



PENGARUH BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA DI SD

Eriska Siburian¹, Jontra Jusat Pangaribuan², Antonius Remigius Abi³, Patri Janson Silaban⁴

^{1,2,3} Universitas Katolik Santo Thomas, Indonesia

¹riskaasib@gmail.com, ²jontra_pangaribuan@ymail.com, ³antoniusremiabis@gmail.com,

⁴patri.janson.silaban@gmail.com

ABSTRAK

Artikel ini melaporkan pengaruh bermain *game online* terhadap prestasi belajar siswa SD Swasta Wesley 2 kecamatan Tanjung Morawa kabupaten Deli Serdang tahun pembelajaran 2021/2022. Penelitian menggunakan metode deskriptif analitik. Populasi penelitian melibatkan 31 siswa yang terdiri dari 3 kelas, kelas III, IV dan V SD Swasta Wesley 2 kecamatan Tanjung Morawa kabupaten Deli Serdang. Pengambilan sampel dengan menggunakan *sampling purposive*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil pengujian korelasi dapat dilihat pada nilai koefisien korelasi sebesar -0,832, yang artinya $r_{hitung} (-0,832) \geq r_{tabel} (0,355)$, maka dapat disimpulkan hipotesis alternative (H_a) diterima. Yang artinya, terdapat pengaruh negative yang signifikan antar bermain *game online* dengan prestasi belajar siswa di SD Swasta Wesley 2 kecamatan Tanjung Morawa kabupaten Deli Serdang. Dapat juga dilihat dari hasil pengujian uji-t dimana $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ yaitu t_{hitung} sebesar (-8,074). Jika itu dikonsultasikan dengan nilai t_{tabel} pada derajat kebebasan (df) = 29 sebesar 1,699, yang mana $t_{hitung} (-8,074) \geq t_{tabel} (1,699)$, maka hipotesis alternative (H_a) diterima. Hal ini menunjukkan adanya pengaruh positif yang signifikan dari bermain *game online* terhadap prestasi belajar siswa SD Swasta Wesley 2 kecamatan Tanjung Morawa kabupaten Deli Serdang tahun pembelajaran 2021/2022.

Kata Kunci: prestasi belajar siswa, *game online*, siswa sekolah dasar

THE EFFECT OF PLAYING ONLINE GAMES ON ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS' LEARNING ACHIEVEMENT

ABSTRACT

This article reports the effect of playing online games on students' learning achievement at Wesley 2 Private Elementary School Tanjung Morawa in Deli Serdang in the academic year 2021/2022. The research used a descriptive-analytical research method. The research population involved 31 students, which consisted of 3 classes, class III, IV and V at Wesley 2 Private Elementary School Tanjung Morawa in Deli Serdang. The sampling technique used purposive sampling. The results indicated that the results of the correlation test can be seen in the correlation coefficient value of -0.832 where $r_{count} (-0.832) \geq r_{table} (0.355)$, thus, it could be concluded that the alternative hypothesis (H_a) was accepted. It means that there is a significant negative effect between playing online games and students' learning achievement at Wesley 2 Private Elementary School Tanjung Morawa in Deli Serdang. It can also be seen from the results of the t-test where $t_{count} \geq t_{table}$, it was obtained t_{count} of (-8.074). If it was customized with the value of t_{table} on degrees of freedom (df) = 29 of 1.699, which was $t_{count} (-8.074) \geq t_{table} (1.699)$, thus, the alternative hypothesis (H_a) was accepted. It shows that there was a significant positive effect of playing online games on the learning achievement of Wesley 2 Private Elementary School students Tanjung Morawa in Deli Serdang in the academic year 2021/2022.

Keywords: students' learning achievement, online game, elementary school students

Submitted	Accepted	Published
30 September 2021	02 September 2022	26 September 2022

Citation	:	Siburian, E., Pangaribuan, J.J., Abi, A.R., & Silaban, P.J. (2022). Pengaruh Bermain <i>Game Online</i> Terhadap Prestasi Belajar Siswa Di Sd. <i>Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)</i> , 6(5), 1348-1366. DOI : http://dx.doi.org/10.33578/pjr.v6i5.8571 .
-----------------	---	---

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses pengembangan dan pembentukan manusia melalui tuntunan dan petunjuk yang tepat disepanjang kehidupan melalui berbagai upaya yang langsung dalam lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat. Kriteria suatu bangsa dikatakan maju atau tidaknya ditentukan

berdasarkan tingkat sumber daya manusianya atau ditentukan oleh tingkat pendidikan masyarakatnya. Jika pendidikannya semakin tinggi, maka semakin baik pula sumber daya manusianya dan begitu juga sebaliknya. Hal tersebut sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan

Nasional menyebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi kesiapan sumber daya manusia pendidik yang terlibat dalam proses tersebut.

Sekolah sebagai tempat pendidikan formal dan berkewajiban merupakan sarana dan prasarana yang dipakai dalam mempersiapkan para generasi bangsa Indonesia menjadi warga negara yang mengetahui dan mampu menjalankan hak dan kewajiban dalam rangka mencapai tujuan pendidikan. Selain itu, sekolah juga sebagai tempat pembentukan kepribadian, sikap, moral, dan mental bagi generasi penerus bangsa Indonesia.

Di Indonesia memiliki beberapa jenjang pendidikan dimulai dari pendidikan Sekolah Dasar (SD), pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP), dan pendidikan Sekolah Menengah Atas (SMA) dan bahkan tingkat kejuruan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Pendidikan dasar bertujuan meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut.

Perkembangan teknologi di Era digital sekarang ini sangat cepat dan pesat. Berbagai kemajuan teknologi dapat kita peroleh dengan mudahnya. Seiring dengan perkembangan zaman dan pesatnya perkembangan teknologi, informasi dan komunikasi antar manusia dapat dilakukan dengan berbagai alat atau sarana, salah satunya sarana untuk penyegaran, seperti bermain *game online*. *Game online* sangat berkembang pesat akhir-akhir ini, semakin lama, permainannya semakin seru dan menyenangkan. Mulai dari tampilan, gaya bermain, grafis permainan, resolusi gambar dan lain sebagainya. Tak kalah juga bervarisasinya tipe permainan seperti permainan perang, petualangan, perkelahian dan *game online* jenis lainnya yang membuat menariknya permainan. Semakin menarik suatu permainan maka semakin banyak orang yang memainkan *game online* tersebut. Dalam beberapa tahun ini, permainan elektronik berupa permainan *game online* mengalami kemajuan

yang sangat pesat ini dapat dilihat dari semakin banyaknya warnet ataupun *game center* yang bermunculan bukan hanya di kota-kota besar melainkan juga di kota-kota kecil.

Game online dapat diartikan sebagai program permainan yang tersambung melalui jaringan internet yang dapat dimainkan kapan saja, dimana saja dan dapat dimainkan juga secara berkelompok dibelahan dunia dan permainan ini sendiri menampilkan gambar-gambar menarik seperti yang diinginkan, yang didukung oleh perangkat untuk *game* ini sendiri. *Game online* dapat diartikan sebagai program permainan yang tersambung melalui jaringan internet yang dapat dimainkan kapan saja, dimana saja dan dapat dimainkan juga secara berkelompok dibelahan dunia dan permainan ini sendiri menampilkan gambar-gambar menarik seperti yang diinginkan, yang didukung oleh perangkat untuk *game* ini sendiri. (Hermawan, 2009).

Kecanduan yang berlebihan dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa. Kecanduan tersebut dapat memunculkan sifat malas belajar pada diri siswa, yang dimana hal tersebut dapat berimbas terhadap prestasi belajar yang didapat oleh siswa. Prestasi belajar itu sendiri merupakan suatu hal yang harus dicapai oleh setiap siswa, supaya 1349st menilai sejauh mana tingkat kemampuan anak dalam pencapaian belajar dalam pembelajaran di sekolah, baik ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.

