

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

**PENGARUH KECANDUAN GAME ONLINE
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS VI
SEKOLAH DASAR NEGERI 018 BUKIT SEMBILAN
BANGKINANG**



UIN SUSKA RIAU

OLEH

ROSMENI

NIM 1171820065

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1445 H / 2023 M**

**PENGARUH KECANDUAN GAME ONLINE
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS VI
SEKOLAH DASAR NEGERI 018 BUKIT SEMBILAN
BANGKINANG**

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



Oleh

ROSMENI
NIM 1171820065

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1445 H / 2023 M**

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi 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. Diarangi mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PERSETUJUAN

Skripsi Penelitian dengan judul *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VI SDN 018 Bukit Sembilan Bangkinang* Oleh Rosmeni NIM 1171820065, disetujui untuk diujikan pada Sidang Munaqasyah Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 2 Ramadhan 1444 H
24 Maret 2023 M

Menyetujui,

Ketua Jurusan PGMI

Dosen Pembimbing


Subhan, M.Ag.


Dr. Andi Murniati, M.Pd.

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi 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. Diarangi mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul *Pengaruh kecanduan game online terhadap hasil belajar siswa kelas VI SDN 018 bukit Sembilan bangkinang* Oleh Rosmeni NIM 1171820065 telah diujikan dalam Sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada tanggal 7 Ramadhan 1444 H / 29 Maret 2023. Skripsi ini diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Pekanbaru, 7 Ramadhan 1444 H
29 Maret 2023 M

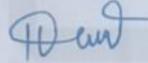
Mengesahkan
Sidang Munaqasyah

Penguji I



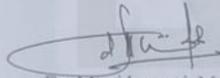
Melly Andriani, M.Pd

Penguji II



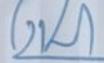
Herlini Puspika Sari, S.S,
M.Pd.i

Penguji III



Dr. Mimi Haryani, M.Pd

Penguji IV



Dr. Sri Murhayati, M.Ag

Dekan

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Dr. H. Kadar, M.Ag.

NIP. 19650521 199402 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 mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Rosmeni
NIM : 1171820065
Tempat/Tgl. Lahir : Bangkinang, 26 Juni 1998
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VI SDN 018 Bukit Sembilan Bangkinang.*

menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa:

1. Penulisan Skripsi dengan judul sebagaimana tersebut di atas adalah hasil pemikiran dan penelitian saya sendiri.
2. Semua kutipan pada karya tulis saya ini sudah disebutkan sumbernya.
3. Oleh karena itu skripsi saya ini, saya nyatakan bebas dari plagiat.
4. Apabila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam penulisan skripsi saya tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan perundang-undangan.

Demikianlah Surat Pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun juga.

Pekanbaru, 24 Maret 2023
Yang membuat pernyataan



Rosmeni
NIM. 1171820065

- 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 mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PENGHARGAAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu 'alaikum Warmatullahi Wabaraktuh.

Segala puji hanyalah milik Allah SWT, yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang terhadap hamba-hambanya untuk memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam tidak lupa penulis haturkan kepada Nabi Muhammad SAW, bersama keluarganya, sahabatnya yang telah membawa umatnya dari alam yang gelap gulita menuju alam yang terang benderang, dari zaman jahiliyyah menuju zaman yang penuh dengan cahaya keimanan dan ilmu pengetahuan.

Skripsi dengan judul **“Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VI SDN 018 Bukit Sembilan Bangkinang”** merupakan hasil karya ilmiah yang ditulis untuk memenuhi salah satu persyaratan mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada jurusan Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Dalam menyelesaikan skripsi ini penulis menyadari begitu banyak bantuan dari berbagai pihak yang telah memberikan uluran tangan dan kemurahan hati kepada penulis. Terutama keluarga besar penulis yang sangat penulis cintai dan sayangi sepanjang hayat, yaitu Ibunda Mari Etika dan Ayahanda Mustofa Idris Hasser, Abang kandung Meike Irwan Syahputra, kakak kandung Nemi Dwi Irsani dan Meli Sri Pratiwi, Kakak Ipar Navila Wati, Abang Ipar Raja Lukman dan Ali Asman, dan anak keponakan Disya Asmel Yani, Raja Naufal Pramudia, Delisa Asmel Putri, Raja Nafis Syakir Alfatih, Raja Nazief Fayyadh, dan Adiba Humairah Nur Alhaya, yang telah melimpahkan segenap kasih sayang, dukungan moril dan materil, memberi semangat serta selalu mendoakan penulis hingga terkabullah salah satu do'anya yaitu telah selesainya penulis menjajaki pendidikan S1. Terima kasih atas segala hantaran do'a yang tiada henti, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Pada kesempatan ini penulis juga menghaturkan dengan penuh rasa hormat ucapan terimakasih yang dalam kepada:

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

1. Bapak Prof. Dr. Hairunas, M.Ag., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Ibu Prof. Dr. Hj.Helmiati, M.Ag., selaku Wakil Rektor I Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Bapak Dr. H. Mas'ud Zein, M.Pd., selaku Wakil Rektor II Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Dan Bapak Prof. Edi Erwan, S.Pt., M.Sc., Ph.D., selaku Wakil Rektor III Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
2. Bapak Dr. H. Kadar, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Bapak Dr. H. Zarkasih, M.Ag., selaku Wakil Dekan I, Ibu Dr. Zubaidah Amir MZ, M.Pd., selaku Wakil Dekan II, Ibu Dr. Amirah Diniaty, M.Pd. Kons., selaku Wakil Dekan III dan seluruh staff Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Terima kasih atas kebaikan dan motivasinya.
3. Ibu Dr. Granita, M.Si., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau dan Bapak Ramon Muhandaz M.Pd., selaku Serkertaris Jurusan Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
4. Ibu Arnida Sari, S.Pd., M.Mat., Selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta membagi ilmunya dengan sabar, meluangkan waktu, tenaga dalam membimbing penulis dalam membuat skripsi.
5. Bapak Dr. Suhandri, S.Si., M.Pd., Sebagai dosen Penasehat Akademik yang telah memberikan motivasi, bimbingan, pengarahan dan nasehat kepada penulis selama perkuliahan.
6. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Pendidikan Matematika Fakultas Terbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang telah sabar dan ikhlas memberikan banyak ilmu pengetahuan kepada penulis.
7. Bapak Suraji, M.Pd., selaku validator instrumen, Bapak Ramon Muhandaz, M.Pd., selaku validator 1 ahli teknologi pendidikan, Ibu Hayatun Nufus, M.Pd., selaku validator 2 ahli teknologi pendidikan, Ibu Rena Revita, M.Pd., selaku validator 3 ahli teknologi pendidikan, Bapak Dr. Suhandri, S.Si., M.Pd., selaku validator 1 ahli materi pembelajaran, Ibu Lussy Midani Rizki,

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

M.Pd., Ics., selaku validator 2 ahli materi pembelajaran, Ibu Desmalita S.Pd., selaku validator 3 ahli materi pembelajaran yang bersedia meluangkan waktunya untuk memberikan penilaian dan saran terhadap LKS yang dikembangkan.

8. Ibu Halijah, S.Pd., S.Si., Selaku Kepala SMP Negeri 1 Kateman, yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian.
9. Ibu Desmalita S.Pd., selaku guru bidang studi matematika SMP Negeri 1 Kateman yang telah membantu terlaksananya penelitian.
10. Bapak dan Ibu guru serta staff SMP Negeri 1 Kateman yang telah membantu penulis untuk meyelesaikan penelitian.
11. Keluarga besar Bapak Yondrifen yang selalu memberikan dukungan moril maupun materil.
12. Segenap sahabat-sahabat yang saya sayangi: Lilis Arum Ravita, Sri Yunika Melda Sari, Lidia Oksismi, Sukron Ma'mun, Rabi'atul Adawiyah, Rahmawati, Dina Apriliana, Nurhayati Nufus, Rita Agustina, Nurmuslimah, Dina Rizqiah, Jenneri Anna Yarti, Rabi'atul Adawiyah, Arni, Siti Aminah, Mirna Yani, Mizana Qistina, Yunita Lestari, Elvi Fitriani, Oved Niati, Artika, Shinta Hestika, Kiki Rizki, yang telah memberikan dukungan dan semangat serta pengorbanan menjelang selsesainya skripsi.
13. Sahabat-sahabat di Jurusan Pendidikan Matematika, khususnya PMT F angkatan 2015 yang telah memberikan motivasi dan keceriaan selama mengikuti perkuliahan.

Akhirnya, semoga segala amal jariah dibalas dengan balasan berlipat ganda oleh Allah SWT. *Amin Amin Ya Robbal 'Alamin.*

Pekanbaru, 20 Maret 2023
Penulis

Rosmini

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

MOTTO

“Sabar, Ikhlas, Syukuri”

“Selesaikan apa yang sudah kamu mulai”

“Allah tidak membebani seseorang melainkan dengan kesanggupannya.”

(Q.S Al Baqarah : 286)

“Apabila manusia telah meninggal dunia maka terputuslah semua amalannya kecuali tiga amalan yaitu sadaqah jariyah, ilmu yang bermanfaat dan do’a anak yang shalih.”

(HR. Muslim)

”Orang yang tidak pernah membuat kesalahan, maka tak akan pernah mencoba sesuatu yang baru”

(Albert Einstein)

“Allah knows you’re tired, Allah know it’s difficult, you must also that Allah would never put you in a situation you couldn’t handle.”

“Guru yang terbaik adalah, guru yang mampu membimbing murid-muridnya untuk berakhlakul karimah dan mempergunakan ilmu yang bermanfaat untuk kemaslahatan ummat”

- 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 mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PERSEMBAHAN

“...sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila telah selesai (dari suatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan lain), dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap.” (QS. Al-Insyiroh [94]:6-8)

Alhamdulillahirobbil ‘alamin

Yang Utama dari Segalanya

Sujud dan syukurku hanya kepada-Mu ya Allah

Yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Mu serta karunia yang tiada terhitung jumlahnya. Sholawat dan salam tak lupa semoga selalu terlimpah kepada utusan-Mu . Nabi Muhammad Shallallahu ‘Alaihi Wassalam

Ibunda dan Ayahanda Tercinta

Kupersembahkan sebuah karya yang sederhana ini kepada Ibunda Mari Etika dan Ayahanda Mustofa Idris Hasser. Taburan cinta dan kasih sayangmu telah memberikanku kekuatan. Segala dukungan dan perhatian yang terus mengalir yang tiada mungkin dapat kubalas hanya dengan selebar kertas yang bertuliskan kata cinta dan persembahan ini.

Semoga ini menjadi langkah awal untuk membuat Ibunda dan Ayahanda bahagia. Karena selama ini ananda belum bisa membuat bangga, serta sering kali membuat Ibunda dan Ayahanda kecewa.

Ya Allah

Lindungilah Ibu dan Ayahku

Ibu yang dengan cinta kasih dan sayangnya mengasuh kami

Ayah dengan kebijaksanaan memimpin kami

Aku mencintai Ibu dan Ayah karena Allah

Hingga detik ini aku belum bisa menjadi anak yang berbakti dan belum bisa membahagiakan kalian.

Terima kasih Ibu...Ibu...Ibu...

Terima kasih Ayah...

Teruntuk abang, kakak dan keponakanku yang paling kucintai

Terima kasih telah hadir dan memberikan warna dikehidupanku

Kalian keluarga yang selalu kurindukan dalam hidup

Dan teruntuk teman-teman seperjuangan yang telah memberikan arti dan semangat semasa perkuliahan

*Semoga kita selalu diberi-Nya semangat dan kasih sayang dalam hidup ini
Aaaamiin*

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

ABSTRAK

Rosmeni, (2023): Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VI SDN 018 Bukit Sembilan Bangkinang

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh tingginya pengaruh game online pada siswa di kelas VI SDN 018 Bukit Sembilan Bangkinang. Tujuannya adalah untuk mengetahui kejanduan game online terhadap hasil belajar siswa di kelas VI SDN 018 Bukit Sembilan Bangkinang. Penelitian ini merupakan penelitian asosiatif yang subjeknya adalah 1 orang guru dan 20 orang siswa, dan objeknya adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* dan kemampuan berpikir kritis. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dan setiap siklus terdapat dua kali pertemuan. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan teknik observasi, tes, dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif kualitatif dengan persentase. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Sebelum tindakan perbaikan pembelajaran dilakukan, hanya 3 orang atau 15% siswa mencapai skor kriteria ketuntasan minimal dengan nilai rata-rata kemampuan berpikir kritis 42,45 atau berada pada kategori sangat kurang. Setelah dilakukan tindakan perbaikan pembelajaran melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* pada siklus I, 10 orang atau 50% siswa mencapai skor kriteria ketuntasan minimal dengan nilai rata-rata 60 atau berada pada kategori kurang. Pada siklus II, 16 orang atau 80% siswa mencapai skor kriteria ketuntasan minimal dengan nilai rata-rata 71,25 atau berada pada kategori cukup baik

Kata kunci: *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together (NHT), Kemampuan Berpikir Kritis*

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

ABSTRAK

Rosmeni, (2023): Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VI SDN 018 Bukit Sembilan Bangkinang

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh siswa yang mengalami ketergantungan pada aktivitas games, sehingga mempengaruhi prestasi belajar, mengurangi waktu belajar dan mengurangi konsentrasi serta fokus belajar siswa. Adapun rumusan masalah penelitian ini yaitu “Adakah pengaruh kecanduan game online terhadap hasil belajar siswa kelas VI di SDN 018 Bukit Sembilan Bangkinang?”. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas VI di SDN 018 Bukit Sembilan Bangkinang. Penelitian ini menggunakan tipe penelitian asosiatif dengan pendekatan kuantitatif untuk menemukan ada tidaknya pengaruh antara game online terhadap hasil belajar siswa kelas VI di SDN 018 Bukit Sembilan Bangkinang. Variabel dalam penelitian ini adalah pengaruh game online variabel bebas (X), hasil belajar sebagai variabel terikat (Y). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VI di SDN 018 Bukit Sembilan Bangkinang yang berjumlah 20 siswa. Sampel dalam penelitian ini yaitu 20 orang, jika populasi lebih dari 100 siswa, sampel akan diambil 10%, 25%, 50%, tetapi jika populasinya kurang dari 100 siswa sampel harus diambil semua”. Dengan demikian, maka sampel dalam penelitian ini adalah keseluruhan dari jumlah populasi yaitu 20 siswa. Data hasil penelitian diperoleh melalui angket. Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji validitas, realibilitas, dan analisis uji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh game online terhadap hasil belajar siswa yang terdapat hubungan positif atau signifikan sehingga hipotesis penelitian diterima.

