

**PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP PRESTASI
BELAJAR SISWA PADA MASA PANDEMI COVID-19
DI SMP NEGERI 2 MARDINGDING**

SKRIPSI

OLEH :

SURNI MAYA WAHANANI BR TARIGAN

188530101



**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN POLITIK**

UNIVERSITAS MEDAN AREA

MEDAN

2022

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Document Accepted 8/9/23

Access From (repository.uma.ac.id)8/9/23

**PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA
PADA MASA PANDEMI COVID-19
DI SMP NEGERI 2 MARDINGDING**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana

Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area

OLEH:

SURNI MAYA WAHANANI BR TARIGAN

188530101

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS MEDAN AREA**

MEDAN

2022

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Document Accepted 8/9/23

Access From (repository.uma.ac.id)8/9/23

HALAMAN PENGESAHAN

Judul : Pengaruh *Game Online* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Masa Pandemi Covid-19 Di SMP Negeri 2 Mardinding
Nama : Surni Maya Wahanani Br Tarigan
NPM : 188530101

Disetujui Oleh
Komisi Pembimbing



Dr. Abdul Haris, S.Ag. M. Si

Pembimbing I



Aginta Yolanda, B. Comm. M. Sc

Pembimbing II



Dr. Efnati Juliana Hasibuan, M. SI

Dekan



Agnita Yolanda, B. Comm., M. Sc

Ka.Prodi

HALAMAN PERNYATAAN

Peneliti menyatakan bahwa skripsi ini merupakan salah satu syarat memperoleh gelar sarjana dan merupakan hasil karya tulis peneliti sendiri. Adapun bagian tertentu yang dikutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah dan etika penulisan karya ilmiah.

Peneliti bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang peneliti peroleh dan sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan peraturan yang berlaku, apabila dikemudian hari ditemukan adanya plagiat dalam skripsi ini.

Medan, 10 Oktober 2022



Surni Maya Wahanani Br Tarigan

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR/SKRIPSI/TESIS UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas akademi Universitas Medan Area, peneliti yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Surni Maya Wahanani Br Tarigan

Npm : 188530101

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Fakultas : Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik

Jenis Karya : Tugas Akhir/Skripsi/Tesis

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Medan Area hak bebas Royalti Non eksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah peneliti yang berjudul: **Pengaruh *Game Online* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Di SMP Negeri 2 Mardinding**. Dengan hak bebas royalti Non-eksklusif Universitas Medan Area berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan Tugas Akhir/Skripsi/Tesis peneliti selama tetap mencantumkan nama peneliti sebagai pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini peneliti buat dengan sebenarnya.

Dibuat di Medan pada Tanggal: 10 Oktober 2022



Surni Maya Wahanani Br Tarigan



UNIVERSITAS MEDAN AREA

PERPUSTAKAAN

Surni Maya Wahanani Br Tarigan - Pengaruh Game Online terhadap Prestasi Belajar....

Kampus I : Jalan Kolam Nomor 1 Medan Estate / Jalan Gedung PBSI, Medan 20223

Kampus II : Jalan Sei Serayu Nomor 70 A / Jalan Setia Budi Nomor 79 B, Medan 20112 Telepon : (061) 8225602, 8201994

Fax : (061) 8226331 HP : 0811 607 259 website: www.uma.ac.id Email ; univ_medanarea@uma.ac.id

SURAT KETERANGAN BEBAS PINJAM PERPUSTAKAAN

No. : 2916/BP/PUMA/07/VII/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Perpustakaan Universitas Medan Area menerangkan bahwa :

Nama : SURNI MAYA WAHANANI BR TARIGAN

NPM : 188530101

Prodi/Konsentrasi : ILMU KOMUNIKASI

Fakultas : FAKULTAS ISIPOL

benar telah bebas pinjam bahan pustaka dari Perpustakaan Universitas Medan Area dan telah bebas biaya buku pustaka

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Mengetahui
Kepala Perpustakaan

Medan, 25-Jul-2022
Bidang Layanan Pengguna

Muhammad Muslim Nasution, S.Pd.I, M.Hum

Diky Aditya, S.Sos



UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Document Accepted 8/9/23



Access From (repository.uma.ac.id) 8/9/23

ABSTRAK

Semenjak masa pandemi Covid-19 pembelajaran sekolah hanya dilakukan 50% dari biasanya sesuai dengan anjuran pemerintah. Menurunnya prestasi belajar akibat kecanduan bermain *game online* sehingga prestasi belajar siswa mengalami perubahan drastis, siswa lebih bersemangat bercerita tentang *game* dibandingkan materi pembelajaran yang diberikan oleh guru. Penelitian bertujuan untuk mengetahui apakah *game online* mempengaruhi prestasi belajar siswa dimasa pandemi Covid-19 di SMP Negeri 2 Mardinding. Metodologi penelitian yang digunakan pada penelitian ini merupakan kuantitatif Ex-Post Facto. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini data primer dan sekunder. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis regresi linear sederhana bertujuan untuk melihat pengaruh variabel X dan variabel Y. Hasil dari uji linear sederhana mendapatkan nilai korelasi (R) sebesar 0,706 yang berada di skala kuat berpengaruh negatif dan (R^2) atau koefisien determinasi sebesar 49,9% berada di skala sedang berpengaruh terhadap prestasi belajar. F hitung mendapatkan nilai 62.693 yang nilai signifikansi 0,000 berarti bisa dilanjutkan untuk uji linear. Uji linear sederhana mendapatkan uji t sebesar 7,918 dan uji linear sebesar 0,000 berarti hipotesis diterima dengan H_0 ditolak dan H_a diterima.

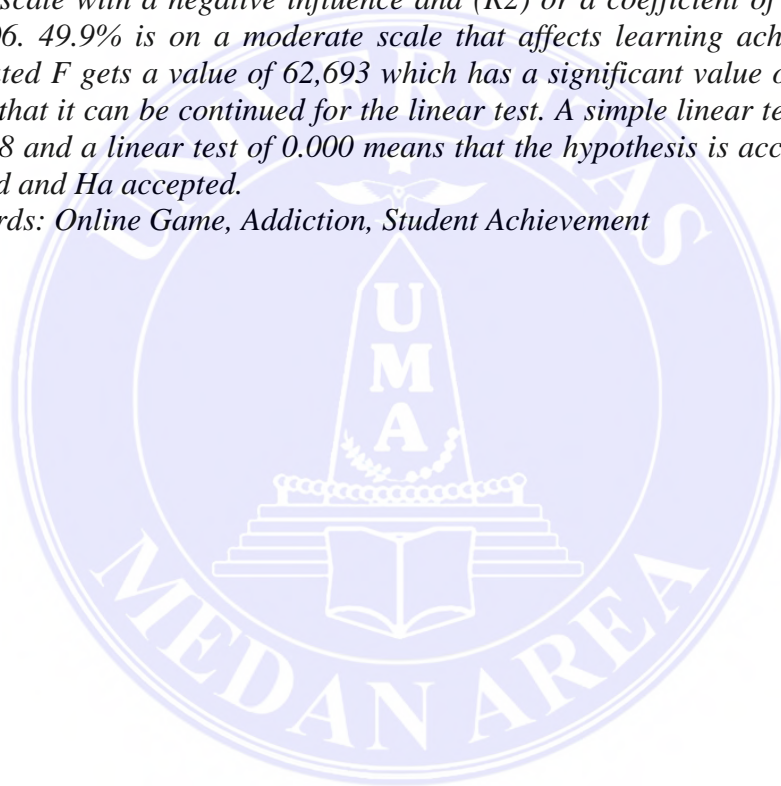
Kata Kunci : *Game Online*, Kecanduan, Prestasi Belajar Siswa



ABSTRACT

Since the Covid-19 pandemic, school learning has only been carried out 50% of the time according to government recommendations. The decline in learning achievement due to addiction to playing online games so that student achievement has changed drastically, students are more enthusiastic about telling stories about games than the learning materials provided by the teacher. This study aims to determine whether online games affect student achievement during the Covid-19 pandemic at SMP Negeri 2 Mardinding. The research methodology used in this study is Ex-Post Facto quantitative. Sources of data used in this study primary and secondary data. The data analysis technique used in this research is simple linear regression analysis that aims to see the effect of the X and Y variables. The results of a simple linear test get a correlation value (R) of 0.706 which is on a strong scale with a negative influence and (R²) or a coefficient of determination of 0.706. 49.9% is on a moderate scale that affects learning achievement. The calculated F gets a value of 62,693 which has a significant value of 0.000 which means that it can be continued for the linear test. A simple linear test gets a t-test of 7.918 and a linear test of 0.000 means that the hypothesis is accepted with H₀ rejected and H_a accepted.

Keywords: Online Game, Addiction, Student Achievement



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji dan syukur kehadiran Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa, karena dengan rahmat dan hidayah Nya maka penulisan dapat menyelesaikan proposal skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Adapun judul proposal ini adalah “ **Pengaruh *Game Online* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Masa Pandemi Covid-19 Di SMP Negeri 2 Mardinding**”.

Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah membantu berupa arahan dan dorongan. Oleh karena itu, penulis mengucapkan teriam kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Dadan Ramdan, M. Eng, M. Sc selaku Rektor Universitas Medan Area.
2. Ibu Dr. Effiati Juliana Hasibuan, M. Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik.
3. Bapak Dr. Abdul Haris, S. Ag, M. Si selaku Dosen Pembimbing satu yang selalu memberikan motivasi dan bimbingan.
4. Ibu Agnita Yolanda, B. Comm, M. Sc selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi dan Dosen Pembimbing dua yang selalu memberikan motivasi dan bimbingan.
5. Ibu Ria Wuri Andary, S. SOS, M.I.Kom, Selaku Sekretaris dalam membimbing dan memberikan nasehat kepada penulis.
6. Kedua orang tua penulis tercinta Sendita Tarigan Dan Rosdiana br Ginting yang selalu memberikan motivasi, semangat, dan doa kepada penulis.

7. Saudara - saudara yang penulis sayangi (Sri Fatimah Br Tarigan, Faizal Rahmat Tarigan dan Sarmila Karmila Br Tarigan) yang selalu memberikan bantuan dan doa kepada penulis.
8. Kepada Tengku Yulia yang telah mengajarkan cara menghitung teknik analisis data melalui perangkat lunak SPSS dan kepada Yolinda yang telah membantu mencari yang bisa menggunakan SPSS untuk penulis.
9. Kepada Seluruh Pihak SMP Negeri 2 Mardinding yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Terkhusus temanku Desti yang telah membantu peneliti menyelesaikan Skripsi ini dengan dorongan dan kata-kata yang mengingatkan saya dengan keadaan Orangtua saya di Kampung.
11. Kepada SMA Blasst IPS yang telah memberikan dukungan dan motivasi kepada penulis.
12. Seluruh teman-teman seperjuangan Ilmu Komunikasi 2018 yang telah memberikan dukungan serta semangat kepada penulis.

Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih dan berharap semoga tulisan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Medan, Agustus 2022

Hormat Penulis



Surni Maya Wahanani Br Tarigan

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	9
1.3 Tujuan Penelitian	9
1.4 Hipotesis Penelitian.....	9
1.5 Manfaat Penelitian	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	11
2.1 Pengaruh.....	11
2.2 <i>Game Online</i>	11
2.3 Jenis - Jenis <i>Game Online</i>	12
2.4 Dampak Bermain <i>Game Online</i>	14
2.5 Kecanduan Bermain <i>Game Online</i>	15
2.6 Indikator Kecanduan <i>Game Online</i>	17
2.7 Faktor-Faktor Mempengaruhi Kecanduan <i>Game Online</i>	20
2.8 Prestasi Belajar Siswa Pada Masa Pandemi Covid-19.....	22
2.8.1 Pengertian Prestasi Belajar Siswa	22
2.8.2 Karakteristik Prestasi Belajar	24
2.8.3 Faktor-Faktor Prestasi Belajar.....	26

2.8.4 Indikator Prestasi Belajar	28
2.8.5 Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Prestasi Siswa	28
2.9 Penelitian Relevan.....	30
2.10 Kerangka Penelitian	33
BAB III METODE PENELITIAN	36
3.1 Waktu dan Tempat Penelitian	36
3.2 Metodologi Penelitian	36
3.4 Populasi dan Sampel	37
3.4.1 Populasi	37
3.4.2 Sampel	37
3.5 Prosedur Penelitian.....	38
3.6 Instrumen Penelitian.....	39
3.7 Teknik Analisis Data.....	41
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	46
4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian	46
4.2 Visi , Misi dan Tujuan SMP Negeri 2 Mardinding	47
4.3 Keadan Guru, Siswa dan Sarana Prasarana SMP Negeri 2 Mardinding.....	49
4.4 Struktur dan Muatan Kurikulum Merdeka	51
4.5 Hasil Penelitian	52
4.5.1 Uji Instrumen Penelitian.....	53
4.5.2 Teknik Analisis Data	53

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	67
5.1 Simpulan.....	67
5.2 Saran	67
DAFTAR PUSTAKA	67
LAMPIRAN.....	67



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir	34
Gambar 4.1 Penampakan SMP Negeri 2 Mardinding	47



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Tabel Hasil Belajar Siswa.....	5
Tabel 1.2 Persentase Nilai Siswa Yang Menurun	6
Tabel 2.1 Penelitian Relevan	30
Tabel 3.1 Pembobotan Option Skala Likert	40
Tabel 4.1 Data Ruang Kelas SMP Negeri 2 Mardinding	50
Tabel 4.2 Data Ruang Lain SMP Negeri 2 Mardinding	51
Tabel 4.3 Struktur Kurikulum	51
Tabel 4.4 Normalitas Data	54
Tabel 4.5 Uji Homogenitas Variabel	55
Tabel 4.6 Uji Hipotesis.....	56
Tabel 4.7 R (Korelasi).....	57
Tabel 4.8 Interval Korelasi.....	58
Tabel 4.9 Kategori Nilai Persentase Pengaruh.....	58
Tabel 4.10 Hitung ANOVA ^a	59
Tabel 4.11 Linear Sederhana	59

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Selama pandemi Covid-19, sekolah harus melaksanakan belajar secara *online* yaitu belajar tanpa jarak dekat dan bertatap muka secara langsung antara pendidik dan siswa, namun kegiatan pembelajaran dilakukan secara *online* semuanya. Pembelajaran diselesaikan melalui konferensi video, *e-learning* atau pembelajaran jarak jauh. Pembelajaran internet merupakan hal lain, baik *isnstruktur* dan caranya beda sehingga membutuhkan proses yang sangat panjang untuk beradaptasi sesuai dengan pendapat Hakiman (2020).

