitian :
  - b. Penulisan Laporan Penelitian :
2. Nama Pembimbing : Naskah, S.Pd., M.Pd.E
  - a. Nomor Induk Pegawai (NIP) :
3. Nama Mahasiswa : Nanda Anisa
4. Nomor Induk Mahasiswa : 11616200315
5. Kegiatan : Bimbingan Proposal

No	Tanggal Konsultasi	Materi Bimbingan	Tanda Tangan	Keterangan
1		Pendahuluan - Masukkan ayat		
2		- Penambahan teori - memperbaiki foot note		
3		- Penambahan teori tentang faktor-faktor yang mempengaruhi berpikir kritis		
4		- Perbaikan grand teori mengguna kan bahasa sendiri		
5		- Mengabjain daftar pustaka		
		- Perhitungan sampel		

Pekanbaru, .....2018  
Pembimbing,  
  
Naskah, S.Pd., M.Pd.E  
NIR. 130 117 009







Lampiran 10 : blanko kegiatan bimbingan skripsi




KEMENTERIAN AGAMA  
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
 كلية التربية والتعليم  
**FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING**  
 alamat : Jl. H. R. Soebrantas Km. 15 Tampan Pekanbaru Riau 28293 P.O. BOX 1004 Telp. (0761) 7077307 Fax. (0761) 21129

**KEGIATAN BIMBINGAN MAHASISWA  
 SKRIPSI MAHASISWA**

1. Jenis yang dibimbing :
  - a. Seminar usul Penelitian :
  - b. Penulisan Laporan Penelitian :
2. Nama Pembimbing : Naskah., S.Pd., M.Pd.E
  - a. Nomor Induk Pegawai (NIP) : 130117009
3. Nama Mahasiswa : Nanda Anisa
4. Nomor Induk Mahasiswa : 11616200315
5. Kegiatan : Kegiatan bimbingan skripsi

No	Tanggal Konsultasi	Materi Bimbingan	Tanda Tangan	Keterangan
1.		Pendahuluan		
2.		Perbaiki Tabel		
3.		Penulisan		
4.		ACC		

Pekanbaru, Senin 8 Juni 2020  
 Pembimbing,



Naskah, S.Pd., M.Pd.E.  
 NIK. 130117009

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau



## RIWAYAT HIDUP PENULIS

Penulis dilahirkan dibangkinang pada tanggal 25 Oktober 1998 dari pasangan suami istri Jasmi dan Nurhasni yang diberi nama “**Nanda Anisa**”. Penulis merupakan anak ke tiga dari tiga bersaudara. Penulis menamatkan Pendidikan TK Aisyah Airtiris, menamatkan Pendidikan di SDM 010 Airtiris, menamatkan Pendidikan di SMP Negeri 1 Kampar, menamatkan pendidikan SMA Negeri 1 Kampar, selanjutnya penulis melanjutkan Program Studi Strata-1 (S1) di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau sebagai mahasiswa pada jurusan Pendidikan ekonomi melalui jalur SNMPTN. Selama menjadi mahasiswa, penulis banyak mendapatkan pengetahuan serta pengalaman yang berharga. Pada bulan Juli – Agustus 2019 penulis mengikuti program Kuliah Kerja Nyata di Desa Kota Baru, Kabupaten Indragiri Hulu. Selain itu, penulis juga melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) pada bulan September-Desember 2019 di SMAN 2 Siak Hulu

Pada bulan Januari 2020 penulis melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh penggunaan *game online* terhadap hasil belajar siswa kelas X Ips pada pembelajaran ekonomi di SMAN 1 Kampar” di bawah bimbingan Bapak Nakah, M.Pd.E Alhamdulillah pada tanggal 24 Juni 2020, berdasarkan hasil ujian sarjana Fakultas Tarbiyah dan keguruan penulis dinyatakan “LULUS” dengan prediket sangat memuaskan serta berhak menyandang Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.