Kata Kunci : *Game online, 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 mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

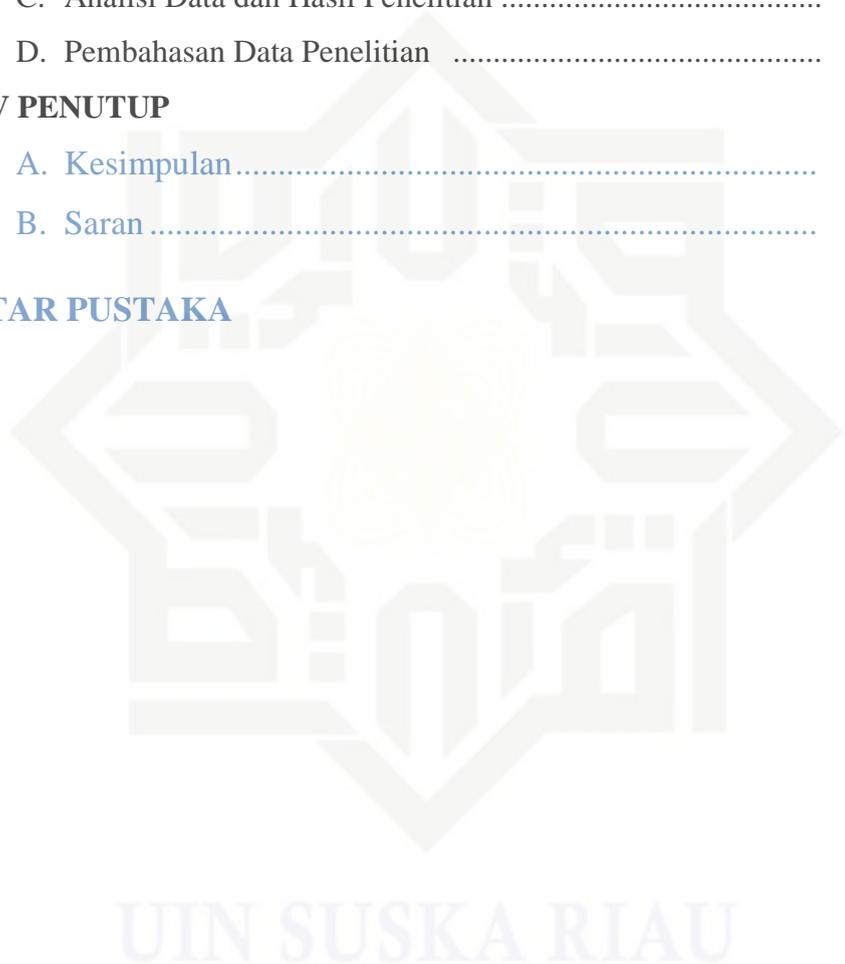
DAFTAR ISI

PENGHARGAAN	i
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian.....	7
E. Batasan Masalah.....	9
F. Penegasan Istilah	9
BAB II LANDASAN TEORITIS	
A. Kajian Pustaka	11
B. Kerangka Berpikir	44
C. Penelitian Terdahulu	45
D. Hipotesis Penelitian	48
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Rancangan Penelitian	49
B. Subjek penelitian	49
C. Definisi Operasional Variabel	49
D. Instrumen Penelitian.....	50
Tabel 3.1 Klasifikasi Reabilitas	51
E. Metode Pengumpulan Data	52
Tabel 3.2 Lembar Kuesioner Game Online	52

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

F. Teknik Analisis Data.....	54
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Hasil Penelitian	57
B. Hasil Penelitian.....	62
C. Analisa Data dan Hasil Penelitian	65
D. Pembahasan Data Penelitian	73
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	76
B. Saran	76
DAFTAR PUSTAKA	



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

DAFTAR TABEL

Tabel 3.3	Lembar Kuesioner Minat Belajar.....	53
Tabel 4.1	Profil Guru.....	58
Tabel 4.2	Profil Siswa	59
Tabel 4.3	sarana dan Prasarana Sekolah	60
Tabel 4.4	Data Sarana dan Prasarana Sekolah	61
Tabel 4.5	Hasil Angket Penelitian game online.....	63
Tabel 4.6	Hasil Angket Penelitian Minat Belajar	64
Tabel 4.7	Hasil Uji Validitas Instrumen pengaruh <i>game online</i>	66
Tabel 4. 8	Hasil Uji Validitas Instrumen Minat belajar	67
Tabel 4. 9	Hasil Uji Reliabilitas Instrumen	68
Tabel 4.10	Hasil Penyusunan Kelas interval	69
Tabel 4.11	Persentase Hasil Angket <i>game online</i>	70
Tabel 4.12	Persentase Hasil Angket Minat Belajar	71
Tabel 4.13	Korelasi Product Moment.....	71
Tabel 4.14	Interpretasi Koefisien Korelasi	75

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

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR GRAFIK 4.1	67
GAMBAR GRAFIK 4.2	68



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

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam kurun waktu beberapa tahun terakhir ini permainan elektronik atau yang sering dikenal sebagai *game online* telah mengalami perkembangan yang pesat seiring kemajuan teknologi. Game online tidak hanya menjamur di kota-kota besar, tetapi juga telah merambah ke daerah-daerah terpencil seperti desa. Hal ini dapat dinilai dari banyaknya jumlah *game center* yang muncul dengan pelanggannya, yang seringkali lebih banyak dari pelanggan internet. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini semakin pesat menghasilkan produk-produk teknologi yang memberikan manfaat dan kemudahan bagi manusia mulai dari manfaat ilmu pengetahuan, pendidikan dan hiburan. Berbagai kemudahan bisa didapatkan dengan hanya mengakses internet, menurut peneliti yang dilakukan oleh Mukodin pada tahun 2004 fasilitas internet sendiri yang sering digunakan adalah 88% *email*, 84% *world wide web*, 79% *chatting*, 68% *downloading file*, 18% *usetnewagroup* dan *game online* sebesar 16% salah satu produk teknologi yang memberikan manfaat hiburan yaitu *game online*.¹

Game online ini paling banyak digunakan oleh anak-anak. Karena dunia anak memang identik dengan bermain. *Game online* merupakan permainan modern yang sudah menjadi trend masa sekarang. Peminat *game online* beragam mulai dari anak-anak sampai usia dewasa. Anak sekolah merupakan kelompok

¹ Ameliya, R. S. (2008). Pelatihan Asertif untuk Mereduksi Perilaku Adiksi Online game pada Remaja. Skripsi Pada Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung: tidak diterbitkan.

yang mudah terpengaruh oleh *game online*. Pelajar yang sering memainkan *game online* akan menyebabkan suatu dampak psikologis untuk melakukannya berulang-ulang.

Fase dampak psikologis atau yang dikenal dengan rasa candu untuk memainkan *game online* akan mempengaruhi standar akademik yang dimiliki oleh seorang pelajar. Dulu anak-anak hanya mengenal permainan tradisional yang biasanya di mainkan dengan teman-teman yang lain secara langsung seperti congklak dan petakumpet. Sedangkan permainan yang di buat sendiri oleh anak seperti bermain layang-layang dan mobil-mobilan. Tetapi sekarang anak-anak sudah tidak mau lagi bermain permainan tradisional karena telah mengenal permainan elektronik seperti *game online* tersebut. Baik di *handphone* maupun di komputer dengan menggunakan akses internet.

Game online hadir pada tahun 1960 dimana komputer digunakan untuk bermain *game* hanya untuk 2 orang saja dalam ruangan yang sama namun pada tahun 1970 muncullah jaringan komputer berbasis paket. *Game online* akan menjadi candu, dan cenderung akan menjadi *egosentris* dan mengedepankan individu. Hal ini berbahaya bagi kehidupan sosial individu tersebut, mereka dengan sendirinya menjauh dari lingkungan. *Game online* ini merupakan permainan modern yang sudah menjadi trend untuk masa sekarang dan peminatnya dimulai dari anak-anak sampai usia dewasa.

Anak di anggap lebih sering dan rentang terhadap penggunaan permainan *game online* dari pada orang dewasa. Pengguna *game online* sendiri bukan dari kalangan orang dewasa saja, akan tetapi mayoritas pengguna adalah anak-anak

dan remaja. Banyak remaja yang berpartisipasi dalam permainan game online. Selain untuk mencari para pemenang juga sebagai tujuan mencari teman ataupun silaturahmi bagi para pecinta game online. Bermula dari bermain secara online bersama banyak teman atau dari ajakan teman untuk bermain game online bersama di game centre. Hal inilah yang menyebabkan para remaja menjadi tertarik untuk menikmati dunia game dengan suasana dan tantangan yang berbeda yang semula bermain secara offline atau tantangan dengan musuh yang dijalankan dengan sistem yang monoton bisa berubah menjadi permainan yang interaktif dan sangat menarik untuk terus dimainkan.

Di zaman yang modern ini, game online sudah tidak asing lagi di telinga kaum remaja. Dalam 10 tahun terakhir, permainan elektronik atau yang kita sering sebut dengan game online sudah menjamur dimana-mana. Hal ini didukung dengan banyaknya game center di lingkungan sekitar, yang menawarkan harga yang terjangkau pada kaum remaja. Game center itu sendiri tidak seperti warnet, mereka memiliki pelanggan tetap yang lebih banyak dari pada warnet. Inilah yang membuat game center hampir selalu ramai dikunjungi, bukan hanya game center yang populer. Akan tetapi, gadget/smartphone juga yang semakin canggih dan begitu banyak menawarkan game, baik game offline maupun yang online.

Pemain game online biasanya didominasi dari kalangan pelajar, mulai dari SD, SMP, SMA, mahasiswa, bahkan orang dewasa. Pelajar yang sering memainkan suatu game online, akan menyebabkan mereka menjadi ketagihan atau . Ketagihan memainkan game online akan berdampak buruk, terutama dari segi akademik dan sosialnya. Bahkan game online juga membawa dampak yang

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



besar terutama pada perkembangan anak maupun jiwa seseorang. Walaupun kita dapat bersosialisasi dalam game online dengan pemain lainnya. Namun, game online kerap membuat pemainnya melupakan kehidupan sosial dalam kehidupan sebenarnya.

Oleh sebab itu, banyak remaja yang menyisipkan uang sakunya untuk memainkan game online, hingga berjam-jam dan lama-kelamaan akan menjadi . Akibatnya, remaja melupakan banyak hal yang lebih penting seperti belajar, beribadah, bahkan kesehatannya sendiri. Dari segi sosial, siswa yang pecandu game online lebih mengalami kesulitan dalam hal bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya, karena kesehariannya lebih asyik bermain handphone atau gadgetnya dari pada bermain dengan teman sebayanya. Dari segi kesehatan, dampak dari bermain game online ini mengakibatkan siswa lupa waktu, dan lupa dengan makan. Sehingga dapat mengganggu jadwal istirahat dan jadwal makan, yang akan menimbulkan penyakit bagi tubuh siswa tersebut. Selain itu dampak yang paling umum yang bisa terjadi pada siswa yang telah game online adalah ketidakmampuannya dalam mengatur emosi, siswa cenderung marah-marah, kasar, dan tidak memiliki self-esteem hal ini yang mempengaruhi siswa lain menghindarinya.

game online yang dialami siswa SD dapat mempengaruhi aspek sosial siswa dalam menjalani kehidupan sehari-hari, karena banyaknya waktu yang dihabiskan di dunia maya mengakibatkan siswa kurang berinteraksi dengan orang lain dan siswa banyak kehilangan waktu belajar mereka. Hal ini tentunya mempengaruhi kegiatan sosial yang biasa dilakukan oleh kebanyakan orang lain

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

dan tentunya akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Ancaman paling umum saat siswa adalah ketidakmampuannya berkonsentrasi dalam belajar, menurunnya semangat belajar, dan menurunnya rasa tanggungjawab sebagai pelajar.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat dimengerti bahwa game online sebenarnya tidak langsung berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, tetapi berpengaruh terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi secara langsung hasil belajar siswa. Semakin tinggi intensitas bermain game online akan menyebabkan prestasi belajar siswa semakin menurun, bermain game online telah menyebabkan masalah dalam proses belajar mengajar, karena tanggungjawab siswa dalam belajar menjadi rendah, waktu belajar siswa menjadi semakin sedikit, semangat belajar siswa menurun, dan konsentrasi belajar siswa cenderung mengalami gangguan. Berbagai masalah dalam kegiatan belajar yang disebabkan oleh bermain game online tersebut telah menjadi penyebab rendahnya hasil belajar siswa.

Data yang diperoleh dari observasi dan wawancara awal pada tanggal 3 november 2021 dari salah satu guru atas nama Yuni, S.Pd yaitu hasil belajar dari kelas VI SDN 018 Bukit Sembilan Bangkinang dari 45 orang siswa ada 20 orang siswa yang mengalami penurunan minat belajar, ini diakibatkan dari beberapa faktor salah satunya faktor bermain. termasuk candu *game online*, karena dapat diakses dimana saja dan kapan saja terutama pada saat jam istirahat dan pada oservasi awal peneliti juga melihat ada beberapa siswa menghabiskan waktunya untuk bermain game yang biasa digunakan di depan computer atau gadget.

Berkembangnya teknologi memiliki banyak potensi untuk meningkatkan pengetahuan, akan tetapi teknologi juga memiliki batasan dan bahaya, termasuk pada penggunaan game. Siswa memiliki sifat adiktif atau candu yang dapat berdampak pada psikologinya. Game tidak akan memiliki pengaruh negatif yang signifikan pada perkembangan siswa, apabila bermain game dengan bijak. Dampak negatif dari game terhadap siswa mengurangi waktu belajar, malas, anak menjadi tertutup, dua kali lebih hiperaktif, mudah gelisah dan depresi. Game juga memiliki dampak positif bagi anak yaitu, dapat mengenalkan teknologi komputer, melatih konsentrasi, dan merangsang keterampilan bagi kehidupan mereka.

Hasil belajar sangat penting dalam proses pembelajaran. Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku siswa secara nyata setelah dilakukan proses belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.² Dengan adanya hasil belajar tersebut, kita mampu untuk melihat perkembangan yang dimiliki oleh siswa. Dalam pembelajaran hasil belajar dapat digunakan sebagai acuan tingkat pemahaman siswa dalam mengikuti pembelajaran. Hasil belajar dapat pula digunakan sebagai acuan keberhasilan dalam pembelajaran.