Akibat dari pandemi Covid-19 siswa SMP Negeri 2 Mardinding banyak bermain *game online* waktu pulang sekolah langsung ke tempat warnet untuk bermain *game* dan pada malam hari siswa-siswi ke tempat *caffé* khusus *marabar game online* sehingga hal tersebut yang membuat menurunnya prestasi belajar pada siswa karena kecanduan bermain *game*.

Selama 10 tahun terakhir, kehidupan masyarakat sangat dipengaruhi oleh kemajuan Iptek pada segala aspek, baik dalam hal ekonomi, kegiatan organisasi, pendidikan, maupun untuk keperluan individu, seperti kekosongan waktu. Berdasarkan pendapat di atas mengatakan masyarakat telah dipengaruhi oleh teknologi informasi dengan hal tersebut membawa pengaruh terhadap semua kalangan mulai dari remaja, anak-anak sampai ke kalangan dewasa hingga tua yang menjadi fenomena yang terjadi adalah bermain *game online* (Singh 2014).

Dilihat dari gambaran umum data yang dibuat oleh Penyelenggara Jasa Internet (APJII), menunjukkan tingkat penetrasi pemakai internet di Indonesia tahun 2018 meningkat 8% orang dibandingkan tahun lalu mencapai 143,26 juta orang atau 54,68% dari populasi 262 juta orang. Pertumbuhan pengguna internet jauh lebih tinggi dibandingkan pertumbuhan jumlah masyarakat Indonesia yang tidak melebihi 16,1% per tahun. Jumlah mobile gamer di Indonesia pada tahun 2018 mencapai 60 juta orang dan diperkirakan naik sebesar 100 juta orang pada tahun 2019-2020 (APJII, 2018).

Adanya internet membuat pekerjaan manusia menjadi lebih gampang, dan efisien. Bukan hanya itu, internet juga menyediakan fasilitas hiburan seperti *game online*. Banyaknya berbagai jenis permainan, seperti game perang, *game* petualangan, *game* fighting, dan jenis *game online* lainnya, yang membuat *game online* semakin menarik untuk dimainkan. Semakin menarik permainan, semakin banyak orang akan memainkan *game online* hingga menimbulkan kecanduan.

Menurut Griffiths (2006) mengatakan bahwa, munculnya *game online* adalah salah satu faktor yang membuat pemain kecanduan terhadap permainan tersebut. Tahap kecanduan *game* adalah ketika *gamer* merasa kesulitan untuk keluar dari permainan. Kecanduan *game* bisa menyebabkan kerugian yang signifikan. Salah satu kelemahannya adalah pemain begitu terlibat dalam permainan sehingga pemain melupakan kehidupan nyata karena pemain sangat terlibat dalam permainan.

Semenjak masa pandemi Covid-19 pembelajaran sekolah hanya dilakukan 50% dari biasanya sesuai dengan anjuran pemerintah. Lalu guru

memberikan siswa tugas yang lumayan banyak dari sekolah yang menyebabkan siswa merasa lelah dan jenuh. Hal tersebut membuat siswa menggunakan waktu luang untuk melampiaskan rasa jenuh dari tugas yang diberikan. Sehingga, siswa menggunakan waktu luang tersebut bermain *game online* yang membuat kecanduan. Hal ini sesuai dengan pendapat Bararah (2020) pandemi Covid-19 menunjukkan telah membuka peluang baru bagi remaja untuk bermain *game online*. Sering bermain *game online* mengacu pada kecanduan. Hasil penelitian membuktikan bahwa remaja di SMP Negeri 3 Situbono pada masa pandemi Covid-19 mengalami kecanduan *game online* sekitar 81,6%.

Pembelajaran di SMP Negeri 2 Mardinding melakukan pembelajaran daring dengan membuat group *WhatsApp*, *Massenger* dan *link* pembelajaran, tetapi SMP Negeri 2 Mardinding membuat jadwal untuk kesekolah mengambil tugas setiap mata pelajaran yang akan dikumpulkan setelah waktu yang diberikan guru mata pelajaran dengan ketentuan yang telah diberikan kepada siswanya. Hal tersebut membuat siswa jenuh dan bosan dengan tugas-tugas yang diberikan guru.

Tugas yang diberikan guru yang lumayan banyak tersebut yang membuat siswa merasa bosan maka siswa mendownload *game online* untuk menghilangkan kebosanan akibat pekerjaan rumah yang menumpuk, siswa terus menunda mengerjakan tugas yang diberikan guru, karena pengumpulan tugas diberikan waktu satu minggu untuk mengumpulkan tugas kembali dan akan diberikan tugas baru lagi kepada siswa, hal ini membuat siswa merasa

masih mempunyai waktu untuk mengerjakannya hingga menggunakan waktu luang tersebut bermain *game*.

Mulai masuk ke sekolah menengah pertama siswa hanya diberikan tugas yang lumayan banyak menyebabkan siswa bosan akibat dari pandemi Covid-19, dengan hal tersebut siswa lebih bermain *game* dibandingkan mengerjakan tugas sekolah.

Pembelajaran membekali siswa dengan perubahan, berupa pengetahuan yang akan menjadi tolak ukur keberhasilan prestasi belajar siswa, sehingga menjadi titik akhir dalam menentukan keberhasilan pendidikan dalam mendidik siswa sesuai dengan kegiatan-kegiatan terencana. Prestasi merupakan hasil yang telah dicapai dan hasil yang diperoleh karena adanya aktivitas belajar yang telah dilakukan. Prestasi belajar sebagai penilaian hasil usaha kegiatan belajar dalam bentuk huruf maupun angka hasilnya akan menjadi bentuk hasil yang telah dicapai siswa dalam proses pembelajaran.

Menurunnya prestasi belajar akibat kecanduan bermain *game online* sehingga prestasi belajar siswa mengalami perubahan drastis, siswa lebih bersemangat bercerita tentang *game* dibandingkan materi pembelajaran yang diberikan oleh guru. Beberapa siswa lebih sering bermain *game* dirumah dibandingkan mengerjakan pekerjaan rumah atau mengerjakan tugas, hal tersebut dapat dilihat dari hasil belajar siswa. Pernyataan di atas sesuai dengan penelitian Maulidar, dkk (2019) hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat bermain *game online* maka semakin rendah prestasi akademik siswa, dan sebaliknya semakin rendah tingkat bermain *game online* semakin tinggi prestasi belajar yang dimiliki siswa.

Adapun data yang menunjukkan menurunnya prestasi belajar siswa pada masa pandemic Covid-19 akibat *game online* yang terjadi beberapa tahun ini sebagai berikut :

Tabel 1.1 Tabel Hasil Belajar Siswa

No	Nama Responden	Nilai UAS semester ganjil	Nilai UAS semester genap
1	Nurul	84	80
2	Sila	79	75
3	Zasqya	85	82
4	Pinda	88	86
5	Ayu	79	76
6	Malvei	84	82
7	Tania	89	85
8	Ade	78	80
9	Basa	87	89
10	Esy	91	88
11	Panya	89	76
12	Mica	89	80
13	Marina	88	82
14	Theo	87	88
15	Theona	85	88
16	Takeshi	89	88
17	Salsa	92	89
18	Adri	91	89
19	Chris	90	86
20	Femmy	88	85
21	Henny	81	82
22	Dea	90	87
23	Bunga	80	78
24	Marina	86	85
25	Purna	83	81
26	Natasya	88	82
27	Kirana	90	88
28	Efan	87	82
29	Feby	88	88
30	Suci	86	87
31	Sardi	90	89
32	Abed	82	81
33	Epra	84	79
34	Obama	91	89

35	Rila	78	80
36	Bahtra	92	86
37	Erik	79	75
38	Rani	91	80
39	Fahri	89	87
40	Frans	87	87
41	Adrian	89	88
42	Nikolo	90	90
43	Rafi	85	82
44	Nico	79	75
45	Jalio	88	88
46	Andika	80	80
47	Zaka	78	80
48	Jil	90	88
49	Rina	88	84
50	Delia	89	82
51	Dendi	79	80
52	Tri	88	82
53	Handika	83	77
54	Andri	87	77
55	Dama	88	78
56	Rizky	89	80
57	Febi	84	81
58	Morgan	85	80
59	Yeskiel	77	78
60	Pia	79	75
61	Ranta	90	89
62	Arif	79	77
63	Basa	91	85
64	Rizki	78	79
65	Rahma	90	90

Sumber Data : Data raport UAS SMP Negeri 2 Mardinding

Maka dapat dilihat pada tabel dibawah berapa persentase penurunan nilai siswa selama pandemi Covid-19 akibat bermain *game online*, sebagai berikut :

Tabel 1.2 Persentase Nilai Siswa Yang Menurun

Nilai UAS Ganjil	Nilai UAS Genap	Perubahan
84	80	1,05
79	75	1,05333333
85	82	1,03658537
88	86	

		1,02325581
79	76	1,03947368
84	82	1,02439024
89	85	1,04705882
78	80	0,975
87	89	0,97752809
91	88	1,03409091
89	76	1,17105263
89	80	1,1125
88	82	1,07317073
87	88	0,98863636
85	88	0,96590909
89	88	1,01136364
92	89	1,03370787
91	89	1,02247191
90	86	1,04651163
88	85	1,03529412
81	82	0,98780488
90	87	1,03448276
80	78	1,02564103
86	85	1,01176471
83	81	1,02469136
88	82	1,07317073
90	88	1,02272727
87	82	1,06097561
88	88	1
86	87	0,98850575
90	89	1,01123596
82	81	1,01234568
84	79	1,06329114
91	89	1,02247191
78	80	0,975
92	86	1,06976744
79	75	1,05333333
91	80	1,1375
89	87	1,02298851
87	87	1
89	88	1,01136364
90	90	1
85	82	1,03658537
79	75	1,05333333
88	88	1
80	80	1

78	80	0,975
90	88	1,02272727
88	84	1,04761905
89	82	1,08536585
79	80	0,9875
88	82	1,07317073
83	77	1,07792208
87	77	1,12987013
88	78	1,12820513
89	80	1,1125
84	81	1,03703704
85	80	1,0625
77	78	0,98717949
79	75	1,05333333
90	89	1,01123596
79	77	1,02597403
91	85	1,07058824
78	79	0,98734177
90	90	1
		67,2953847 67%

Sumber peneliti 2022 bantuan Exsel 2010

Dari data diatas dapat dilihat penurunan nilai siswa sebesar 67% akibat dari kecanduan bermain *game online* yang terjadi selama pandemi Covid-19 mengakibatkan siswa mengalami penurunan nilai secara drastis, hal tersebut yang membuat peneliti tertarik mencari seberapa besar pengaruh *game online* terhadap prestasi belajar siswa di SMP Negeri 2 Mardinding dengan membagikan angket kepada siswa.

Sehinga melakukan pembelajaran daring yang dilakukan SMP Negeri 2 Mardinding melainkan masuk ke sekolah satu minggu sekali hingga siswa memiliki waktu luang bermain *game online* sehinga mengakibatkan prestasi belajar siswa menurun hal tersebut yang membuat penulis tertarik melakukan penelitain di SMP Negeri 2 Mardinding.

Berdasarkan latar belakang yang dijelaskan diatas maka penulis tertarik untuk meneliti mengenai **Pengaruh *Game Online* Terhadap Prestasi Siswa Pada Masa Pandemi Covid-19 di SMP Negeri 2 Mardinding.**

1.2 Rumusan Masalah

Perumusan masalah berdasarkan analisis latar belakang penelitain ini adalah apakah terdapat pengaruh *game online* terhadap prestasi belajar siswa pada masa pandemi Covid-19 di SMP Negeri 2 Mardinding.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah *game online* mempengaruhi prestasi belajar siswa di masa pandemi Covid-19 di SMP Negeri 2 Mardinding.

1.4 Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiyono (2016 : 160) mengatakan bahwa, hipotesis jawaban sementara untuk merumusan masalah penelitian. Dengan demikian, dalam penelitian ini penulis mengajukan hipotesis sebagai berikut :

Ho : Tidak ada pengaruh yang signifikan antara bermain *game online* terhadap prestasi belajar siswa.