Berdasarkan hasil observasi awal terhadap tiga wali kelas di Swata Wesley 2 Kecamatan Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang yaitu yang pertama Ibu Verawati L Tobing S.Pd sebagai wali kelas IV, didapatkan data siswa dengan jumlah siswa berprestasi 10 orang siswa, yaitu 6 perempuan dan 4 laki – laki. Kemudian yang ketiga Ibu Esrauliarta Sigalingging S.Pd sebagai wali kelas V SD, didapatkan data siswa dengan jumlah siswa berprestasi 10 orang siswa, yaitu 5 perempuan dan 5 laki – laki. Ketiga wali kelas tersebut menyatakan bahwa permasalahan yang ada saat ini yaitu penurunan prestasi belajar dan siswa kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas, siswa juga terkadang mengantuk di pagi hari karena siswa kelelahan

akibat terlalu banyak bermain *game online* melalui *gadget/handphone*, kemudian ada juga yang bermain *game online* di warnet (warung internet). Penurunan nilai siswa dari semester genap sampai semester ganjil menunjukkan bahwa siswa mengalami perubahan kebiasaan belajar, begitu juga dalam proses pembelajaran tak jarang siswa ketahuan sedang bermain *gadget/handphone* di dalam kelas dan tak sedikit siswa yang bermain *game online* dalam kelas yang seharusnya pada jam tersebut siswa mengerjakan soal latihan yang diberikan oleh guru, dikarenakan hal inilah dapat ditarik kesimpulan bahwa siswa sering bermain *game online* dan lebih tertarik bermain *game online* daripada mengerjakan soal latihan atau tugas yang diberikan oleh guru.

KAJIAN TEORETIS

Game Online

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), dipisahkan menjadi dua kata yakni *game* dan *online*. Dalam bahasa Indonesia *game* berarti permainan, sedangkan *online* berarti daring. Dalam KBBI permainan adalah sesuatu yang digunakan atau dipakai untuk bermain. Sedangkan arti kata daring yaitu sesuatu yang dihubungkan dengan jaringan internet. *Game online* juga dapat diartikan sebagai program permainan yang tersambung melalui jaringan internet yang dapat dimainkan kapan saja, dimana saja, *game online* bisa dimainkan bersamaan atau secara berkelompok diseluruh dunia dan permainan itu sendiri menampilkan berbagai gambar-gambar menarik yang didukung oleh komputer.

Game online menurut (Affandi, 2013) bahwa *game* komputer yang dapat dimainkan oleh multipemain melalui internet. Biasanya disediakan sebagai tabahan layanan dari perusahaan penyedia jasa *online* atau dapat diakses langsung (mengunjungi halaman web yang bersangkutan atau melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan terserbut. *Game Online* menurut Azis (Kustiawan & Utomo, 2019) adalah *game* atau permainan di mana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi *online*. Multi player *game*

online merupakan pengembangan dari *game* yang dimainkan satu orang.

Dalam memainkan *game online* terdapat perangkat penting yang harus dimiliki yaitu jenis *smartphone*, komputer atau *gadget* dengan spesifikasi yang menandai koneksi dengan internet. Sedangkan *Game online* menurut (Harsan, 2011) bahwa *game online* sering disebut juga dengan *multiplayer online game* karena melibatkan banyak pemain sekaligus untuk saling berinteraksi satu sama lain dalam waktu yang bersamaan, hal ini yang membuat pemain *game online*.

Berdasarkan pengertian *Game online* diatas, maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan istilah *Game online* merupakan permainan jasa internet yang tujuannya untuk menghibur diri sehingga ada yang menang dan ada yang kalah dalam permainannya. *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.

Jenis-jenis *Game Online*

Menurut Kautsar, 2019 dalam (C.Z Aji, 2012:35) *Game online* mempunyai jenis-jenis yang bermacam-macam dengan metode yang berbeda-beda walaupun pengkategorian *game online* sudah terbilang tidak mencakup semua tetapi *game online* perlu diklarifikasi untuk memberikan pemahaman mendasar bagi para gamers pemula. Berikut ini adalah pembagian *game* berdasarkan genre atau jenisnya:

1. *Shooter Game*

Game ini konsepnya adalah *game* berjenis tembak menembak. *Game* pada genre ini antara lain *Counter strike*, *Point Blank*, *Call of duty*.

2. *Adventure Game*

Game ini konsepnya adalah *game* berjenis. *Game* dengan konsep petualang adalah jenis *game* awal yang nanti kemudian berkembang. *Game* petualang seperti *Mario boss* dan *Sonic* adalah *game* yang terkenal pada tahun 90an.

3. *Action Game*

Game action mengandalkan teknik dan kecepatan tangan untuk menyelesaikan permainan. *Action game* perkembangannya sering

digabungkan dengan *adventure game* dan menjadi genre baru *action adventure game*, *game* yang mengandalkan teknik dan kecepatan tangan juga mempunyai jalan cerita yang menarik untuk diselesaikan. *Game* genre ini awalnya 135Inst dilihat di *Mortal Combat* dan *street fighter*.

Sejarah Game Online

Sejarah *Game online* menurut Wikipedia (*Sejarah Game Online*, n.d.) dimulai sejak tahun 1969. Awalnya permainan ini dikembangkan dengan tujuan pendidikan. Namun, kemudian pada awal tahun 1970, sebuah sistem dengan kemampuan *time-sharing* yang disebut Plato, diciptakan untuk memudahkan siswa belajar secara *online*, di mana beberapa pengguna dapat mengakses komputer secara bersamaan menurut waktu yang diperlukan. Dua tahun kemudian, muncul Plato IV dengan kemampuan grafik baru, yang digunakan untuk menciptakan permainan untuk banyak pemain (*multiplayer*). Kemudian pada tahun 1995, *game online* benar-benar mengalami perkembangan, apalagi setelah pembatasan NSFNET (*National Science Foundation Network*) dihapuskan sehingga akses ke domain lengkap dari internet. Kesuksesan moneter menghampiri perusahaan-perusahaan yang meluncurkan permainan ini sehingga persaingan mulai tumbuh dan menjadikan games online semakin berkembang hingga hari ini.

Indikator Game Online

Menurut (Pangestika, 2015) dalam Taufik 2014 mengatakan bahwa indikator *game online* yaitu :

1. Tempat bermain *game online*

Tempat bermain *game online* adalah tempat yang biasa digunakan oleh para siswa menghabiskan waktunya untuk bermain *game online*. Terdapat beberapa tempat yang dijadikan sebagai tempat bermain *game online* seperti warnet (Warung Internet), rumah, kafe, dll. Khususnya untuk warnet, tempat tersebut memang disediakan untuk mengakses semua yang berhubungan dengan internet. Semua orang bisa mengakses internet dengan mudah dan tarif yang relatif murah. Biasanya warnet dibuka selama 24 jam, hal ini memungkinkan pengguna internet untuk bermain *game online* selama berjam-jam.

2. Waktu dalam bermain *game online*

Bermain *game online* menghabiskan banyak waktu, biasanya para *gamers* menghabiskan waktu kurang lebih selama 3-5 jam untuk sekali permainan *game online*. Bagi siswa SD, waktu yang digunakan untuk bermain *game online* adalah waktu usai pembelajaran yang seharusnya digunakan untuk beristirahat di rumah.

3. Jenis *game online*

Jenis *game online* yang biasa dimainkan oleh siswa SD antara lain *point blank*, *ragnarox*, *mafia wars* dll. Jenis *game online* tersebut melibatkan sebuah kelompok bermain dari berbagai *gamers* yang berasal dari penjuru dunia. *Gamers* biasa mengakses *game* tersebut melalui *facebook*.

4. Kecenderungan mengerjakan tugas daripada bermain *game online*

Kecenderungan mengerjakan tugas daripada bermain *game online* kurang terlihat pada siswa yang menyukai permainan *game online*. *Gamers* khususnya untuk siswa SD cenderung memilih bermain *game online* dibandingkan mengerjakan tugas sekolahnya.

Keterkaitan penelitian ini dengan indikator *game online* yaitu sebagai dasar peneliti dalam menentukan indikator kebiasaan *game online*. Adapun titik berat yang dilakukan oleh peneliti yaitu pengaruh *game online* terhadap prestasi belajar siswa.

