

**PENGARUH KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA DALAM MATA PELAJARAN PKN DI
SMA NEGERI 1 TANJUNG BALAI T.P 2019/2020**

SKRIPSI

*Diajukan Guna Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Pada Program
Studi Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*

Oleh :

SARI ANANDA MATONDANG
1502060015



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2019**

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata I
Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Sabtu, 05 Oktober 2019, pada pukul 07.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa :

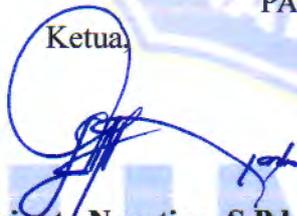
Nama Lengkap : Sari Ananda Matondang
NPM : 1502060015
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Judul Skripsi : Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran PKn di SMA Negeri 1 Tanjung Balai T.P 2019/2020

Ditetapkan : () Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

PANITIA PELAKSANA

Ketua,



Dr. H. Elfrianto Nasution, S.Pd., M.Pd.

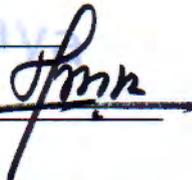
Sekretaris,



Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Prof. Dr. Hj. Alesyanti, M.Pd, M.H
2. Lahmuddin, SH, M.Hum
3. Dr. Zulkifli Amin, M.Si

1. 
2. 
3. 

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI



Skripsi ini yang diajukan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama Lengkap : Sari Ananda Matondang
NPM : 1502060015
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Judul Skripsi : Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran PKn di SMA Negeri 1 Tanjung Balai T.P 2019/2020

sudah layak disidangkan.

Medan, September 2019

Disetujui oleh :
Dosen Pembimbing

Dr. Zulkifli Amin, M.Si

Diketahui oleh :



Dekan

Dr. H. Elfrianto Nasution, S.Pd, M.Pd.

Ketua Program Studi

Lahmudin, SH, M.Hum

SURAT PERNYATAAN

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Sari Ananda Matondang
N.P.M : 1502060015
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Judul Proposal : Pengaruh Kecanduan Game Online terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran PKn di SMA Negeri 1 Tanjung Balai T.P 2019/2020

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

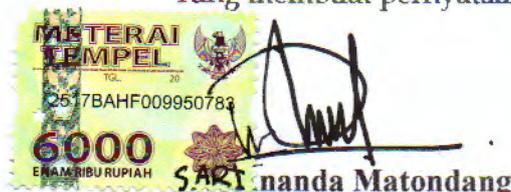
1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul di atas belum pernah diteliti di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Penelitian ini akan saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak manapun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempahkan (dibuat) oleh orang lain dan juga tidak tergolong *Plagiat*.
3. Apabila point 1 dan 2 di atas saya langgar maka saya bersedia untuk dilakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang kembali mengajukan judul penelitian yang baru dengan catatan mengulang seminar kembali.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, Agustus 2019

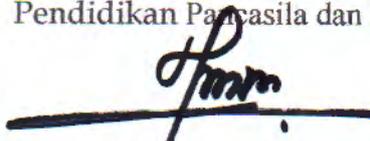
Hormat saya

Yang membuat pernyataan,



6000
ENAM RIBU RUPIAH
SARI nanda Matondang

Diketahui oleh Ketua Program Studi
Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan



Lahmuddin, SH, M.Hum

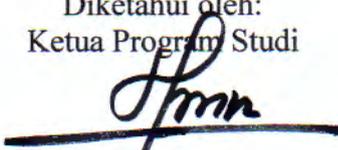
BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Nama Lengkap : Sari Ananda Matondang
NPM : 1502060015
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Judul Skripsi : Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran PKn di SMA Negeri 1 Tanjung Balai T.P 2019/2020

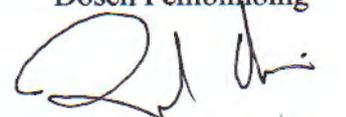
Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Skripsi	Paraf	Keterangan
12/09/2019	Bab I latar belakang, Bab II landasan teori, Daftar angket	M	
19/09/2019	Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan	M	
23/09/2019	Sistematis Pembahasan skripsi	M	
26/09/2019	Bab IV hasil Penelitian dan Pembahasan, Bab V Kesimpulan dan Saran.	M	
28/09/2019			

Medan, September 2019

Diketahui oleh:
Ketua Program Studi


Lahmuddin, SH, M.Hum

Dosen Pembimbing


Dr. Zulkifli Amin, M.Si

ABSTRAK

Sari Ananda Matondang. 1502060015. *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Pkn di SMA Negeri 1 Tanjung Balai Tahun Ajaran 2019/2020*. Skripsi. Medan: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. 2019.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kecanduan game online kelas XI IS 1 SMA Negeri 1 Tanjung Balai Tahun Ajaran 2019/2020, hasil belajar siswa kelas XI IS 1 SMA Negeri 1 Tahun Ajaran 2019/2020. Permasalahan dalam penelitian ini bagaimana kecanduan game online mempengaruhi siswa kelas XI IS 1 SMA Negeri 1 Tanjung Balai dan apakah ada pengaruh game online terhadap hasil belajar siswa di SMA Negeri 1 Tanjung Balai. Model penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Tanjung Balai. Ada pun populasi dalam penelitian ini adalah kelas XI IS SMA Negeri 1 Tanjung Balai yang berjumlah 96 siswa dari 3 kelas, maka sampel di ambil dari 1 kelas yaitu XI IS 1 yang berjumlah 32 siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan angket, dimana angket yang berisi 20 item pertanyaan. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan rumus kolerasi product moment dengan hasil koefisien korelasi antara kecanduan game online dengan hasil belajar (R_{xy}) 0,5 dan alpha 0,05 dimana berarti H_a diterima, ini menunjukkan bahwa ada pengaruh antara kecanduan game online terhadap hasil belajar siswa yang diperoleh nilai signifikan $r_{hitung} = 0,707 > r_{tabel} = 0,65$. Maka demikian dapat disimpulkan hipotesis diterima adalah H_a yang menyatakan adanya Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Pkn di kelas XI IS 1 di SMA Negeri 1 Tanjung Balai Tahun Ajaran 2019/2020. Hubungan antara kecanduan game online terhadap hasil belajar siswa sebesar 25% dan sisanya diduga dapat dipengaruhi oleh variabel lain yang ikut berkontribusi terhadap hasil belajar siswa di SMA Negeri 1 Tanjung Balai yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Kata Kunci: Pengaruh, kecanduan, game online, hasil belajar, pelajaran Pkn

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr.Wb..

Dengan mengucapkan Alhamdulillah atas rahmat Allah SWT yang telah memberikan hidayahnya serta shalawat beriring salam pada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang dengan kepemimpinan beliau kita dapat seperti sekarang. Hingga peneliti menyelesaikan skripsi yang berjudul “**PENGARUH KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DALAM MATA PELAJARAN PKN DI SMA NEGERI 1 TANJUNG BALAI T.P 2019/2020**”. Skripsi ini disusun guna untuk memenuhi salah satu syarat mencapai gelar sarjana pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pengetahuan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Penulis menyadari bahwa hasil skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan tetapi penulis sudah berusaha untuk mendekati kesempurnaan dalam penyusunan dan penulisan. Namun berkat taufik dan hidayah dari Allah serta bantuan dan partisipasi berbagai pihak akhirnya dapat menyelesaikan meskipun terus belajar maka penulis dengan senang hati menerima kritikan, saran dan motivasi yang sifatnya membangun. Terimakasih kepada Ayahanda tercinta Asnan Matondang dan ibunda Ranalti Pulih, dengan penuh kesabaran dan ketulusan hati dalam mengasuh, membesarkan dan selalu memberi dukungan dan support serta senantiasa menyertai penulis.

Pada kesempatan ini, peneliti juga menyertakan ucapan terima kasih kepada :

1. Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Bapak Dr. Agussani, M.AP. Atas kesempatan dan fasilitas yang diberikan untuk mengikuti dan menyelesaikan program pendidikan sarjana ini.
2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Bapak Dr. Elfrianto Nst, M.Pd. atas kesempatan yang telah diberikan kepada penulis menjadi mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ketua Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Bapak Lahmuddin, S.H, M.Hum.
4. Sekretaris Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Ibu Hotma Siregar, S.H, M.H.
5. Terima kasih yang tak terhingga dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada Bapak Dr. Zulkifli Amin, M,Si. Selaku dosen pembimbing skripsi penulis yang telah banyak meluangkan waktunya dalam memberikan bimbingan, saran dan nasehat selama penulisan skripsi.
6. Bapak dan Ibu Dosen beserta staf dan pegawai biro Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah memberikan saran, bimbingan, bantuan dan pengetahuan kepada penulis selama mengikuti perkuliahan.
7. Kepada seluruh teman teman FKIP PPKn (A-pagi) Tahun Angkatan 2015 yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu namanya, terima kasih selalu

memberikan dukungan dan semangat serta memberikan banyak kenangan indah selama masa awal perkuliahan hingga sekarang.