Ha : Ada pengaruh signifikan antara bermain *game online* terhadap prestasi belajar siswa.

1.5 Manfaat Penelitian

Ada pun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian yang dilakukan selama satu bulan dalam mengumpulkan data, membagikan angket dan dokumentasi sebagai berikut ini :

a) Manfaat Teoritis

Untuk menambah referensi terhadap prestasi belajar siswa terkait dengan kecanduan *game online* dan lingkungan. Sebagai bahan acuan dan referensi dalam penelitian sejenis yang sedang berlangsung.

b) Manfaat Praktis

Menambahkan pemahaman siswa terhadap pengaruh perkembangan belajar pada diri sendiri siswa. Memahami dampak *game online* kemauan belajar siswa terhadap lingkungan belajar siswa.



BAB II

TINJAUN PUSTAKA

2.1 Pengaruh

Menurut KBBI pengaruh merupakan kekuatan yang muncul dari sesuatu yang ikut menambah perkembangan karakter, kepercayaan, atau perbuatan individu. Dari defenisi tersebut, bisa diketahui pengaruh adalah suatu daya yang timbul untuk membentuk watak dan kepercayaan yang dapat membuat seseorang kedalam suatu perubahan pada diri sendiri baik secara positif maupun negatif.

Pengaruh yang terjadi bisa berbagai cara melalui teman, orang tua, lingkungan sosial maupun pengaruh dari media internet yang banyak diminati oleh masyarakat beberapa tahun ini dari mulai pandemik Covid-19 di Indonesia tingkat pemakaian internet meningkat secara drastis (Kemenkominfo 2020).

2.2 Game Online

Menurut Cahya (2019) mengatakan bahwa *game online* adalah permainan di dunia virtual yang memberikan tempat untuk bersaing dengan memanfaatkan jaringan berbasis internet. Berdasarkan defenisi diatas maka diambil kesimpulan *game online* tempat untuk bermain dan berlomba untuk menang dalam sebuah permainan.

Menurut Adams dan Rollings (2007) mendefinisikan *game online* adalah *game* dapat dibuka dengan sejumlah pemain, dimana mesin-mesin yang dalam permainan tersebut terhubung melalui jaringan internet. Dari pendapat diatas maka dapat di simpulkan permainan *game online* dapat dilakukan dengan berkelompok maupun individu jika ingin bermain solo begitu juga sebaiknya

jika ingin bermain berkelompok maka pemain akan mencari teman untuk bermain *game online*.

Menurut Anonim (2011) menjelaskan, bahwa *game online* permainan yang menggunakan teks dasar untuk menggabungkan *game* dunia maya yang penuh dengan grafis canggih dan banyak *gamer* pada saat yang sama. Dari teori diatas maka diambil kesimpulan pemain akan bertemu dengan pemain lainnya secara kebetulan karena dalam suatu permainan dan sama-sama akan berjuang memperoleh sebuah kemenangan dan sama-sama memperoleh kekalahan jika kalah dengan lawan di sinilah yang membutuhkan kerja sama tim dalam permainan *game online*.

Menurut Adams (2013) menyatakan *game online* bersifat positif bila dijadikan sebagai hiburan. Dimana pemain hanya untuk menghilangkan rasa penat atau stress dapat dikurangi saat bermain *game* tetapi jika bermain *game online* berlebihan maka disebut kecanduan bukan untuk hiburan lagi.

Menurut Hussain dan Graiffiths (2009) menyatakan ada banyak *game online* yang dimainkan di luar batas dan dijadikan sebagai tempat pelarian dari kenyataan hidup. Dari pendapat Hussain maka dapat dijelaskan maka yang terjadi adalah pemain akan kecanduan *game online* tidak bisa lepas akan permainan tersebut maka setiap harinya pemain akan bermain hingga berjam-jam sampai dengan berhari-hari akibatnya kerusakan kesehatan.

Berdasarkan teori diatas, maka bisa diambil simpulan bahwa *game online* adalah permainan yang dapat dimainkan berkelompok dan perindividu untuk mencapai kemenangan namun dalam permainan juga harus ada kalah dan menang dalam sebuah permainan virtual ini.

2.3 Jenis – Jenis *Game Online*

Jenis *game* sering disebut genre *game*. Permainan *game online* ada berapa jenis permainan yang berkembang dari zaman ke zaman. Berikut gendre *game online* menurut Teguh Arie Sandy dan Wahyu Nur Hidayat (2019 : 3) yaitu :

- a. *Action Games* adalah *game* banyak dijumpai. *Game* yang banyak ditemui dan *game* yang memerlukan ketangkasan dan kelincahan untuk mencapai kemenangan.
- b. Pertualangan jenis ini terdiri dari *game* yang mempunyai alur cerita di permainannya. Pada saat bermain pada level biasa telah dilalui pemain tidak dapat kembali ke level selanjutnya.
- c. *Role Play Games (RPG) Genre RPG* mempunyai golongan sub-genre yang lumayan 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. Jenis *game* simulasi ini memungkinkan pemain untuk mensimulasikan suatu peristiwa di dunia nyata.
- e. Permainan strategi berarti jenis strategi ini harus relevan dengan pemain, yang membutuhkan pemikiran cepat untuk membuat keputusan dan kebutuhan akan strategi sebelum memulai permainan.
- f. *Sports Genre sport* adalah sebuah jenis *game* yang paling banyak pemain bermain sepanjang hari. *Game* ini disebut lebih netral memiliki banyak peminat.
- g. *Mobile Legend Game* dalam jenis multiplayer online battle arena dengan memainkan secara online memerlukan terhubung ke internet.

- h. PUBG Mobile Pertama rilis di PC pada Maret 2017 dan sangat populer. Hingga pada maret 2018, Tencent Games selaku developer mobilnya 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. Teka-teki untuk memecahkan masalah tertentu. Semua permainan harus memiliki logika yang tinggi agar dapat menyelesaikan dengan gampang dan cepat.

2.4 Dampak Bermain Game Online

Suryanto (2015 : 14) menyatakan bahwa bermain *game online* terdapat dampak positif dan negatif sebagai berikut :

Dampak positif, menghilangkan stress artinya bahwa bermain *game* dapat menghibur dan mengatasi stress bagi pelajar. Nilai mata pelajaran komputer menonjol di sekolah karena seringnya bermain *game* diwarnet menyebabkan siswa memiliki teknik dasar dan ilmu komputer.

Cepat menyelesaikan masalah pelajaran merupakan kebiasaan siswa dalam memecahkan masalah pada level *game online* mempengaruhi kemampuan siswa untuk menyelesaikan soal dengan cepat. Dampak positif paling terasa dari bermain *game online* yaitu mudahnya bertemu dengan minat

yang sama atau memiliki permainan *game* yang sama maka pelajar akan cepat berinteraksi dengan teman baru tersebut dan bercerita tentang *game* tersebut.

Dampak negatif, selalu bolos sekolah supaya dapat bermain *game online* agar puas bermain karena siswa yang kecanduan membenarkan cara bermain *game online* yang terlepas dari mata pelajaran yang ada dan hukuman yang didapatkan akibat bolos dari sekolah. Penggunaan uang jajan yang yang diberikan oleh orang tua dengan menggunakan uang jajan yang tepat, seringkali digunakan untuk membeli kupon *game online*.

Jarang melakukan olahraga mingguan meskipun ada mata pelajaran jasmani di sekolah, tetapi siswa yang kecanduan *game online* malas berolahraga. Dampak negatif dari bermain *game online* adalah pemborosan uang karena digunakan untuk bermain *game*, pengeluaran seperti pembelian paket internet dan kupon *game online*.

Berdasarkan urian diatas bisa diambil simpulan bahwa dampak bermain *game online* terdiri atas dampak positif yang mana dapat menghilangkan stress dan nilai mata pelajaran komputer meningkat sedangkan dampak negatif menyebabkan bolos sekolah dan boros uang untuk membeli paket data dan *voucher game online*.

2.5 Kecanduan Bermain Game Online

Menurut Kardefelt (2017) menyatakan kecanduan hanya sehubungan dengan zat adiktif seperti alkohol, tembakau dan obat-obatan terlarang dapat memasuki aliran darah, otak dan mengubah kimia otak. Tetapi kecanduan juga dapat dikaitkan dengan aktivitas tertentu yang membuat individu bergantung secara psikologis atau fisik.

World Health Organization (2018) mendefenisikan kecanduan *game online* adalah masalah psikologis yang masuk ke dalam *International classification of Diseases*. Berdasarkan pendapat diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa kecanduan ditandai dengan masalah yang berkaitan dengan kontrol *game*, meningkatnya prioritas *game* dibandingkan aktivitas lainnya. Aktivitas tersebut tetap dilakukan meskipun ada dampak negatifnya pada seorang pemain karena akan mendapatkan kepuasan tersendiri setelah melakukan yang namanya *game online*.

Menurut Rudhiati, Apriany dan Hardianti (2015) menyatakan kecanduan *game online* remaja mengakhiri banyak waktu terhadap permainan *game online* hingga kecanduan, remaja mengakhiri waktu bermain *game* lebih dua jam/hari, atau lebih dari 14 jam/minggu. Dari teori diatas maka peneliti mengambil kesimpulan bahwa menghabiskan waktu bermain *game online* lebih banyak dari pada belajar tentunya remaja akan terus-menerus kecanduan bermain *game* dan malas untuk melukan pembelajaran sekolah akibat dari kecanduan *game online* jika tidak melukan maka ada rasa tidak menyenangkan pada diri sendiri.

Menurut pendapat Jannah, dkk (2015 : 202) menyatakan kecanduan remaja terhadap *game online* seringkali menunjukkan bahwa mereka tidak tertarik dengan aktivitas lain dan merasa resah ketika tidak bisa bermain *game online*. Paparan diatas menjelaskan bahawa dimanapun situasi jika hendak bermain *game* maka segala cara dilakukan agar dapat bermain *game* sebab rasa gelisah sudah medominasi pemain.

Menurut Mimi (2017) menyatakan bahwa kecanduan *game online* merupakan bagian dari internet yang selalu diakses, sangat umum dan dapat membuat kecanduan atau ketagihan. Paparan di atas menjelaskan bahwa sebab kecanduan *game online* memiliki intensitas yang maksimal untuk pemakai *game*, karena permainan *game online* termasuk dari internet yang sering dikunjungi dan bermain *game* hingga berjam-jam.

Berdasarkan uraian di atas bisa disimpulkan bahwa kecanduan merupakan tingkah laku bergantung pada suatu yang berlebihan hingga tidak dapat lepas dari permainan *game online* jika tidak melakukan hal tersebut maka akan mengakibatkan rasa tidak menyenangkan pada diri sendiri dan remaja yang kecanduan *game* dapat bermain *game* lebih dari 5 jam/hari atau lebih.

2.6 Indikator Kecanduan Game Online

Menurut Lee (2011) menyatakan ada empat komponen yang menunjukkan orang yang kecanduan *game online* yaitu :

Pertama, *Excessive use* (penggunaan berlebihan) dari fenomena ini, saat bermain *game online* menjadi aktivitas terpenting dalam kehidupan pribadi. Komponen ini mendominasi pikiran individu, perasaan dan perilaku individu dalam kemunduran perilaku sosial dan merasa butuh untuk bermain *game* jika tidak dilakukan maka mengalami gangguan kognitif terhadap individu tersebut.

Kedua, *withdrawal symptoms* (gejala dari pembatasan) berarti perasaan yang mengganggu karena penurunan pemakaian *game online* atau berhenti bermain *game*. Gejala ini mengakibatkan berpengaruh terhadap fisik individu seperti individu merasa pusing dan insomnia dan tidak hanya gejala fisik yang

timbul pada pemain gejala psikologis juga dapat berpengaruh seperti mudah marah.

Ketiga, *tolerance* (toleransi) adalah proses perkembangan jumlah pengguna *game online* untuk mengubah dampak suasana hati. Kepuasan yang diperoleh berkurang ketika digunakan tanpa berhenti dalam ukuran waktu yang sama maka menimbulkan rasa bosan apabila pemain tidak menambahkan jumlah waktu bermain *game* maka tidak mendapatkan rasa kepuasan tersendiri tetapi jika menambah waktu lebih lama dari biasanya melakukan permainan maka pemain akan mendapatkan kepuasan tersendiri.

Keempat, *negative repercussion* (reaksi negatif) dimana bagian ini menimbulkan pada efek penggunaan *game online* terhadap lingkungan sosial yang terdapat pada sekitarnya. Dampak yang terjadi adalah pengguna lupa akan tugas sekolah, hobi, pekerjaan yang lalai dan interaksi yang kurang dengan yang lain hanya mementingkan permainan *game online* dan berkhayal tentang *game*.

Menurut Yee (2002 : 309) menyatakan kecanduan *game online* seorang akan merasa gelisah, bingung dan marah saat tidak bermain *game online* karena pemain sudah ketergantungan jika tidak dilakukan maka individu akan merasakan perasan gelisah, perilaku yang salah ketika tidak bermain *game*, terus-menerus bermain meski sudah tidak menikmati lagi permainan.

Pemain sudah merasa kurang menambah waktu bermain hingga menimbulkan kebosanan tersendiri, masalah dalam kehidupan sosial dan masalah dalam hal finansial dan hubungan dengan orang lain, individu akan membawa masalah tersebut ke dunia virtual atau bisa disebut *game online*

hingga dalam bermain pemain tersebut akan marah-marah tidak jelas atau melampiasikan dengan permainan terbaiknya.