Dampak Game Online Bagi Siswa

Game online selalu diyakini memberikan pengaruh negatif kepada para pemainnya. Hal ini terutama karena sebagian besar *game* yang adiktif dan biasanya tentang kekerasan pertempuran dan berkelahi. Mayoritas orang tua dan media berpikir dan percaya bahwa permainan merusak otak anak-anak dan mempromosikan kekerasan di antara mereka. Namun, banyak psikolog, pakar anak, dan para ilmuwan percaya bahwa permainan ini sebenarnya bermamfaat bagi pertumbuhan anak-anak. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat dampak positif dan negatif bermain *game online*.

a. Dampak Positif

Menurut Anhar (Putra, 2021) Beberapa dampak positif bermain *game online* adalah sebagai berikut:

- 1) Membantu perkembangan koordinasi tangan-mata, motorik, dan kemampuan spasial.

2) Meningkatkan kemampuan membuat analisa, keputusan yang cepat, dan berpikir secara mendalam.

b. Dampak Negatif

Dampak Negatif dari *game online* ini timbul karena, umumnya 89% dari *game* mengandung beberapa konten kekerasan. Menurut pendapat (Budiarti, 2019) dampak negatif *game online* pada siswa atau anak-anak adalah sebagai berikut:

1. Anak lebih banyak menghabiskan waktu bermain *game online* pada jam- jam di luar sekolah.
2. Konsentrasi belajar terganggu karena pikiran siswa cenderung mengarah pada permainan yang ada di dalam *game online*.
3. Tertidur di sekolah.
4. Sering melalaikan tugas dan tanggungjawab sebagai siswa.
5. Nilai di sekolah menurun.
6. Berbohong soal berapa lama waktu yang sudah dihabiskan untuk bermain *game online*.
7. Lebih memilih bermain *game* dari pada bermain dengan teman.
8. Menjauhkan diri dari kelompok sosialnya (klub atau kegiatan ekstra kurikuler).
9. Merasa cemas dan mudah marah jika tidak bermain *game online*.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat dipahami bahwa bermain *game online* bagi siswa cenderung lebih banyak memberikan dampak 1352nstrume dibandingkan dengan dampak positif. Hal tersebut dapat dipahami karena *game online* lebih banyak mengandung muatan-muatan kekerasan, dan menyebabkan konsentrasi siswa terganggu, jam belajar berkurang, dan isi dari *game online* tidak berkaitan langsung dengan materi pelajaran di sekolah.

Indikator Game Online

Menurut (Pangestika, 2015) dalam Taufik 2014 mengatakan bahwa indikator *game online* yaitu :

1. Tempat bermain *game online*. Tempat bermain *game online* adalah tempat yang biasa digunakan oleh para siswa menghabiskan waktunya untuk bermain *game online*. Terdapat beberapa tempat yang dijadikan sebagai tempat bermain *game online* seperti warnet (Warung Internet),

rumah, kafe, dll. Khususnya untuk warnet, tempat tersebut memang disediakan untuk mengakses semua yang berhubungan dengan internet. Semua orang bisa mengakses internet dengan mudah dan tarif yang relatif murah. Biasanya warnet dibuka seelama 24 jam, hal ini memungkinkan pengguna internet untuk bermain *game online* selama berjam-jam.

2. Waktu dalam bermain *game online*.

Bermain *game online* menghabiskan banyak waktu, biasanya para *gamers* menghabiskan waktu kurang lebih selama 3-5 jam untuk sekali permainan *game online*. Bagi siswa SD, waktu yang digunakan untuk bermain *game online* adalah waktu usai pembelajaran yang seharusnya digunakan untuk beristirahat di rumah.

3. Jenis *game online* yang biasa dimainkan oleh siswa SD antara lain *point blank*, *ragnarox*, *mafia wars* dll. Jenis *game online* tersebut melibatkan sebuah kelompok bermain dari berbagai *gamers* yang berasal dari penjuru dunia. *Gamers* biasa mengakses *game* tersebut melalui *facebook*.

4. Kecenderungan mengerjakan tugas daripada bermain *game online*.

Kecenderungan mengerjakan tugas daripada bermain *game online* kurang terlihat pada siswa yang menyukai permainan *game online*. *Gamers* khususnya untuk siswa SD cenderung memilih bermain *game online* dibandingkan mengerjakan tugas sekolahnya. Keterkaitan penelitian ini dengan indikator *game online* yaitu sebagai dasar peneliti dalam menentukan indikator kebiasaan *game online*. Adapun titik berat yang dilakukan oleh peneliti yaitu pengaruh *game online* terhadap prestasi belajar siswa.

Pengertian Prestasi Belajar

Menurut Kamus Bahasa Indonesia yang dinamakan Prestasi adalah hasil yang telah dicapai, dilakukan, dikerjakan dan sebagainya. Kata “prestasi” berasal dari bahasa Belanda yaitu “prestatie”. Kemudian dalam bahasa Indonesia menjadi “prestasi” yang berarti hasil usaha. Prestasi belajar pada umumnya berkenaan dengan aspek pengetahuan, sedangkan hasil belajar meliputi aspek pembentukan watak peserta didik. Kata prestasi banyak digunakan dalam

berbagai bidang dan kegiatan antara lain dalam kesenian, olah raga, dan pendidikan, khususnya pembelajaran.

Menurut (M Fathurohman dan Sulistyorini, 2012) “Prestasi adalah hasil yang telah dicapai (dari yang telah dilakukan, dikerjakan, dan sebagainya)”. Mendefinisikan “prestasi belajar adalah penilaian hasil usaha kegiatan belajar yang dinyatakan dalam bentuk symbol, angka, huruf maupun kalimat yang mencerminkan hasil yang sudah dicapai oleh peserta didik.

Menurut (Muhibbin Syah, 2011) “Prestasi adalah tingkat keberhasilan siswa mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam sebuah program”. Prestasi itu tidak mungkin dicapai oleh seseorang selama ia tidak melakukan kegiatan dengan sungguh- sungguh. Sedangkan menurut (Slameto, 2013) Prestasi belajar siswa dapat diukur dari pencapaian siswa tersebut dalam menguasai tujuan pembelajaran melalui nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sesuai dengan kondisi sekolah masing-masing.

Jenis-jenis Prestasi Belajar

Menurut (Siti, 2013) menerangkan bahwa “prestasi belajar merupakan hasil daripada aktivitas belajar atau hasil dari usaha, latihan dan pengalaman yang dilakukan oleh seseorang, dimana prestasi tersebut tidak akan lepas dari pengaruh faktor luar diri peserta didik”

Dalam Taksonomi Bloom, dikemukakan mengenai teori Bloom yang menyatakan bahwa, tujuan belajar siswa diarahkan untuk mencapai ketiga ranah. Ketiga ranah tersebut adalah ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Dalam proses kegiatan belajar mengajar, maka melalui ketiga ranah ini pula akan terlihat tingkat keberhasilan siswa dalam menerima hasil pembelajaran atau ketercapaian siswa dalam penerimaan pembelajaran. Dengan kata lain, prestasi belajar akan terukur melalui ketercapaian siswa dalam penguasaan ketiga ranah tersebut. Maka Untuk lebih spesifiknya, penulis akan akan menguraikan ketiga ranah kognitif, afektif dan psikomotorik sebagai yang terdapat dalam teori Bloom berikut: (H. Susanto, 2013).

Cognitive Domain (Ranah Kognitif)

Cognitive Domain berisiperilaku-perilaku yang menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan, pengertian, dan keterampilan berpikir. Bloom membagi domain kognisikedalam 6 tingkatan. Domain ini terdiri dari dua bagian, bagian pertama adalah berupa Pengetahuan (kategori 1) dan bagian kedua berupa Kemampuan dan Keterampilan Intelektual (kategori 2-6).