Akhirnya penulis berharap dengan segala kerendahan hati semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca serta menambah pengetahuan bagi penulis. Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dorongan terhadap penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan sebagaimana mestinya.

Apabila penulisan skripsi ini terdapat kata-kata yang kurang berkenan, penulis harapkan maaf yang sebesar-besarnya. Semoga Allah SWT senantiasa meridhoi kita semua. Amin ya robbal'alamin.

Wassalamualaikum Wr.Wb

Medan, September 2019

Hormat Penulis

SARI ANANDA MATONDANG

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Kerangka Teoritis.....	8
B. Tinjauan Hasil belajar	17
C. Kerangka Konseptual	24
D. Hipotesis Penelitian.....	25
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	26
B. Populasi dan Sampel	27
C. Variabel Penelitian	28

D. Definisi Operasional.....	29
E. Instrumen Penelitian.....	29
F. Teknik Analisis Data.....	32

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data.....	36
B. Deskripsi Hasil Penelitian.....	38
C. Analisis Data Hasil Penelitian.....	39
D. Pengujian Persyaratan Analisis	41
E. Uji Hipotesis Penelitian.....	41
F. Diskusi Hasil Penelitian	42
G. Keterbatasan Penelitian.....	44

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	46
B. Saran.....	47

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kerangka konseptual.....	24
Tabel 3.1 Rencana Jadwal Pelaksanaan Penelitian	26
Tabel 3.2 Jumlah sampel siswa SMA Negeri 1 Tanjung Balai.....	28
Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Penelitian	31
Tabel 4.1 Jumlah Tenaga Pendidik Dan Kependidikan.....	38
Tabel 4.2 Jumlah Siswa Tahun Pelajaran 2016 / 2017	38
Tabel 4.3 Uji Validitas terhadap Butir-Butir Pertanyaan Kuesioner Variabel Kecanduan Game Online	39
Tabel 4.4 Uji Reliabilitas	40
Tabel 4.5 Analisis Statistik Deskriptif	41
Tabel 4.6 Uji Korelasi.....	42

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam kurun waktu beberapa tahun terakhir ini permainan elektronik atau yang sering di kenal sebagai game online telah mengalami perkembangan yang pesat seiring kemajuan teknologi. Game online tidak hanya menjamur di kota-kota besar, tetapi juga telah merambah ke daerah-daerah terpencil seperti desa. Hal ini dapat dinilai dari banyak nya jumlah game center yang muncul dengan pelanggannya, yang sering kali lebih banyak dari pelanggan internet.

Game online merupakan permainan modern yang sudah menjadi trend masa sekarang. Peminat game online beragam mulai dari anak-anak sampai usia dewasa. Anak sekolah merupakan kelompok yang mudah terpengaruh oleh game online. Pelajar yang sering memainkan game online akan menyebabkan suatu dampak psikologis untuk melakukan nya berulang-ulang. Fase dampak psikologis atau yang dikenal dengan rasa candu untuk memainkan game online akan mempengaruhi standar akademik yang dimiliki oleh seorang pelajar.

Pengguna game online sendiri bukan dari kalangan orang dewasa saja, akan tetapi mayoritas pengguna adalah anak-anak dan remaja. Banyak remaja yang berpartisipasi dalam permainan game online. Selain untuk mencari para pemenang juga sebagai tujuan mencari teman ataupun silaturahmi bagi para pecinta game online. Bermula dari bermain secara online bersama banyak teman atau dari ajakan teman untuk bermain game online bersama di game centre. Hal inilah yang menyebabkan para remaja menjadi tertarik untuk menikmati dunia

game dengan suasana dan tantangan yang berbeda yang semula bermain secara offline atau tantangan dengan musuh yang dijalankan dengan sistem yang monoton bisa berubah menjadi permainan yang interaktif dan sangat menarik untuk terus dimainkan.

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

Game saat ini tidak seperti game terdahulu, jika dahulu game hanya bisa maksimal dimainkan dua orang, sekarang dengan kemajuan teknologi terutama jaringan internet, game bisa dimainkan 100 orang lebih sekaligus dalam waktu yang bersamaan. Walaupun game ditujukan untuk anak-anak, tidak sedikit pula orang dewasa kerap memainkannya, bahkan tidak sedikit yang menjadikannya sebagai pekerjaan dan mendapat penghasilan dari bermain game.

Pemain game online biasanya didominasi dari kalangan pelajar, mulai dari SD, SMP, SMA, mahasiswa, bahkan orang dewasa. Pelajar yang sering memainkan suatu game online, akan menyebabkan mereka menjadi ketagihan atau kecanduan. Ketagihan memainkan game online akan berdampak buruk,

terutama dari segi akademik dan sosialnya. Bahkan game online juga membawa dampak yang besar terutama pada perkembangan anak maupun jiwa seseorang. Walaupun kita dapat bersosialisasi dalam game online dengan pemain lainnya. Namun, game online kerap membuat pemainnya melupakan kehidupan sosial dalam kehidupan sebenarnya.

Oleh sebab itu, banyak remaja yang menyisipkan uang sakunya untuk memainkan game online, hingga berjam-jam dan lama-kelamaan akan menjadi kecanduan. Akibatnya, remaja melupakan banyak hal yang lebih penting seperti belajar, beribadah, bahkan kesehatannya sendiri.

Dari segi sosial, siswa yang pecandu game online lebih mengalami kesulitan dalam hal bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya, karena kesehariannya lebih asyik bermain Handphone atau gadgetnya dari pada bermain dengan teman sebayanya. Dari segi kesehatan, dampak dari bermain game online ini mengakibatkan siswa lupa waktu, dan lupa dengan makan. Sehingga dapat mengganggu jadwal istirahat dan jadwal makan, yang akan menimbulkan penyakit bagi tubuh siswa tersebut. Selain itu dampak yang paling umum yang bisa terjadi pada siswa yang telah kecanduan game online adalah ketidakmampuannya dalam mengatur emosi, siswa cenderung marah-marah, kasar, dan tidak memiliki self-esteem hal ini yang mempengaruhi siswa lain menghindarinya.

Kecanduan game online yang dialami siswa SMA dapat mempengaruhi aspek sosial siswa dalam menjalani kehidupan sehari-hari, karena banyaknya waktu yang dihabiskan di dunia maya mengakibatkan siswa kurang berinteraksi

dengan orang lain dan siswa banyak kehilangan waktu belajar mereka. Hal ini tentunya mempengaruhi kegiatan sosial yang biasa dilakukan oleh kebanyakan orang lain dan tentunya akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Ancaman paling umum saat siswa kecanduan adalah ketidakmampuannya berkonsentrasi dalam belajar, menurunnya semangat belajar, dan menurunnya rasa tanggungjawab sebagai pelajar.

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

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik dan ingin mengetahui lebih dalam untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran PKn Di SMA Negeri 1 Tanjung Balai T.P 2019/2020”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dalam sebuah penelitian perlu ditentukan ruang lingkup masalah yang akan diteliti, hal tersebut agar peneliti menjadi lebih terarah dan lebih mendalam analisisnya. Identifikasi dalam hal ini yaitu :

1. Kecanduan siswa bermain game online
2. Mudahnya mengakses permainan game online
3. Pengaruh teman sebaya untuk bermain game online
4. Game online menyebabkan siswa berperilaku konsumtif
5. Hasil belajar siswa dalam mata pelajaran pkn rendah
6. Ketidaksiwaan siswa mengikuti mata pelajaran pkn

C. Batasan Masalah

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

1. Permainan game online
2. Hasil belajar Siswa SMA Negeri 1 dikhususkan siswa kelas XI IS 1

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan batasan masalah maka penulis menuliskan rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn di kelas XI IS 1 SMA Negeri 1 Tanjung Balai T.P 2019/2020 ?