Menurut Chen dan Chang (2008 : 38) menyatakan ada enam indikator kecanduan *game online* yaitu :

Pertama, *salience* menunjukkan keunggulan kegiatan permainan dalam pemikiran dan perilaku pemain. Mungkin dimana pun seseorang pemain berfikir tentang *game*.

Kedua, *euphoria* mendapatkan kesenangan dalam aktivitas bermain *game*. Pemain tentunya jika membuka permainan dan melakukan permainan *game online* tentunya mendapatkan kesenangan tersendiri jika tidak melakukan maka merasa tidak tenang.

Ketiga, *conflict* muncul antara orang yang kecanduan pada orang di sekitar pemain dan pada individu. Mungkin pemain bermain dengan suara kuat maka mengganggu lingkungan sekitarnya mengakibatkan bertentangan dengan lain.

Keempat, *tolerance* aktivitas bermain *game online* semakin meningkat secara *progresif*. Pemain hanya memainkan jumlah waktu yang sama tidak mendapatkan kepuasan jika menambahkan waktu bermainnya maka pemain akan mendapatkan kepuasan tersebut.

Kelima, *withdrawal* perasaan tidak nyaman menarik diri saat tidak bermain *game online*. Kecanduan yang terjadi jika pemain tidak melakukan permainan maka perasaan yang terjadi adalah merasa tidak nyaman dengan sesuai pada dirinya jika melakukan permainan maka individu merasakan kesenangan.

Keenam *relapse and reinstatement* kecenderungan untuk mengulangi pola awal perilaku ketergantungan atau kecanduan terhadap permainan *game*. Pemain mungkin tidak sadar melakukan hal tersebut tetapi dari pengulangan pola-pola tersebut bisa lebih parah walupun bertahun-tahun hilang dan dikontrol tetapi tanpa sadar dilakukan.

Berdasarkan paparan diatas bisa disimpulkan bahwa indikator kecanduan terjadi akibat aktivitas berlebihan terhadap *game online*, perasaan senang dan tenang jika melakukan permainan *game*, kepuasan diperoleh jika bermain *game*, gejala pembatasan yang terjadi mengakibatkan gangguan fisik maupun psikologis pemain dan peningkatan yang harus dilakukan jika tidak maka pemain akan merasa kurang puas dan menyenangkan terhadap dirinya sendiri.

2.7 Faktor-Faktor Mempengaruhi Kecanduan *Game Online*

Menurut Lumban (2012) menyatakan bahwa terdapat beberapa faktor-faktor mempengaruhi kecanduan *game online* yakni :

Pertama, jenis kelamin dapat mempengaruhi apakah seorang menjadi kecanduan terhadap *game online*. Baik cowok dan cewek sama-sama tertarik *game online* tetapi beberapa penelitian menunjukkan bahwa cowok lebih mudah kecanduan dari pada cewek sebab cowok lebih menghabiskan waktunya dengan bermain sedangkan cewek tidak semua waktunya bermain *game*.

Kedua, suatu kondisi psikologis biasanya menyebabkan pemain *game online* memikirkan *game* dan bahkan membenamkan diri dalam mimpi tentang *game* tersebut. Mungkin pemain membayangkan fantasi dan kejadian yang terdapat dalam *game online* maka pemain akan terus kepikiran dan terbayang-bayang tentang kejadian dialaminya.

Ketiga, jenis *game online* semakin banyak bermunculan dengan jenis baru akan terpicat pada *game* tersebut dan membuat seseorang ketergantungan. Hal ini karena datangnya *game* baru yang lebih menantang membuat seseorang tertarik dan terus memainkan permainan baru tersebut sehingga pemain *game* menjadi kecanduan.

Menurut Yee (2005 : 300) menyatakan faktor-faktor mempengaruhi kecanduan *game online* ada lima faktor yakni :

Pertama, faktor hubungan dipenuhi oleh keinginan untuk berkomunikasi dengan pemain yang berbeda, serta adanya kemauan pribadi untuk membuat hubungan dan dukungan sejak awal . Pemain ingin mendapatkan dukungan dari pemain lain selain di kehidupan nyatanya.

Kedua, faktor manipulasi adalah didasarkan pada pemain yang menciptakan pemain yang berbeda ketika ditantang dan memanipulasi mereka untuk kepuasan diri sendiri. Pemain ini sering membuat kecurangan saat permainan berlangsung, mengejek pemain lain atau lawan, dan hendak lebih mendominasi dengan pemain lainnya atau dengan lawannya juga.

Ketiga, faktor *immersion* didasarkan pada keinginan untuk menjadi orang lain. Pemain puas dengan alur cerita permainan untuk membuat karakter yang sesuai dengan cerita yang dimiliki pemain.

Keempat, faktor *escapism* artinya tergantung pada pemain yang suka bermain di dunia maya yang hanya sebentar melibatkan diri dan kesenangan diri. Mungkin pemain ini sementara menghilangkan rasa stress pada dunia nyata dan melupakan yang terjadi di kehidupannya maka dengan bermain *game online* dapat menghiburnya sementara.

Kelima, *achievement* didasarkan pada ambisi untuk menjadi lebih kuat di lingkungan dunia maya dengan mencapai tujuan. Pemain *game* ini sangat senang senang lebih kuat dari yang lain, ingin mendapatkan pengakuan dari orang lain bahwa dia terkuat dalam dunia virtual tersebut dan mungkin ingin menjadi contoh untuk pemain lainnya (Yee, 2005).

Bersadarkan penjelasan diatas, bisa simpulkan bahwa faktor-faktor mempengaruhi *game online* merupakan faktor keinginan untuk berkomunikasi dengan orang lain, keinginan untuk memanipulasi pemain lainnya hanya untuk kesenangan sendiri, jenis gender pemian juga faktor mempengaruhi game online dimana setiap pemain memiliki kondisi psikologis yang berbeda hingga menghilangkan tersebut dengan bermain *game online* dan yang paling sering terjadi didunia maya keinginan untuk menjadi kuat dari temen ataupun dengan lawan.

2.8 Prestasi Belajar Siswa Pada Masa Pandemi Covid-19

2.8.1 Pengertian Prestasi Belajar Siswa

Menurut Djamaroh (2002 : 138) menyatakan bahwa prestasi belajar adalah hasil dari pembelajaran yang diraih sesudah melalui proses belajar mengajar, keberhasilan pembelajaran bisa dilihat dari nilai siswa yang dibagikan oleh guru. Pada setiap mata pelajaran tentunya para guru mengharapkan siswanya mendapatkan nilai yang bagus dan memahami materi yang diberikan sehingga menghasilkan nilai yang memuaskan bagi siswanya.

Menurut Umar (2015) mengatakan bahwa prestasi belajar adalah perilaku siswa ketika belajar disekolah yang diwakili dengan skor, yang

terdapat dari hasil tes berbagai materi. Dari teori diatas maka diambil kesimpulannya siswa yang mengerti materi akan dengan mudah mendapatkan hasil yang memuaskan tetapi siswa yang kurang memahami materi akan mendapatkan skor yang kurang memuaskan yang diberikan oleh guru.

Menurut pendapat Rosyid (2019 : 9) mengatakan prestasi belajar merupakan hasil penilaian siswa yang meliputi faktor kognitif, afektif, dan psikomotorik setelah mengamati proses pembelajaran. Dari pendapat Rosyid maka dapat disimpulkan belajar dapat diukur dengan instrumen tes dan instrumen relevan yang bisa melihat hasil belajar siswa selama pembelajaran yang diberikan guru berhasil atau tidaknya siswa mendapatkan bahan pembelajaran.

Menurut Latifah (2010) mengatakan bahwa prestasi belajar adalah bukan karena perkembangan melainkan suatu perubahan yang terwujud dari waktu ke waktu, karena situasi pendidikan. Dalam mengetahui prestasi belajar individu dapat ditunjukkan dalam nilai rata-rata yang diperoleh siswa selama pembelajaran berlangsung.

Menurut Syah (2011 : 156) mengatakan bahwa prestasi belajar merupakan tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan yang ditetapkan dalam program pembelajaran. Dari pendapat diatas disimpulkan bahwa dimana siswa dinyatakan berhasil mencapai tujuan pembelajaran dengan mendapatkan hasil nilai atau tes memuaskan maka berhasillah siswa dalam belajar.

Berdasarkan teori diatas bisa diambil simpulan bahwa prestasi belajar adalah keberhasilan siswa untuk memperoleh, mendapatkan, dan memahami materi pelajaran dengan baik, siswa yang berprestasi akan menjadi contoh untuk teman-teman sekelasnya.

2.8.2 Karakteristik Prestasi Belajar

Menurut Purwanto (2002 : 84) mengatakan bahwa karakteristik prestasi belajar adalah hasil belajar menjadi acuan untuk menentukan hasil belajar yang telah dicapai. Hasil belajar yang diperoleh siswa setelah proses pembelajaran dapat menyebabkan terjadinya perubahan pengetahuan, perilaku dan pemikiran.

Karakteristik prestasi belajar memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

Pertama, prestasi belajar mempunyai harapan adalah untuk membantu siswa dalam pembelajarannya agar berkembang. Maka yang dibutuhkan disini adalah peran guru yang dapat memberikan materi dengan cara tersendiri.

Kedua, ada prosedur untuk sampai ke tujuan secara optimal, maka dalam melakukan prosedur atau tindakan sistematis. Pembelajaran ingin berhasil maka prosedur harus berbeda-beda agar siswa tidak merasa monoton dan bosan.

Ketiga, adanya materi yang telah ditetapkan dalam mencapai wujud pembelajaran maka penataan materi yang baik, materi tersebut disusun dengan baik agar mencapai tujuan pembelajaran untuk membuktikan prestasi belajar.

Keempat, ditandai dengan kegiatan anak didik sebagai konsekuensi bahwa anak didik adalah sentral, maka prestasi siswa baik fisik dan mental agar proses belajar berjalan dengan lancar. Jika mental peserta didik kurang baik maka proses belajar akan terganggu dan tidak berjalan mengikuti prosedur yang sudah ditetapkan.

Kelima, pengotimalan peran guru dalam tugasnya sebagai pembimbing, guru harus berjuang untuk merangsang, memotivasi dan mengajak interaksi siswa untuk memperlancar proses pembelajaran. Guru harus siap membuat suasana belajar nyaman dan berbeda setiap harinya agar siswa dengan mudah menerima pembelajaran tersebut.

Keenam, disiplin dalam proses belajar untuk sukses prestasi belajar yang optimal dan baik harus mengikuti prosedur yang telah dibuat maka dijalankan dengan baik oleh siswa otomatis siswa akan memiliki kedisiplinan yang terarah.

Ketujuh, memiliki batas waktu agar tercapinya tujuan pembelajaran tertentu memiliki batas waktunya yang telah ditentukan dan kapan guru melakukan tes terhadap siswanya agar dapat mengetahui mereka berhasil atau tidaknya dalam proses pembelajaran tersebut.

Kedelapan, evaluasi dari seluruh aktivitas adalah bagian yang tidak bisa diabaikan, evaluasi harus dilakukan untuk menentukan target tujuan pembelajaran. Evaluasi ini aktivitas penilain yang dilakukan guru kepada siswanya dan guru juga akan mengetahui pembelajaran yang diberikan dipahami atau tidaknya (Purwanto, 2002).

Dari urain teori tersebut bisa diambil simpulan bahwa karakteristik prestasi belajar adalah tingkah laku siswa dapat dilihat dengan cara evaluasi dan tes selama pembelajaran berlangsung agar guru dapat mengetahui pembelajaran yang diberikan diterima atau tidaknya, karakteristik berjalan lancar jika memiliki prosedur tujuan yang telah dibuat agar siswa dapat mengikutinya maka jika diikuti dengan baik siswa memiliki jiwa kedisiplinan yang melekat.

2.8.3 Faktor-Faktor Prestasi Belajar

Menurut Syah (2010 : 144) menyatakan faktor-faktor mempengaruhi prestasi belajar dapat dibedakan menjadi tiga yaitu, faktor internal, eksternal dan faktor pendekatan pembelajaran. Faktor dari dalam merupakan yang meliputi kondisi jasmani dan rohani siswa. Faktor ini bisa dibedakan menjadi dua kelompok, yaitu faktor psikologi kondisi umum jasmani siswa menandai tingkat kebugaran organ tubuh dan sendi.

Kondisi tubuh yang kurang bagus maka bisa menurunkan konsentrasi sehingga materi yang diberikan kurang berbekas, untuk mempertahankan kondisi tersebut maka perlunya mengkonsumsi makanan sehat dan vitamin. Faktor psikologis siswa yang bisa mempengaruhi kualitas dan kuantitas hasil pembelajaran siswa, faktor psikologis/rohaniah memiliki beberapa faktor yakni, tingkat kecerdasan/intelegensi siswa memiliki tingkat intelegensi tinggi maka siswa mempunyai peluang tinggi mencapai prestasi siswa. Sikap siswa kurang percaya diri menyebabkan terhambatnya proses pembelajaran dan menampilkan prestasi belajarnya.