- a) Pengetahuan (*Knowledge*). Berisikan kemampuan untuk mengenali dan mengingat peristilahan, definisi, fakta-fakta, gagasan, pola, urutan, metodologi, prinsip dasar dan sebagainya. Pengetahuan juga diartikan sebagai kemampuan mengingatakan hal-hal yang pernah dipelajari dan disimpan dalam ingatan.
- b) Pemahaman (*Comprehension*). Pemahaman di definisikan sebagai kemampuan untuk menangkap makna dan arti yang dari bahan yang dipelajari. Pemahaman juga dikenali dari kemampuan untuk membaca dan memahami gambaran, laporan, tabel, diagram, arahan, peraturan, dan sebagainya.
- c) Aplikasi (*Application*). Aplikasi atau penerapan diartikan sebagai kemampuan untuk menerapkan suatu kaidah atau metode bekerja pada suatu kasus atau problem yang konkret dan baru. Di tingkat ini, seseorang memiliki kemampuan untuk menerapkan gagasan, prosedur, metode, rumus, teori, dan sebagainya di dalam kondisi kerja.
- d) Analisis (*Analysis*). Analisis di definisikan sebagai kemampuan untuk merinci suatu kesatuan kedalam bagian-bagian, sehingga struktur keseluruhan atau organisasinya dapat dipahami dengan baik. Di tingkat analisis, seseorang akan mampu menganalisa informasi yang masuk dan membagi-bagi atau menstrukturkan informasi kedalam bagian yang lebih kecil untuk mengenali pola atau hubungannya, dan mampu mengenali serta membedakan faktor penyebab dan akibat dari sebuah skenario yang rumit.
- e) Sintesis (*Synthesis*). Sintesis diartikan sebagai kemampuan untuk membentuk suatu kesatuan atau pola baru. Seseorang di tingkat sintesa

akan mampu menjelaskan struktur atau pola dari sebuah skenario yang sebelumnya tidak terlihat, dan mampu mengenali data atau informasi yang harus didapat untuk menghasilkan solusi yang dibutuhkan.

- f) *Evaluasi (Evaluation)*. Evaluasi diartikan sebagai kemampuan untuk membentuk suatu pendapat mengenai sesuatu atau beberapa hal, bersama dengan pertanggungjawaban pendapat itu, yang berdasarkan criteria tertentu. Evaluasi di kenali dari kemampuan untuk memberikan penilaian terhadap solusi, gagasan, metodologi, dengan menggunakan kriteria yang cocok atau standar yang ada untuk memastikan nilai efektivitas atau manfaatnya.

2. *Affective Domain* (Ranah Afektif)

Affective Domain berisi perilaku - perilaku yang menekankan aspek perasaan danemosi, seperti minat, sikap, apresiasi, dan cara penyesuaian diri. Tujuan pendidikan ranah afektif terdiri dari aspek:

a) *Penerimaan (Receiving/Attending)*

Penerimaan mencakup kepekaan akan adanya suatu perangsang dan kesediaan untuk memperhatikan rangsangan itu, seperti buku pelajaran atau penjelasan yang diberikan oleh guru.

b) *Tanggapan (Responding)*.

Memberikan reaksi terhadap fenomena yang ada di lingkungannya. Meliputi persetujuan kesediaan, dan kepuasan dalam memberikan tanggapan.

- c) *Penghargaan (Valuing)*. Penghargaan atau penilaian mencakup kemampuan untuk memberikan penilaian terhadap sesuatu dan membawa diri sesuai dengan penilaian itu. Mulai di bentuk suatu sikap menerima, menolak atau mengabaikan, sikap itu dinyatakan dalam tingkah laku yang sesuai dengan konsisten dengan sikap batin

d) *Pengorganisasian (Organization)*.

Memadukan nilai-nilai yang berbeda, menyelesaikan konflik di antaranya, dan membentuk suatu system nilai yang konsisten. Pengorganisasian juga mencakup kemampuan untuk membentuk suatu system nilai sebagai pedoman dan pegangan dalam kehidupan. Nilai- nilai yang diakui dan diterima di

tempatkan pada suatu skala nilai mana yang pokok dan selalu harus diperjuangkan, mana yang tidak begitu penting.

- e) *Karakterisasi Berdasarkan Nilai-nilai (Characterization by a Value or Value Complex)* Memiliki system nilai yang mengendalikan tingkah-lakunya sehingga menjadi karakteristik gaya hidupnya. Karakterisasinya mencakup kemampuan untuk menghayati nilai-nilai kehidupan sedemikian rupa, sehingga menjadi milik pribadi (internalisasi) dan menjadi pegangannya dan jelas dalam mengatur kehidupannya sendiri.

3. *Psychomotor Domain* (Ranah Psikomotor)

Berisiperilaku-perilaku yang menekankan aspek keterampilan motorik seperti tulisan tangan, mengetik, berenang, dan mengoperasikan mesin. Alisuf Sabri dalam buku Psikologi Pendidikan menjelaskan, keterampilan ini disebut motorik, karena keterampilan ini melibatkan secara langsung otot, urat dan persendiaan, sehingga keterampilan benar – benar berakar pada kejasmanian. Orang yang memiliki keterampilan motorik, mampu melakukan serangkaian gerakan tubuh dalam urutan tertentu dengan mengadakan koordinasi gerakan – gerakan anggota tubuh secara terpadu. Ciri khas dari keterampilan motorik ini ialah adanya kemampuan otomatisme, yaitu gerak - gerak yang terjadi berlangsung secara teratur dan berjalan dengan enak, dan luwes tanpa harus disertai pikiran tentang apa yang harus dilakukan dan mengapa hal itu dilakukan.

Fungsi Prestasi Belajar

Prestasi belajar mempunyai beberapa fungsi utama. Prestasi belajar sebagai indikator kualitas dan kuantitas pengetahuan yang telah dikuasai peserta didik. (Arwafe, 2015) Prestasi belajar sebagai lambang pemuasan hasrat ingin tahu.

- a) Prestasi belajar sebagai bahan informasi dalam inovasi pendidikan. Asumsinya adalah prestasi belajar dapat dijadikan pendorong bagi peserta didik dalam meningkatkan ilmu pengetahuan dan teknologi, dan berperan sebagai umpan balik dalam meningkatkan mutu pendidikan.

b) Prestasi belajar sebagai indikator internal dan eksternal dari suatu situasi pendidikan. Indikator intern dalam arti bahwa prestasi belajar dapat dijadikan indikator tingkat produktivitas suatu institusi pendidikan. Asumsinya adalah kurikulum yang digunakan relevan dengan kebutuhan masyarakat dan anak didik. Indikator eksternal dalam arti bahwa tinggi rendahnya prestasi belajar dapat dijadikan indikator tingkat kesuksesan peserta didik di masyarakat. Asumsinya adalah kurikulum yang digunakan relevan pula dengan kebutuhan masyarakat.

c) Prestasi belajar dapat dijadikan indikator daya serap (kecerdasan) peserta didik.

Dalam proses pembelajaran, peserta didik menjadi fokus utama yang harus diperhatikan, karena peserta didiklah yang diharapkan dapat menyerap seluruh materi pembelajaran.

Prestasi belajar bisa diukur dengan mengadakan penilaian. Adapun tujuan dan fungsi penilaian adalah :

- a) Penilaian berfungsi efektif.
- b) Penilaian berfungsi diagnostik.
- c) Penilaian berfungsi sebagai penempatan
- d) Penilaian berfungsi mengukur keberhasilan

Dilihat dari beberapa fungsi prestasi belajar diatas, maka pentingnya mengetahui dan memahami prestasi belajar peserta didik, baik secara perseorangan maupun secara kelompok, sebab fungsi prestasi belajar tidak hanya sebagai indikator keberhasilan dalam bidang studi tertentu, tetapi juga sebagai indikator kualitas institusi pendidikan. Di samping itu prestasi belajar juga bermanfaat sebagai umpan balik bagi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Faktor yang mempengaruhi Prestasi Belajar

Menurut (Baharuddin, 2007) Prestasi yang dicapai seseorang merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhinya, baik dari dalam dirinya (faktor internal), maupun dari luar (faktor eksternal). Faktor tersebut adalah :

a) Faktor internal

Faktor internal adalah sesuatu yang muncul dari dalam diri siswa itu sendiri. Faktor internal tersebut terdiri faktor jasmaniah, faktor psikologis, faktor kelelahan.

b) Faktor jasmaniah

Faktor yang timbul pada jasmani peserta didik itu sendiri yaitu faktor kesehatan dan faktor cacat tubuh. Kesehatan seseorang sangat berpengaruh terhadap belajarnya, proses belajar seseorang akan terganggu jika kesehatan seseorang kurang baik. Keadaan cacat tubuh juga mempengaruhi belajar. Peserta didik yang cacat belajarnya juga terganggu, untuk mengatasinya dapat diusahakan dengan alat bantu agar dapat mengurangi kecacatannya itu.

c) Faktor psikologis

Faktor psikologis dalam belajar memberikan pengaruh yang penting yaitu sebab yang berhubungan dengan kejiwaan anak.