Anak yang mengalami ketergantungan pada aktivitas *games*, akan mempengaruhi hasil belajar sehingga mengurangi waktu belajar dan mengurangi konsentrasi serta fokus belajar anak. Dan faktanya perkembangan teknologi dan adanya *game online* menurunkan hasil belajar mereka. Termasuk siswa (siswa). Oleh karena itu, penulis bermaksud melakukan penelitian di SDN 018 Bukit

² Asep Jihad dan Abdul Haris. 2010. Evaluasi Pembelajaran. Yogyakarta: Multi Press. Hal. 15

Sembilan Bangkinang dengan judul “**Pengaruh Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VI SDN 18 Bukit Sembilan Bangkinang**”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan maka untuk mengetahui pengaruh game online terhadap hasil belajar siswa. Oleh karena itu masalah pada penelitian ini adalah :

1. Adakah pengaruh game online terhadap hasil belajar siswa kelas VI di SDN 018 Bukit Sembilan Bangkinang ?
2. Bagaimana hasil belajar siswa kelas VI di SDN 018 Bukit Sembilan Bangkinang ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah diatas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui Adakah pengaruh game online terhadap hasil belajar siswa kelas VI di SDN 018 Bukit Sembilan Bangkinang.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas VI di SDN 018 Bukit Sembilan Bangkinang.

D. Manfaat Penelitian

a) Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini untuk menambah kontribusi pada kajian teori sosiologi tentang perilaku menyimpang, khususnya untuk dapat mengetahui dampak negatif dari Game Online terhadap perilaku konsumtif.

b) Manfaat Praktis

Penelitian ini secara praktis dapat digunakan sebagai gambaran pada siswa yang bermain game online agar lebih memahami pengaruh game online pada perkembangan siswa jika terus-terusan bermain game online secara berlebihan atau game online yang akan berdampak pada hasil Belajar siswa.

c) Bagi Universitas

Untuk mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman atau pengetahuan dan kemampuan mahasiswa dalam menerapkan ilmu yang diperoleh di bangku kuliah.

d) Kepada Guru dan Siswa

Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan informasi kepada para guru dan sekolah agar dapat membimbing siswanya pada kegiatan yang lebih positif, misalnya dengan mengikuti ekstrakurikuler, agar siswa dapat terhindar dari bermain game online yang berdampak terhadap hasil belajar siswa.

e) Kepada Masyarakat Khususnya Orang Tua

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada para orang tua tentang dampak bermain game online terhadap minat belajar anak. Sehingga para orang tua memiliki wawasan yang memadai untuk memberikan arahan kepada anak dalam mengatur waktunya, sehingga anak tidak mengalami bermain Game Online yang berdampak terhadap hasil belajar.

f) Bagi Peneliti

Merupakan sebuah pengalaman tersendiri untuk mengembangkan pengetahuan yang diperoleh di bangku kuliah khususnya di bidang pendidikan, sehingga nantinya dapat diterapkan bila sudah terjun dilapangan/masyarakat.

E. Batasan Masalah

Untuk mengatasi agar permasalahan tidak terlalu luas maka peneliti membatasi masalah. Adapun batasan masalahnya adalah :

1. Game Online
2. Hasil belajar siswa kelas VI Sekolah Dasar Negeri 018 Bukit Sembilan Bangkinang

F. Penegasan Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman pengertian istilah dalam penelitian ini, maka peneliti menjelaskan beberapa istilah yang dipakai dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Game Online

Menurut Andrew Rollings dan Ernest Adams *Game online* adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer (LAN atau internet) sebagai medianya, *game online* lebih tepatnya disebut sebagai sebuah teknologi dibandingkan sebagai sebuah genre atau jenis permainan, sebuah

mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan.³

2. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa melalui kegiatan belajar. Dalam pengertian lain, hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan. Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap.

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

³ Adam Ernest Dan Rollings Andrew. 2006. Fundamentals Of Game Design. Prentice Hall. Yogyakarta : Graha Ilmu. Hal.306.

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

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Kajian Pustaka

1. Belajar

a. Pengertian Belajar

Hasil belajar adalah sebuah kalimat yang terdiri dari dua kata yakni “Hasil” dan “Belajar”. Hasil berarti sesuatu yang diadakan (dibuat, dijadikan) oleh usaha. Belajar adalah usaha untuk memperoleh kepandaian atau ilmu. Berikut ini adalah pengertian dari hasil belajar menurut para ahli sebagai berikut :

1). Menurut Dimiyati dan Mudjiono

Dilihat dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat belum belajar. Dari sisi guru hasil belajar adalah saat terselesaikannya bahan pelajaran.⁴

2). Menurut Wardhani⁵

Hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti.

3). Menurut Syaiful Bahri Djamarah

Hasil belajar adalah sesuatu yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari

⁴ Dimiyati, & Mudjiono. (2006). Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta

⁵ Wardhani, Igak, dkk. (2007). Pembelajaran Pada Anak. Yogyakarta: Bumi Aksara

aktivitas belajar. Berdasarkan hasil defenisi diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah menerima proses pembelajaran atau pengalaman belajarnya. Hasil belajar memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran.

Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya untuk mencapai tujuan-tujuan belajar melalui kegiatan belajar mengajar. Selanjutnya dari informasi tersebut guru dapat menyusun dan membina kegiatan siswa lebih lanjut, baik untuk keseluruhan kelas maupun individu. Hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang diajarkan. Hasil belajar berasal dari dua kata yaitu “ Hasil ” dan “ Belajar ”. Hasil (*product*) merupakan suatu perolehan yang akibat dilakukannya suatu aktivitas proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Sedangkan belajar adalah tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif⁶

Perubahan tingkah laku dalam hal ini seperti tingkah laku yang diakibatkan oleh proses kematangan fisik, keadaan mabuk, lelah dan jenuh tidak dipandang sebagai proses belajar. Menurut para ahli ada beberapa pengertian dari hasilbelajar, diantaranya :

⁶ Syah, M. (2007). Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.:64

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

1) Nana Syaodih sukmadinata

Hasil belajar merupakan realisasi potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang. Penguasaan hasil belajar seseorang dapat dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan berfikir maupun keterampilan motorik.

2) Gagne dan Brigs

Kemampuan yang diperoleh seseorang sesudah mengikuti proses belajar.

3) Asep Jihad

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa secara nyata setelah dilakukan proses belajar mengajar yang sesuai tujuan pembelajaran,

4) Winkel

Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya.

Berdasarkan defenisi-defenisi para ahli yang di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan suatu hasil yang telah dicapai setelah mengalami proses belajar mengajar atau setelah mengalami interaksi dengan lingkungannya, guna memperoleh ilmu pengetahuan yang berdampak pada tingkah laku sesuai tujuan pembelajaran.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah faktor internal dan faktor eksternal yaitu :

1) Faktor Internal

Merupakan faktor yang berasal dari siswa sendiri yang meliputi dua

faktor yaitu faktor *fisiologis* (jasmani) dan faktor *psikologis* (rohani).

a) Faktor Fisiologis

Aspek fisiologis meliputi jasmaniah secara umum dan kondisi panca indra. Anak yang sehat jasmaninya dan kondisi panca indranya baik akan memudahkan anak dalam proses belajar sehingga hasil belajarnya dapat optimal.

b) Faktor Psikologis

Banyak faktor yang termasuk aspek psikologis yang dapat mempengaruhi kuantitas dan kualitas dalam pembelajaran siswa. Namun, diantara faktor-faktor rohaniah siswa yang dipandang umumnya adalah sebagai berikut: tingkat kecerdasan atau intelegensi siswa, sikap siswa, bakat siswa, minat siswa dan motivasi siswa.

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal terdiri dari dua faktor yakni faktor lingkungan sosial dan lingkungan non sosial.

a) Lingkungan Sosial

Lingkungan sosial sekolah di mana meliputi para guru, para staff dan teman-teman sekelas dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Masyarakat, tetangga dan lingkungan fisik atau alam dapat juga mempengaruhi hasil belajar siswa.

b) Lingkungan Non-sosial

Faktor-faktor yang termasuk lingkungan non-sosial adalah

gedung dan letaknya, rumah tempat tinggal keluarga siswa dan letaknya, alat-alat belajar, keadaan cuaca dan waktu yang digunakan belajar siswa. Faktor- faktor yang di atas menentukan tingkat keberhasilan siswa⁷

c. Manfaat Hasil Belajar

Hasil belajar pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku seseorang yang mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor setelah mengikuti suatu proses belajar mengajar tertentu. Pendidikan dan pengajaran dikatakan berhasil apabila perubahan-perubahan yang tampak pada siswa merupakan akibat dari proses belajar mengajar yang dialaminya yaitu proses yang ditempuhnya melalui program dan kegiatan yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru dalam proses pengajarannya. Berdasarkan hasil belajar siswa, dapat diketahui kemampuan dan perkembangan sekaligus tingkat keberhasilan pendidikan.

Menurut Nana Sudjana dan Ibrahim (2009:3), manfaat dari hasil belajar terdiri dari beberapa yaitu :

- 1) Menambah pengetahuan
- 2) Lebih memahami sesuatu yang belum dipahami sebelumnya
- 3) Lebih mengembangkan keterampilan
- 4) Memiliki pandangan yang baru atas sesuatu hal
- 5) Lebih menghargai sesuatu daripada sebelumnya.

⁷ Syah, M. (2007). Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada:148



2. Penggunaan Game Online dalam Pendidikan

a. Pengaruh

Pengaruh menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) pengaruh ialah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang.⁸ Dari pengertian diatas, dapat diketahui pengaruh merupakan sesuatu daya yang dapat membentuk sesuatu yang lain. Dalam hal ini pengaruh lebih condong kedalam sesuatu yang dapat membawa perubahan pada diri seseorang.

Pengaruh dapat dibagi menjadi dua, ada pengaruh yang positif ada pula yang negatif. Maka dalam penelitian ini yang dimaksud dengan pengaruh adalah sesuatu hal yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa kelas VI SDN 18 Bukit Sembilan Bangkinang.

b. Pengertian Game Online

Menurut kamus Macmillan Game adalah aktifitas yang dilakukan untuk *fun* atau menyenangkan yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah. Sedangkan menurut Eddy Liem, Direktur Indonesia Gamer, internet game adalah sebuah game atau permainan yang dimainkan secara online via internet, bisa menggunakan PC (personal computer), atau konsol game biasa (PS-2, X-Box, dan sejenisnya),

⁸ Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2015), hlm. 1045

(Kompas cyber media, 2003).⁹ Adams & Rollings mendefinisikan game online sebagai permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan internet.¹⁰

Menurut Agus Hermawan, Istilah *Game online* juga berasal dari istilah MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Online Game*), yaitu ekstensi jenis *game* jenis *Role-Playing Game* yang memiliki fasilitas multiplayer, seorang pemain dapat menghubungkan komputer ke sebuah server, melalui server tersebut, dapat bermain bersamaan dengan ribuan pemain diseluruh dunia. Permainan ini sama dengan jenis *Role-Playing Game*, yakni pemain dalam permainan. MMORPG akan dihadapi dengan berbagai tantangan dan kesempatan untuk meningkatkan kemampuan tokoh yang dimainkannya. *Game online* dapat dimainkan apabila terhubung dengan jaringan internet yang bisa menghubungkan antara orang lain dalam jangkang jarak jauh, yang mana antara kesemua orang terkoneksi semua dan bisa juga saling berinteraksi antar sesama.¹¹ *Game online* dapat dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Jaman dulu *game online* hanya bisa dimainkan dengan menggunakan komputer saja. Tetapi saat ini *game online* bisa diakses menggunakan handphone. Rata-rata saat ini seorang pemain, memainkan *game online* dengan

⁹ Kamus Macmillan. 2009-2011. Pengertian Game. (online). tersedia: <http://repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/31205/4/Chapter%20II.pdf> diunduh 06 Februari 2013.

¹⁰ Adams, E., & Rollings, A., (2007). *Game Design and Development*. USA: New Reader Publishing

¹¹ Gede Eko, Reddy S.H., Agus Hermawan, dan Syahirul Achmad. (2009). *Internet Game Online*. Makalah. Fakultas Teknologi Industri UPN Veteran Yogyakarta. Hal. 20

menggunakan handpone dan jaringan internet yang memadai. Di dalam handpone biasanya game online dapat diunduh menggunakan *google play store*. Di *google play store* terdapat berbagai aplikasi yang dapat diunduh secara gratis maupun berbayar. Disana seseorang dapat mengunduh atau menginstal berbagai macam game online.

Game online tersebut bukan hanya berupa permainan yang hanya bisa ditonton saja, tetapi para pemain dapat berpartisipasi menggerakkan gambar-gambar yang ada didalamnya secara bersama-sama dengan para pemain lainnya. Bahkan didalam *game online* tersebut para pemain dapat berkompetisi untuk memperoleh poin tinggi dan rendah yang berkonsekuensi menjadi pemain yang kalah atau sebagai pemenang. *Game online* dapat diartikan sebagai permainan yang dapat melatih kelincahan intelektual seseorang dalam mengambil keputusan aksi dalam permainandengan mencapai target-target tertentu.¹²

Berdasarkan pengertian *Game online* di atas, maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan istilah *game online* menunjuk pada salah satu jenis permainan yang dapat diakses melalui jaringan internet. *Game online* tersebut adalah seperangkat permainan dalam bentuk gambar-gambar menarik yang dapat digerakkan dengan kehendak pemainnya.

c. *Game Online*

1. Pengertian *Game Online*

Menurut Lemmens, Valkenburg & Peter pengertian dari game

¹² Fahrul Alam. M. (2010). Pengertian Game Online dan Sejarahnya. Hal. 25.

sebagai penggunaan komputer atau smartphone secara berlebihan dan berulang kali yang menghasilkan munculnya permasalahan pada aspek sosial, emosional dan pemain game tidak bisa mengendalikan aktivitas bermain game secara berlebihan. Meski mengalami masalah ini, pemain tidak dapat mengontrol penggunaan berlebihan tersebut.¹³ Menurut Griffith game online adalah perilaku adiktif (aktivitas atau keiatan yang dilakukan secara terus – menerus tanpa adanya kesadaran saat melakukan kegiatan) individu terhadap game online.

Menurut Young game online adalah adanya keterikatan dengan game. Pemain game online akan berpikir tentang game ketika sedang offline dan kerap kali berfantasi mengenai bermain game ketika mereka seharusnya berkonsentrasi pada hal lainnya. Seseorang yang game online akan memfokuskan diri pada bermain game dan menelantarkan hal lain seperti tugas sekolah, pelajaran, dan lainnya.¹⁴ Bermain game online menjadi sebuah prioritas yang harus diutamakan. Chen dan Chang mengatakan bahwa game online adalah menghabiskan waktu untuk bermain game online dalam penggunaan yang berlebihan yang berdampak pada penglihatan, penurunan berat badan, kebingungan realitas, mengalami ilusi, serta hubungan sosial yang kurang baik.¹⁵

Sedangkan menurut Weinstein game online ditandai oleh sejauh

¹³ Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., Peter, J. 2009. Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12 (1), 77-95. doi: 10.1080/15213260802669458 (diakses Maret 2012)

¹⁴ Phillips dan Young. 2009. *Online Public Relations: A Pratical Guide to Developing an Online Strategy in The World of Social Media*. United Kingdom: Kogan Page Limited.