Bakat siswa kemampuan anak untuk mempersiapkan masa depannya tanpa bantuan orang lain mampu mencapai prestasi belajarnya dengan bakat yang dimiliki setiap siswa. Minat siswa merupakan siswa memiliki minat untuk belajar dan minat untuk meningkatkan prestasi belajarnya agar mencapai apa yang diinginkan di masa depan nantinya. Motivasi belajar merupakan kemauan individu untuk pembelajaran, motivasi akan tumbuh dari keinginan untuk belajar.

Selanjutnya faktor dari luar adalah melingkupi lingkungan disekitar siswa. Seperti faktor lingkungan sekolah dimana fasilitas dan prasana kelengkapan sekolah sekitar akan dapat berpengaruh proses belajar mengajar. Bila sekolah memiliki fasilitas lengkap maka siswa akan dapat membantu proses belajarnya sedangkan jika fasilitas kurang lengkap maka siswa akan menghambat proses.

Faktor keluarga juga mempengaruhi proses belajar siswa dimana jika keluarga yang harmonis bisa membuat siswa bersemangat belajar sedangkan keluarga yang kurang harmonis maka dapat menghambat proses belajar anak dimana siswa akan males belajar.

Faktor pendekatan belajar merupakan jenis usaha belajar siswa, yang meliputi strategi dan teknik yang dipakai siswa dalam pelaksanaan aktivitas belajar. Materi pelajaran ini diberikan oleh guru untuk siswa maka siswa melakukan pendekatan terlebih dahulu agar lebih mudah memahami materi yang diberikan (Syah, 2010).

Berdasarkan paparan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa faktor mempengaruhi prestasi siswa ada tiga faktor yaitu faktor internal yang

dapat dilihat dari dalam siswa, eksternal faktor dari luar siswa yang bisa mempengaruhi prestasi belajar dan faktor pendekatan belajar dimana siswa melakukan pendekatan terhadap materi pembelajaran.

2.8.4 Indikator Prestasi Belajar

Menurut Suprijono (2015 : 54) prestasi belajar mencakup 3 jenis sebagai berikut ini :

Pertama, kognitif merupakan tujuan menghubungkan tujuan dengan membawa kembali wawasan dan penambahan kekuatan intelektual dan keterampilan siswa.

Kedua, afektif menggabungkan maksud pembelajaran yang memberitahukan kemajuan dari kelakuan, ketertarikan, perubahan nilai, dan pengembangan apresiasi sampai dengan pembiasaan.

Ketiga, psikomotorik melibatkan peralihan tingkah laku yang membuktikan maka siswa yang usai memperoleh kemampuan manipulatif fisik tertentu.

2.8.5 Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Prestasi Siswa

Menurut Risalah (2020) pengaruh pandemi Covid-19 terbagi menjadi pengaruh positif dan negatif yakni :

Pertama dampak positif ketersediaan media massa terhadap pencarian teknologi informasi dan komunikasi berperan dalam pembelajaran *online*. Sebab pembelajaran daring pastinya membutuhkan media untuk mengakses pembelajaran daring tersebut.

Salsabila (2010) mengatakan teknologi informasi dan komunikasi merupakan media yang membantu sistem pembelajaran daring. Dengan adanya

teknologi informasi menjadikan pembelajaran menjadi terlaksana dan berjalan dengan lancar.

Waktu belajar yang fleksibel pembelajaran *online* tetap menuntut guru dan siswa untuk sampai ke kompetisi dasar meskipun ada virus Covid-19, jadi metode pembelajaran dirumah menjadikan siswa berkesempatan mengakses informasi tentang pelajaran berlangsung dirumah agar prestasi belajar tercapai dengan baik pula.

Kedua, dampak negatif pemahaman materi yang sulit, memahami materi menjadi tujuan utama sebuah pembelajaran, namun keterbatasan ruang gerak akibat pandemik Covid-19 membatasi proses pembelajaran. Akibat wabah Covid-19 berpengaruh pada proses pembelajaran berlangsung karena belajar dirumah siswa menjadi sulit memahami pengetahuan materi yang diberikan.

Munculnya sikap malas belajar, lebih dari setahun telah berlalu sejak negara Indonesia memakai sistem pembelajaran daring dengan menggunakan Iptek dan komunikasi, sehingga menyulitkan siswa untuk belajar. Selama ini berbagai permasalahan muncul dari pembelajaran daring ini seperti siswa tidak masuk pada saat pembelajaran daring berlangsung dan banyak para siswa yang bermain *game online* akibat dari rasa bosan pada diri siswa tersebut.

Penyalahgunaan teknologi selama pembelajarn online, adanya pandemi Covid-19 telah membuat siswa bagaimana menggunakan sistem sistem daring, akibatnya teknologi informasi dan komunikasi telah disalahgunakan oleh siswa dengan bermain *game online*.

Munculnya sikap tidak peduli, proses pembelajaran tidak hanya bertautan pada kemampuan belajar tetapi juga dengan aspek-aspek seperti emosi dan

interaksi sosial. Perubahan ini terjadi karena penghambatan aktivitas individu dan ketidaknyamanan terhadap pembelajaran daring maka menjadikan siswa tidak peduli terhadap proses pembelajaran berlangsung, dengan sikap tidak peduli tersebut menjadikan siswa dalam belajar menurun dan prestasi belajar siswa juga menurun karena adanya Covid-19 mengganggu proses belajar yang ideal menjadi terhalang (Risalah,2020).

Dari uraian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa dampak pandemi Covid-19 memiliki dua dampak yaitu, dampak positif yang mana siswa mempunyai waktu fleksibel dan dampak negative siswa menjadi merasa bosan hingga bermain *game online* untuk menghilangkan rasa bosan tersebut akibat punya waktu fleksibel untuk permainan tersebut.

2.9 Penelitian Relevan

Penelitian relevan adalah penelitian sejenis yang pernah dilakukan oleh penelitian lain, oleh karena itu relevan dengan masalah yang diteliti beberapa penelitian lain yang pernah dilakukan yakni :

Tabel 2.1 Penelitian Relevan

No	Judul Penelitian	Nama Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan
1	Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar	Komang Redy Winatha, I Made Dedy Setiawan 2020.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada hubungan positif dan signifikan antara authoritative parenting practices dengan perolehan prestasi belajar siswa SMA di Banda Aceh ($r=0,309$; p.	Dari jurnal penelitian Komang Redy Winatha, dkk membahas <i>game</i> berbasis pembelajaran (<i>Game-Based Learning</i>) sedangkan pembahasan peneliti tidak tentang pembelajaran melainkan pengaruh <i>game online</i> terhadap prestasi siswa dan juga

				tidak terkhusus ke satu <i>game online</i> melainkan semua <i>game</i> yang ada dalam <i>handphone</i> siswa dan dari jurnal Komang Redy, dkk menggunakan metode korelasi sedangkan peneliti menggunakan Ex-Post Facto.
2	Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Belajar	Faridah BD , Yuliva , dan Vivi Oknalia 202.	Hasil penelitian menunjukkan 98,4% prestasi belajar siswa tergolong rendah, 52,4% tingkat memiliki tingkat kecanduan game online tinggi dan p value = 0,290 > 0,05 Kesimpulan penelitian ini adalah tidak ada hubungan kecanduan game online dengan prestasi belajar siswa/siswi SMPN 39. Melalui penelitian ini, diharapkan orangtua lebih memperhatikan dan membatasi penggunaan gadget pada anak dalam kehidupan sehari-hari.	Dari jurnal Faridah BD, dkk menggunakan metode <i>survey analitik</i> sedangkan peneliti menggunakan metode Ex-Post Facto.
3	Dampak Game Online terhadap Pola Belajar Anak: Studi di Desa Ujung Tanjung III Kabupaten Lebong	Teddy Aprilianto, Fakhruddin , dan Wandu Syahindra 2020.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain pembelajaran anak Desa Ujung Tanjung III memerlukan pertimbangan dari wali dirumah. Janagan sampai teman sebaya mereka terhalangi dari control orangtua termasuk kecenderungan yang	Dari jurnal penelitian Teddy Aprilianto, dkk menggunakan metode pendekatan kualitatif sedangkan penelitti menggunakan metode Ex-Post Facto dan teknik pengumpulan data menggunakan wawancara dan observasi sedangkan peneliti menggunakan teknik pengumpulan

			bersifat negatif seperti keterpaksaan bermain game online, sehingga berpengaruh pada pembelajaran pola anak di Desa Ujung Tanjung III kecamatan Lebong Sakti kabupaten Lebong.	data observasi dan angket.
4	Hubungan konsentrasi belajar siswa terhadap prestasi belajar peserta didik pada masa pandemi covid-19 di sekolah dasar	Riinawati 2021.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa konsentrasi pembelajaran erat kaitannya dengan prestasi belajar siswa selama masa pandemi Covid-19 di Sekolah Karang Mekar 4 Banjarmasin, terbukti siswa yang fokus belajar yang baik dan prestasi belajar juga lebih baik.	Dari jurnal penelitian Riinawati membahas hubungan konsentrasi belajar siswa terhadap prestasi belajar peserta didik pada masa pandemi Covid-19 di sekolah dasar sedangkan peneliti membahas tentang pengaruh <i>game online</i> terhadap prestasi siswa pada masa pandemi Covid-19 di SMP Negeri 2 Mardinding dan metode deskripsi korelasi sedangkan peneliti menggunakan metode Ex-Post Facto.
5	Dampak pandemi Covid-19 terhadap kegiatan belajar mengajar di MI/SD	A Risalah, W Ibad, L Magfiroh, Azza, Cahyani, Ulfayati 2020.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa latihan pembelajaran daring secara <i>online</i> yang dilakukan anak usia SD/MI pada masa pandemi Covid-19 berdasarkan pengamatan mendapatkan menemukan solusi dan masalah yang muncul, ada peraturan WFH (<i>work from home</i>) jadi setiap kegiatan dilakukan dengan membuka media sosial.	Dari jurnal penelitian Risalah, dkk membahas tentang dampak pandemi Covid-19 terhadap kegiatan belajar mengajar di MI/SD sedangkan peneliti membahas tentang pengaruh <i>game online</i> terhadap prestasi siswa di masa pandemi Covid-19 di SMP Negeri 2 mardinding dan teknik analisis data yang digunakan triangulasi sedangkan peneliti menggunakan teknik linear sederhana.

Sumber peneliti 2022

2.10 Kerangka Penelitian

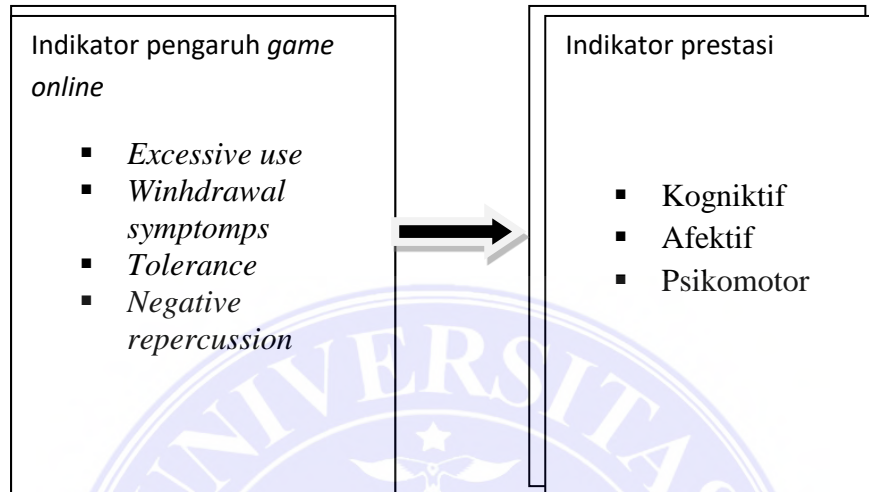
Menurut Sugiyono (2010 : 13) mengatakan bahwa kerangka berfikir sebagai model koseptual dimanfaatkan sebagai teori yang ada kaitannya pada beberapa faktor yang ada diidentifikasi sebagai kegiatan penting. Konteks yang dimaksud untuk kerangka penelitian agar dapat lebih mudah melakukan penelitian oleh peneliti nantinya.

Game online merupakan permainan yang berbasis koneksi internet yang bisa dimainkan kapan saja jika komputer atau *handphone* memiliki internet. Sebuah *game* memberikan dampak bagi pemain yang memainkannya karena menimbulkan pengaruh dan kecanduan, maka hal tersebut dapat mempengaruhi prestasi siswa dimasa pandemi Covid-19.

Kecanduan bermain *game online* mengakibatkan ketergantungan terhadap permainan, beberapa pemain dapat mengakhiri waktunya berjam-jam bahkan waktunya hanya untuk bermain *game online* dan pemain rela mengahiskan waktunya ke permainan. Dari sinilah terjadinya penurunan prestasi belajar siswa akibat banyaknya waktu bermain *game*.

Dampak pandemi Covid-19 terhadap prestasi siswa berpengaruh positif dan negatif mengakibatkan para siswa kesulitan memahami materi, munculnya sikap malas dan munculnya sikap tidak peduli dari hal tersebut mengakibatkan prestasi belajar siswa menurun. Guru dapat mengetahui prestasi belajar siswa dengan melakukan tes atau evaluasi dengan memberikan nilai kepada siswa pada proses pembelajaran berlangsung maka dari tes tersebut guru dapat mengetahui siswa memahami materi yang diberikan atau tidak.

Membuktikan kenyataan hipotesis yang masih sementara maka peneliti melakukan pengambilan data pada objek tertentu agar dapat memecahkan masalah tersebut.