Menurut (Slameto, 2010) terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar yang digolongkan menjadi dua golongan, yaitu:

a. Faktor internal, yaitu faktor yang ada dalam diri individu, meliputi:

1. Faktor jasmaniah berupa faktor kesehatan dan cacat tubuh.
2. Faktor psikologis, berupa intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, kesiapan.
3. Faktor kelelahan yaitu kelelahan jasmani dan rohani.

b. Faktor eksternal yaitu faktor yang ada di luar individu, terdiri dari:

1. Faktor keluarga yaitu cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, latar belakang kebudayaan.
2. Faktor sekolah yaitu metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, tugas rumah.
3. Faktor masyarakat yaitu kegiatan siswa dalam masyarakat, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.

METODE PENELITIAN

Pendekatan Penelitian dan Metode Penelitian

Menurut (Sugiyono, 2018) metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Pendekatan penelitian ini adalah penelitian kuantitatif jenis survey. Menurut Pakpahan dan Manullang (2014: 19) survey merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengumpulkan data dengan menelaah sampel dari suatu populasi yang tersedia. Penelitian survey biasanya tidak dilakukan secara mendalam tentang fenomena yang diteliti. Penelitian ini sering menggunakan teknik wawancara, angket atau observasi langsung terhadap objek yang diteliti.

Metode Penelitian merupakan suatu cara atau langkah yang ditempuh dalam mengumpulkan, mengorganisasikan, serta menginterpretasikan data. Menurut (Sugiyono, 2018) "Metode Penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah jenis penelitian asosiatif yaitu suatu penelitian yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh antara dua variabel atau lebih.

Populasi dan Sampel Penelitian

Menurut (Sugiyono, 2017) "Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya". Sedangkan menurut (Darmadi, 2012) menyebutkan bahwa "Populasi adalah kelompok dimana seorang peneliti akan memperoleh hasil penelitian yang dapat disamaratakan". Setelah menentukan populasi dan sampel penelitian, maka diberi perlakuan agar tercapai tujuan penelitian yang akan dilaksanakan.

Menurut (Arikunto, 2018) populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa populasi adalah tempat, wilayah atau subjek yang akan diteliti. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa-siswi di kelas III, IV dan V SD Swasta Wesley 2 Kecamatan Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang.

Menurut (Sugiyono, 2018:118) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Menurut (Arikunto, 2018:174) sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Pengambilan sampel dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan cara *purposive sampel*. (Arikunto, 2018:183) menjelaskan bahwa, *sample purposive* atau sampel yang bertujuan dilakukan dengan cara mengambil subjek bukan didasarkan atas strata, random atau daerah tetapi didasarkan atas adanya tujuan tertentu. Adapun sampelnya adalah 3 kelas yakni siswa kelas III berjumlah 10 siswa, kelas IV berjumlah 10 siswa, dan kelas V berjumlah 11 siswa dengan total siswa keseluruhan 31 orang.

Teknik Pengolahan (Analisis) Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian karena tujuan utama dalam penelitian adalah mendapatkan data. (Sugiyono,

2018:309) teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan observasi (pengamatan), interview (wawancara), kuesioner (angket), dokumentasi dan gabungan ke empatnya.

Observasi (Pengamatan)

Observasi berfungsi sebagai alat pengumpul data yang dilakukan secara sistematis untuk mendapatkan informasi yang akan diselidiki. Dalam melakukan observasi, peneliti memilih hal-hal yang diamati dan mencatat hal-hal yang berkaitan dengan penelitian. Teknik observasi dilakukan dalam penelitian ini untuk mengumpulkan data pengaruh bermain *game online* terhadap prestasi belajar siswa.

Interview (Wawancara)

Teknik Wawancara digunakan untuk menemukan suatu permasalahan yang akan diteliti (Sugiyono, 2015). Wawancara dilakukan untuk

mengumpulkan data pada studi pendahuluan. Jenis wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur. Wawancara pada penelitian ini ditujukan oleh ketiga wali kelas yang bertujuan untuk mengetahui informasi tentang siswa yang sering menggeluti dalam dunia *game online* di SD Swasta Wesley 2.

Kuesioner (Angket)

Menurut (Arikunto, 2018:194) Kuesioner (angket) adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang dia ketahui.

Peneliti akan menyebarkan isian angket kepada 31 siswa yang sudah menjadi objek *sample* penelitian. Dalam penelitian ini menggunakan skala sikap model *likert* untuk pengukuran keterampilan sosial dan kecanduan *game online*. Dengan skala *likert*, maka variabel yang akan diukur, dijabarkan, dan digunakan

untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dalam penelitian, fenomena sosial ini telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti yang selanjutnya disebut variabel penelitian.

Adapun bentuk skala dalam penelitian ini berupa pernyataan dengan lima (4) alternatif bentuk jawaban yang harus dipilih oleh responden. Alternatif jawaban yang disediakan yaitu Setuju (S), Ragu-ragu (RG), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS). Dalam skala ini terdiri atas pernyataan yang bersifat *Unfavourable*.

Pernyataan *unfavourable* adalah pernyataan yang berisi tentang hal-hal yang bersifat negatif mengenai objek sikap, yaitu kalimat yang sifatnya mendukung atau memihak pada objek sikap. Sistem penilaian pada kedua item itu dibedakan sebagai berikut.

Tabel 1. Sistem penilaian

Jawaban	Skor <i>unfavourable</i>
Setuju	4
Ragu-ragu	3
Tidak setuju	2
Sangat tidak setuju	1

Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik mendapatkan data dari berbagai sumber media, baik dari dokumen, video, camera, surat kabar, makalah, bulletin dan lainnya, dengan adanya dokumen ini akan terdapat informasi yang sekiranya sesuai dengan variable penelitian.

Beberapa teknik pengumpulan data dalam penelitian kuantitatif ini akan mendapatkan data-data yang diharapkan valid dan sesuai dengan harapan peneliti sehingga penelitian yang dilakukan tidak sia-sia. Dalam pengumpulan data prestasi peserta didik, peneliti mengumpulkan nilai rapor hasil belajar siswa pada 2 (dua) semester yang telah di tempuh oleh peserta didik, yaitu berupa akumulasi dari nilai rata-rata akhir dari 1 tahun yang terakhir yakni tahun pembelajaran 2021/2022.

Uji Koefisien Korelasi

Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh antara variabel bebas (X) dengan variabel terikat (Y). Peneliti menggunakan rumus Korelasi *Pearson Product moment* sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Siregar (2017:339)

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi *product moment* antara variabel x dan y

$\sum xy$ = jumlah perkalian x dan y

$\sum X$ = skor item

$\sum Y$ = skor total seluruh siswa

N = jumlah seluruh siswa

Uji Hipotesis

Metode analisis data dalam penelitian ini adalah menggunakan uji hipotesis. Pengujian uji hipotesis bertujuan untuk mengetahui apakah bermain *game online* berpengaruh secara signifikan terhadap prestasi belajar siswa. Dengan rumus uji signifikansi korelasi *product moment* dengan bantuan program *SPSS versi 22.0*. Adapun rumusnya, Sugiyono (2018:257) sebagai berikut:

$$t = \frac{r\sqrt{n-1}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Hipotesis diterima, jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ begitu juga sebaliknya jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ ditolak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data Bermain Game Online

Data variabel ini diperoleh melalui kuesioner dengan jumlah item sebanyak 30. Adapun skor yang digunakan dalam kuesioner tersebut adalah 1 sampai 4, sehingga berdasarkan skor tersebut maka variabel bermain game online memiliki rentang skor 40 sampai 116. Hasil kuesioner yang diperoleh dari responden pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 2. Rekapitulasi Data Tingkat/Intensitas Bermain Game Online