2. Bagaimana meminimalisasi rendahnya hasil belajar sebagai dampak kecanduan game online pada mata pelajaran PKn di kelas XI IS 1 SMA Negeri 1 Tanjung Balai T.P 2019/2020 ?
3. Apakah ada pengaruh kecanduan game online terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn di kelas XI IS 1 SMA Negeri 1 Tanjung Balai T.P 2019/2020 ?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penulis yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn di kelas XI IS 1 SMA Negeri 1 Tanjung Balai T.P 2019/2020
2. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh kecanduan game online terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMA Negeri 1 Tanjung Balai T.P 2019/2020

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

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

2. Manfaat Praktis

- a. Penelitian ini secara praktis dapat digunakan sebagai gambaran pada siswa yang bermain game online agar lebih memahami pengaruh game online pada

perkembangan siswa jika terus-terusan bermain game online secara berlebihan atau kecanduan game online yang akan berdampak pada hasil belajar siswa.

b. Kepada Guru dan Sekolah

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

c. Kepada Masyarakat, Khususnya Orangtua

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

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kerangka Teoritis

1. Sejarah dan Perkembangan Game Online di Indonesia

Perkembangan game online sendiri tidak terlepas termasuk dari perkembangan teknologi computer dan jaringan komputer itu sendiri. Meledaknya game online sendiri merupakan cerminan berasal dari pesatnya jaringan yang dahulunya berskala kecil (small local network) hingga menjadi internet dan tetap berkembang hingga sekarang. Games Online kala ini tidaklah serupa layaknya dikala games online diperkenalkan untuk pertama kalinya. Pada selagi terlihat pertama kalinya tahun 1960, komputer hanya mampu dipakai untuk 2 orang saja untuk bermain game. Lalu muncul lah game bersama kebolehan time-sharing supaya pemain yang bisa memainkan game berikut dapat lebih banyak dan tidak wajib berada di suatu ruangan yang serupa (Multiplayer Games).

Lalu pada tahun 1970 kala keluar jaringan komputer berbasis paket (packet based computer networking), jaringan tidak hanya sekedar LAN saja tapi udah termasuk WAN dan jadi Internet. Game online pertama kali muncul umumnya adalah game-game simulasi perang ataupun pesawat yang dipakai untuk keperluan militer yang kelanjutannya dilepas lalu dikomersialkan, game-game ini lantas menginspirasi game-game yang lain keluar dan berkembang. Pada tahun 2001 adalah puncak berasal dari demam dotcom, supaya penyebaran informasi mengenai game online semakin cepat.

Mulainya persaingan Mei 2001 – April 2002, Pada masa ini perkembangan EverQuest dan Asheron's Call menurun drastis, bahkan Ultima Online kehilangan pelanggannya. Ini disebabkan karena sejumlah game online baru memasuki pasar dengan keunikannya masing-masing. Selain itu, pembatalan Electronic Arts untuk membuat Ultima Worlds Online: Origin atau Ultima Online 2 juga membuat para pemain kecewa. Electronic Arts memilih untuk berkonsentrasi pada terus mengembangkan Ultima Online dan melebarkan sayap ke pasar Asia termasuk Indonesia.

Menurut Ligagame Indonesia (ligagames.com), “game online muncul di Indonesia pada tahun 2001, dimulai dengan masuknya Nexia Online. Game online yang beredar di Indonesia sendiri cukup beragam, mulai dari yang bergenre action, sport, maupun RPG (role-playing game). Tercatat lebih dari 20 judul game online yang beredar di Indonesia. Ini menandakan betapa besarnya antusiasme para gamer di Indonesia dan juga besarnya pangsa pasar games di Indonesia”.

a. Pengertian *Game Online*

Pengertian game adalah aktivitas yang dilakukan untuk fun atau menyenangkan yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah (Kamus Macmillan, 2009-2011). Selain itu, game juga berarti sebuah kontes, fisik atau mental, menurut aturan tertentu, untuk hiburan, rekreasi, atau untuk menang taruhan. Menurut Eddy Liem, Direktur Indonesia Gamer, sebuah pencinta games di Indonesia, game online adalah sebuah game atau permainan

yang dimainkan secara online via internet, bisa menggunakan PC (personal computer) atau konsol game biasa seperti PS2 ,X-Box dan sejenisnya”.

Adapun dalam kamus Wikipedia, *game online* disebutkan mengacu pada sejenis games yang dimainkan melalui jaringan komputer, umumnya dimainkan dalam jaringan internet. Biasanya internet games dimainkan oleh banyak pemain dalam waktu yang bersamaan dimana satu sama lain bisa tidak mengenal. Game online adalah bentuk teknologi yang hanya bisa diakses melalui jaringan computer.

Menurut Andrew Rollings dan Ernest Adams (2006:306), game online adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer (LAN atau internet) sebagai medianya, game online lebih tepatnya disebut sebagai teknologi dibandingkan sebagai sebuah genre atau jenis permainan, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan.

b. Kecanduan Game Online

Kecanduan di definisikan “An activity or substance we repeatedly crave to experience, and for which we are willing to pay a price (or negative consequences)” yang bermaksud suatu aktivitas atau substansi yang dilakukan berulang-ulang dan dapat menimbulkan dampak negatif. Kecanduan bermain game secara berlebihan dikenal dengan istilah Game Addiction, artinya seorang anak seakan-akan tidak ada hal yang ingin dikerjakan selain bermain game, dan

seolah-olah game ini adalah hidupnya. Hal semacam ini sangat riskan bagi perkembangan si anak yang perjalanan hidupnya masih panjang.

Karakteristik kecanduan cenderung progresif dan seperti siklus. Indikator dari individu yang mengalami kecanduan terhadap games, memiliki sebagian atau semua ciri-ciri berikut:

1. Cemas, frustrasi dan marah ketika tidak melakukan permainan.
2. Perasaan bersalah ketika bermain.
3. Terus bermain meskipun sudah tidak menikmati lagi.
4. Teman atau keluarga mulai berpendapat ada sesuatu yang tidak beres dengan individu karena game.
5. Masalah dalam kehidupan sosial.
6. Masalah dalam hal finansial atau hubungan dengan orang lain.

c. Jenis-jenis Game Online

Adapun jenis-jenis game online dapat kita ketahui ada 5 yaitu :

1. First Person Shooter (FPS)

Sesuai judulnya game ini mengambil pandangan orang pertama pada gamenya sehingga seolah-olah kita sendiri yang berada dalam game tersebut, kebanyakan game ini mengambil setting peperangan dengan senjata-senjata militer (di Indonesia, game jenis ini sering disebut game tembak-tembakan). Contoh game genre ini antara lain Duke Nukem 3D, Quake, Blood, Unreal, Unreal Tournament, Half-Life, Counter-Strike, Halo, Perfect Dark, TimeSplitters, Call of Duty, System Shock, dan GoldenEye 007.

2. Real-Time Strategy

Merupakan game yang permainannya menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya, biasanya pemain memainkan tidak hanya 1 karakter saja akan tetapi banyak karakter. Contoh Age of Empires, Rise of Nations, Stronghold, Warcraft.

3. Cross-Platform Online

Merupakan game yang dapat dimainkan secara online dengan hardware yang berbeda misalnya saja Need For Speed Undercover dapat dimainkan secara online dari PC maupun Xbox 360 (Xbox 360 merupakan hardware/console game yang memiliki konektivitas ke internet sehingga dapat bermain secara online).

4. Browser Games

Merupakan game yang dimainkan pada browser seperti Firefox, Opera, IE. Syarat dimana sebuah browser dapat memainkan game ini adalah browser sudah mendukung javascript maupun flash.

5. Massive Multiplayer Online Games Role Playing Game (MMORPG)

Adalah game dimana pemain bermain dalam dunia yang skalanya besar (>100 pemain), setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata. Contoh dari genre permainan ini World of Warcraft, The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar, Final Fantasy, Ragnarok, DOTTA.

d. Dampak Bermain Game Online

Dampak dari bermain game online dapat kita lihat dari dampak positif dan dampak negatif bermain game online adalah :

1. Dampak Positif

Dampak positif game online ini diantaranya adalah :

a) Melatih Logika

Game bergendre strategi. Saat bermain, anak-anak harus menggunakan berbagai strategi untuk memenangkan game tersebut. Permainan bisa membantu melatih penggunaan logika, menganalisa, dan memecahkan masalah yang dihadapi.

b) Melatih Kemampuan Spasial

Melalui permainan, kemampuan spasial anak yang berhubungan dengan kecerdasan gambar dan visualisasi akan terasah atau terlatih. Kemampuan ini akan berpengaruh dengan kemampuan berhitung anak-anak. Selain itu, permainan juga akan membantu penggunaan motorik halus anak.

c) Pengenalan Teknologi

Game Online dan Game Konsol secara tak langsung akan mengajarkan anak untuk lebih memahami teknologi informasi yang sedang berkembang sekarang ini.

d) Kemampuan Membaca

Bagi anak yang belum lancar membaca, Game Konsol bisa jadi alat bantu yang tepat untuk membantu anak belajar membaca. Beberapa game ada yang bersifat edukasi dan bisa membantu anak untuk belajar dengan cara yang lebih asyik. Selain itu, saat bermain anak juga diharuskan membaca setiap perintah yang diberikan oleh tokoh game dan narrator game. Maka, secara tak langsung anak bisa belajar membaca dan mengeja secara signifikan.

e) Melatih Kerjasama

Pada Game Multiplayer atau game berpasangan, anak diajak untuk bisa berkoordinasi dan menjalin kerjasama dengan teman-temannya (anggota di dalam permainan).

f) Stimulasi Otak

Para pemain bisa membuat permainan sendiri sesuai dengan yang diinginkannya. Hal ini akan membantu stimulasi otak dan proses berpikir untuk menciptakan scenario yang panjang dan rumit sebagai bagian dari pengembangan kreativitas mereka.

g) Mengembangkan Imajinasi

Permainan bisa membantu anak untuk mengembangkan imajinasi mereka. Anak bisa menggunakan imajinasi ini untuk menyeimbangkan berbagai kejadian dalam game dan diaplikasikan di dunia nyata (yang relevan dan positif).