Gambar 2.1 Kerangka berfikir.

Sumber Peneliti 2022

Dari gambar kerangka berfikir diatas peneliti ingin mengetahui pengaruh game online terhadap prestasi belajar siswa dengan indakor agar sesuai dengan apa yang akan dicari dan diketahui.

Indikator pengaruh game online terdiri dari 4 yakni *excessive use* dimana untuk melihat penggunaan game online yang berlebihan terjadi akibat permainanna menjadi kegiatan peting yang harus dilakukan. *Windrawal symptomps* untuk melihat gejala pembatasan yang terjadi pada siswa yang mana akan mmebuat siswa merasa pusing dan marah-maraha tidak jelas jika pembatasan untuk bermain game online terjadi.

Tolerance peneliti ingin melihat peningkatan penggunaan *game online* untuk melihat efek mood yang akan berubah ini terjadi pada siswa yang menambah waktu bermain game agar meresaa puas dan senang. *Negative repercussion* dimana komponen ini untuk melihat dampak pengguna *game*

online terhadap lingkungan sosial siswa maupun lingkungan disekitar siswa terjadi akibat siswa malas beradaptasi dengan lingkungan sekitar lebih memilih bermain *game online*.

Untuk indikaor prestasi belajar ada 3 yaitu kognitif dimana peneliti melihat tujuan pembelajaran yang terhubung dengan munculnya kembali pengetahuan dan pengembangan kemampuan intelektual dan keterampilan pada diri siswa yang terjadi selama pandemi Covid-19 ada atau tidaknya perubahan yang dialami dan dilakukan. Afektif peneliti ingin melihat tujuan pembelajaran yang mengalami perubahan tingkahlaku, niat, nilai dan pengetahuan selama pandmei Covid-19 yang terjadi di Indonesia dimana pembelajaran hanya dilakukan 50% dari biasanya dan pihak sekolah melakukan pembelajaran melalui daring maka siswa merasa jenuh dan bosan hingga beralih untuk bermain *game online*.

Psimokotorik melihat perubahan tingkahlaku yang menunjukkan bahwa siswa yang telah mempelajari keterampilan manipulatif fisik tertent, dimana siswa melakukan keterampilan yang sudah dipelajari tetapi tidak melakukan dengan baik dimana hanya mementingkan bermain *game online*.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 2 Mardinding Kecamatan Mardinding Kabupaten Karo. Penelitian dilaksanakan satu bulan.

3.2 Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif Ex-Post Facto merupakan penelitian dimana variabel idenpenden telah muncul manakala peniliti mulai pada mengamati variabel terkait dalam suatu penelitian (Hammadi, 2010: 223). Berdasarkan permasalahan dari teori diatas, maka teknik dan jenis penelitian ini menggunakan Ex-Post Facto atau pengukuran setekah terjadinya kejadian. Teknik ini digunakan alasannya bahwa penelitian ingin berusaha untuk mendapatkan ada tidaknya pengaruh antara pengaruh *game online* terhadap prestasi belajar siswa kelas 7 dan 8 di SMP Negeri 2 Mardinding Kecamatan Mardinding Kabupaten Karo.

3.3 Sumber Data

Sumber data merupakan apa saja yang bisa memberikan informasi mengenai data. Dilihat dari sumbernya, data dibagi menjadi dua, menurut Sugiyono (2009 : 10) sebagai berikut ini yaitu data primer dan data sekunder.

1. Data primer adalah data yang dibuat peneliti dengan tujuan tertentu untuk mengatasi masalah yang diteliti. Data dikumpulkan langsung dari sumber primer atau dilokasi objek penelitian, seperti rapor siswa, catatan sekolah, angket dan dokumentasi.

2. Data sekunder merupakan data yang telah dikumpulkan untuk tujuan akhir selain pemecahan masalah utama. Data ini bisa ditemukan dengan cepat, dalam penelitian ini, sumber data sekunder merupakan buku, jurnal, tesis dan skripsi serta diambil di internet di penelitian yang dilakukan.

3.4 Populasi dan Sampel

3.4.1 Populasi

Menurut Sugiyono (2013 : 13) mengatakan bahwa populasi merupakan sebagian besar total objek/subjek memiliki kualitas dan karakteristik khusus yang diterapkan oleh peneliti. Jadi berdasarkan defenisi diatas populasi dalam penelitian ini adalah kelas 7 dan 8 jumlah keseluruhan 324 dengan masing-masing kelas 7 sejumlah 163 dan kelas 8 sejumlah 161 di SMP Negeri 2 Mardinding. Penulis tertarik mengambil kelas 7 dan 8 sebagai populasi akibat mulai dari masuk sekolah menengah pertama mereka hanya diberikan tugas sama sekali tidak pernah tatap muka untuk menjelaskan materi pembelajaran maka hal tersebut yang membuat penulis memilih kelas 7 dan 8 sebagai populasi.

3.4.2 Sampel

Menurut Sugiyono (2018 : 55) mengatakan bahwa sampel merupakan sebagian besar dari total dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Jika populasi berjumlah banyak dan peneliti tidak bisa berkonsentrasi pada segala hal dalam populasi, contohnya karena terbatasnya dana, tenaga dan waktu, lalu peneliti dapat memanfaatkan sampel dilihat dari segi pengaruh prestasi belajar siswa terhadap *game online* di SMP Negeri 2 Mardinding.

Pemungutan sampel untuk penelitian menurut Arikunto (2010 : 122), apabila subjek berada dibawah 100 ambil seluruhnya, apabila subjeknya banyak atau lebih dari 100 orang dapat mengambil 10-15% atau 20-25% atau bertambah.

Jadi berdasarkan defenisi diatas yang menjadi sampelnya diambil sebageian besar dari jumlah populasi maka yang menjadi sampel dari populasi maka diambil sebanyak 20 % dari populasi sehingga jumlah sampelnya yakni $20\% \times 324 \text{ siswa} = 65 \text{ siswa}$. Sampel pada penelitian ini menggunakan metode probability sampling, yaitu metode pemungutan sampel yang memiliki peluang yang sama untuk setiap unsur (anggota) populasi akan memilih sebagai anggota sampel.

3.5 Prosedur Penelitian

Dalam penelitian ini melakukan beberapa tahap yakni, tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan teknik akhir yang setiap tahapan terdapat kegiatan yang dilakukan diantaranya sebagai berikut :

3.5.1 Tahapan Persiapan

Mempersiapkan surat izin dari pihak yang berwenang. Mempersiapkan lembaran angket yang akan disebar dan mempersiapkan alat tulis yang diperlukan apabila ada perlu dituliskan dan dicatat.

3.5.2 Tahapan Pelaksanaan

Setelah mendapatkan ijin dari pihak yang berwenang maka angket disebar dalam proses penyebaran angket ini peneliti akan dibantu guru yang ada didalam kelas tersebut sebelum responden mengisi angket, terlebih dahulu

diberi penjelasan kepada siswa mengenai pengisian angket dan menjawab pernyataan angket.

3.5.3 Teknik Akhir (Analisis Data)

Analisis data yang diperlukan oleh peneliti untuk melihat dampak setiap variabel memakai metode analisis regresi linear sederhana. Teknik analisis ini ditetapkan peneliti karena untuk melihat pengaruh *game online* (X) terhadap prestasi belajar siswa (Y) pada siswa SMP Negeri 2 Mardinding.

3.6 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data ini merupakan kuisisioner. Kuisisioner direncanakan akan mengumpulkan data pada pengaruh *game online* terhadap prestasi belajar siswa. Kuisisioner merupakan seluruh pernyataan tertulis yang digunakan untuk mengumpulkan data tentang hubungan pribadi responden (Arikunto, 2006 : 59), alasan penyusunan dengan menggunakan kuisisioner karena efisien dan efektif untuk situasi sejumlah besar responden.

Perencanaan instrumen penelitian yang memakai teknik *Rensis Likert*. Menurut Sugiyono (2012 : 13) mengatakan bahwa skala *likert* diterapkan untuk menghitung pandangan, perspektif dan kesan seseorang atau kelompok orang tentang fenomena sosial. Dengan memanfaatkan skala *Likert* maka variabel yang akan diukur dan dijelaskan akan diketahui dengan menjawab pernyataan yang telah dibuat dan akan dihitung dengan menggunakan skala *Likert*.

Skala ini memakai pernyataan yang bersifat *Unfavourable*. Pernyataan *unfavourable* merupakan pernyataan yang mengandung hal-hal yang bersifat negatif tentang objek perilaku, yakni kuisisioner yang disebarkan untuk

melihat pengaruh negatif bermain game online maka peneliti menggunakan skala *Likert* yang bersifat unfavourable (Sugiyono,2010 : 332). Adapun skala *Likert* yang dipergunakan berikut ini :

Tabel 3. 1 Pembobotan Option Skala Likert

No	Option	Skor
1	SS (Sangat Setuju)	1
2	S (Setuju)	2
3	N (Netral)	3
4	TS (Tidak Setuju)	4
5	STS (Sangat Tidak Setuju)	5

Sumber (Riduwan, 2005)

Responden bebas untuk menanggapi pernyataan yang diberikan pada kuisisioner, berbanding serta ketentuan tentang pengaruh *game online* terhadap prestasi siswa di masa pandemi Covid-19. Isi angket dibuat serta menetapkan kepada teori yang mendasarinya, kuisisioner terdiri dari 20 pernyataan yang dibuat dalam lampiran.

Untuk memberikan interpretasi koefisien korelasi tersebut, maka dapat ditentukan melalui tabel koefisien korelasi (Arikunto, 2010 : 4) yakni :

Tabel 5. Interval Korelasi

Interval Korelasi	Tingkat hubungan
0,00 - 0,199	Sangat Rendah
0,20 - 0,399	Rendah
0,40 - 0,599	Sedang
0,60 - 0,799	Kuat
0,80 - 1,000	Sangat Kuat

Sumber (Arikunto, 2010)

Koefisien korelasi interval persentase pengaruh untuk melihat tingkat atau skala mana R^2 yang telah dihitung melalui SPSS maka dapat dilihat ditabel berikut ini :

Tabel 6. Kategori Nilai Persentase

Interval Korelasi	Tingkat hubungan
81 – 100%	Sangat Tinggi
61 – 80%	Tinggi
41 – 60%	Sedang
21 – 40%	Rendah
0 – 20%	Sangat Rendah

Sumber (Arikunto 2010)

3.7 Teknik Analisis Data

Analisis data pada dasarnya membantu menentukan sejauh mana dampak secara kuantitatif dari mengubah satu kejadian terhadap beberapa kesempatan yang berbeda, beserta mengantisipasi atau mengamati suatu peristiwa, kejadian bisa dinyatakan sebagai perubahan nilai variabel.

Dalam penelitian kuantitatif, analisis data adalah aktivitas selepas data dari semua responden dikumpulkan. Aktivitas pada analisis data merupakan mengelompokan data variabel dari semua responden, menyajikan data tiap variabel, metabulasi data berdasarkan variabel. Melakukan penilaian untuk menjawab rencana masalah dan memenuhi hitungan akan tes hopotesis yang telah dikemukakan.

Penelitian ini memakai teknik analisis regresi liner sederhana, hal ini dikarenakan ada 2 variabel, yaitu *game online* sebagai variabel X serta prestasi belajar sebagai variabel Y. Analisis regresi liner sederhana bisa dilakukan apabila telah memenuhi syarat ini :

- a. Sampel punggut secara acak.
- b. Variabel bebas dan variabel terkait memiliki kaitan yang kasual, dimana X adalah sebab dan Y merupakan akibat.
- c. Nilai Y memiliki sebaran distribusi normal
- d. Persamaan terkandung semoga benar-benar liner.

A. Uji Normalitas

Menurut Sugiyono (2017 : 39) uji normalitas merupakan uji untuk melihat apakah residual yang didapat memiliki distribusi normal. Dari teori diatas, uji normalitas merupakan uji yang dilakukan sebagai prasyarat untuk melakukan analisis data. Uji normalitas data berniat untuk melihat distribusi data pada suatu variabel yang bakal dipakai pada penelitian ini, data yang baik dan layak dapat memastikan bahwa pola penelitian ini merupakan data distribusi normal. Uji normalitas memakai tes *Kolmogorov-Smirnov* rumus senagai berikut ini :

$$KD = 1,36 \sqrt{\frac{n_1 + n_2}{n_1 n_2}}$$

Keterangan :

KD = jumlah *Kolmogorov-Smirnov* yang dicari

n_1 = jumlah sampel yang diperoleh

n_2 = jumlah sampel yang diharapkan

Data yang dianggap normal jika nilai signifikansi $> 0,05$ pada ($p > 0,05$) dikatakan normal. Kemudian, jika nilai signifikansi $<$ dari $0,05$ pada ($p < 0,05$), lalu data dinyatakan tidak normal. Uji normalitas dibantu perangkat lunak SPSS versi 26.

B. Uji Homogenitas

Usmadi (2020) mengatakan uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah beberapa varian populasi adalah sama atau tidak, uji ini dilakukan sebagai prasyarat dalam analisis independent sample t test dan Anova. Berdasarkan paparan diatas maka uji homogenitas dipergunakan untuk menguji dua kelompok data homogen atau tidaknya, dengan membandingkan kedua variansnya.