No.	Nama	Total	No.	Nama	Total
1.	Anna Panjaitan	117	16.	Lulu Simbolon	104
2.	Angel Marbun	108	17.	Mario Sianturi	107
3.	Apriyani Tarigan	104	18.	Michael Siburian	104
4.	Claudia	104	19.	Michael Sinurat	72
5.	Cindy	104	20.	Michael Tobing	70
6.	Claudia	100	21.	Oktaviani	66
7.	Deby Sarah	100	22.	Silvia Samosir	55
8.	Elisabeth	101	23.	Sonia	67
9.	Elreno	103	24.	Theo	57
10.	Jesika	109	25.	Vanisa Lala	40
11.	Julian	96	26.	Vinsen Naibaho	69
12.	Keiko Abigiel	93	27.	Veronika	75
13.	Lady Atalya	90	28.	Willif	68
14.	Laura	90	29.	Yethril	65
15.	Lauri	80	30.	Zahra	67
			31.	Zahtya	84
	Jumlah			2669	
	Rata-rata			86,09	
	X max			117	
	X min			40	
	Mi			78,5	
	Sdi			12,8	

Dari data di atas maka dapat diketahui mean, Mean ideal dan Standar Deviasi sebagai berikut:

1. Rata-rata (Mean)

Keterangan:

M = Mean/Rata-rata

$\sum f$ = Jumlah seluruh nilai

n = Jumlah siswa

$$M = \frac{\sum f}{n}$$

$$M = \frac{2669}{31}$$

$$M = 86,09$$

2. Mean Ideal (Mi)

Mi = (skor tertinggi-skor terendah) : 2

Mi = (117+40): 2

Mi = 78,5

3. Standar Deviasi (SDi)

SDi = (Skor tertinggi-Skor terendah): 6

SDi = (117 - 40): 6

SDi = 12, 8

Maka diperoleh mean (M) sebesar 86,09 , Mean ideal (Mi) sebesar 78,5 dan Standar Deviasi ideal (SDi) sebesar 12,8. Dan untuk menentukan panjang kelas/interval diperlukan rumus sebagai berikut:

1. Menentukan Panjang Kelas/Interval (c)

Rumus yang digunakan adalah:

$$P = \frac{R}{K} = \frac{X_n - X_1}{1 + 3,3 \text{ Log } n}$$

Keterangan:

P : Panjang Kelas/interval

R : Range

K : Jumlah Seluruh Data

X_n : Skor Tertinggi

X₁ : Skor Terendah

n : Jumlah responden

log : Logaritma

Dari rumus tersebut panjang kelas/interval sebagai berikut:

$$P = \frac{117-40}{1+3,3 \text{ Log } n}$$

$$= \frac{117-40}{1+3,3 \text{ Log } 31}$$

$$= \frac{77}{1+ 3,3 \cdot 1,49} = \frac{77}{1+4,91} = \frac{77}{5,91}$$

$$= 13,02$$

$$= 13$$

Maka diperoleh panjang kelas/interval (P) sebesar 13. Setelah skor diperoleh maka dapat kita distribusikan ke dalam frekuensi. Adapun distribusi frekuensi data tentang variabel bermain *game online* dapat di lihat di bawah ini:

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Bermain Game Online

X	F	Xi	Fx	X= x- \bar{x}	X ²	Fx ²
105-117	4	111	444	35,17	1.236,92	4.947,68
92-104	11	98	1.078	12,17	148,10	1.629,1
79-91	4	85	340	-0,83	0,68	2,72
66-78	8	72	576	-13,83	191,26	1.530,08
53-65	3	59	177	-26,83	719,84	2.159,52
40-52	1	46	46	-39,83	1.589,42	1.589,42
Total	N= 31		2.661	-	-	$\sum Fx^2 = 11.858,52$

Berdasarkan tabel rekapitulasi variabel tingkat prestasi belajar siswa di atas maka, diperoleh skor terendah 75 dan skor tertinggi adalah 93 dan jumlah keseluruhan skor adalah

2.592. Dan untuk mencari Mean, Mi, dan Sdi dapat dilakukan sebagai berikut:

Dari data di atas maka dapat diketahui mean, Mean ideal dan standar deviasi sebagai berikut :

1. Rata-rata (Mean)

Keterangan :

M = Mean/Rata-rata

$\sum f$ = Jumlah seluruh nilai

n = Jumlah siswa

$$M = \frac{\sum f}{n}$$

$$M = \frac{2.592}{31}$$

$$M = 83,61$$

2. Mean Ideal (Mi)

Mi = (skor tertinggi+skor terendah) : 2

$$Mi = (92+74) : 2$$

$$Mi = 83$$

3. Standar Deviasi (Sdi)

Sdi = (Skor tertinggi-Skor terendah) : 6

$$Sdi = (92-74) : 6$$

$$Sdi = 3$$

Maka diperoleh mean (M) sebesar 83,61, Mean ideal (Mi) sebesar dan Standar Deviasi ideal (Sdi) sebesar 3. Dan untuk menentukan panjang kelas/interval diperlukan rumus sebagai berikut:

2. Menentukan Panjang Kelas/Interval (c)

Rumus yang digunakan adalah:

$$P = \frac{R}{K} = \frac{X_n - X_1}{1 + 3,3 \text{ Log } n}$$

Keterangan:

P : Panjang Kelas/interval

R : Range

K : Jumlah Seluruh Data

X_n : Skor Tertinggi

X₁ : Skor Terendah

n : Jumlah responden

log : Logaritma

Dari rumus tersebut panjang kelas/interval sebagai berikut:

$$P = \frac{95-74}{1+3,3 \text{ Log } n} = \frac{95-74}{1+3,3 \text{ Log } 31} = \frac{21}{1+4,91} = \frac{21}{5,91} = 3,6 = 4$$

Maka diperoleh panjang kelas/interval (P) sebesar 4. Setelah skor diperoleh maka dapat kita distribusikan ke dalam frekuensi. Adapun distribusi frekuensi data tentang variabel tingkat prestasi belajar siswa dapat di lihat di bawah ini :

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Tingkat Prestasi Belajar Siswa

Distribusi Frekuensi Tingkat Prestasi Belajar Siswa						
X	F	Xi	Fx	$\bar{X} = x - \bar{x}$	X ²	Fx ²
90-93	8	91	728	644,4	415.251,3	3.322
86-89	11	85	935	851,4	724.881,9	7.974
82-85	5	80	400	316,4	100.108,9	501
78-81	4	77	308	224,4	50.355,3	203
74-77	3	74,5	223,5	139,9	19.572	59
Total	N= 31			-	-	$\sum Fx^2 = 12.059$

Dari data di atas maka dapat diketahui mean, standar deviasi, dan standar error sebagai berikut:

1. Rata-rata (Mean)

$$M_x = \frac{\sum fx}{n}$$

$$M_x = \frac{2.594,5}{31}$$

$$M_x = 83,7$$

2. Standar Deviasi (SD)

$$SD = \sqrt{\frac{\sum fx^2}{n}}$$

$$SD = \sqrt{\frac{12.059}{31}}$$

$$SD = \sqrt{389}$$

$$SD = 19,7$$

3. Standar Error

$$SE_M = \frac{SD}{\sqrt{N-1}}$$

$$SE_M = \frac{19,7}{\sqrt{31-1}}$$

$$SE_M = \frac{19,7}{\sqrt{30}}$$

$$SE_M = \frac{19,7}{5,5}$$

$$SE_M = 3,58$$

Dari hasil perhitungan yang diperoleh dari data kompetensi professional guru nilai rata-

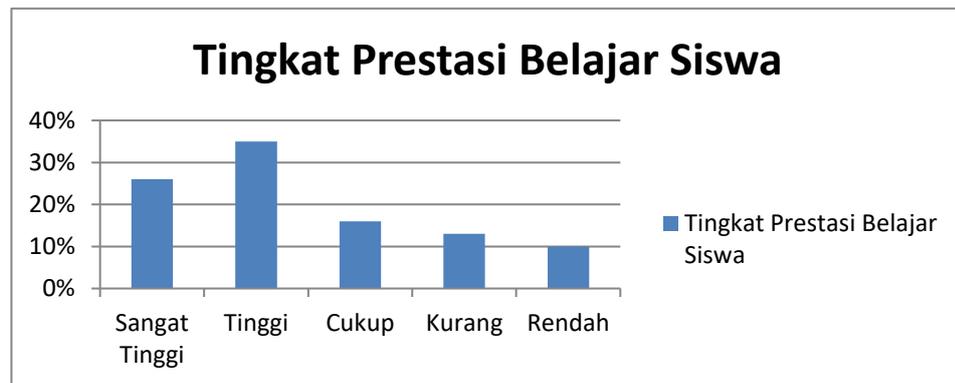
rata (mean) adalah 83,7 sedangkan untuk hasil standar deviasi adalah 19,7 dan untuk hasil standar eror adalah 3,58. Adapun tabel tingkat

tingkat prestasi belajar siswa dilihat dari nilai rata-rata belajar siswa akhir satu tahun terakhir adalah sebagai berikut:

Tabel 5. Frekuensi Tingkat Prestasi Belajar Siswa

Skor	Rentang Nilai	Frekuensi	Persentase	Kategori
1.	90-93	8	26%	Sangat tinggi
2.	86-89	11	35%	Tinggi
3.	82-85	5	16%	Cukup
4.	78-81	4	13%	Kurang
5.	74-77	3	10%	Rendah

Berdasarkan tabel di atas, maka frekuensi tingkat prestasi belajar siswa berada pada kategori tinggi sebesar 35%.