¹⁵ Chen, Yu.-Shan. (2008a), "The Driver of Green Innovation and Green Image – Green Core Competence". *Journal of Business Ethics*, Vol. 81 No. 3, pp. 531-43

mana seseorang bermain game secara berlebihan yang dapat berpengaruh negatif bagi pemain game tersebut. Tidak ada kriteria baku untuk game online, namun ahli kesehatan mental mengatakan secara spesifik bahwa adalah gangguan yang tak terkendali, kompulsif dan menyebabkan dampak negatif yang signifikan pada kehidupan seseorang.¹⁶ game online menurut Charlton & Danforth adalah penggunaan secara berlebihan, obsesif, kompulsif, dan mengalami masalah umum dari aktivitas bermain game¹⁷

Berdasarkan beberapa pengertian yang diungkapkan ahli – ahli di atas dapat disimpulkan bahwa game online adalah perilaku ketergantungan yang ditandai dengan perbuatan yang dilakukan secara berulang – ulang (kompulsif) dan sulit diakhiri oleh individu. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan kesenangan

Pengaruh game terhadap aspek pendidikan, berdasarkan penelitian terdahulu Mohammad Fauzil Adhim dalam artikelnya, berpendapat bahwa anak yang bermain game adalah anak yang sangat menyukai tantangan. Anak-anak ini cenderung tidak menyukai rangsangan yang daya tariknya lemah, monoton, tidak menantang dan lamban. Hal ini setidaknya berakibat pada proses belajar akademis. Suasana kelas seolah-olah merupakan penjara bagi jiwanya. Tubuhnya ada di kelas tetapi pikiran, rasa penasaran dan keinginannya ada pada game.

¹⁶ Weinstein, A.M. (2010). Computer and Video Game Addiction a Comparison Between Game Users and Non Game Users. *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, 36, 268-276. Doi: 10.3109/009529902010491879

¹⁷ Charlton, J. P., & Danforth, I. D. W. (2007). Distinguishing addiction and high engagement in the context of online game playing. *Computers in Human Behavior*, 23, 1531-1548

Sepertinya sedang belajar tetapi pikirannya sibuk mengolah bayang-bayang game yang mendebarkan. Kadangkala anak juga jadi malas belajar atau sering membolos sekolah hanya untuk bermain game. Uniknya beberapa penelitian mengatakan bahwa anak yang fanatik bermain game biasanya merupakan individu yang berintelijensi tinggi, bermotivasi dan berorientasi pada prestasi. Namun, kecanggihan game yang terus berkembang dan makin bertambah banyak pada abad 21 ini, masih menimbulkan tanda tanya apakah game berpengaruh pada orientasi hasil belajar seseorang.

Uraian diatas dapat disimpulkan bahwa merupakan tingkah laku yang bergantung atau keadaan terikat yang sangat kuat secara fisik maupun psikologis dalam melakukan suatu hal, ada rasa yang tidak menyenangkan jika hal tersebut tidak terpenuhi. Pengertian *game online* adalah suatu keadaan seseorang terikat pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak bisa lepas untuk bermain *game online*, dari waktu ke waktu akan terjadi peningkatan frekuensi, durasi, atau jumlah dalam melakukan hal tersebut, tanpa memperdulikan konsekuensi yang berdampak negatif pada dirinya.

d. Aspek-aspek Game Online

Aspek *game online* sebenarnya hampir sama dengan jenis yang lain, akan tetapi *game online* dimaksudkan kedalam golongan psikologis dan bukan secara fisik. Chen dan Chang dalam Asian Journal of Health and Information Sciences, menyebutkan bahwa ada beberapa aspek game

online, aspek tersebut adalah :

1. *Compulsion* (kompulsif atau dorongan untuk melakukan secara terus menerus).

Merupakan suatu dorongan atau tekanan yang kuat yang berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan suatu hal secara terus menerus, dimana di 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. Seseorang yang game *online* merasa tidak mampu untuk menarik atau menjauhkan diri dari hal-hal yang berkenaan dengan game *online*, seperti halnya perokok yang tidak bisa lepas dari rokok.

3. Mood Modifaication Orescape

Kondisi ini merujuk pada pengalaman subyektif yang dialami oleh seseorang dimana melarikan diri dari perasaan yang kurang menyenangkan.

4. *Tolerance* (toleransi)

Toleransi dalam hal ini diartikan sebagai sikap menerima keadilan diri kita ketika melakukan suatu hal, biasanya tolerasi ini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu yang banyak dalam hal ini adalah bermain game *online*, kebanyakan pemain game *online* tidak akan berhenti bermain hingga merasa puas.

5. *Interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan). Pecandu game online cenderung untuk tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang mereka miliki dengan orang lain, karena pecandu game *online* hanya terfokus pada game *online* saja. Begitu pula dengan masalah kesehatan, pecandu game *online* kurang memperhatikan masalah kesehatan mereka seperti waktu tidur yang kurang, tidak menjaga kebersihan badan dan pola makan yang tidak teratur.

Siswa sekolah Dasar yang game online termaksud dalam tiga kriteria yang ditetapkan WHO (*World Health Organization*), yaitu sangat membutuhkan permainan dengan gejala menarik diri dari lingkungan, kehilangan kendali dan tidak peduli dengan kegiatan lainnya. Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan, aspek seseorang yang akan game *online* akan mengalami *compulsion* (kompulsif atau dorongan untuk melakukan secara terus menerus), *Withdrawal* (penarikan diri), *Tolerance* (toleransi), *Interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan).

e. Ciri-ciri Game Online

Game online merupakan permainan yang cukup mengasikkan apabila kita mainkan dan bisa membuat penggunanya merasa ingin terus memainkannya. Adapun ciri-ciri dari game online menurut C. Z. Aji, (2012: 40) adalah :

- (1) Permainan yang bisa berjalan atau bisa dimainkan melalui

sebuah jaringan elektronik yaitu internet.

- (2) Ada sifat timbal balik dalam permainan game online.
- (3) Permainan berkembang, tidak statis melainkan dinamis.
- (4) Bermain menuntut ruangan untuk bermain dan menuntut aturan-aturan permainan.
- (5) Permainan memiliki sifat tegang dan bergairah

f. Faktor-faktor yang mempengaruhi Game Online

S.Margaretha (2008:80) mengemukakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi game online yaitu:

(1) Gender

Gender dapat mempengaruhi seseorang menjadi tertarik terhadap game online. Laki-laki dan perempuan sama-sama tertarik pada fantasi game online. Beberapa penelitian menyatakan bahwa anak laki-laki lebih mudah oleh game online dan menghabiskan banyak waktu untuk berada di rental game dibandingkan dengan anak perempuan.

(2) Kondisi Psikologis

Kondisi Psikologis biasanya menimbulkan para pemain game online suka membayangkan bahkan bermimpi tentang game, berbagai situasi dan karakter mereka. Fantasi dan kejadian-kejadian yang ada pada game membuat pemainnya merasa tertarik untuk melihat atau memainkan permainan itu kembali. Pemain menyatakan bahwa dirinya termotivasi untuk terus bermain karena game itu memberikan tantangan untuk bereksperimen dan sangat menyenangkan.

(3) Jenis Game Online

Semakin banyak jenis game online maka akan membuat seseorang bermain game online. Hal ini karena munculnya jenis permainan baru dan permainannya lebih menantang, sehingga pemain game akan termotivasi untuk terus memainkannya.

g. Situs-situs Game Online

Website atau situs adalah kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar diam atau gerak, data animasi, suara, video dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk suatu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing di hubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (*hyperlink*). Bersifat statis apabila isi informasi *website* tetap, jarang berubah dan isi informasinya searah hanya dari pemilik *website*. Bersifat dinamis apabila isi informasi *website* selalu berubah-ubah, dan isi informasinya interaktif dua arah berasal dari pemilik serta pengguna *website*. misalnya *game online* yang saat ini sedang booming yaitu:

(1) Mobile legend

Mobile legend adalah sebuah permainan piranti yang bergerak, berjenis MOBA yang di kembangkan dan diterbitkan oleh Moonton.

(2) Ludo star

Game yang di bawah naungan *Gameberry*, *game* ini menjadi *game* ludo dengan rating tertinggi di *playstore*. Cara bermain sudah di sediakan, dari mulai cara berjalannya hingga memainkan pertandingan

ini.

(3) Coc (class of clan).

Adalah permainan video *game* strategi premium pada perangkat bergerak yang di kembangkan oleh Supercell, David John Whilson sebuah perusahaan video.

h. Kelebihan dan Kelemahan Game Online

(1) Kelebihan Game Online

Ada beberapa kelebihan dari game online, antara lain sebagai berikut

- a. Meningkatkan kemampuan konsentrasi, setiap game memiliki tingkat kesulitan atau level yang berbeda. Permainan game online akan melatih permainannya untuk dapat memenangkan permainan dengan cepat, efisien dan menghasilkan lebih banyak poin. Konsentrasi pemain game online akan meningkat karena mereka harus menyelesaikan beberapa tugas, mencari celah yang mungkin bisa dilewati dan memonitor jalannya permainan. Semakin sulit sebuah game maka semakin diperlukan tingkat konsentrasi yang tinggi.
- b. Meningkatkan kemampuan motorik siswa, koordinasi tangan dan mata, orang yang bermain game dapat meningkatkan koordinasi atau kerja sama antara mata dan tangan.

(2) Kelemahan Game Online

Setelah mengetahui kelebihan dari game online tersebut. Game online pun memiliki kelemahan yaitu:

- a. Menimbulkan adiksi atau yang kuat, sebagian besar game yang beredar saat ini memang didesain supaya menimbulkan para pemainnya. Hal ini justru membawa pengaruh yang buruk bagi kesehatan psikologis pemain game.
- b. Mendorong melakukan hal-hal yang negatif, walaupun jumlahnya tidak banyak tetapi cukup sering kita menemukan kasus pemain game online yang berusaha mencuri ID pemain lain dengan berbagai cara.
- c. Berbicara kasar dan kotor, entah ini terjadi diseluruh dunia atau hanya di Indonesia, para pemain game online sering mengucapkan kata-kata kotor dan kasar saat bermain di warnet atau game center.
- d. Terbengkelainya kegiatan di dunia nyata, keterikatan pada waktu penyelesaian tugas di game dan rasa candu memainkannya seringkali memberikan dampak yang kurang baik terhadap pemain game tersebut.

i. Pengaruh Game Online

(1) Pengaruh Positif

Menurut (Musikah,2009:48), pengaruh positif dari game online bagi siswa adalah:

- a. Ketajaman mata yang lebih cepat
- b. Meningkatkan kinerja otak dalam menerima cerita
- c. Meningkatkan kemampuan membaca

- d. Meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris
- e. Mengusir stres
- f. Memulihkan kondisi tubuh

Selain itu beberapa pengaruh positif bermain game online yaitu :

(a) Dampak positif yang paling umum dalam bermain game online, ketika kita mempunyai masalah lalu sebagian orang melampiaskannya dengan bermain game online. Masalah pun akan sedikit terlupakan karena kita fokus terhadap permainan dalam game online yang kita mainkan.

(b) Menambah konsentrasi

Sebuah penelitian di Inggris menyampaikan bahwa orang yang suka memainkan game online memiliki daya konsentrasi yang lebih tinggi, mereka juga memungkinkan untuk mampu menyelesaikan beberapa tugas sekaligus.

(c) Meningkatkan pengetahuan tentang komputer

Biasanya dalam memainkan game online pasti membutuhkan komputer dan juga koneksi internet yang bagus, maka dari itu para pecinta games pun mulai mencoba untuk mencari berbagai komputer yang memiliki komponen yang bagus, sehingga mereka pun mengerti bagaimana cara membangun komputer agar menjadi lebih baik.

(2) Pengaruh Negatif

Menurut KPAI (Komisi Perlindungan Anak Indonesia), game online memiliki korelasi kuat pada kasus kekerasan anak, berikut ini pengaruh negatif game online yang dimainkan tidak sesuai dengan

prosinya sebagai berikut :

a. Menurunkan kesehatan jasmani

Tidak mengherankan anak-anak yang memiliki kegemaran memainkan game online memiliki daya tahan tubuh yang lemah akibat kurangnya aktivitas fisik, duduk terlalu lama, sering terlambat makan, sering terpapar pancaran radiasi dari layar monitor komputer.

Penyakit-penyakit yang sering dijumpai pada mereka yang mengalami memainkan permainan ini diantaranya : serangan jantung, stroke, mata minus, obesitas, paru-paru, dislokasi jari-jari tangan, penyakit saraf, ambeien dan penyakit sekitar bagian punggung.

b. Kelainan Psikologis

Banyak adegan di game online yang mengajarkan untuk melakukan tindakan kriminal serta kekerasan seperti perkelahian, pengrusakan, perkosaan, pembunuhan dan lain sebagainya.

Secara tidak langsung telah memengaruhi alam bawah sadar seseorang bahwa kehidupan nyata adalah layaknya sama seperti di dalam permainan tersebut. Beberapa kasus kekerasan yang pernah diberikan oleh media massa yang melibatkan anak-anak dan remaja sebagai pelakunya adalah bukti nyata bahwa game online dapat merusak perkembangan mental seseorang. Ciri-ciri seseorang mengalami gangguan mental akibat pengaruh game

online adalah mudah marah, emosional, mudah mengucapkan kata-kata kotor, mencuri dan sebagainya.

c. Pemborosan Waktu

Waktu luang yang seharusnya sangat ideal untuk digunakan mempelajari mata pelajaran sekolah justru lebih sering digunakan untuk menyelesaikan level demi level dalam permainan tersebut, daya konsentrasi mereka umumnya juga terganggu sehingga kemampuan dalam menyerap mata pelajaran yang disampaikan oleh guru tidak maksimal.

d. Pemborosan Uang

Pemborosan uang mendidik seseorang untuk hidup boros, bagi mereka yang tidak memiliki fasilitas komputer di rumah harus mendatangi warnet yang menyediakan permainan-permainan tersebut dan otomatis harus mengeluarkan biaya.

e. Sulit Bersosialisasi

Mereka yang telah terbiasa hidup dalam dunia maya, umumnya akan mengalami kesulitan ketika harus bersosialisasi di dunia nyata. Sikap anti sosial, tidak memiliki keinginan untuk berbaur dengan masyarakat, keluarga dan juga teman adalah ciri-ciri yang ditunjukkan oleh mereka yang telah mengalami ketergantungan terhadap permainan tersebut.