2. Dampak Negatif

Bermain game memberikan satu latihan yang sangat efektif kepada otak. Sejumlah besar dari mereka membutuhkan keterampilan berpikir abstrak dan tingkat tinggi untuk menang. Ketika seseorang memainkan game online sebenarnya permainan tersebut memberikan banyak sekali manfaat bagi penggunanya. Namun sayangnya, saat ini banyak orang telah menjadi pecandu berat permainan tersebut hingga menyalahgunakannya. Khususnya pada anak-anak dan remaja, game online yang dimainkan secara berlebihan dampaknya justru dapat sangat merugikan bagi penggunanya.

Menurut KPAI (Komisi Perlindungan Anak Indonesia), game online memiliki kolerasi kuat pada kasus kekerasan anak, berikut ini beberapa dampak negatif game online yang dimainkan tidak sesuai dengan porsinya, diantaranya:

a) Menimbulkan Adiksi (Kecanduan)

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

b) Mendorong melakukan hal-hal negatif

Walaupun jumlahnya tidak banyak tetapi cukup sering kita menemukan kasus pemain game online yang berusaha mencuri ID pemain lain dengan berbagai cara. Kemudian mengambil uang didalamnya atau mencuri

perlengkapannya yang mahal-mahal. Kegiatan mencuri ID ini biasanya juga berlanjut pada pencurian akun lain seperti facebook, email dengan menggunakan keylogger, software cracking dll. Bentuk pencurian ini tidak hanya terbatas pada pencurian id dan password tetapi juga bisa menimbulkan pencurian uang – meskipun biasanya tidak banyak (dari uang SPP misalnya) dan pencurian waktu, misalnya membolos sekolah demi bermain game.

c) Berbicara kasar dan kotor

Entah ini terjadi di seluruh dunia atau hanya Indonesia tetapi sejauh yang penulis temui di warnet-warnet diberbagai kota. Para pemain game online sering mengucapkan kata-kata kotor dan kasar saat bermain di warnet atau game center.

d) Terbengkalainya kegiatan di dunia nyata

Keterikatan pada waktu penyelesaian tugas di game dan rasa asik memainkannya seringkali membuat berbagai kegiatan terbengkalai. Waktu beribadah, tugas sekolah, tugas kuliah ataupun pekerjaan menjadi terbengkalai karena bermain game atau memikirkannya. Apalagi banyak permainan yang terus berjalan meskipun kita sudah offline.

e) Perubahan pola makan dan istirahat

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

f) Pemborosan

Uang untuk membayar sewa komputer di warnet dan membeli gold/poin/karakter kadangkala nilainya bisa mencapai jutaan rupiah. Belum lagi koneksi internet, dan upgrade spesifikasi komputer dirumah.

g) Menurunkan Metabolisme

Duduk tanpa aktifitas fisik terlalu lama membuat otot tidak melakukan aktifitas yang berakibat menurunnya metabolisme. Dalam jangka panjang dampaknya diantaranya menurunnya massa otot, kegemukan, menurunnya sistem kekebalan tubuh sehingga lebih mudah terserang penyakit. Sebenarnya ini efek-efek yang ditimbulkan diatas tidak terbatas pada game online saja tetapi juga bisa terjadi pada sebagian besar orang yang memainkan konsol game atau game pada ponsel pintar karena pada dasarnya kebanyakan game dibuat supaya pemainnya ingin memainkannya secara berulang-ulang dan kecanduan, tetapi dampaknya lebih besar pada online gamers karena tingkat kecanduan yang tinggi.

B. Tinjauan Hasil belajar

a. Pengertian Pendidikan

Pendidikan berasal dari bahasa Yunani "*paedagogie*" yang terbentuk dari kata "*pais*" yang berarti anak dan "*again*" yang berarti membimbing. Dari kata itu maka dapat didefinisikan secara leksikal bahwa pendidikan adalah bimbingan/pertolongan yang diberikan pada anak oleh orang dewasa secara sengaja agar anak menjadi dewasa. Kedewasaan anak ditentukan oleh kebudayaannya. Anak lahir dalam keadaan tidak berdaya dan orang dewasa

membekalinya agar mampu mempertahankan kelangsungan hidup dan mengembangkan diri. Dalam pengertian ini maka pendidikan adalah sarana pewarisan keterampilan hidup sehingga keterampilan yang telah ada pada satu generasi dapat dilestarikan dan dikembangkan oleh generasi sesudahnya sesuai dengan dinamika tantangan hidup yang dihadapi oleh anak.

Pendidikan adalah usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai dalam masyarakat dan kebudayaan (Tim dosen FIP IKIP Malang, 1980: 1). Bila anak berperilaku sesuai dengan tuntutan kultural masyarakatnya maka dia dikatakan sebagai manusia terdidik.

b. Pengertian Hasil Belajar

Belajar merupakan proses dalam diri individu yang berinteraksi dalam lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam perilakunya. Belajar adalah aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam berinteraksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, keterampilan dan sikap (Winkel, 1999:53). Perubahan itu diperoleh melalui usaha (bukan karena kematangan), menetap dalam waktu yang relatif lama dan merupakan hasil pengalaman.

Dalam pandangan behavioristik, belajar merupakan sebuah perilaku membuat hubungan antara stimulus (S) dan respons (R), kemudian memperkuatnya. Pengertian dan pemahaman tidaklah penting karena S dan R dapat diperkuat dengan menghubungkannya secara berulang-ulang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar dan menghasilkan perubahan yang

diinginkan. Belajar adalah perubahan perilaku yang dapat diamati melalui kaitan antara stimulus dan respons menurut prinsip yang mekanistik (Dahar, 1998: 24).

Dasar belajar adalah asosiasi antara kesan (*impression*) dengan dorongan untuk berbuat (*impuls to action*). Asosiasi itu menjadi kuat atau lemah dengan terbentuknya atau hilangnya kebiasaan-kebiasaan (Bower dan Hilgard, 1981: 21). Pengulangan dapat menimbulkan tingkah laku dengan mengubah respons bersyarat menjadi respons tanpa syarat (Bower dan Hilgard, 1981: 49).

Pada umumnya tujuan pendidikan dapat dimasukkan ke dalam salah satu dari tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik (Subino, 1987: 17). Belajar dimaksudkan untuk menimbulkan perubahan perilaku yaitu perubahan dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Perubahan-perubahan dalam aspek itu menjadi hasil dari proses belajar. Perubahan perilaku hasil belajar itu merupakan perubahan perilaku yang relevan dengan tujuan pengajaran. Oleh karenanya, hasil belajar dapat berupa perubahan dalam kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik, tergantung dari tujuan pengajrannya.

Hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan. Untuk mengaktualisasikan hasil belajar tersebut diperlukan serangkaian pengukuran menggunakan alat evaluasi yang baik dan memenuhi syarat. Pengukuran demikian dimungkinkan karena pengukuran merupakan kegiatan ilmiah yang dapat diterapkan pada berbagai bidang termasuk pendidikan.

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil (*product*)

menunjukkan pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Hasil produksi adalah perolehan yang didapatkan karena adanya kegiatan mengubah bahan (*raw materials*) menjadi barang jadi (*finished goods*). Hal yang sama berlaku untuk memberikan batasan bagi istilah hasil panen, hasil penjualan, hasil pembangunan, termasuk hasil belajar. Dalam siklus input-proses-hasil, hasil dapat dengan jelas dibedakan dengan input akibat perubahan oleh proses. Begitu pula dalam kegiatan belajar mengajar, setelah mengalami belajar siswa berubah perilakunya dibanding sebelumnya.

c. Tujuan Pendidikan dan Hasil Belajar

Tujuan pendidikan direncanakan untuk dapat dicapai dalam proses belajar mengajar. Hasil belajar merupakan pencapaian tujuan pendidikan pada siswa yang mengikuti proses belajar mengajar. Tujuan pendidikan bersifat ideal, sedang hasil belajar bersifat aktual. Hasil belajar merupakan realisasi tercapainya tujuan pendidikan, sehingga hasil belajar yang diukur sangat tergantung kepada tujuan pendidikannya.

Hasil belajar perlu dievaluasi. Evaluasi dimaksudkan sebagai cermin untuk melihat kembali apakah tujuan yang ditetapkan telah tercapai dan apakah proses belajar mengajar telah berlangsung efektif untuk memperoleh hasil belajar.