Gambar 1. Diagram prestasi belajar siswa

Berdasarkan diagram di atas dapat disimpulkan bahwa tingkat prestasi belajar siswa di SD Swasta Wesley 2 Kec. Tanjung Morawa Kab. Deli Serdang masuk ke dalam kategori tinggi sebesar 35%.

Uji Prasyarat Analisis Data

Uji Normalitas

Noor (2017:174) Uji Normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diambil berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Uji Normalitas dilakukan pada kedua variabel yang akan diteliti, yaitu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y).

Tabel 6. Uji Normalitas Instrumen

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Unstandardized Residual
N		31
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	3.12146120
Most Extreme Differences	Absolute	.126
	Positive	.126
	Negative	-.098
Test Statistic		.126
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.
- d. This is a lower bound of the true significance.

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah dalam penelitian tersebut berdistribusi normal atau tidak. Setelah dilakukan perhitungan dengan menggunakan SPSS pengujian normalitas yaitu dengan menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov (K-S)*, diketahui nilai signifikan $\geq 0,05$. Berdasarkan hasil uji normalitas diketahui nilai signifikan $0,200 \geq 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

Tujuan dilakukan uji linearitas adalah untuk mengetahui apakah antara variabel tak

bebas (Y) dan variabel bebas (X) mempunyai hubungan linear. Uji ini biasa digunakan sebagai prasyarat dalam penenerapan metode regresi linear. Regresi linear terbagi ke dalam dua kategori, yaitu regresi linier sederhana dan regresi linier berganda. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan regresi linear sederhana. Hasil perhitungan uji linearitas pada variabel bebas dengan variabel terikat pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

Uji Linearitas

Tabel 7. Hasil Uji Linearitas

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Prestasi Belajar * Bermain Game Online	Between Groups	(Combined) Linearity	874.355	23	38.015	3.548	.045
		Deviation from Linearity	657.049	1	657.049	61.325	.000
	Within Groups		217.306	22	9.878	.922	.594
	Total		75.000	7	10.714		
			949.355	30			

Uji linieritas antara variabel bebas bermain *game online* dengan variable terikat prestasi belajar dapat dilihat dari nilai *Sigdeviation from linearity*, berdasarkan hasil perhitungan diperoleh nilai *Sigdeviation from linearity* antara bermain *game online* dan prestasi belajar sebesar $0,594 \geq 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa hubungan antar bermain *game online* dan prestasi belajar yang artinya terdapat

hubungan linear secara signifikan antara variabel X dengan variabel Y.

Teknik Pengolahan Data dan Analisis Data Uji Korelasi

Analisis korelasi dengan menggunakan rumus r_{xy} bertujuan untuk membuktikan adanya hubungan yang signifikan antara variabel x dengan variabel y. Hal ini dimaksudkan untuk mengukur koefisien korelasi antara dua variabel.

Tabel 8. Tabel Korelasi Bermain Game Online Terhadap Prestasi Belajar

Correlations			
		Bermain Game Online	Prestasi Belajar
Bermain Game Online	Pearson Correlation	1	-.832**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	31	31
Prestasi Belajar	Pearson Correlation	-.832**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	31	31

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

Berdasarkan hasil penghitungan yang dilakukan, diperoleh hasil koefisien korelasi (r_{xy}) atau $r_{hitung} = -0,832$ dengan taraf signifikan $0,000$ dengan jumlah responden (n) = 31 siswa, sehingga diperoleh $r_{tabel} = 0,355$. Dari hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa $r_{hitung} \geq r_{tabel}$, maka dapat disimpulkan hipotesis alternatif (H_a) diterima yaitu terdapat pengaruh negatif yang signifikan antar bermain *game online* (X) dengan prestasi belajar siswa (Y) di SD Swasta Wesley 2 Kec. Tanjung Morawa Kab. Deli Serdang.

Hasil perhitungan mengenai pengaruh bermain *game online* terhadap prestasi belajar siswa ditunjukkan dengan korelasi $r_{xy} -0,832$. Berdasarkan tabel interpretasi nilai r, korelasi $r_{xy} -0,832$ terletak pada rentang nilai $0,80-1,000$. Maka, dapat disimpulkan bermain *game online* terhadap prestasi belajar siswa memiliki pengaruh yang sangat kuat.

Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji t dengan berbantuan program *SPSS Versi 22.0*. Uji t digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat yaitu variabel peran orang tua orang tua terhadap hasil belajar. Pengujian hipotesis dengan menggunakan uji t dilakukan dengan cara membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel} . Kriteria pengujian dengan menggunakan uji t adalah jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ hipotesis alternatif diterima dan jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ hipotesis alternatif ditolak. Hipotesis yang diajukan adalah;

H_0 : Tidak ada pengaruh yang signifikan peran orang tua terhadap hasil belajar siswa.

H_a : Ada pengaruh yang signifikan antara peran orang tua terhadap hasil belajar siswa

Berikut akan disajikan tabel dari hasil pengujian hipotesis dengan berbantuan program *SPSS ver 22.0*:

Tabel 9. Tabel Uji Hipotesis

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	103.905	2.577		40.318	.000
	Bermain Game Online	-.236	.029	-.832	-8.074	.000

a. Dependent Variable: Prestasi Belajar

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa nilai t_{hitung} sebesar $-8,074$ dan t_{tabel} sebesar $1,699$. Jika itu dikonsultasikan dengan nilai t_{tabel} pada derajat kebebasan (df) = 29 sebesar $1,699$ sehingga $t_{hitung} -8,074 \geq t_{tabel} 1,699$, sehingga $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka H_a diterima yaitu berarti ada pengaruh negatif terhadap bermain *game online* (X) terhadap prestasi belajar (Y).

PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di SD Swasta Wesley 2 Kec. Tanjung Morawa Kab. Deli Serdang. Peneliti menggunakan angket sebagai alat pengumpulan data dengan jumlah sampel penelitian sebanyak 31 siswa. Pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah menggunakan sample jenuh. Tujuan melakukan penelitian ini untuk mengetahui seberapa besar pengaruh

bermain *game online* terhadap prestasi belajar siswa di SD Swasta Wesley 2 Kec. Tanjung Morawa Kab. DeliSerdang.

a. Bermain *game online*

Game Online adalah sebuah permainan (games) yang dimainkan di dalam suatu jaringan (baik LAN maupun Internet), permainan ini biasanya di mainkan secara bersamaan dengan pemain yang tidak terbatas banyaknya. Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa bermain *game onlne* memiliki pengaruh yang negatif dan signifikan, hal tersebut terbukti dari nilai $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ sebesar $-8,074 \geq 2,045$. Maka dengan demikian H_0 diterima yaitu ada pengaruh negatif yang signifikan antar bermain *game onlne* (X) terhadap prestasi belajar siswa (Y).

b. Prestasi belajar

Prestasi belajar dapat diartikan sebagai kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya yang meliputi kegiatan pengamatan atau mengamati, membaca, meniru, mencoba sesuatu sendiri, mendengar, dan mengikuti perintah. Dari hasil pengujian yang dilakukan menunjukkan bahwa bermain *game online* dengan prestasi belajar memiliki pengaruh hubungan yang negatif dimana semakin tinggi siswa bermain *game online* maka semakin rendah prestasi belajar siswa dan sebaliknya semakin rendah siswa bermain *game online* maka semakin tinggi prestasi belajar siswa.