Selain dampak tersebut, ada juga dampak negatif game online bagi siswa adalah sebagai berikut :

(1) Menimbulkan

Sebagian besar game yang beredar saat ini memang didesain supaya menimbulkan para pemainnya. Semakin seseorang pada suatu game maka pembuat game semakin diuntungkan karena peningkatan pembelian goold/tool/karakter dan sejenisnya semakin meningkat. Tapi keuntungan produsen ini justru menghasilkan dampak buruk bagi kesehatan psikologis pemain game.

(2) Ketimpangan pola makan dan istirahat

Perubahan pola istirahat dan pola makan sudah sering terjadi pada gamers karena menurunnya kontrol diri. Waktu makan menjadi tidak teratur dan mereka sering tidur pagi demi mendapat happy hour (internet murah pada malam-pagi hari).

j. Pengaruh

Pengaruh menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) pengaruh ialah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang.¹⁸ Dari pengertian diatas, dapat diketahui pengaruh merupakan sesuatu daya yang dapat membentuk sesuatu yang lain. Dalam hal ini pengaruh lebih condong kedalam sesuatu yang dapat membawa perubahan pada diri seseorang.

Pengaruh dapat dibagi menjadi dua, ada pengaruh yang positif ada pula yang negatif. Maka dalam penelitian ini yang dimaksud dengan pengaruh adalah sesuatu hal yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa kelas VI SDN 18 Bukit Sembilan Bangkinang.

k. Game Online

¹⁸ Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2015), hlm. 1045

Secara bahasa, Game berasal dari bahasa Inggris yang berarti permainan. Permainan game online merupakan sebuah video yang dapat dimainkan oleh pemain melalui alat permainan seperti komputer, laptop dan *smartphone* atau *gadget*. Dalam setiap game terdapat peraturan yang berbeda-beda untuk memulai permainannya sehingga membuat jenis game semakin bervariasi. Salah satu fungsi game yaitu sebagai penghilang stress atau rasa jenuh maka hampir setiap orang senang bermain game. Di bawah ini pengertian game menurut beberapa ahli adalah sebagai berikut:¹⁹

Menurut Samuel Henry game adalah bagian tak terpisahkan dari keseharian anak, sedangkan sebagian orang tua menuding game sebagai penyebab nilai anak turun, anak tak mampu bersosialisasi, dan tindakan kekerasan yang dilakukan anak.

Sedangkan menurut Fauzi A game merupakan suatu bentuk hiburan yang seringkali dijadikan sebagai penyegar pikiran dari rasa penat yang disebabkan oleh aktivitas dan rutinitas kita.

Secara terminologi game online berasal dari dua kata, yaitu game dan online. Game adalah permainan dan online adalah terhubung dengan internet. Game online pertama kali muncul kebanyakan adalah game-game simulasi perang ataupun pesawat, game-game ini kemudian menginspirasi game-game yang lain muncul dan berkembang. Selain sebagai sarana hiburan game online berfungsi sebagai sarana sosialisasi. Game online mengajarkan sesuatu yang baru karena adanya frekuensi bermain yang sering. Dengan sering melihat dan bermain game online, maka seseorang akan meniru adegan di dalam game online tersebut.²⁰

Game online menurut seorang psikolog yaitu Rahmat mengatakan bahwa bermain game online sangatlah menyenangkan namun apabila kita mengetahui dalam memainkannya. Game online memiliki kecenderungan

¹⁹ Mokhammad Ridoi, *Cara Mudah Membuat Game Edukasi Dengan Construct 2: Tutorial Sederhana*, (Malang: Maskha, 2018), hlm. 1

²⁰ Hairil Akbar, "Penyuluhan Dampak Perilaku Kecanduan Game Online Terhadap Kesehatan Remaja Di SMA Negeri 1 Kotamobagu," *Tadrib: Jurnal Community Engagement & Emergence* 1, no.

2 (2020), hlm. 42

bersifat kecanduan bagi pemainnya dikarenakan dari segi permainannya, game online memiliki fitur-fitur yang menarik, berisi gambar-gambar, dan animasi-animasi yang mendorong anak bahkan orang dewasa tertarik bermain game. Selain itu macam-macam game dirancang khusus supaya anak menjadi ingin terus bermain.²¹

Game online saat ini tidaklah sama dengan game yang di perkenalkan untuk pertama kalinya yang hanya bisa dimainkan di computer saja dan hanya untuk 2 orang. Game online saat ini sudah bisa diakses melalui Smartphone yang mempunyai fitur lengkap untuk game dan dapat di akses di manapun dan kapanpun, sehingga memudahkan pengguna untuk mengakses game online tersebut.²²

1. Jenis-jenis game online

Jenis game biasa disebut dengan istilah genre game. Selain berarti jenis, genre juga berarti gaya atau format dari sebuah game. Berikut genre game online yaitu sebagai berikut :

a. Action Games

Merupakan salah satu genre game yang paling banyak di temui. Game dengan genre ini biasanya membutuhkan ketagkasan dan kelincahan gamers untuk bisa menyelesaikannya.

b. Adventure

Genre ini terdiri dari game yang memiliki dasar sebuah alur cerita di dalamnya. Ketika memainkannya, setelah menyelesaikan sebuah event biasanya gamers tidak bisa kembali ke event sebelumnya.

c. Role Play Games (RPG)

Genre RPG memiliki penggolongan sub-genre yang cukup banyak. Pada game RPG biasanya memiliki turn based dan memiliki hitungan yang sudah pasti. Sehingga setiap langkah yang gamers ambil dapat di perhitungkan dan di pikirkan kembali.

d. Simulation

²¹ Mohammad Sjariful Aziz, Op. Cit., Hlm. 8

²² *Ibid*, hlm. 6.

Genre game simulation akan memberikan gamers simulasi atas sebuah kejadian di dunia nyata.

e. Strategi

Game dengan genre strategi mengharuskan gamers berfikir cepat dalam mengambil tindakan dan di perlukannya sebuah strategi sebelum memulai permainan.

f. Sports

Genre sport merupakan salah satu genre game yang paling banyak games mainkan sepanjang waktu. Game dengan genre sports ini lebih netral dan terhitung banyak peminatnya.²³

g. Mobile Legend

Game dengan genre MOBA (Multiplayer online battle arena) ini dimainkan secara online membutuhkan koneksi internet.

h. PUBG Mobile

Pertama rilis di PC pada Maret 2017 dan sangat populer. Hingga pada maret 2018, Tencent Games selaku *developer mobilyena* merilis PUBG versi mobile secara resmi. Dalam permainan PUBG ini mempunyai satu tujuan yaitu bertahan hidup sebaik mungkin menjadi orang yang terakhir.

i. Free fire

Memiliki konsep yang sama dengan PUBG Mobile, yaitu bertahan hidup melawan kejarnya pulau hingga menjadi orang yang bisa bertahan hidup diakhir game. Bisa dimainkan bersama teman hingga 4 orang, dan dilengkapi voice chat dalam game jadi bisa sambil berkomunikasi.

j. Puzzle Games

Untuk memecahkan suatu masalah tertentu. Hampir semua tantangan menyangkut masalah logika yang biasanya dibatasi oleh

²³ Teguh Arie Sandy dan Wahyu Nur Hidayat, *Game Mobile Learning*, (Malang: Ahlimedia Book, 2019), hlm. 7

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

waktu.²⁴

3. Dampak Game Online terhadap Kognisi dan Keterampilan Siswa

Dampak perkembangan teknologi di antaranya adalah perkembangan jaringan internet. Dengan adanya perkembangan internet berkembanglah teknologi salah satunya adalah munculnya game online. Adapun beberapa dampak positif dan negatif game online adalah sebagai berikut:

a. Dampak Positif

1) Meningkatkan konsentrasi

Setiap game mempunyai tingkat kesulitan atau level yang berbeda. Permainan game online akan melatih pemainnya untuk dapat memenangkan permainan dengan cepat, efisien dan menghasilkan lebih banyak poin. Konsentrasi pemain akan meningkat karena mereka harus menyelesaikan beberapa tugas dan memonitor jalannya permainan. Semakin sulit sebuah game maka semakin di perlukan tingkat konsentrasi yang tinggi.

2) Meningkatkan kemampuan membaca

Game online bisa membantu anak-anak untuk meningkatkan kemampuan membaca. Saat bermain game mereka akan disuguhkan dengan dialog-dialog yang terjadi dalam game tersebut dan cara-cara untuk dapat mengalahkan musuh-musuh dalam permainan game, dan ini bisa menjadi salah satu cara untuk melatih anak untuk belajar membaca.²⁵

3) Melatih kemampuan bekerjasama

Pada game multiplayer atau game berpasangan, siswa diajak untuk bisa berkoordinasi dan menjalin kerjasama dengan temannya (anggota di dalam permainan) agar memenangkan permainan.

4) Meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris

²⁴ Mokhammad Ridoi, *Op. Cit.*, hlm. 3

²⁵ Aqila Smart, *Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game*, (Yogyakarta: A' Plus Books, 2010), hlm. 42.

Kebanyakan game online menggunakan bahasa Inggris dalam pengoperasiannya, ini yang mengakibatkan pemainnya harus mengetahui kosa kata bahasa Inggris.

5) Meningkatkan pengetahuan dan kemampuan tentang computer

Untuk dapat menikmati permainan dengan nyaman dan kualitas gambar yang prima seorang pemain game akan berusaha mencari informasi tentang spesifikasi computer dan koneksi internet yang dapat di gunakan untuk memainkan game tersebut.²⁶

6) Menjadikan disiplin

Disiplin merupakan kepatuhan seseorang dalam mengikuti peraturan atau tata tertib karena didorong oleh kesadaran yang ada pada kata hatinya tanpa adanya paksaan dari pihak luar. Pemain game online biasanya memiliki jadwal yang sudah pasti. Seperti yang peneliti temukan dilapangan yaitu pemain game online berkumpul untuk main game bareng. Perilaku ini termasuk pada perilaku disiplin.

7) Memiliki banyak teman baru

Di game online banyak gamers dari berbagai daerah atau Negara yang memiliki hobi bermain game online. terkadang kita diajak untuk chat, bahkan berkenalan. Kita bisa menambah pertemanan melalui game.

b. Dampak Negatif

Berikut ini beberapa dampak negatif game online yang dimainkan tidak sesuai dengan porsinya, diantaranya sebagai berikut:

1) Dari segi jasmani

Kecanduan game online mengakibatkan kesehatan menurun. Seseorang yang memiliki kegemaran memainkan game online ini memiliki daya tahan tubuh yang lemah akibat

²⁶ Andry Arif Kustiawan dan Andy Widhiya Bayu Utomo, *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan*, (Solo: CV. Ae Media Grafika, 2019), hlm. 13

kurangnya aktivitas fisik, sering terpapar pancaran radiasi dari layar monitor bisa menyebabkan kerusakan pada mata, sering terlambat makan dan memicu timbulnya penyakit maag, sering tidur larut malam.²⁷

2) Dari segi Psikologi

Game online dapat merusak perkembangan mental seseorang. Banyak adegan di game online yang mengajarkan untuk melakukan tindakan criminal dan juga kekerasan seperti, Perkelahian, pembunuhan, pengrusakan, dan sebagainya. Secara tidak langsung telah mempengaruhi alam bawah sadar seseorang. Ciri-ciri seseorang mengalami gangguan mental akibat pengaruh game online adalah emosional, memaki, mengucapkan kata-kata kotor, berbicara tidak sopan, mudah marah dan sebagainya.

3) Dari segi waktu

Permainan ini menarik para gamers untuk duduk didepan layar selama berjam-jam. Setiap kali menuntaskan level, mereka melanjutkan kelevel yang berikutnya. Akibatnya pemain akan sulit untuk meninggalkan permainannya untuk melakukan aktivitas wajibnya. Hal ini akan berpengaruh pada tugas-tugas yang harus di selesaikan, seperti belajar, dan kegiatan bersosialisasi dengan anggota keluarga menjadi terlupan. Terlalu asik memainkan game online, sehingga mereka menunda mengerjakan tugas sekolah, menunda sholat hanya untuk bermain game tersebut. Allah SWT berfirman dalam Q.S Maryam ayat 59

Artinya: Kemudian datanglah setelah mereka, pengganti (yang jelek) yang menyia-nyiakan shalat dan memperturutkan hawa nafsunya, maka mereka kelak akan menemui kesesatan (Q.S Maryam ayat 59)

²⁷ Ayu Rini, *Menanggulangi Kecanduan Game Online Pada Anak*, (Jakarta: Pustaka Mina, 2011), hlm. 32

4) Dari segi keuangan (Mengajarkan pemborosan)

Game-game ini juga mendidik seseorang untuk hidup boros. Bermain game online terkadang membutuhkan biaya, mereka harus membeli paket internet supaya tetap bisa bermain game online. Jika seseorang sudah kecanduan dengan game tidak menutup kemungkinan akan menghabiskan uangnya hanya untuk membeli peralatan game. Oleh karena itu, dampak negative yang dapat ditimbulkan dari game online ini adalah mengajarkan seorang anak melakukan kebohongan kepada orang tuanya serta melakukan berbagai macam cara termasuk pencurian supaya tetap bisa bermain game online tersebut.

Game online memang menghibur saat mood seseorang sedang buruk, tapi terlalu sering memainkannya juga akan memberikan dampak yang tidak baik kepada pemainnya. Main game bukan tidak boleh sama sekali, asalkan bisa mengendalikan diri. Jangan sampai terhanyut dan terlenakan oleh game sampai-sampai melupakan kewajiban-kewajibannya.

Rosullullah mengingatkan dalam sabdanya. Dari abu Hurairah ra, dari nabi Saw, beliau bersabda:

“Diantara Kebaikan Islam seseorang adalah meninggalkan hal yang tidak bermanfaat”. (H.R Tirmidzi) Selain dampak diatas, ada juga dampak negatif game online bagi pemainnya antara lain yaitu sebagai berikut:

a) Membuat Kecanduan.

Kecanduan merupakan dampak negatif yang ditimbulkan oleh game online. Ketergantungan atau kecanduan dapat terjadi karena seseorang menghabiskan terlalu banyak waktu untuk memainkan game online. Kecanduan akan sesuatu pasti akan sangat sulit dihilangkan karena hal yang dilakukan sudah menjadi suatu kebiasaan.

b) Mendorong melakukan hal-hal negatif/Perilaku Agresif

Perilaku agresif merupakan perilaku yang muncul pada diri orang-orang yang suka memainkan game online. Contohnya ketika mengetahui koneksi internet yang tiba-tiba menurun atau hilang. Perkataan kasar yang sering keluar akibat kekesalan pasca kekalahan memainkan game online menjadi kebiasaan yang akan dilakukan. Permainan berbasis perkelahian akan memicu perlakuan kasar yang dilakukan sehari-hari. Menyamakan dunia nyata dengan dunia permainan.²⁸

c) Terbengkalai kegiatan dunia nyata

Membuat berbagai kegiatan terbengkalai. Tugas sekolah, tugas kuliah, pekerjaan maupun waktu beribadah menjadi terbengkalai karena bermain game online. Mereka lebih mementingkan bermain game online dari pada melakukan hal yang lebih bermanfaat.

d) Terosilasi dari kehidupan sosial

Kebiasaan memainkan game online setiap waktu dapat membuat kehilangan banyak perhatian dari anggota keluarga. Ketergantungan game online dapat membuat diri menjadi jauh dari lingkungan kehidupan nyata di lingkungan sekitar. Akan kesulitan bersosialisasi karena memilih memainkan game online sepanjang waktu.