Hasil belajar menurut Gagne dan Briggs (1979: 51) adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa sebagai akibat perbuatan belajar dan dapat diamati melalui penampilan siswa (*learner's performance*). Hasil belajar sangat erat kaitannya dengan belajar atau proses belajar. Hasil belajar pada dasarnya

dikelompokkan dalam dua kelompok, yaitu pengetahuan dan keterampilan. Pengetahuan dibedakan menjadi empat macam., yaitu pengetahuan tentang fakta-fakta, pengetahuan tentang prosedur, pengetahuan konsep, dan keterampilan untuk berinteraksi.

d. Domain Hasil Belajar

Belajar menimbulkan perubahan perilaku dan pembelajaran adalah usaha mengadakan perubahan perilaku dengan mengusahakan terjadinya proses belajar dalam diri siswa. Perubahan dalam kepribadian ditunjukkan oleh adanya perubahan perilaku akibat belajar.

Domain hasil belajar adalah perilaku-perilaku kejiwaan yang akan diubah dalam proses pendidikan. Perilaku kejiwaan itu dibagi dalam tiga domain: kognitif, afektif, dan psikomotorik.

e. Tes Hasil Belajar

Tes hasil belajar (THB) merupakan tes penguasaan, karena tes ini mengukur penguasaan siswa terhadap materi yang diajarkan oleh guru atau dipelajari oleh siswa. Tes diujikan setelah siswa memperoleh sejumlah materi sebelumnya dan pengujian dilakukan untuk mengetahui penguasaan siswa atas materi tersebut.

Tes hasil belajar dapat dikelompokkan ke dalam beberapa kategori. Menurut peranan fungsionalnya dalam pembelajaran, Tes hasil belajar dapat dibagi menjadi empat macam yaitu tes formatif, tes sumatif, tes diagnostik, dan tes penempatan (Gronlund dan Linn, 1990: 12-13).

f. Jenis Penilaian Hasil Belajar

Permendikbud Nomor 23 Tahun 2016 tentang Standar Penilaian Pendidikan menyebutkan bahwa penilaian hasil belajar peserta didik pada jenjang pendidikan dasar dan pendidikan menengah meliputi aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

Penilaian hasil belajar di kurikulum 2004, Kurikulum 2013 tahun 2014, dan Kurikulum 2013 edisi revisi 2016 memiliki ruang lingkup yang sama, yaitu penilaian sikap, penilaian pengetahuan, dan penilaian keterampilan. Ruang lingkup tersebut harus diterapkan secara berimbang dan terintegrasi dalam proses pembelajaran, sehingga ketercapaian kompetensi setiap peserta didik dapat diukur sesuai dengan standar yang telah ditetapkan.

Berikut ini pemaparan singkat pengertian penilaian sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

1. Penilaian Sikap

Sikap adalah ekspresi dari nilai atau pandangan hidup, baik sosial maupun spiritual, yang dimiliki oleh seseorang. Sikap dapat dibentuk menjadi perilaku atau tindakan yang diinginkan. Dalam hal ini, yang dimaksud dengan kompetensi sikap adalah ekspresi dari nilai atau pandangan hidup yang dimiliki oleh seseorang dan terwujud dalam perilaku.

Penilaian sikap dilakukan guna mengetahui kecenderungan perilaku peserta didik dalam kehidupan sehari-hari, baik di dalam dan di luar kelas, sebagai salah satu pencapaian dalam proses pendidikan. Penilaian sikap juga ditujukan

untuk mengetahui capaian/perkembangan sikap peserta didik dan memfasilitasi perkembangan perilaku mereka sesuai dengan butir-butir nilai sikap dari kompetensi dasar yang tercantum dalam KI-1 dan KI-2.

2. Penilaian Pengetahuan

Penilaian pengetahuan dilakukan untuk mengetahui tahap penguasaan pengetahuan faktual, konseptual, serta prosedural yang dimiliki peserta didik. Selain itu, penilaian pengetahuan juga dapat mencari tahu sejauh mana tingkat kecakapan berpikir yang mampu dilakukan peserta didik, yang berada di rentang rendah hingga tinggi.

Penilaian pengetahuan tidak hanya dilakukan untuk mengetahui pencapaian peserta didik dalam ruang lingkup KBM/KKM. Hal ini juga dilakukan untuk mengidentifikasi kelemahan dan kekuatan peserta didik dalam aspek penguasaan pengetahuan yang telah mereka pelajari. Hasil penilaian pengetahuan akan memberikan umpan balik bagi guru dan peserta didik, terutama mengenai kelemahan penguasaan pengetahuan yang masih dimiliki peserta didik. Dalam hal ini, hasil tersebut dapat digunakan untuk memperbaiki mutu pembelajaran. Penilaian pengetahuan dilakukan selama dan setelah proses pembelajaran, yang hasilnya dinyatakan dalam bentuk angka, dalam rentang 0-100.

3. Penilaian Keterampilan

Penilaian keterampilan dilakukan untuk menerapkan pengetahuan yang dimiliki peserta didik guna menyelesaikan berbagai tugas dalam konteks yang sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi.

Penilaian keterampilan dapat dilakukan melalui berbagai teknik, antara lain penilaian kerja, penilaian proyek, dan penilaian portofolio. Teknik penilaian keterampilan yang digunakan dapat dipilih sesuai dengan karakteristik kompetensi dasar yang tercantum pada KI-4. Berikut adalah uraian singkat teknik-teknik penilaian keterampilan yang mencakup pengertian, langkah-langkah, serta contoh instrumen dan rubrik penilaian.

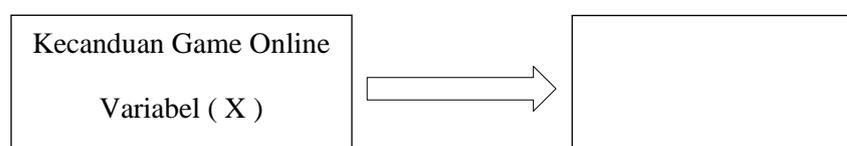
C. Kerangka Konseptual

Penelitian ini berangkat dari teori-teori yang telah dikemukakan pada latar belakang diatas, bahwa pengaruh game online sangatlah besar dampaknya terhadap hasil belajar siswa. Sebab game online sangatlah banyak membawa dampak negatif bagi siswa dan siswi, seperti kesehatan menurun, gangguan mental, mempengaruhi prestasi belajar, mengajarkan keborosan dan dapat kesulitan bersosialisasi dengan orang lain.

Karena kecanduan game online membuat anak menjadi lebih banyak menghabiskan waktunya diluar rumah dan sering lupa waktu, tidak ada semangat untuk belajar. Karena mereka lebih fokus dengan permainan game onlinenya. Tentu hal ini sangat berdampak tidak baik terhadap anak. Dengan tidak maksimalnya anak dalam belajar, hal ini menyebabkan hasil belajar menurun.

Tabel 2.1

Kerangka Konseptual



D. Hipotesis Penelitian

Sudjana (2005:219) Hipotesis adalah asumsi atau dugaan mengenai sesuatu yang dibuat untuk menjelaskan hal itu yang sering dituntut untuk melakukan pengecekannya. Berdasarkan pengertian tersebut, adapun yang menjadi hipotesis dalam penelitian ini adalah “Adanya pengaruh kecanduan game online terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas XI IS 1 di SMA Negeri 1 Tanjung Balai”.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Tanjung Balai. Alasan pemilihan lokasi di SMA Negeri 1 Tanjung Balai ini karena belum pernah diadakannya penelitian yang sama dengan penelitian ini sebelumnya.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Juli 2019 sampai dengan selesai. Dalam pembahasan masalah, penulis sangat memerlukan data dan keterangan yang akan dijadikan bahan analisis.

Tabel 3.1

Rencana Jadwal Pelaksanaan Penelitian

NO	Kegiatan	Bulan/Minggu																											
		April				Mei				Juni				Juli				Agustus				September				Oktober			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengajuan Judul	■																											
2	Pembuatan Proposal		■	■	■																								
3	Bimbingan Proposal					■	■	■	■																				
4	Pengesahan Proposal									■	■																		
5	Seminar Proposal													■	■														
6	Pengesahan Proposal															■	■												
7	Surat Izin Riset																					■	■						
8	Pengolahan Data																					■	■	■	■				
9	Bimbingan Skripsi																									■	■		
10	Pengesahan Skripsi																									■	■		
11	Sidang Meja Hijau																											■	

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan yang dapat dijadikan sebagai objek penelitian atau sebagai tempat memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian. Populasi adalah sumber informasi utama yang berarti sekumpulan unsur, unit, atau elemen yang menjadi objek penelitian.

Menurut Sugiyono (2017:136) populasi bukan hanya orang, tetapi juga objek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada objek/subjek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subjek atau objek itu.