Uji homogenitas sangat diperlukan untuk mengetahui variabel homogen atau tidaknya. Uji homogen yang dilakukan peneliti adalah uji F bermaksud untuk mencari apakah variabel X secara bersama – sama (stimultan) mempengaruhi variabel Y. dengan rumus sebagai berikut :

$$F = \frac{s_1^2}{s_2^2}$$

Keterangan :

s_1^2 = varian yang lebih besar

s_2^2 = varian yang lebih kecil

Pengambilan keputusan, jika nilai signifikansi (p-value) <0,05 maka dapat disimpulkan tidak homogen, sebaliknya jika nilai signifikansi (p-value) >0,05 maka bisa disimpulkan bahwa sama atau homogen, uji homogenitas dibantu oleh perangkat lunak SPSS versi 26.

C. Uji T

Uji T (Tes T) merupakan salah satu test statistik yang dipakai untuk menguji benar atau salahnya suatu hipotesis, artinya tidak ada perbedaan yang signifikan antara dua buah mean sampel yang diambil secara acak dari suatu populasi yang persis (Sudijono, 2010 : 43).

Pengambilan keputusan dalam memandang nilai signifikansi dalam tabel *Coefficients*. Umumnya alasan untuk menguji hasil regresi dibuat pada derajat kepastian 95% atau dengan tingkat signifikansi sebesar 5% ($\alpha = 0,05$). Standar uji t adalah :

1. Menentukan H_0 dan H_a

H_0 : tidak ada pengaruh yang signifikan antara prestasi belajar siswa sebelum dan sesudah bermain *game online*.

H_a : terdapat pengaruh *game online* yang signifikan antara prestasi belajar siswa sebelum dan sesudah bermain *game online*.

2. Menentukan level of signifikan

$\alpha = 0,05$, signifikan sebesar 5%

3. Menentukan nilai t (t hitung)

4. Menentukan kriteria penerimaan dan penolakan H_0

a. Jika nilai signifikansi uji t $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. maksudnya tidak ada pengaruh antara variabel bebas terhadap variabel terkait.

b. Jika nilai signifikansi uji t $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Maksudnya terdapat pengaruh antara variabel bebas terhadap variabel terkait.

D. Uji Liar Sederhana

Analisis regresi linear sederhana merupakan alat analisis yang digunakan untuk menguji pengaruh antara variabel independen dan variabel dependen (Sugiyono, 2011 : 62). Dalam penelitian ini, mengukur pengaruh *game online*

terhadap prestasi belajar siswa. Uji regresi linear sederhana untuk mengukur variabel X terhadap variabel Y, dengan rumus berikut ini :

$$Y = a + bX$$

Keterangan :

X = Variabel Bebas

Y = Variabel Terikat

a = konstanta

b = Koefisien Regresi

kriteria pengambilan keputusan sebagai berikut :

Jika nilai signifikan lebih kecil < dari probabilitas 0,05 bermakna maksudnya ada pengaruh *game online* (X) terhadap prestasi belajar (Y), sebaliknya jika nilai signifikan lebih besar > dari probabilitas 0,05 bermakna maksudnya bahwa tidak ada pengaruh *game online* (X) terhadap prestasi belajar (Y). Uji linear sederhana dibantu perangkat lunak SPSS versi 26.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

1. Game online berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa dengan nilai pengaruh sebesar 49,9% berpengaruh negative terhadap prestasi belajar siswa akibat bermain *game online*. 49,9% berada diskala sedang.
2. Berdasarkan uji hipotesis yang dilakukan peneliti maka H_0 ditolak dan H_a diterima dengan hasil uji t sebesar 7,918 lebih besar dari t tabel.

5.2 Saran

Simpulan yang telah penulis terangkan diatas dapat diajukan beberapa saran antara lain yaitu :

1. Jika amak menghabiskan waktu belajarnya dengan bermain *game online* agar orangtua lebih memperhatikan anaknya, kurang belajar dirumah dan hasil belajar akan menurun/berkurang dari nilai sebelumnya maka lebih ekstra memperhatikan anak dirumah.
2. Bagi seluruh dewan Guru SMP Negeri 2 Mardinding, perlu diperhatikan khusus untuk merawat siswa yang kecanduan bermain *game* saat pelajaran berlangsung.
3. Untuk Kepala Sekolah SMP Negeri 2 Mardinding, melakukan aturan yang ketat selama jam pelajaran berlangsung dan memberikan perlawanan terhadap siswa yang sudah kecanduan *game online*.
Terima kasih.

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, dan Rollings. 2007. *Fundamentals of Game Design, 2nd ed.* Barkeley. CA : New Riders.
- Agus, Suprijono. 2015. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Akdon, Riduwan. 2012. *Rumus dan Data dalam Aplikasi Statistika*. Bandung : ALFABETA.
- Anas, Sudijono. 2010. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press
- APJII. 2018. *Potret Zaman Now Pengguna dan Prilaku Internet Indonesia*. Jakarta : Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia.
- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- . 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : Rineka Cipta.
- . 2011. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Ardiasari. 2013. *Pengaruh kecanduan Game Online Terhadap Peysesuain Sosial Pada remaja di Malang* . Malang : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Bararah. 2020. *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja Pengguna Smartphone Selama Masa Pandemi Covid-19 Di SMPN 3 Situbando*. Skripsi. Tidak diterbitkan, Falkultas Keperawatan. Universitas Jember.
- Hakiman. 2020. *Pembelajaran Daring Pada Siswa*. Tidak diterbitkan.
- Hamilik. 2015. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Rosdakarya.
- Harsan. 2002. *Pokok-Pokok Materi Metodologi dan Aplikasinya*. Bogor : Ghalia Indoneisa.
- Depertemen Pendidikan dan Kebudayaan. 2015. *Kamus besar bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka.
- Djamaroh, S. B. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Jonathan, Sarwono. 2006. *Metode Penelitian Kuantiatatif dan Kualitatif*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Kementerian Komunikasi dan Informatika. 2020. *Status Literasi Digital Indonesia 2020 hasil survey di 34 provinsi*. Tidak terbit.

- Lumban Gaol, Theresia. 2012. *Hubungan Kecanduan Game Online dengan Prestasi Akademik Mahasiswa di Fakultas Teknik Universitas Indonesia*. Manuskrip (skripsi Ilmu Keperawatan UI).
- Mania, Sitti. 2006. *Observasi Sebagai Alat Evaluasi Dalam Dunia Pendidikan dan Pengajaran*. Lentera Pendidikan.
- Purwanto, N. 2002. *Psikologis Pendidikan*. Bandung : PT. Remaja Rosda Karya.
- Rahmat, j. 2014. *Psikologis Komunikasi*. Bandung : Remaja Rosda Karya.
- Ramadhani, A. 2013. Hubungan Motif Bermain Game Online Dengan Perilaku Agresifitas Remaja Awal. *Jurnal eJurnal Ilmu Komunikasi*. 1(1).
- Ressenffendi, H. E. T. 2010. *Perkembangan Pendidikan Matematika*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Rosyid. Moh. Zaiful, dkk. 2019. *Prestasi Belajar*. Malang : CV Literasi Nusantara Abadi.
- Sandy, Arie Teguh dan Wahyu Nur Hidayat. 2019. *Game Moblie Learning*. Malang : Ahlimedia Book.
- Sugiyono. 2013. *Metodeologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Aplikasinya dan R&D*. bandung : ALFABETA.
- . 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung : ALFABETA.
- . 2010. *Statistika Untuk penelitian*. Bandung : ALFABETA.
- Suryanto. 2015. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Bandung : CV Pustaka Setia.
- Sudjana. 2004. *Metode Statistika*. Bandung : Tarsito.
- Syah, M. 2010. *Psikologi Belajar*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Syekh, Muhammad. 2016. *Bahaya Game*. Solo : AQWAM.
- Winatha, Komang Redy, dkk. 2020. Pengaruh Game – Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Jurnal pendidikan dan Kebudayaan*. 10 (3).
- World Health Organization. 2018. *Gaming Disorder*. Early Diagnosis and Screening.
- Yee, N. 2005. *Motivations Of Play In Online Games*. Cyberpschology dan Behavior.

Dalam Jurnal

- Ahyani, Latifah Nur. 2010. Metode Mendogeng Dalam Meningkatkan Perkembangan Kecerdasaan Moral Anak Usia Pra Sekolah. *Jurnal Psikologi Universitas Muria Kudus*. 1 (2)
- Anonim. 2011. *Speaking Of Problem Based Learning*. *Jurnal* 11 (1).
- Apriliantio, Tenddy, dkk. 2020. Dampak Game Online Terhadap Pola Belajar Anak : Studi di Desa Ujung Tanjung III Kabupaten Lebong. *Jurnal Hawa*. 2 (1).
- Bd, Faridah, dkk. 2020. Kecanduan Game Online dengan Prestasi Belajar. *Jurnal Ilmu Kesehatan*. 4 (2).
- Cahya, dan Jimmi Dwi. 2019. Hubungan Antara Kecanduan Game Online Pada Smartphone dengan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Kalasan. *Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan Dann Konseling*. 5(5).
- Chen, dan Chang. 2018. An Exploration of The Tendency to Game Online Addiction Due To User's Liking of Design Feature. *Asian Journal of Health and Information Sciences*. 3(4).
- Hussain, Z., dan Griffiths, M. Excessive Use of Massively Multiplayer Online Role-playing Games : A Pilot Study. *International Journal of Mental Health and Addiction*. 7(2).
- Jannah N, Mudjiran M, dan Nirwana H. 2015. Hubungan Kecanduan Game dengan Motivasi Belajar Siswa dan Implikasinya Terhadap Bimbingan dan Konseling. *Konselor*. 4(4).
- Kardefelt, Winther. 2017. Conceptualizing Internet Use Disorder : Addiction or Coping Process? *Psychiatry and Clinical Neurosciences*. 71(7).
- Lee, Eun Jin. 2011. A Case Study of Internet Game Addiction. *Journal of Addction nursing*. 22(1).
- Maulidar, dkk. 2019. Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* Dengan Prestasi Belajar Siswa Di SD Negeri 2 Banda Aceh. *Jurnal Tunas Bangsa*. 6 (2).
- Nur, Latifah. 2010. Metode Mendogeng Dalam Meningkatkan Perkembangan Kecerdasaan Moral Anak Usia Pra Sekolah. *Jurnal Psikologis Universitas Maria Kudus*. 1(1).
- Rasalah, Ainur, dkk. 2020. Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Kegiatan Belajar Mengajar Di MI/SD. *Journal old Islamic Education At Elementary School*, 1(1).

- Riinawati. 2021. Hubungan Konsentrasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Pada Masa Pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar. *Jurnal Edukatif Ilmu Pendidikan*. 3 (4).
- Rudhiati, F., Apriany, D., & Hardianti, N. 2015. Hubungan Durasi Bermain Video Game dengan Ketajaman Penglihatan Anak Usia Sekolah. *Skolastik Keperawatan*. 1 (2).
- Salsabila, U. sukriyanto, dkk. 2021. Peran Orang Tua Dalam Penggunaan Teknologi Pada Pembelajaran Online Tingkat SD Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Inovasi Penelitian*. 8(9).
- Singh. 2014. The Influence of Socio-Economic Status of Parents and Home Environment on The Study Habits and academic Achievement of Students. *Educational Research*. 9(5).
- Ulfa, Mimi. 2017. Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja di Mabes Game Center Jalan Hr. Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru. *JOM FISIP*. 4(1).
- Umar, Munirwan. 2015. Peranan Orang Tua Dalam Peningkatan Prestasi Belajar Anak. *Jurnal Ilmiah Edukasi*. 1(1).
- Usmadi. 2020. Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas dan Uji Normalitas). *Jurnal Inovasi Pendidikan*. 7 (1).
- Weintein. 2010. Computer and Video Game Addiction a Comparison Between Game Users and Non Game Users. *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse*. 36(10).