4. Siswa Sekolah Dasar

a. Pengertian Siswa Sekolah Dasar

Siswa sekolah dasar adlah mereka yang berusia 6-12 tahun atau biasa disebut dengan periode intelektual. Pengetahuan anak akan berkembang

²⁸ Muhammad Shalih Al-Munajjid, *Bahaya Game*, (Solo: Aqwam, 2016), hlm. 58.

pesat seiring dengan dengan bertambahnya usia, keterampilan yang dikuasai akan semakinberagam.

b. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

Usia siswa sekolah dasar (SD) berkisar antara 6 atau 7 tahun sampai 12 atau 13 tahun. Menurut Piaget, mereka berada pada masa operasional konkret. Kemampuan yang nampak pada fase ini adalah kemampuan berpikir untuk mengoperasikan kaidah-kaidah logika, meskipun masih terikat dengan objek yang bersifat konkret²⁹

1) Karakter umum siswa sekolah dasar

a) Senang bermain

Karakteristik ini memberikan guru alternatif untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan disertai permainan, terlebih untuk siswa kelas rendah.

b) Senang bergerak

Bagi orang dewasa mungkin dapat duduk berjam-jam, namun bagi siswa SD biasanya duduk tenang paling lama sekitar 30 menit.

c) Senang bekerja dalam kelompok

Pada usia ini siswa akan lebih senang melakukan sesuatu secara bersama-sama atau kelompok. Mereka belajar setia kawan, memenuhi aturan-aturan kelompok, belajar menerima tanggung jawab, belajar bersaing dengan orang lain secara sehat, dan mempelajari olahraga, keadilan dan demokrasi.

²⁹ Heruman, A. (2008). Game Online. Paebang, Asrof, H. 1

- d) Senang merasakan atau memperagakan sesuatu secara langsung
- Siswa usia SD memasuki tahap *operasional* konkret. Dari apa yang ia pelajari di sekolah ia hubungkan dengan kenyataan dilingkungan sekitar serta menghubungkan konsep-konsep baru dengan konsep-konsep lama

Cara anak berfikir, mengamati dan memahami pengetahuan yang didapatnya berbeda dengan orang dewasa. mengemukakan teori terhadap perkembangan anak terdiri dari empat tahap yaitu:

- (1) Tahap *sensorimotor* : 0-2 tahun

Bahwa selama dua tahun kehidupan, fokus utama adalah tertuju pada sensasi fisik dan belajar mengkoordinasikan tubuh. Anak belajar bahwa tindakan tentu mempunyai pengaruh khusus. Hal itulah sebabnya bayi merasa terpesona ketika menyadari bahwa dirinya bisa menggerakkan anggota-anggota badannya, lalu berlanjut dengan benda-benda lain. Pada akhir tahap sensorimotor, bayi menyadari bahwa dirinya merupakan objek yang berbeda dari dunia luar dan mulai mengembangkan kemampuan berbahasa.

- (2) Tahap *praoperasional*: 2-7 tahun

Pemikiran anak kini lebih di dasarkan pada pemikiran lambang yang menggunakan bahasa dari pada sensasi fisik, tetapi anak belum banyak mengerti tentang aturan logika (karena itulah di sebut *praoperasional*).

- (3) Tahap *operasional konkret*: 7-11 tahun

Kini anak sudah cukup matang untuk menggunakan pemikiran logika atau operasi, tetapi hanya untuk objek fisik yang ada saat ini.

(4) Tahap *operasional normal*: 11 tahun ke atas

Piaget menyatakan pada tahap ini, anak-anak sudah mampu memahami bentuk argumen dan tidak di bingungkan oleh si argumen. Anak telah memasuki tahap baru dalam logika orang dewasa, yaitu mampu melakukan penalaran abstrak.³⁰

Hal ini sama dengan penalaran abstrak sistematis, operasi-operasi formal memungkinkan berkembangnya sistem nilai dan ideal, serta pemahaman untuk masalah-masalah *filosofis*. Tahap berfikir pada masa anak-anak akhir adalah operasional konkret, dimana konsep pada awal masa kanak-kanak merupakan konsep yang samar-samar dan tidak jelas sekarang lebih konkret Anak menggunakan operasi mental untuk memecahkan masalah-masalah aktual, anak juga mampu untuk memecahkan masalah yang bersifat konkret³¹

Pada masa operasional konkret, anak dapat melakukan lebih banyak pekerjaan dari masa sebelumnya (pra operasional). Anak lebih paham tentang konsep ruangan, kualitas, kategori, konveksi, dan penjumlahan lebih baik. Anak juga sudah bisa berinisiatif menggunakan strategi untuk penambahan dengan

³⁰ Piaget, Jean dan Barbel Inhelder, *The Psychology of the Child*, Basic Book, New York: 200 :148-150,

³¹ Izzaty, Rita Eka, dkk. 2008. *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press:105-106

menggunakan jari atau benda lain³²

Anak-anak dalam tahapan operasi konkret berfikir induktif, yaitu dimulai dengan observasi seputar gejala atau hal yang khusus dari satu kelompok masyarakat, binatang, objek atau kejadian kemudian menarik kesimpulan. Kemampuan berfikir anak berkembang dari tingkat sederhana dan konkret ke tingkat yang lebih rumit dan abstrak. Mengingat, memahami, dan memecahkan masalah.³³

2) Karakteristik Siswa Kelas Tinggi

Usia siswa pada kelas tinggi kira-kira 9 atau 10 tahun – 12 atau 13 tahun. Beberapa karakteristik yang dimiliki siswa pada kelas tinggi adalah sebagai berikut:

- a) Memiliki minat terhadap kehidupan yang praktis dan konkret sehingga menimbulkan kecenderungan membandingkan pekerjaan yang praktis.
- b) Realistis, ingin tahu dan ingin belajar.
- c) Pada akhir masa ini mulai memiliki minat pada hal-hal dan mata pelajaran khusus atau mulai menonjolkan bakat khusus.
- d) Hingga usia kira-kira 10 tahun, anak membutuhkan bantuan untuk menyelesaikan tugas dan memenuhi kebutuhannya. Selepas usia ini anak akan berusaha mandiri untuk menyelesaikan tugasnya.
- e) Pada usia ini siswa akan memiliki pandangan bahwa nilai sebagai

³² Izzaty, Rita Eka, dkk. 2008. *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press:106

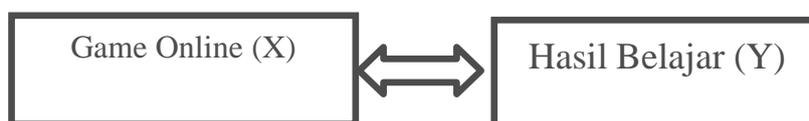
³³ Izzaty, Rita Eka, dkk. 2008. *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press:106

ukuran mengenai prestasi sekolah.

Dari beberapa poin di atas karakteristik anak kelas tinggi sudah memiliki pemikiran yang lebih praktis serta minatnya juga mulai di ketahui terlebih padamata pelajaran khusus ia akan lebih menunjukkan bakatnya.

B. Kerangka Berpikir

Penelitian ini berangkat dari teori-teori yang telah dikemukakan pada latar belakang di atas, bahwa pengaruh *game online* sangatlah besar terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. Berbagai pengaruh negatif dari *game online* yang sering ditemukan saat ini seperti, menurunnya kesehatan, gangguan mental, mempengaruhi prestasi belajar, mengajarkan keborosan dan mengakibatkan kesulitan bersosialisasi dengan orang lain. Karena bermain game online ini, akan membuat anak menjadi lebih banyak menghabiskan waktunya diluar rumah dan tidak ada semangat untuk belajar, karena mereka lebih fokus dengan permainan *game onlinenya*. Tentu hal ini sangat berdampak tidak baik terhadap siswa. Dengan tidak termotivasinya siswa dalam belajar, hal ini menyebabkan hasil belajarnya akan menurun. Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah dan teori yang dikemukakan maka kerangka berpikirnya sebagai berikut :



Keterangan :

X = game online

Y = hasil belajar

Berdasarkan bagan di atas game online (X) sebagai variabel bebas dan

hasilbelajar (Y) sebagai variabel terikat.



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

C. Penelitian Terdahulu

Peneliti yang dilakukan oleh Ria Susanti Johan (2019) dari Pendidikan Ekonomi/FIPPS, Unindra PGRI yang berjudul pengaruh game online terhadap minat untuk belajar peserta didik kelas X di MA Al-Hidayah Depok. Tujuan dari dlakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh game online terhadap minat untuk belajar peserta didik kelas X. Hipotesis penelitian yang diuji meliputi: Adanya korelasi yang berkaitan antara game online dengan minat belajar sebesar 0,611. Dari hasil uji hipotesis (uji t) didapatkan hasil sebesar 5,060. Yakni H_a diterima dan H_o ditolak. Yang membuktikan terdapatnya pengaruh yang sangat signifikan antara game online dengan minat untuk belajar peserta didik kelas X. Waktu belajar dirumah yang dimanfaatkan oleh peserta didik relatif sedikit karena sebagian besar telah dipergunakan untuk bermain game online, baik dirumah maupun yang tersedia di tempat game center. Jadi game online dapat memperngaruhi minat belajar siswa di SMK tidak Hanya di SD.

Penelitian yang dilakukan oleh Kautsar (2019) dari universitas islam negeri Ar-Raniry Banda aceh yang berjudul Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Akademik di MAN 3 Aceh Besar. hasil penelitian yang telah diteliti selama kurang lebih dua bulan, peneliti mengambil kesimpulan bahwa rata-rata bermain game online peserta didik dapat dikatakan tinggi, dengan rata-rata perolehan skor akhir yaitu 93.3 dan skor prestasi belajar rata-rata 83.3, dan besarnya pengaruh negatif game online tersebut terhadap prestasi akademik peserta didik di MAN 3 Aceh Besar dapat dikatakan sebesar 30% di pengaruhi oleh game online dan untuk sisa 70% dipengaruhi oleh faktor-faktor yang lain.

Penelitian yang dilakukan oleh Zul Padli (2017) dari Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan yang berjudul pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa SMK N 1 Simpang Kanan Kabupaten Aceh Singkil. Hasil penelitian ini dengan menggunakan Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan rumus kolerasi product moment dengan hasil koefisien korelasi antara game online dengan motivasi belajar (R_{xy}) 0,5 dan alpha 0,05 dimana berarti H_a diterima, ini menunjukkan bahwa ada pengaruh antara game online terhadap motivasi belajar siswa berkorelasi signifikan pada taraf nyata 5%. Kemudian diuji keberartiannya dengan menggunakan rumus uji “t”. Diperoleh thitung 3,56 dan ttabel 1,684 dengan alpha 0,05. Hubungan antara game online terhadap motivasi belajar siswa sebesar 25% dan sisanya diduga dapat dipengaruhi oleh variabel lain yang ikut berkontribusi terhadap motivasi belajar siswa di SMK Negeri 1 Simpang Kanan yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Penelitian yang dilakukan oleh Ifmayani Faurin Lestari (2021) dari program studi bimbingan dan konseling fakultas keguruan dan ilmu pendidikan universitas panca sakti tegal. Yang berjudul pengaruh game online terhadap perilaku sosial remaja SMK di Desa Pener kecamatan taman kabupaten pemalang. Hasil berdasarkan data analisis data perhitungan korelasi product moment, maka diperoleh rhitung sebesar 0,646 > tabel 0.373 yang berarti bahwa ada pengaruh yang signifikan game online terhadap perilaku sosial remaja di Desa pener Kecamatan Taman Kabupaten Pemalang Tahun 2021. Saran yang disampaikan Kepada remaja yang game online, diharapkan remaja dapat melakukan hal baik

yang bisa bermanfaat dari pada bermain game online dan dapat memberikan gambaran dari dampak negatif yang diberikan oleh game online, dimana dampak tersebut dapat merugikan dan menambah konsep diri seseorang yang sudah menjadi pecandu game online. Kepada remaja yang perilaku sosialnya menyimpang diharapkan remaja menjalin hubungan pertemanan di dunia nyata, karena semakin kuat relasi pertemanan dengan teman dan keluarga maka akan semakin berkurang untuk bermain game dan perilaku sosialnya tidak terganggu di masyarakat.

Hasil penelitian tersebut membuktikan bahwa ada korelasi positif dan signifikan antara minat belajar, motivasi belajar, prestasi akademik, perilaku sosial remaja yang berpengaruh terhadap game online dan masing-masing dimensi di universitas riset dengan karakteristik industri. Penelitian-penelitian yang telah dikemukakan tersebut merupakan penelitian yang relevan dengan penelitian ini, karena memiliki persamaan dengan penelitian yang diteliti oleh peneliti yaitu tentang pengaruh game online. Pada penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa game online berkontribusi tinggi terhadap minat, motivasi, prestasi akademik, dan perilaku sosial remaja diberbagai jenjang pendidikan. Namun, yang membedakan dengan penelitian ini yaitu penelitian ini menggunakan variabel minat belajar, khususnya Hasil belajar yang berkaitan dengan Game online dan penelitian ini dilakukan pada tingkat sekolah dasar (SD). Penelitian yang dilaksanakan yaitu mengenai Pengaruh Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Negeri 018 Bukit Sembilan Bangkinang.