Pada penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh siswa kelas XI IS SMA Negeri 1 Tanjung Balai yang berjumlah 96 orang siswa/siswi yang terdiri dari 3 kelas.

2. Sampel

Menurut Sugiyono (2017:134) Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif (mewakili).

Adapun peneliti mengambil sampel pada kelas XI IS 1 dikarenakan siswa di kelas tersebut lebih banyak menggunakan Handphone/Android dan mendownload aplikasi game online.

Tabel 3.2

Jumlah sampel siswa SMA Negeri 1 Tanjung Balai

No.	Kelas	Jumlah sampel
1	XI IS 1	32
	Jumlah Siswa	32

C. Variabel Penelitian

Sugiyono (2012:60) Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya.

Variabel :

1. Variabel Bebas (X) adalah kecanduan game online

Menurut Angela (2013:532) indikator game online adalah:

- a. Frekuensi bermain game online
- b. Waktu bermain game online
- c. Permainan yang digemari

2. Variabel terkait (Y) adalah Hasil belajar

Menurut Hamzah B. Uno (2006:23) indikator hasil belajar adalah:

- a. Adanya hasrat dan keinginan berhasil
- b. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar

- c. Adanya lingkungan belajar yang kondusif
- d. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
- e. Adanya harapan dan cita-cita masa kedepan

D. Definisi Operasional

Definisi operasional dalam penelitian ini adalah :

1. Game online adalah jenis permainan video atau permainan komputer dengan menggunakan jaringan komputer, umumnya internet sebagai mediana. Permainan online terdiri dari dua unsur utama, yaitu server dan client. Server adalah penyediaan layanan gaming yang merupakan basis agar client-client yang terhubung dapat memainkan permainan dan melakukan komunikasi dengan baik. Dan di jaman modern ini tidak hanya komputer tetapi handphone juga dapat digunakan sebagai sarana bermain game online.
2. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa sebagai akibat perbuatan belajar dan dapat diamati melalui penampilan siswa. Hasil belajar sangat erat kaitannya dengan belajar atau proses belajar.

E. Instrumen Penelitian

Suharsimi Arikunto (2013:160) mengatakan instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik.

Instrumen adalah alat yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan koesioner (Angket).

1. Observasi

Menurut Sutrisno Hadi dalam Sugiyono (2017:203) “Mengemukakan bahwa, observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan”. Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah observasi terhadap siswa Kelas XI IS 1 SMA Negeri 1 Tanjung Balai.

Dalam penelitian ini observasi yang digunakan adalah “Observasi Terstruktur” menurut Sugiyono (2017:205), observasi terstruktur adalah observasi yang telah dirancang secara sistematis, tentang apa yang diamati, kapan dan bagaimana tempatnya. Jadi observasi terstruktur dilakukan apabila peneliti telah tahu dengan pasti tentang variabel apa yang akan diminati. Dalam melakukan pengamatan peneliti menggunakan instrumen penelitian yang telah teruji validitas dan reliabilitasnya.

2. Kuesioner (Angket)

Menurut Sugiyono (2017:199) Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden.

Selain itu, kuesioner juga cocok digunakan bila jumlah responden cukup besar dan tersebar di wilayah yang luas. Kuesioner dapat berupa

pertanyaan/ Pernyataan tertutup atau terbuka, dapat diberikan kepada responden secara langsung atau dikirim melalui pos, atau internet. Angket yang diuji coba berjumlah 20 butir pertanyaan.

- a. Alternatif jawaban SS : jika jawaban **Sangat Setuju**
- b. Alternatif jawaban S : jika jawaban **Setuju**
- c. Alternatif jawaban TS : jika jawaban **Tidak Setuju**
- d. Alternatif jawaban STS : jika jawaban **Sangat Tidak Setuju**

Tabel 3.3
Kisi-kisi Angket Penelitian

Variabel (X&Y)	Indikator	No.Item	Jumlah
Kecanduan game online	a. Frekuensi bermain game online	1,2,3	10
	b. Waktu bermain game online	4,5,6,7	
	c. Permainan yang digemari	8,9,10	
Hasil belajar	a. Adanya hasrat dan keinginan berhasil	11,12	10
	b. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	13,14	
	c. Adanya lingkungan belajar yang kondusif	15,16	
	d. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	17,18	
	e. Adanya harapan dan cita-cita masa depan	19,20	

a. Uji Validitas

Menurut Ghazali (2012:12) “Uji Validitas dipergunakan untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu kuesioner. Suatu kuesioner dikatakan valid jika pertanyaan pada kuesioner mampu untuk mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut”.

Uji Validitas dilakukan dengan metode sekali ukur (one shot methode), dimana pengukuran dengan metode ini cukup dilakukan satu kali dengan kriteria pengambilan keputusan sebagai berikut :

Jika $r_{hitung} \text{ positif} > r_{tabel}$, maka butir pertanyaan tersebut valid.

Jika $r_{hitung} \text{ negatif} < r_{tabel}$, maka butir pertanyaan tersebut tidak valid.

b. Uji Reabilitas

Menurut Ghozali (2012:135) Reabilitas adalah alat untuk mengukur suatu kuesioner yang merupakan indikator dari variabel atau konstruk. Suatu kuesioner dikatakan reliabel atau handal jika jawaban seseorang terhadap pertanyaan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. Pengukuran Reliabelitas dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu 1) *Repeated Measure* atau Pengukuran Ulang ; 2) *OneShot Mosure* atau pengukuran sekali saja.

Suatu kuesioner dikatakan reliabel atau handal jika jawaban seseorang terhadap pertanyaan adalah konsisten dan stabil dari waktu ke waktu. Pengujian dilakukan dengan cara mencoba instrumen sekali saja, kemudian data diperoleh dianalisis dengan teknik tertentu, dalam hal ini teknik yang digunakan adalah teknik Cronbach Alpha (α). Menurut Sunyoto (2013:81), “ Suatu Variabel dikatakan reliabel jika memberikan nilai Nilai Cronbach Alpha > 0.60 ”.

F. Teknik Analisis Data

Analisis merupakan tahap akhir apa yang dilakukan selama berada di lapangan. Teknik analisis data yang digunakan untuk menguji adanya pengaruh

kecanduan game online terhadap hasil belajar siswa kelas XI IS 1 di Sekolah SMA Negeri 1 Tanjung Balai dengan menggunakan rumus *Korelasi Product Moment*, yaitu :

1. Uji Analisis Data

Uji analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji korelasi Pearson. Korelasi linear Pearson dapat diartikan suatu nilai yang mengukur seberapa erat hubungan linear antara dua variabel (*linear relationship*) dan dapat diketahui arah hubungannya (*direction*). Korelasi linear Pearson sering juga disebut dengan *Pearson product-moment correlation*. Notasi korelasi linear Pearson untuk sampel adalah " r ", sementara untuk populasi adalah " ρ " (dibaca: rho). Nilai korelasi linear Pearson berkisar dari -1 sampai dengan $+1$. Nilai korelasi linear Pearson yang semakin dekat dengan -1 atau $+1$ menandakan sebaran data dari dua variabel tersebut semakin linear. Dengan kata lain hubungan linear antara dua variabel tersebut semakin kuat. Nilai korelasi linear Pearson yang bernilai -1 atau $+1$ menandakan sebaran data dari dua variabel tersebut linear sempurna. Dengan kata lain hubungan linear antara dua variabel tersebut sempurna. Nilai korelasi linear Pearson yang bernilai mendekati 0 menandakan sebaran data dari dua variabel tersebut semakin tidak linear. Dengan kata lain hubungan linear antara dua variabel tersebut semakin lemah, mungkin saja terdapat hubungan lain yang bersifat nonlinear. Skala data yang dipersyaratkan dalam penggunaan korelasi linear Pearson adalah *continuous* atau kontinu atau numeric. Nilai koefisien korelasi linear Pearson bersifat simetri, maksudnya nilai

korelasi linear Pearson antara X dan Y (r_{xy}) akan sama dengan nilai korelasi linear Pearson antara Y dan (r_{yx}).

2. Uji Korelasi Product Moment

$$r_{xy} = \frac{N\Sigma xy - (\Sigma x)(\Sigma y)}{\sqrt{(N\Sigma x^2 - (\Sigma x)^2)(N\Sigma y^2 - (\Sigma y)^2)}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y

Σxy = Jumlah perkalian antara variabel x dan Y

Σx^2 = Jumlah dari kuadrat nilai X

Σy^2 = Jumlah dari kuadrat nilai Y

$(\Sigma x)^2$ = Jumlah nilai X kemudian dikuadratkan

$(\Sigma y)^2$ = Jumlah nilai Y kemudian dikuadratkan

3. Uji Hipotesis

Untuk mengetahui pengaruh variabel x dan y menggunakan rumus t

sebagai berikut : $t_{hitung} = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$

Keterangan :

t = nilai uji t

r = nilai r korelasi

n = jumlah sampel

Dengan ketentuan bilangan $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak, tetapi sebaliknya $t_{hitung} > t_{tabel}$ H_a diterima. Harga t_{hitung} dibandingkan dengan harga t_{tabel} dengan taraf sidnifikan 5%.