LAMPIRAN ANGKET

LEMBAR ANGKET PENGARUH *GAME ONLINE*

TERHADAP PROSES BELAJAR MENGAJAR (PBM) UNTUK SISWA

NAMA	:	
KELAS	:	
HARI/TGL	:	

A. Petunjuk Pengisian

1. Tulis identitas Anda pada tempat yang telah disediakan.
2. Angket ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *game online* terhadap prestasi belajar mengajar.
3. Jawaban yang diberikan tanda ceklis (√) pada kolom yang telah disediakan disetiap butir-butir pernyataan. Apapun pilihan jawaban yang tersedia adalah sebagai berikut :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

N : Netral

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

4. Atas kesedian untuk mengisi lembar anket ini, saya ucapkan terimakasih.

B. Aspek Penelitian.

No.	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
	Game Online					
1	Saya tidak bisa bermain <i>game online</i> hanya selama 1 jam					
2	Saya merasa gelisah ketika saya tidak bermain <i>game online</i> dalam sehari					
3	Saya tidak bisa menunda keinginan untuk bermain <i>game online</i> selama satu hari					
4	Saya merasa tenang saat bermain <i>game online</i>					
5	Kecanduan saya untuk bermain <i>game online</i> semakin meningkat dari waktu ke waktu.					
6	Saya merasa puas ketika saya meningkatkan waktu bermain <i>game online</i>					
7	Saya bermain <i>game online</i> sampai lupa waktu beribadah dan belajar					
8	Saya mengabaikan/menghiraukan orang lain saat bermain <i>game online</i>					
9	Saya jarang bertemu dengan tetangga/hubungan sosial karena saya bermain <i>game online</i>					
10	Ketika saya bangun setiap pagi, hal pertama yang muncul dibenak saya adalah <i>game online</i>					
No	Prestasi Belajar	SS	S	N	ST	STS
1	Sulit bagi saya untuk berkonsentrasi dikelas karena ingat <i>game online</i>					

2	Saya cenderung tidak mau memperbaiki nilai karena lebih memilih bermain <i>game online</i>					
3	Saya terlalu malas belajar di rumah atau sekolah selama pandemi					
4	Saya jarang berdiskusi dengan teman saya, karena saya bermain <i>game online</i>					
5	Saya terlalu malas untuk membaca buku karena bermain <i>game online</i>					
6	Saya lebih suka bermain <i>game online</i> dari pada mengerjakan tugas sekolah saat di rumah atau kelas					
7	Saya tidak bisa belajar secara maksimal karena saya sering bermain <i>game online</i>					
8	Saya hanya belajar mendekati ujian UAS karena saya bermain <i>game online</i>					
9	Saya lebih memilih bermain <i>game online</i> daripada belajar kelompok					
10	Saya bolos sekolah untuk bermain <i>game online</i>					

LAMPIRAN JAWABAN RESPONDEN

<i>Game Online (X)</i>											
Pernyataan											
NO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	JMH
1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	19
2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	4	19
3	2	2	4	2	4	2	4	2	4	2	28
4	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	18
5	2	2	4	4	4	2	2	2	4	2	28
6	2	2	4	2	2	4	2	1	2	4	25
7	2	1	2	2	2	2	4	1	1	4	21
8	2	4	4	2	4	2	2	2	2	4	28
9	4	2	2	2	1	2	2	2	2	2	21
10	2	4	2	4	2	2	2	4	2	2	26
11	1	2	1	2	1	1	2	2	2	2	16
12	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
13	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	22
14	5	1	2	1	2	1	5	2	5	2	26
15	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	18
16	2	4	2	4	4	2	2	1	4	1	26
17	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	18
18	2	4	2	2	2	4	4	2	2	4	28
19	2	2	4	2	4	2	4	2	2	2	26

20	2	4	2	2	4	2	2	2	2	1	23
21	1	1	4	2	2	2	4	2	4	2	24
22	2	1	4	2	4	2	2	4	1	2	24
23	1	2	1	2	4	2	4	1	4	4	25
24	2	4	4	2	2	2	4	4	1	4	29
25	2	2	4	4	2	1	2	4	1	2	24
26	1	2	2	4	2	1	2	1	2	2	19
27	4	2	2	4	1	2	1	2	2	2	22
28	2	2	4	1	2	2	2	2	2	2	21
29	2	2	4	4	2	1	2	2	4	1	24
30	4	4	2	2	4	2	2	2	2	4	28
31	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	19
32	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	18
33	1	4	4	2	4	1	1	2	2	2	23
34	2	1	2	1	1	2	2	2	2	2	17
35	2	1	2	2	2	2	2	2	4	4	23
36	1	4	4	2	4	2	2	2	4	1	26
37	2	1	1	1	2	1	4	2	2	2	18
38	2	2	2	2	2	2	2	4	4	2	24
39	2	1	2	2	2	2	2	1	2	4	20
40	1	2	1	1	4	2	2	4	2	2	21
41	1	1	2	2	2	2	2	2	2	4	20
42	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	17

43	2	1	2	2	1	2	2	2	2	4	20
44	1	2	1	2	1	2	2	2	2	2	17
45	2	2	1	2	2	1	2	2	2	4	20
46	1	1	2	2	1	1	2	2	2	4	18
47	1	2	2	2	2	1	2	1	2	2	17
48	2	4	2	2	4	2	2	4	2	1	25
49	2	2	4	2	2	2	4	4	2	4	28
50	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
51	4	4	4	2	2	1	2	2	4	2	27
52	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
53	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
54	1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	17
55	2	2	1	1	2	2	2	1	2	4	19
56	2	2	2	1	2	2	2	2	4	2	21
57	1	2	1	2	4	2	2	2	2	2	20
58	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	18
59	2	2	2	2	2	2	1	1	2	4	20
60	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	19
61	1	2	2	2	2	2	2	2	2	4	21
62	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	19
63	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	19
64	2	1	2	1	2	2	1	2	2	1	16
65	1	1	2	2	2	1	1	1	2	2	15

Prestasi Belajar Siswa (Y)											
Pernyataan											
NO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	JMH
1	2	2	1	1	1	2	1	1	2	2	15
2	2	1	2	2	2	1	2	1	2	2	17
3	2	2	4	2	2	2	4	2	2	2	24
4	2	1	1	2	2	2	1	2	1	2	16
5	4	2	2	2	4	4	4	2	2	2	28
6	4	4	2	2	2	4	2	2	2	2	26
7	1	4	2	2	1	2	2	2	1	1	18
8	1	2	1	4	1	2	2	4	2	1	20
9	4	2	4	2	2	1	2	2	4	2	25
10	2	4	2	4	2	4	2	1	4	2	27
11	1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	17
12	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
13	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
14	1	1	2	2	2	2	1	2	4	2	19
15	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
16	2	1	4	2	4	2	2	4	1	2	24
17	2	4	2	2	1	4	2	1	2	4	24

18	1	2	2	2	4	4	2	4	4	4	29
19	4	1	4	2	1	1	2	4	2	4	25
20	2	2	4	2	4	2	4	2	4	2	28
21	4	4	2	2	2	2	2	2	2	4	26
22	4	2	4	2	1	2	4	2	1	4	26
23	2	4	2	4	2	4	2	2	4	2	28
24	4	4	4	2	4	1	2	2	2	4	29
25	2	4	2	2	2	4	2	2	2	4	26
26	1	1	2	2	1	2	1	1	2	1	14
27	1	1	2	2	1	2	1	2	1	2	15
28	4	4	4	2	2	2	2	2	2	2	26
29	4	2	2	2	4	2	4	2	4	2	28
30	4	4	4	2	2	2	2	4	1	1	26
31	1	2	1	1	2	4	1	1	2	2	17
32	1	2	2	4	2	1	2	2	1	1	18
33	2	2	4	1	1	1	2	2	2	2	19
34	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	18
35	4	1	2	1	2	2	2	2	1	2	19
36	2	1	1	1	2	1	2	2	2	1	15
37	4	2	2	2	2	2	1	2	2	2	21
38	2	1	2	1	1	4	2	2	4	2	21
39	1	2	1	2	1	2	1	2	2	4	18
40	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	19

41	2	1	2	1	2	1	2	4	1	2	18
42	1	2	1	2	1	2	1	2	2	2	16
43	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	19
44	1	2	1	2	1	1	2	1	4	2	17
45	2	2	1	2	1	2	2	1	2	4	19
46	2	2	1	2	1	2	1	2	1	2	16
47	1	2	1	2	1	1	1	2	1	2	14
48	1	2	2	2	1	2	2	2	4	2	20
49	2	4	4	2	2	2	4	2	2	4	28
50	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	19
51	2	4	2	4	2	2	2	1	4	2	25
52	2	2	1	1	1	2	1	1	1	2	14
53	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
54	2	2	1	1	2	2	1	1	2	2	16
55	2	2	1	1	1	2	1	1	1	2	14
56	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	19
57	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	15
58	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
59	1	1	1	2	1	1	2	2	1	2	14
60	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	18
61	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	19
62	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
63	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	19

64	2	1	1	2	1	1	2	1	2	2	15
65	2	1	1	2	1	2	2	1	2	2	16



LAMPIRAN T TABEL

TABEL T STATISTIK (PENGUJIAN DUA SISI)

d.f	$\alpha=0.10$	$\alpha=0.05$	$\alpha=0.025$	$\alpha=0.01$	$\alpha=0.005$
1	3,078	6,314	12,706	31,821	63,657
2	1,886	2,920	4,303	6,965	9,925
3	1,638	2,353	3,182	4,541	5,841
4	1,533	2,132	2,776	3,747	4,604
5	1,476	2,015	2,571	3,365	4,032
6	1,440	1,943	2,447	3,143	3,707
7	1,415	1,895	2,365	2,998	3,499
8	1,397	1,860	2,306	2,896	3,355
9	1,383	1,833	2,262	2,821	3,250
10	1,372	1,812	2,228	2,764	3,169
11	1,363	1,796	2,201	2,718	3,106
12	1,356	1,782	2,179	2,681	3,055
13	1,350	1,771	2,160	2,650	3,012
14	1,345	1,761	2,145	2,624	2,977
15	1,341	1,753	2,131	2,602	2,947
16	1,337	1,746	2,120	2,583	2,921
17	1,333	1,740	2,110	2,567	2,898
18	1,330	1,734	2,101	2,552	2,878
19	1,328	1,729	2,093	2,539	2,861
20	1,325	1,725	2,086	2,528	2,845
21	1,323	1,721	2,080	2,518	2,831
22	1,321	1,717	2,074	2,508	2,819
23	1,319	1,714	2,069	2,500	2,807
24	1,318	1,711	2,064	2,492	2,797

d.f	0.10	0.05	0.025	0.01	0.005
25	1,316	1,708	2,060	2,485	2,787
26	1,315	1,706	2,056	2,479	2,779
27	1,314	1,703	2,052	2,473	2,771
28	1,313	1,701	2,048	2,467	2,763
29	1,311	1,699	2,045	2,462	2,756
30	1,310	1,697	2,042	2,457	2,750
31	1,309	1,696	2,040	2,453	2,744
32	1,309	1,694	2,037	2,449	2,738
33	1,308	1,692	2,035	2,445	2,733
34	1,307	1,691	2,032	2,441	2,728
35	1,306	1,690	2,030	2,438	2,724
36	1,306	1,688	2,028	2,434	2,719
37	1,305	1,687	2,026	2,431	2,715
38	1,304	1,686	2,024	2,429	2,712
39	1,303	1,685	2,023	2,426	2,708

d.f	0.10	0.05	0.025	0.01	0.005
40	1,303	1,684	2,021	2,423	2,704
41	1,303	1,683	2,020	2,421	2,701
42	1,302	1,682	2,018	2,418	2,698
43	1,302	1,681	2,017	2,416	2,695
44	1,301	1,680	2,015	2,414	2,692
45	1,301	1,679	2,014	2,412	2,690
46	1,300	1,679	2,013	2,410	2,687
47	1,300	1,678	2,012	2,408	2,685
48	1,299	1,677	2,011	2,407	2,682
49	1,299	1,677	2,010	2,405	2,680

50	1,299	1,676	2,009	2,403	2,678
51	1,298	1,675	2,008	2,402	2,676
52	1,298	1,675	2,007	2,400	2,674
53	1,298	1,674	2,006	2,399	2,672
54	1,297	1,674	2,005	2,397	2,670
55	1,297	1,673	2,004	2,396	2,668
56	1,297	1,673	2,003	2,395	2,667
57	1,297	1,672	2,002	2,394	2,665
58	1,296	1,672	2,002	2,392	2,663
59	1,296	1,671	2,001	2,391	2,662
60	1,296	1,671	2,000	2,390	2,660
61	1,296	1,670	2,000	2,389	2,659
62	1,295	1,670	1,999	2,388	2,657
63	1,295	1,669	1,998	2,387	2,656
64	1,295	1,669	1,998	2,386	2,655
65	1,295	1,669	1,997	2,385	2,654
66	1,295	1,668	1,997	2,384	2,652
67	1,294	1,668	1,996	2,383	2,651
68	1,294	1,668	1,995	2,382	2,650
69	1,294	1,667	1,995	2,382	2,649
70	1,294	1,667	1,994	2,381	2,648
71	1,294	1,667	1,994	2,380	2,647
72	1,293	1,666	1,993	2,379	2,646
73	1,293	1,666	1,993	2,379	2,645
74	1,293	1,666	1,993	2,378	2,644
75	1,293	1,665	1,992	2,377	2,643
76	1,293	1,665	1,992	2,376	2,642
77	1,293	1,665	1,991	2,375	2,641

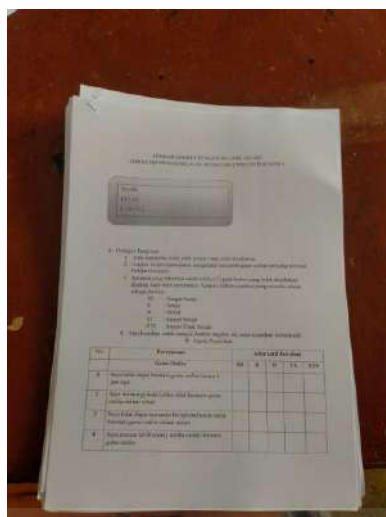
LAMPIRAN DOKUMENTASI



Gambar 1. Sekolah SMP Negeri 2 Mardinding



Gambar 2. Kepala Sekolah , Wakil Kepala Sekolah, Guru dan Siswa/Siswi



Gambar 3. Angket yang akan disebarakan kepada responden/siswa.



Gambar 4. Saat dibantu Guru meyebarkan angket kepada siswa.



Gambar 5. peneliti menyebarkan angket kepada siswa.



Gambar 6. Saat peneliti membantu mengisi angket yang kurang paham.



Gambar 7. Suasana pembagian angket kelas 8



Gambar 8. Susana pembagian angket kelas 8



Gambar 9. Pembagian angket dikelas 7



Gambar 10. Suasana saat jam istirahat pada pembagian angket berlangsung.