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

D. HIPOTESIS PENELITIAN

Definisi hipotesis sebagai hubungan yang diperkirakan secara logis di antara dua atau lebih variabel yang diungkap dalam bentuk pernyataan yang dapat diuji. Hipotesis merupakan jawaban sementara atas pertanyaan penelitian. Dalam hal ini hipotesis sangat berkaitan dengan perumusan masalah, karena perumusan masalah merupakan pertanyaan penelitian yang harus dijawab pada hipotesis, dan dalam menjawab rumusan masalah dalam hipotesis haruslah berdasar pada teori dan empiris. Hipotesis dari si penelitian yang mencapai 50% jawaban yang di peroleh benar.³⁴

Berdasarkan pengertian tersebut adapun yang menjadi hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut :

Ha : Terdapat pengaruh game online terhadap hasil belajar siswa kelas VI SDN 018 Bukit Sembilan Bangkinang

Ho : Tidak terdapat pengaruh game online terhadap hasil belajar siswa kelas VI SDN 018 Bukit Sembilan Bangkinang

³⁴ Noor, Juliansyah. 2014. Metodologi Penelitian. Jakarta: Kencana Prenada Media Group:79

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

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

“Rancangan penelitian adalah rencana dan struktur penyelidikan yang disusun sedemikian rupa sehingga peneliti akan memperoleh jawaban untuk pertanyaan- pertanyaan penelitiannya”³⁵. Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka metode dan jenis penelitian ini menggunakan penelitian Ex-Post Facto atau pengukuran sesudah kejadian dan deskriptif korelasional. Metode ini dipergunakan karena penelitian ini berusaha untuk menemukan ada tidaknya pengaruh antara pengaruh *game online* terhadap minat belajar siswa kelas VI SD Negeri Bawakaraeng 1 Kota Makassar. Variabel dalam penelitian ini adalah pengaruh *game online* variabel bebas (X) minat belajar sebagai variabel terikat (Y).

B. Subjek penelitian

Yang menjadi subjek penelitian yaitu siswa kelas VI SDN 018 Bukit Sembilan Bangkinang yang berjumlah 45 orang.

C. Definisi Operasional Variabel

1. *Game online*

Game online adalah permainan yang di mainkan dengan menggunakan komputer maupun *handpone android* dengan bantuan sambungan dari jaringan internet. *Game online* sangat banyak peminatnya karena selain kekinian *game online* juga dapat membuat orang merasa bahagia dan selalu tertantang untuk memainkannya karena *game online* ini juga menyediakan level atau tahap-tahap yang serupa bila di lalui sehingga pemainnya akan terus merasa tertantang untuk mengetahui atau memainkannya.

2. Minat belajar

Minat belajar adalah keinginan seseorang yang benar-benar berasal dari dalam diri orang tersebut tanpa ada paksaan dari siapapun ataupun orang

³⁵ Kerlinger, F. N. 1990. Asas-asas Penelitian Behavioral. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press: 483

sekitar minat sering juga di kaitkan dengan keinginan seseorang terhadap suatu hal untuk ia ketahui makna dan manfaatnya.

D. Instrumen Penelitian

Hal-hal yang perlu diungkapkan dalam instrumen penelitian adalah:

1. Pengembangan instrumen Dalam penelitian ini, untuk mencapai hasil yang diharapkan maka dalam pengembangan instrumennya dengan mengemukakan kisi-kisi instrumennya.
2. Uji coba instrumen Sebelum instrumen digunakan sebagai alat pengumpul data, maka instrumen tersebut diujicobakan pada 20 siswa SDN 018 Bukit Sembilan Bangkinang yang akan dijadikan sampel.

Uji coba instrumen dimaksudkan agar instrumen yang berupa angket harus valid dan reliabilitas sebelum disebarluaskan kepada responden. Kevaliditasan instrumen, apabila mempunyai validitas tinggi jika butir-butir yang membentuk instrumen tidak menyimpang dari fungsi instrumen. Untuk mendapatkan instrumen yang valid, maka peneliti akan menguji angket melalui analisis butir soal.

“untuk menguji validitas setiap butir soal maka skor-skor yang ada pada butir soal yang dimaksud dikorelasikan dengan skor total”. Teknik validitas melalui analisis butir soal dengan rumus korelasi product moment dari pearson. Kriteria butir soal yang valid adalah jika r_{xy} r tabel dan butir instrumen yang dikatakan tidak valid jika r_{xy} r tabel.³⁶

reliabilitas menunjuk pada suatu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sehingga alat pengumpul data karena instrumen sudah baik. Instrumen yang sudah dapat dipercaya, yang reliabilitas akan menghasilkan data yang dapat dipercaya juga”.³⁷ Untuk mencari reliabilitas kebiasaan belajar dan prestasi belajar menggunakan rumus alpha. Bila instrumen reliabel berdasarkan uji coba, maka instrumen

³⁶ Arikunto, S. 2002. Metodologi Penelitian Suatu Pendekatan Proposal. Jakarta: PT. Rineka Cipta.:169

³⁷ Arikunto, S. 2002. Metodologi Penelitian Suatu Pendekatan Proposal. Jakarta: PT. Rineka Cipta.:170

tersebut dapat digunakan sebagai insrtumen pengumpulan data. Berikut klasifikasi reliabilitas adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1 Klasifikasi Reabilitas

Reliabilitas	Klasifikasi
$0,9 < r_h \leq 1$	Tinggi
$0,7 < r_h \leq 0,9$	Sedang
$0,2 < r_h \leq 0,4$	Rendah

Sumber : Arikunto (2002:170)

Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah:

1. Penggalan data

Mendapatkan data maka diperlukan adanya instrumen pengumpulan data yaitu indikator ditransformasikan menjadi item pertanyaan yang kemudian dikelompokkan menjadi instrumen pertanyaan sesuai dengan variabelnya. Penelitian ini menggunakan metode statistik maka option-option dalam angket harus diberi bobot berupa angka-angka seperti dikemukakan oleh Arikunto (2002). Datanya berupa data kuantitatif yaitu angka-angka, data penelitian yang kualitatif harus diubah menjadi data kuantitatif (berupa angka -angka yaitu dengan cara memberi skor).

2. Teknik pemberian skor

Sehubungan dengan pemakaian angket dalam pengumpulan data, maka angket tersebut diskalakan dalam bentuk skor dengan menggunakan skala likert, dimana penyusunan angket ini dalam bentuk pilihan ganda dengan 3 pilihan ganda, sehingga responden tinggal memilih salah satu dari jumlah jawaban yang telah disediakan. Pemberian skor terhadap alternatif jawaban yang ada dalam angket adalah sebagai berikut:

1. Jawaban A diberi skor 3
2. Jawaban B diberi skor 2
3. Jawaban C diberi skor 1

Kemudian skor tersebut diklasifikasikan menjadi 3 yaitu: Sering, jarang, tidak pernah.

E. Metode Pengumpulan Data

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

1. Metode Angket

“metode ini digunakan bila responden jumlahnya besar dapat membaca dengan baik dan dapat mengungkapkan hal-hal yang sifatnya rahasia”. Metode ini digunakan untuk memperoleh data mengenai minat siswa berupa pertanyaan dalam pilihan ganda kepada siswa kelas VI SDN 018 Bukit Sembilan Bangkinang.³⁸

a. Game online

Angket ini dapat digunakan untuk melihat seberapa besar tingkat pengaruh *game online* dalam kehidupan responden. Responden dalam penelitian ini dapat mengisi angket ini dengan memilih pernyataan yang sesuai dengan kondisi keaktifan mereka. Penyusunan angket ini menggunakan skala *likert* sehingga responden hanya perlu memilih pernyataan antara sangat setuju sampai dengan sangat tidak setuju. Adapun kisi-kisi angket bimbingan belajar antara lain sebagai berikut.

Tabel 3.2 Lembar Kuesioner Game Online

Variabel	Indikator	Item Angket
<i>Gaem Online</i>	Relevansi dengan pembelajaran Kondisi ekonomi Meningkatkan keterampilan berbahasa ingris Prestasi rendah Waktu bermain lebih besar dari pada waktu untuk belajar	1 – 4

Sumber : Indikator angket *game online*

b. Minat Belajar

Minat belajar dapat digunakan untuk melihat seberapa besar motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. Kuesioner tersebut berisi skala motivasi belajar yang berbentuk skala *Likert* dimana responden hanya perlu menjawab pertanyaan sesuai dengan pilihan yang ada. Adapun uraian kompetensi beserta kisi-kisi minat belajar adalah sebagai berikut.

³⁸ Sugiyono. (1997). Metodologi Penelitian Administrasi. Yogyakarta: CV Alfabeta.; 96

Tabel 3.3 Lembar Kuesioner Minat Belajar

Variabel	Indikator	Item Angket
Minat belajar	Tekun Ulet menghadapi kesulitan belajar Senang belajar mandiri Aktif dan partisipatif	15 - 22

Sumber : Indikator angket minat belajar

3. Metode Dokumentasi

“Dokumentasi asal katanya dokumen, yang artinya barang-barang yang tertulis”. Dalam melaksanakan <http://skripsistikes.wordpress.com> metode dokumentasi, menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah, peraturan-peraturan, dengan catatan harian, serta dokumen. Metode ini digunakan untuk memperoleh data mengenai jumlah siswa, gambaran umum SDN 018 Bukit Sembilan Bangkinang, data prestasi belajar nilai semester gasal tahun ajaran 2005/2006 mata diklat melakukan prosedur administrasi. Langkah-langkah yang ditempuh dalam pengumpulan data adalah sebagai berikut:³⁹

- a. Persipan mengisi angket, dengan memberikat angket kebiasaan belajar kepada responden untuk diisi secara lengkap dan tidak lupa dengan mengisi identitas responden tersebut seperti: nama dan kelas.
- b. Setelah pengisian angket kemudian pengumpulan data prestasi belajar dengan melihat nilai raport mata diklat melakukan prosedur administrasi di SDN 018 Bukit Sembilan Bangkinang.
- c. Instrumen siap untuk diolah, dimana pengambilan data tersebut akan dibantu oleh pihak sekolah SDN 018 Bukit Sembilan Bangkinang. Proses pengumpulan data dilakukan dalam dua tahap yaitu tahap pertama dengan pengumpulan data tentang cara belajar siswa dan tahap kedua dengan pengumpulan data tentang prestasi belajar siswa.

³⁹ Arikunto, S. 2002. Metodologi Penelitian Suatu Pendekatan Proposal. Jakarta: PT. Rineka Cipta135

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

F. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah pengolahan data yang diperoleh dengan menggunakan rumus-rumus atau aturan-aturan yang ada sesuai dengan pendekatan penelitian atau desain yang diambil. Terkait dengan hal itu maka diperlukan adanya tehnik analisis data. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ada dua macam, yaitu:

- 1) Menentukan hasil uji validitas dan realibilitas instrumen dari setiap poin pertanyaan dengan menggunakan program spss⁴⁰
- 2) Teknik analisis deskriptif yaitu dengan perolehan persentase karena penelitian ini bersifat deskriptif dan mendeskripsikan tentang variabel bebas dan variabel terikat.

Langkah-langkah yang digunakan adalah:

- a. Menentukan interval, dengan menggunakan rumus interval hitung sebagai berikut:⁴¹

$$\text{Panjang kelas interval} = \frac{\text{Data terbesar} - \text{data terkecil}}{\text{Jumlah Kelas}}$$

Menentukan persentase variabel, untuk mengetahui jumlah perbandingan skor masing-masing variabel yaitu variabel *gamen online* dan variabel minat belajar siswa yang diklasifikasikan, Sangat lemah, Lemah, Sedang, Kuat, Sangat kuat, dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

Rumus persentase adalah sebagai berikut:

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

Keterangan:

F= frekwensi

⁴⁰ Arikunto, Suharsimi. 1998. Prosuder Penelitian Suatu Pendekatan Praktek. Jakarta: PT. Rineka Cipta. 236

⁴¹ Sudjana, Nana. (2008). Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar. Bandung: Sinar Baru Algensindo.:

N = jumlah subyek penelitian

P = Persentase

(3) Analisis korelasi

Analisa terhadap data-data yang telah dikumpulkan untuk menyatakan hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat, maka digunakan korelasi. Korelasi digunakan untuk melihat kuat lemahnya hubungan antara variabel bebas dan terikat (Sarwono, Jonathan, 2006 : 37).

(4). Analisis Uji Hipotesis

Analisis uji hipotesis digunakan untuk menguji kebenaran hipotesis yang diajukan yaitu, terdapat pengaruh game online terhadap minat belajar siswa Kelas VI SDN 018 Bukit Sembilan Bangkinang. Pada penelitian ini analisis data yang digunakan yaitu dengan korelasi *product-moment*., Rumus korelasi *product-moment*

$$r_{xy} = \frac{n\sum xy - \sum x \sum y}{[(n\sum x^2) - (\sum x)^2 - (\sum y)^2]}$$

Keterangan :

- r : Koefisien korelasi X dan Y
- n : Jumlah responden sebagai sampel
- x : pengaruh game online
- y : Minat belajar siswa
- x : jumlah pengaruh game online
- y : jumlah minat belajar siswa
- xy : Hasil kali variabel x dan y

Dimana X sebagai data variabel *Game online* dan Y sebagai data variabel Minat belajar. Norma yang berlaku dalam analisis korelasi dapat dilihat pada tabel *correlation* pada nilai Sig. jika nilai probabilitas $\leq 5\%$ maka hubungan kedua variabel signifikan. Sebaliknya jika nilai

probabilitas $\geq 5\%$ maka menunjukkan tidak ada hubungan antara kedua variabel. Jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ pada taraf signifikan 5% maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

**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 mengumunkan 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 mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah diuraikan, bahwa *game online* berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar siswa di SDN 018 Bukit Sembilan Bangkinang. Tahun pelajaran 2018/ 2019. Ini menunjukkan ada korelasi yang erat antara kedua variabel yang dikorelasikan, yakni semakin tinggi atau banyak waktu yang digunakan untuk *game online* maka semakin rendah minat belajar siswa. Dalam hal ini rata-rata waktu yang digunakan siswa untuk bermain *game online* berkisar dua sampai tiga jam dengan sistem paket yang tersedia di tempat *game center*. Waktu belajar yang digunakan siswa untuk belajar dirumah relatif yakni hanya seperlunya saja jika mendekati ujian atau ulangan

B. Saran

Setelah peneliti menyelesaikan penelitian, membahas dan mengambil kesimpulan hasil penelitian, maka peneliti mengajukan saran yaitu sebagai berikut:

1. Kepada pihak sekolah untuk mengaktifkan kegiatan ekstrakurikuler dalam rangka mengalihkan siswa melakukan aktivitas *game online*.
2. Kepada siswa SDN 018 Bukit Sembilan Bangkinang. untuk lebih selektif dalam mengakses *website* yang tersedia di internet dan arif dalam menyikapi kemajuan teknologi

3. Kepada para orang tua untuk turut serta mengontrol kegiatan anak baik dalam lingkungan bermain di luar sekolah dan lingkungan keluarga.
4. Kepada masyarakat yang mempunyai sarana *game online* untuk digunakan pada anak sekolah hendaknya efektif, berkualitas, mencantumkan dan menegakkan aturan khusus bagi siswa yang masih berseragam sekolah atau membawa tas sekolah untuk dilarang masuk ke area *game online*.