4. Koefisien Determinasi

Untuk mengetahui seberapa besar persentase yang dapat dijelaskan variabel bebas terhadap variabel terikat nilai r_{hitung} diuji menggunakan rumus :

$$D = r^2 \times 100\%$$

Keterangan :

D = Determinan

R = Koefisien korelasi

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

1. Gambaran Umum Sekolah

- a. Nama Sekolah : SMA NEGERI 1 TANJUNG BALAI
- b. Alamat : JLN .MT. HARYONO NO.10
KOTA TANJUNG BALAI
- c. NPSN / NISS : 10212024 / 301076401001.
- d. Nama Kepala Sekolah : DEDDI ANSHARI, S.Pd, M.Si.
- e. Akreditasi : A
- f. Kurikulum : K-13 (Kelas X) dan KTSP (Kelas XI dan XII)

2. Visi dan Misi SMA NEGERI 1 TANJUNGBALAI

a. Visi

Unggul dalam prestasi, berbudi perkerti luhur dan berwawasan lingkungan yang berlandaskan iman dan taqwa.

b. Misi

1. Membentuk karakter dan kepribadian siswa yang bermartabat dan berjiwa pancasila.
2. Mengembangkan pembelajaran secara aktif, kreatif , inovatif dan meyenangkan.
3. Menerapkan disiplin, ketertiban dan tanggung jawab secara menyeluruh.
4. Mendorong siswa berprestasi dalam bidang akademik dan bidang ekstrakuriluler.

5. Menciptakan lingkungan sekolah yang bersih, sejuk, indah dan nyaman.
6. Mencegah terjadinya pencemaran dan kerusakan lingkungan.

3. Tujuan

- a. Memiliki budi pekerti luhur, sopan santun dan tata krama yang baik.
- b. Terciptanya proses pembelajaran secara aktif, kreatif dan menyenangkan dengan mendayagunakan IPTEK .
- c. Terbentuknya karakter warga sekolah yang berdisiplin, jujur, mandiri dan bertanggung jawab.
- d. Memiliki rata-rata UN dan US minimal 8,00 atau lebih untuk setiap mata pelajaran.
- e. Memiliki tingkat keberhasilan yang tinggi masuk PTN minimal 75 % lulusan dapat diterima di PTN.
- f. Menghasilkan lulusan yang mampu berkopetisi pada jenjang pendidikan tinggi dan sukses dalam pekerjaan dan penghidupan.
- g. Memiliki rasa tanggung jawab akan kebersihan, kesejukan, keindahan dan kenyamanan lingkungan sekolah sehingga menjadikan sekolah Adiwiyata Mandiri.
- h. Memiliki rasa kepedulian terhadap lingkungan.

Tabel 4.1
Jumlah Tenaga Pendidik Dan Kependidikan

NO	Nama	Jenis Kelamin		Pendidikan				Sertifikasi		Kepegawaian	
		L	P	SMA/SMK	D3	S1	S2	Sudah	Belum	PNS	Non PNS
1	Tenaga Pendidik	10	36	-	-	45	5	27	19	34	12
2	Tenaga Kependidikan	6	8	7	1	2	-	-	-	7	7
J U M L A H		16	44	7	1	47	5	27	19	41	19
JUMLAH SELURUHNYA		60		60				46		60	

Tabel 4.2
Jumlah Siswa Tahun Pelajaran 2016 / 2017

NO	Kelas	Jenis Kelamin		Agama			
		L	P	Islam	Kristen	Budha	Hindu
1	Kelas X	112	176	268	20	-	-
2	Kelas XI	109	188	266	31	-	-
3	Kelas XII	87	188	238	37	-	-
J U M L A H		308	552	772	88	0	0
JUMLAH SELURUHNYA		860		860			

B. Deskripsi Hasil Penelitian

Sebelum penelitian ini dilaksanakan, penelitian melaksanakan pengumpulan data dari kondisi awal kelas yang akan diberikan tindakan atau yang akan diteliti yaitu kelas XI IS 1 SMA NEGERI 1 TANJUNGBALAI T.P 2019/2020.

Dimana penelitian ini perlu diketahui agar kiranya kelas ini perlu diberikan tindakan-tindakan dengan apa yang diteliti yaitu. Pengaruh kecanduan game online terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PKn di SMA Negeri 1 Tanjung Balai T.P 2019/2020.

Dalam penelitian ini, penulis menjadikan pengelolaan data dalam bentuk Angket Variabel X yaitu kecanduan game online dan tes untuk Variabel Y yaitu Hasil Belajar. Angket yang disebarakan ini diberikan kepada 32 siswa/i kelas XI IS 1 SMA Negeri 1 Tanjung Balai sebagai sampel penelitian. Dengan demikian data yang dianalisis pada bab ini adalah data yang diperoleh dari 32 responden.

C. Analisis Data Hasil Penelitian

Bagian ini merupakan pembahasan yang bersumber dari data-data yang diperoleh melalui angket yaitu untuk Variabel X (pengaruh kecanduan game online) dan variabel Y (hasil belajar siswa) ada pun hasil dari penelitian ini.

1. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan dengan tujuan untuk menguji validitas tiap-tiap butir pertanyaan pada kuesioner yang telah dirancang. Suatu butir pertanyaan dikatakan valid apabila nilai korelasi (R Hitung) dari butir pertanyaan tersebut $>$ R tabel. Tabel 4.4 disajikan hasil uji validitas untuk setiap butir-butir pertanyaan dari variabel kecanduan game online.

Tabel 4.3
Uji Validitas terhadap Butir-Butir Pertanyaan Kuesioner Variabel
Kecanduan Game Online

P	R Hitung	R Tabel	Keterangan
P1	0.583	0.349	Valid
P2	0.733	0.349	Valid
P3	0.617	0.349	Valid
P4	0.591	0.349	Valid
P5	0.413	0.349	Valid
P6	0.672	0.349	Valid
P7	0.599	0.349	Valid
P8	0.641	0.349	Valid
P9	0.579	0.349	Valid

P10	0.561	0.349	Valid
P11	0.517	0.349	Valid
P12	0.695	0.349	Valid
P13	0.665	0.349	Valid
P14	0.67	0.349	Valid
P15	0.598	0.349	Valid
P16	0.579	0.349	Valid
P17	0.716	0.349	Valid
P18	0.59	0.349	Valid
P19	0.358	0.349	Valid
P20	0.594	0.349	Valid

Suatu pertanyaan dikatakan valid apabila nilai R hitung $> 0,349$ (R Tabel).

Diketahui jumlah pertanyaan pada variabel kecanduan game online sebanyak 20 pertanyaan. Diketahui seluruh nilai R hitung > 0.349 (R tabel). Sehingga disimpulkan seluruh pertanyaan telah valid.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas harus dilakukan hanya pada pertanyaan yang telah memiliki atau memenuhi uji validitas, jadi jika tidak memenuhi syarat uji validitas maka tidak perlu diteruskan untuk uji reliabilitas. Berikut hasil dari uji reliabilitas terhadap butir-butir pertanyaan yang valid.

Tabel 4.4
Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach's Alpha	Keterangan
Kecanduan game online	0.906	Reliabel

Jika nilai Alpha Cronbach lebih besar dari 0,6, maka kuesioner penelitian bersifat reliabel. Diketahui bahwa kuesioner bersifat reliabel, karena seluruh nilai Alpha Cronbach $> 0,6$.

D. Pengujian Persyaratan Analisis

1. Analisis Statistik Deskriptif

Pada bagian analisis deskriptif, disajikan nilai minimum, maksimum, rata-rata dan standar deviasi berdasarkan variabel kecanduan game online dan hasil belajar siswa.

Tabel 4.5
Analisis Statistik Deskriptif
Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Kecanduan Game Online	32	45.00	80.00	63.9688	9.15629
Hasil Belajar Siswa	32	50.00	95.00	70.5000	10.56165
Valid N (listwise)	32				

Berdasarkan Tabel 4.4 diketahui nilai minimum dari kecanduan game online adalah 45, sementara nilai maksimum dari kecanduan game online adalah 80. Rata-rata kecanduan game online adalah 63,9688, dengan standar deviasi 9,15629. Diketahui nilai minimum dari hasil belajar siswa adalah 50, sementara nilai maksimum dari hasil belajar siswa adalah 95. Rata-rata hasil belajar siswa adalah 70,50, dengan standar deviasi 10,56.

E. Uji Hipotesis Penelitian

Untuk menguji signifikan Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa digunakan perhitungan uji korelasi untuk menguji hipotesis apakah diterima atau ditolak.