c. Pengaruh bermain *game online* terhadap prestasi belajar siswa

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa bermain *game online* memiliki pengaruh negatif terhadap prestasi belajar siswa. Hal tersebut terbukti dari nilai $r_{xy} -8,074$. Berdasarkan tabel interpretasi nilai r , korelasi $r_{xy} -8,074$ terletak pada rentang nilai 0,80-1,000 maka dengan bentuk hubungan negatif, dapat disimpulkan tingkat pengaruh antara variabel bermain *game online* terhadap prestasi belajar memiliki pengaruh sangat kuat kuat.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang dilaksanakan pada siswa kelas iii, iv dan v SD Swasta Wesley 2 Kec. Tanjung Morawa Kab. Deli Serdang tahun pembelajaran 2021 dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Tingkat kecanduan/intensitas bermain *game online* siswa berada pada kategori tinggi yaitu sebesar 35% atau memiliki rata-rata 86,09.
2. Hasil penelitian di SD Swasta Wesley 2 menunjukkan ada pengaruh negatif antara bermain *game online* terhadap prestasi belajar siswa.
3. Dari hasil perhitungan diperoleh t_{hitung} sebesar $-8,074$ lebih besar dari $t_{tabel} 1,699$, Hasil perhitungan uji korelasi diperoleh $r_{xy} -8,074$ sehingga dapat diartikan regresi antara variabel terikat bermain *game online* (x) dengan variabel bebas prestasi belajar (y) mempunyai pengaruh negatif dan signifikan. Sehingga perhitungan tersebut berarti hipotesis kerja (H_0) diterima yaitu "Ada pengaruh negatif yang signifikan antara

bermain *game online* dengan prestasi belajar siswa di SD Swasta Wesley 2 Kecamatan Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang".

DAFTAR PUSTAKA

- Affandi, M. (2013). Pengaruh *Game Online* Terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal Pada Kalangan Pelajar Kelas 5 SDN 009 Samarinda. *EJournal Ilmu Komunikasi*, Vol 1 No 4.
- Arikunto, S. (2018). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arwave. (2015). *Fungsi Prestasi Belajar*. Dalam (<https://arwave.blogspot.co.id/2015/10/fungsi-prestasi-belajar.html>). Diakses pada tanggal 13 Maret 2021.
- Baharuddin. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Budiarti, L. 2019. "Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Prestasi Nilai Hasil Belajar di Kelas V Sekolah Dasar Kecamatan Baleendah Bandung". Fakultas dan Ilmu Pendidikan. Universitas Pasundan Bandung.
- C.Z Aji. (2012). *Berburu Rupiah Lewat Game online*. Yogyakarta: Bounnabooks.
- Darmadi, H (2012). *Metode Penelitian Pendidikan dan Sosial*. Bandung. Alfabeta.
- Fathurohman, Muhammad dan Sulistyorini. (2012). *Belajar dan Pembelajaran, Meningkatkan Mutu Pembelajaran Sesuai Standar Nasional*. Yogyakarta: Teras.
- Halawa, A. (2018). Hubungan Bermain Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas 4 Di MI Darussalam Jambangan Surabaya. *Jurnal Keperawatan*, Vol 7 No 1.
- Harsan, A. (2011). *Jago Bikin Game Online*. Google Books. Dalam (https://www.google.co.id/books/edition/Jago_Bikin_Game_Online/PPLgawHoId0C?hl=id&gbp v=1&dq=jago+bikin+game+online&print sec=frontcover). Diakses pada tanggal 20 Maret 2021.
- Hermawan, A. (2009) *Hiburan Dunia Maya*, Bandung: Pustaka Setia.
- Kautsar. (2019). "Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Akademi Peserta Didik

- di MAN 3 Aceh Besar". Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri-AR-RANIRY. Banda Aceh. Vol 126 No 1.
- Khairani, M. (2017). *Psikologi Belajar*. Dalam (https://www.google.co.id/books/edition/Psikologi_Belajar/BA-fDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=psikologi+belajar+oleh+makmun+khairani&printsec=frontcover). Diakses pada tanggal 20 Maret 2021.
- Kustiawan, dan Utomo. (2019). *Jangan Suka Game Online* (1st ed.). Jawa Timur. CV. AE Medika Grafika.
- Lestari, P & Hudaya, A. (2018). "Penerapan Model Quantum Teaching Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMP PGRI 3 Jakarta". *Research and Development Journal of Education*, Vol 5 No 1. Dalam (<https://doi.org/10.30998/rdje.v5i1.3387>). Diakses pada tanggal 20 Maret 2021.
- Mardiana. (2017). "Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa SD Negeri 08 Air Napal Desa Pukur Bengkulu Utara". Fakultas Tarbiyah dan Tadris. Institut Agama Islam Negeri. Bengkulu. *Jurnal Bengkulu*. Vol 1 No 3. Dalam (<http://repository.iainbengkulu.ac.id>). Diakses pada tanggal 12 Mei 2021.
- Noor, J. (2017). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Kencana.
- Pangestika, N. R. (2015). "Pengaruh Game Online Terhadap Konsentrasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V SD". Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Purwokerto. *Jurnal Repository*. Dalam (<http://repository.ump.ac.id/id/eprint/1344>). Diakses pada tanggal 22 Maret 2021.
- Purwanto, N. (2017). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Putra, B. B. (2021). "Pengaruh Game Online Bagi Remaja Terhadap Perilaku dan Pergaulan Sehari-hari". Fakultas Farmasi, Kesehatan, Administrasi Rumah Sakit dan Radiologi. Institut Ilmu Kesehatan STRADA. Kediri. *Open Science Framework*. Dalam (<https://osf.io/preprints/rpyje/>) Diakses pada tanggal 15 Mei 2021.
- Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sari, I. M. (2019). "Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Prilaku Siswa Di Kelas V SDN 99 Kota Bengkulu". Fakultas Tarbiyah dan Tadris. Institut Agama Islam Negeri, Bengkulu. *Jurnal Bengkulu*. Vol 1 No 23. Dalam (<http://repository.iainbengkulu.ac.id>). Diakses pada tanggal 12 Mei 2021.
- Sejarah Game Online*. (n.d.). WIKIPEDIA. Dalam (https://id.wikipedia.org/wiki/Permainan_daring). Diakses pada tanggal 22 Mei 2021.
- Simatupang, H. (2019). *Strategi Belajar Mengajar Abad Ke-21 - Google Books*. Dalam (https://www.google.co.id/books/edition/Strategi_Belajar_Mengajar_Abad_Ke_21/F9zaDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=strategi+belajar+mengajar+djamarah&pg=PA2&printsec=frontcover). Diakses pada tanggal 25 Mei 2021.
- Siregar, S. (2017). *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Siti, M. (2013). "Peranan Metode Pembelajaran Terhadap Minat Dan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam". *Jurnal Kependidikan*. Vol 1 No 1. Dalam (<https://media.neliti.com/media/publications/>). Diakses pada tanggal 10 Mei 2021.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. (1st ed.). Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sugiarto, A. (2013). "Pengaruh Game Online Point Blank Terhadap Perilaku Siswa SD Negeri 51 kota Bengkulu". Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Bengkulu. *UNIP Scholar Repository*.
- Sugiono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

- Suprijono, A. (2014). *Kooperatif Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar - Google Books*.
Dalam([https://www.google.co.id/books/edition/Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekola/IeVNDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=belajar+dan+faktor-faktor+yang+mempengaruhinya+slameto+2010&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Teori_Belajar_dan_Pembelajaran_di_Sekola/IeVNDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=belajar+dan+faktor-faktor+yang+mempengaruhinya+slameto+2010&printsec=frontcover)). Diakses pada tanggal 10 Mei 2021.
- Susanto, H. (2013). *Prestasi Belajar*. Dalam(<https://bagawanabiyasa.wordpress.com/2013/04/21/prestasi-belajar/>). Diakses pada tanggal 10 Mei 2021.
- Syah, M. (2017). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Wijaya, W. (2019). "Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Online di Rumah Terhadap Disiplin Belajar Peserta Didik di SD Negeri Sawah Lama Bandar Lampung". *Journal of Chemical Information and Modeling*, Vol 53 No 9.