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

DAFTAR PUSTAKA

- Abror, Abdul Ranchman. 1993. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta : Tiara Wacana.
- Aditia, Rivan. 2015. *Dampak Postif Dan Negatif Bermain Game Online*.
- Agus Hermawan. 2009. *Hiburan Dunia Maya*, Bandung: Pustaka Setia. Asep Jihad. 2009. *Evaluasi Pembelajaran*, Yogyakarta: Multi Presindo. Aunurrahman. 2014. *Belajar dan pembelajaran*. Bandung : Alfabeta
- Andrew Rollings Dan Ernest Adams. 2006. *Game Artitechure And Design*. New Ridings Publishing.
- Aziz, Ibnu. 2010. *Panduan Praktis Menguasai Internet*. Yogyakarta: Citra Media.
- Baharuddin.2009. *Pendidikan dan Psikolgi Perkembangan*. Yogyakarta:Ar-ruzz
- C.Y. Chen, & S.L. Chang. 2008. *An Exploration Of Tendency To Online Game Addiction Due User's Liking Of Design Features*.
- C.Z. Aji.2012. *Berburu Rupiah Lewat Game online*, Jakarta: Bounabooks Dimiyati dan Mudjiono.2006. *Belajar dan Pembelajaran*, Bandung: Alfabeta.
- Dewardari, S. 2013. *Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Sapuran Kabupaten Wonosobo*. Skripsi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Kristen Satya Wacana.
- Fahrul Alam. M. 2010. *Pengertian Game Online Dan Sejarahnya*. [Http://My.Oper.Com/Mfahrul/Blog/Sjow/Dml/10712381.28 Januari 2011](http://My.Oper.Com/Mfahrul/Blog/Sjow/Dml/10712381.28%20Januari%202011).
- Gempur Santoso. 2005. *Fundamental Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Heruman. 2008. *Model Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar*. Bandung : Pt. Remaja Rosdakarya.
- Hurlock B. Elizabeth. 2006. *Perkembangan Anak Jilid 2*. Jakarta : Erlangga.
- Ifmayani Faurin Lestari, 2021. *Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Sosial Remaja SMK Di Desa Paner Kecamatan Taman Kabupaten Pematang*. Skripsi. Program Studi Bimbingan Dan Konseling Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan. Universitas Panca Sakti Tegal.
- Immanuel. N. 2009. *Gambaran Profil Kepribadian Pada Remaja Yang Game Online Dan Yang Tidak Kecandungan Game Online*. Skripsi Dipublikasikan. Depok : Fakultas Psikologi UI.

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

- Kamus Macmillan. 2009-2011. *Pengertian Game (Online)*. Tersedia. [Http://Repository.USU.Ac.Id/BitStream/I23456789/31205/4/Chapter%2011](http://Repository.USU.Ac.Id/BitStream/I23456789/31205/4/Chapter%2011)
- Kautsar, 2019. Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Akademik Peserta Didik Di MAN 3 Aceh Besar. Skripsi. Program Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.
- Kim. Hyo-Jun.2002. *Improving The Vehicle Performance with Active Suspension Using Road-Sensing Algorithm*. Elsevier Science Ltd.
- Kustiawan Andri Arif dan Andy Widhiya Bayu Utomo. 2018. *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*. Jawa Timur: CV.AE Media Grafika.
- M Winn, dan J. W Fisher. 2004. *Design of Communication, Competition, and Collaboration in Online Games*. Dipresentasikan dalam computer game technology conference. Toronto, Canada
- Margaretha. S. 2008. *Dampak Buruk Bermain Game Online*. Jakarta : Bahana.
- Ria Susanti Johan, 2019. Pengaruh Game Online Terhadap Minat Untuk Belajar Peserta Didik Kelas X Di MA Al-Hidayah Depok Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Pendidikan Sosial UNINDRA PGRI.
- Soemanto, Wasty. 2006. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : Pt. Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung : Alfabeta.
- Suharmi Arikunto. 2011. *Prosedur Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Zul Fadili, 2017. Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMK Negeri 1 Simpang Kanan Kabupaten Aceh Singkili Skripsi. Program Studi Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Fakultas Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara Medan.
- L.N, Syamsu Yusuf dan Nani M. Sugandi. 2011. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- M Fahrul Alam. 2010. *Pengertian Game online dan Sejarahnya*. Diakses pada tanggal 15 November 2021, <http://my.opera.com/mfahrul/blog/show.dml/10712381>
- Muhibbin Syah.2007. *Psikologi Belajar*, Jakarta: Raja Grafindo.
- Musikah.2009. *Cerdas dengan Game Online*. Gramedia Pustaka Utama.
- Nana Sudjana dan Ibrahim. 2009. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*, Bandung: Sinar Baru Algesindo.

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

- Nana Syaodih Sukmadinat. 2005. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, Bandung:Remaja Rosda Karya
- Prastiyo Fendika.2019. *Peningkatan Hasil Belajar Pserta Didik dengan Model Kooperatif Jigsaw pada Materi Pecahan di Kelas V SDN Sepanjang 2*. Surakarta: CV Oase Grou
- Purwanto. 2009. *Evaluasi Hasil Belajar*, Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Purwanto,Suharyadi. *Statistika untuk Ekonomi dan Keuangan Modern*. Jakarta Selatan:Salemba Empat
- Rosma Hartiny Sam's. 2010. *Model PTK Teknik Bermain Konstruktif untukPeningkatan Hasil Belajar Matematika*, Yogyakarta: Teras.
- S Margaretha.2008. *Pengaruh Bermain Game online*, Jakarta: Bahana.Sudjana. 2004. *Metoda statistika*. Bandung:Tarsito.
- Suharsimi Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Edisi Revisi VI, Jakarta: Rineka Cipta.
- Sujarweni, V.Wiratna. 2019. *Statistik untuk Bisnis dan Ekonomi*. Yogyakarta: PustakaBaru Press.
- Susanto,A.2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*.Jakarta: KencanaPrenada Media Group
- Syaiful Bahri Djamarah. 2001. *Hasil Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Wadhani,Iga, dkk. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Universitas Terbuka.

LAMPIRAN

INDIKATOR ANGKET GAME *ONLINE*

Variabel	Indikator	Sub Indikator	No Item	Total
Game <i>online</i>	Withdrawal (penarikan diri)	Tidak bisa lepas dari bermain game online	1, 5, 11, 20, 25	5
	Compulsion (kompulsif)	✓ Dorongan untuk melakukan secara terus menerus	3, 10, 15, 22, 26	5
	Mood modifaication orescape	Melarikan diri dari berbagai masalah atauperasaan yang kurang menyenangkan	2, 17, 24, 28, 30	5
	ersonal andhealth	✓ Masalah yang berhubungan dengan kesehatan	4, 9, 16, 27, 29	5
	Related problems	Interaksi dengan orang lain	7, 13, 18, 21, 23	5
	Tolerance	Toleransi terhadap bermain game online	6, 8, 12, 14, 19	5

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

ANGKET PENELITIAN

IDENTITAS RESPONDEN

Nama :

Usia :

Jenis kelamin :

Game yang dimainkan :

Lama bermain game

PETUNJUK

Berilah pernyataan pada masing-masing bagian dengan seksama, kemudian berilah tandacentang (✓) pada kolom jawaban yang menyatakan pada diri anda terhadap pernyataan tertulis. Anda hanya diperkenankan untuk memberikan satu pilihan jawaban untuk setiap pertanyaan. Seluruh respon anda akan kami jamin kerahasiaannya.

Keterangan :

Selalu (S)

Sering (SR)

Kadang-kadang (KD)

Tidak pernah (TP).

No	PERNYATAAN	S	SR	KD	TP
1	Saya bolos sekolah untuk bermain game <i>online</i>				
2	Saya bermain game online untuk menghilangkan Stress				

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

3	Saya suka menceritakan permasalahan saya pada teman-teman di game online				
4	Saya bermain game online sampai lupa makan				
5	Saya merasa gelisah ketika tidak bermain game <i>Online</i>				
6	Saya lebih memilih untuk bermain game online daripada mengerjakan tugas sekolah saat di rumah atau di kelas				
7	Saya lebih suka berteman di dunia maya				
8	Saya mengabaikan orang-orang disekeliling ketika bermain game online				
9	Saya tidak bisa menjaga kesehatan saya ketika bermain game online.				
10	Saya tidak dapat menunda keinginan/hasrat untuk bermain game online				
11	Saya enggan untuk meninggalkan <i>game online</i>				
12	Saya malas membaca buku karena bermain game <i>Online</i>				
13	Hubungan saya berkurang dengan teman yang lain karena bermain game online				
14	Saya tidak menghiraukan orang lain ketika bermain game online				
15	Waktu bermain game online saya terus meningkat dari waktu ke waktu				
16	Saya tidak dapat menjaga asupan makanan saya ketika bermain game online				
17	Saya merasa lebih tenang ketika sudah bermain game online				

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

18	Waktu berkumpul dengan keluarga berkurang karena karena sering bermain game online				
19	Saya bermain game online sampai lupa waktu Berdoa				
20	Setiap bangun pagi hal pertama kali yang dipikirkan oleh saya adalah game online				
21	Saya jarang berkumpul dengan tetangga karena bermain game online				
22	Saya lupa waktu ketika bermain game online				
23	Saya jarang berdiskusi dengan teman karena bermain game online				
24	Saya merasa puas ketika dapat bermain game Online				
25	Saya sulit berkonsentrasi di kelas karena mengingat game online				
26	Saya bermain game online hingga larut malam				
27	Saya tidak dapat melakukan pekerjaan dengan baik karena bermain game online				
28	Saya merasa cemas ketika tidak bermain game online dalam sehari				
29	Waktu tidur saya berkurang karena bermain game Online				
30	Saya tidak dapat bermain game online hanya 1 jam saja				

Titik Presentase Distribusi Nilai t (df-1-40)

Pr	0.25	0.10	0.05	0.025	0.01
Df	0.50	0.20	0.10	0.050	0.02
1	1.00000	3.07768	6.31375	12.70620	31.82052
2	0.81650	1.88562	2.91999	4.30265	6.96456
3	0.76489	1.63774	2.35336	3.18245	4.54070
4	0.74070	1.53321	2.13185	2.77645	3.74695
5	0.72669	1.47588	2.01505	2.57058	3.36493
6	0.71756	1.43976	1.94318	2.44691	3.14267
7	0.71114	1.41492	1.89458	2.36462	2.99795
8	0.70639	1.39682	1.85955	2.30600	2.89646
9	0.70272	1.38303	1.83311	2.26216	2.82144
10	0.69981	1.37218	1.81246	2.22814	2.76377
11	0.69745	1.36343	1.79588	2.20099	2.71808
12	0.69548	1.35622	1.78229	2.17881	2.68100
13	0.69383	1.35017	1.77093	2.16037	2.65031
14	0.69242	1.34503	1.76131	2.14479	2.62449
15	0.69120	1.34061	1.75305	2.13145	2.60248
16	0.69013	1.33676	1.74588	2.11991	2.58349
17	0.68920	1.33338	1.73961	2.10982	2.56693
18	0.68836	1.33039	1.73406	2.10092	2.55238
19	0.68762	1.32773	1.72913	2.09302	2.53948
20	0.68695	1.32534	1.72472	2.08596	2.52798
21	0.68635	1.32319	1.72074	2.07961	2.51765
22	0.68581	1.32124	1.71714	2.07387	2.50832

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 mengumpukan 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 mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

23	0.68531	1.31946	1.71387	2.06866	2.49987
24	0.68485	1.31784	1.71088	2.06390	2.49216
25	0.68443	1.31635	1.70814	2.05954	2.48511
26	0.68404	1.31497	1.70562	2.05553	2.47863
27	0.68368	1.31370	1.70329	2.05183	2.47266
28	0.68335	1.31253	1.70113	2.04841	2.46714
29	0.68304	1.31143	1.69913	2.04523	2.46202
30	0.68276	1.31042	1.69726	2.04227	2.45726
31	0.68249	1.30946	1.69552	2.03951	2.45282
32	0.68223	1.30857	1.69389	2.03693	2.44868
33	0.68200	1.30774	1.69236	2.03452	2.44479
34	0.68177	1.30695	1.69092	2.03224	2.44115
35	0.68156	1.30621	1.68957	2.03011	2.43772
36	0.68137	1.30551	1.68830	2.02809	2.43449
37	0.68118	1.30485	1.68709	2.02619	2.43145
38	0.68100	1.30423	1.68595	2.02439	2.42857
39	0.68083	1.30364	1.68488	2.02269	2.42584
40	0.68067	1.30308	1.68385	2.02108	2.42326

Catatan: Probabilita yang lebih kecil yang ditunjukkan pada judul tiap kolom adalah luasdaerah dalam satu ujung, sedangkan probabilitas yang lebih besar adalah luas daerah dalam kedua ujung.

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

DISTRIBUSI NILAI rtabel SIGNIFIKANSI 5% dan 1%

N	The Level of Significance		N	The Level of Significance	
	5%	1%		5%	1%
3	0.997	0.999	38	0.320	0.413
4	0.950	0.990	39	0.316	0.408
5	0.878	0.959	40	0.312	0.403
6	0.811	0.917	41	0.308	0.398
7	0.754	0.874	42	0.304	0.393
8	0.707	0.834	43	0.301	0.389
9	0.666	0.798	44	0.297	0.384
10	0.632	0.765	45	0.294	0.380
11	0.602	0.735	46	0.291	0.376
12	0.576	0.708	47	0.288	0.372
13	0.553	0.684	48	0.284	0.368
14	0.532	0.661	49	0.281	0.364
15	0.514	0.641	50	0.279	0.361
16	0.497	0.623	55	0.266	0.345
17	0.482	0.606	60	0.254	0.330
18	0.468	0.590	65	0.244	0.317
19	0.456	0.575	70	0.235	0.306
20	0.444	0.561	75	0.227	0.296
21	0.433	0.549	80	0.220	0.286
22	0.432	0.537	85	0.213	0.278
23	0.413	0.526	90	0.207	0.267
24	0.404	0.515	95	0.202	0.263
25	0.396	0.505	100	0.195	0.256
26	0.388	0.496	125	0.176	0.230
27	0.381	0.487	150	0.159	0.210
28	0.374	0.478	175	0.148	0.194
29	0.367	0.470	200	0.138	0.181
30	0.361	0.463	300	0.113	0.148
31	0.355	0.456	400	0.098	0.128
32	0.349	0.449	500	0.088	0.115
33	0.344	0.442	600	0.080	0.105
34	0.339	0.436	700	0.074	0.097
35	0.334	0.430	800	0.070	0.091
36	0.329	0.424	900	0.065	0.086
37	0.325	0.418	1000	0.062	0.081

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

Eka Nur Kamilah, 2015

Pengaruh keterampilan mengajar guru terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akuntansi. Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu.