1. Uji Korelasi

Selanjutnya dilakukan pengujian korelasi, yakni menguji apakah terdapat hubungan atau pengaruh yang signifikan antara kecanduan game online dan hasil

belajar siswa. Dasar pengambilan keputusan untuk pengujian korelasi sebagai berikut.

Jika nilai probabilitas p (Sig) $\geq 0,05$, maka asumsi normalitas terpenuhi.

Jika probabilitas $< 0,05$ ($iSig$), maka asumsi normalitas tidak terpenuhi.

Tabel 4.6
Uji Korelasi
Correlations

		Kecanduan Game Online	Hasil Belajar Siswa
Kecanduan Game Online	Pearson Correlation	1	.707**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	32	32
Hasil Belajar Siswa	Pearson Correlation	.707**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	32	32

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

Perhatikan bahwa berdasarkan Tabel 4.4, diketahui diperoleh hasil:

- Diketahui nilai korelasi sebesar $r = 0,707$. Nilai korelasi $r = 0,707 > 0,65$ yang berarti kecanduan game online berkorelasi kuat terhadap hasil belajar siswa.
- Diketahui nilai Sig adalah $0,000 < 0,05$, maka disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan antara kecanduan game online dan hasil belajar siswa.

F. Diskusi Hasil Penelitian

Kehadiran game online di tengah-tengah laju teknologi telah membawa pengaruh besar terhadap perkembangan pribadi dan adaptasi remaja bahkan, tidak sedikit remaja yang berubah menjadi pecandu game sehingga lupa pada jati diri mereka yang sesungguhnya. Waktu yang semestinya dipergunakan untuk bermain

dengan teman sebaya atau belajar telah disita demi bisa duduk berlama-lama untuk bermain game.

Dalam hal ini remaja cenderung untuk berbohong demi dapat bermain game, misalnya berbohong sudah mengerjakan pekerjaan rumah, berbohong meminta uang untuk membeli buku, padahal uang tersebut digunakannya untuk bermain game. Tindakan tersebut sangatlah tidak rasional dan menyimpang dari norma-norma yang ada di masyarakat dan banyak pula kasus lain gara-gara game online yang semestinya tidak dilakukan oleh remaja yang kebanyakan berstatus sebagai pelajar. Di dalam kelas hampir semua siswa memiliki Handphone Android dan memiliki aplikasi game online, bahkan siswa bermain game online tersebut pada saat jam pelajaran berlangsung yang guru nya tidak dapat menyampaikan pembelajaran karna berhalangan dan juga pada waktu jam istirahat siswa juga menggunakan waktu istirahat untuk bermaian game online.

Tindakan para remaja pecandu game online sangatlah tidak wajar/irasional. Bayangkan saja seseorang betah duduk di satu tempat untuk bermain game online dan juga game online sudah menjadi racun untuk sebagian siswa. Ketergantungan yang ditimbulkan akibat keseringan memainkannya membuat banyak siswa rela mengeluarkan banyak biaya untuk bisa terus bermain game online. Padahal tidak salah lagi, uang yang digunakan untuk bermain game online merupakan uang yang diberi oleh orang tua mereka. Sehingga kebohongan pun sering terjadi antara mereka terhadap orang tua.

Berdasarkan hasil pengujian diatas maka hipotesis dalam penelitian ini diterima, bahwa ada pengaruh kecanduan game online terhadap hasil belajar siswa

dimana diperoleh nilai signifikan $r_{hitung} = 0,707 > r_{tabel} = 0,65$. Maka demikian dapat disimpulkan hipotesis diterima adalah H_a yang menyatakan adanya Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran PKn di kelas XI IS 1 di SMA Negeri 1 Tanjung Balai T.A 2019/2020.

G. Keterbatasan Penelitian

Adapun yang menjadi keterbatasan suatu penelitian adalah sampel dan instrument yang digunakan. Sebagai penulis biasa, penulis tidak terlepas dari kesilapan disebabkan keterbatasan yang penulis miliki baik secara moril maupun materil. Dalam menyelesaikan penelitian ini banyak sekali kendala-kendala yang dihadapi sejak pembuatan proposal, rangkaian pelaksanaan penelitian, dan sampai pengolahan data. Disamping itu ada keterbatasan lain, yaitu buku literature waktu serta keterbatasan ilmu yang penulis miliki. Begitu pula keterbatasan tes yang digunakan jika dilihat dalam penggunaan tes tidak semua mengerjakan sungguh – sungguh.

Didalam pelaksanaan penelitian ini, penulis merasakan masih banyak mengalami keterbatasan. Penulis skripsi ini belumlah dapat dikatakan sempurna, karena masih ada beberapa kendala dan keterbatasan penulis dalam melakukan penelitian. Keterbatasan yang penulis hadapi disebabkan beberapa faktor yaitu :

1. Bila dilihat dari hasil jawaban siswa, kemungkinan besar banyak siswa yang menyelesaikan tes dengan kerjasama dengan temannya.
2. Adanya kemungkinan siswa untuk bersungguh – sungguh dalam menyelesaikan test yang diberikan.

Kurangnya wawasan penelitian sehingga metodologi dalam penelitian kurang maksimal.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan penambahan hasil penelitian maka dapat dikemukakan kesimpulan sebagai berikut :

1. Siswa yang terlalu sering bermain game akan mendapat dampak negatif terhadap perilaku mereka dalam jangka panjang. Siswa bisa berperilaku menyimpang, seperti mencuri, suka bolos sekolah, pemalas, dan agresif. Bentuk-bentuk perilaku siswa penggemar game online antara lain: kemalasan bagi para pecandu game, suka berbohong, kurang bergaul.
2. Dari penelitian yang sudah dilakukan ditemukan bahwa kecanduan game online sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa di kelas XI IS 1 SMA Negeri 1 Tanjung Balai ini terbukti dari nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah 70,50 dengan standar deviasi 10,56. Nilai yang diperoleh dari nilai tertinggi dan terendah.
3. Berdasarkan hasil perhitungan maka hipotesis dalam penelitian ini diterima, bahwa ada pengaruh kecanduan game online terhadap hasil belajar siswa dimana diperoleh nilai signifikan $r_{hitung} = 0,707 > r_{tabel} = 0,65$. Maka demikian dapat disimpulkan hipotesis diterima adalah H_a yang menyatakan adanya Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran PKn di kelas XI IS 1 di SMA Negeri 1 Tanjung Balai Tahun Ajaran 2019/2020.

B. Saran

Berdasarkan hasil dari kesimpulan yang dilakukan peneliti, maka peneliti mempunyai beberapa saran :

1. Bagi para orang tua hendaknya harus memperhatikan anak-anaknya yang masih remaja terutama yang bersekolah agar tidak terjerumus dalam dunia game yang sama sekali tidak ada kata puas didalamnya.
2. Bagi masyarakat secara umum tentunya diharapkan untuk lebih memperhatikan dan lebih peduli dengan pendidikan anak-anak di Indonesia dalam menggunakan teknologi internet terutama remaja dan pelajar.
3. Bagi peneliti sendiri semoga penelitian ini bisa mendorong munculnya penelitian-penelitian lain. Sehingga muncul penelitian yang berkaitan dengan game online dengan lebih bervariasi lagi.

Hasil penelitian ini dapat masukkan bagi para peneliti lainnya, dalam melakukan penelitian dengan masalah yang sama tetapi dengan waktu yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Dian Utami Sutiksno et al 2018 J. Phys.: Conf. Ser. 1028 012244
- Field, A. 2009. *Discovering Statistics Using SPSS*. London: Sage.
- Farzana Aisyah. 2009. *101 Tips dan Ide Mencegah Anak Kecanduan Game Online*. Jogjakarta: Edukasia
- Gantini pipit, Suhendar Dodo. 2017. *Penilaian Hasil Belajar*. Jakarta: Penerbit Erlangga
- Ghozali, Imam. 2013. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS19*, Semarang: Penerbit Universitas Diponegoro.
- Gio, P. U. dan Elly, R. 2015. *Belajar Olah Data dengan SPSS, MINITAB, R, MICROSOFT EXCEL, EVIEWS, LISREL, AMOS, dan SMARTPLS*, USUPress
- Gujarati, D.N. 2003. *Basic Econometrics* 4th Edition. New York: Mc Graw Hill.
- Oemar H. 2016. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Purwanto. 2017. *Evaluasi Hasil Belajar*. Jogjakarta: Pustaka Belajar
- Prana Ugiana Gio & Rezzy Eko Caraka, 2018, *Pedoman Dasar Mengolah Data dengan Program Aplikasi STATCAL*, USUpress.
- Sugiyono Prof. Dr. 2017. *Metode Penelitian pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Suprihatiningrum Jamil. 2017. *Strategi Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media
- Wilis Dahar R. 2006. *Teori-teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Gelora Aksara Pratama