

**PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP PRESTASI AKADEMIK  
PESERTA DIDIK DI MAN 3 ACEH BESAR**

**SKRIPSI**

**Diajukan Oleh:**

**KAUTSAR  
NIM. 140201033**

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Prodi Pendidikan Agama Islam



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN (FTK)  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY  
BANDA ACEH  
1440 H/2019 M**

**PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP PRESTASI  
PESERTA DIDIK DI MAN 3 ACEH BESAR**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan (FTK)  
Universitas Islam Negeri Ar Raniry Darussalam Banda Aceh  
Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana (Srata I)  
Dalam Ilmu Pendidikan Agama Islam

**Oleh:**


**KAUTSAR  
NIM. 140201033**

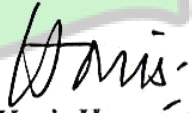
Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Prodi Pendidikan Agama Islam

Disetujui oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II

  
**Dr. Muzakir, S.Ag., M.Ag**  
NIP. 197506092006041005

  
**Abdul Haris Hasmár, S.Ag., M.Ag**  
NIP. 197204062014111001



## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Kautsar  
NIM : 140201033  
Prodi : Pendidikan Agama Islam  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan  
Judul Skripsi : Pengaruh *Game Online* Terhadap Prestasi Akademik Peserta Didik di Man 3 Aceh Besar.

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggungjawab atas karya ini.

Bila di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.



## ABSTRAK

Nama : Kautsar  
NIM : 140201033  
Fakultas/Prodi : Tarbiyah/Pendidikan Agama Islam  
Judul : Pengaruh *Game Online* Terhadap Prestasi Akademik di MAN 3 Aceh Besar  
Tebal Skripsi : 82 Halaman  
Pembimbing I : Dr. Muzakir, S.Ag., M.Ag  
Pembimbing II : Abdul Haris Hasmar, S.Ag., M.Ag  
Kata Kunci : *Game Online* dan Prestasi Akademik

Maraknya *game online* yang dipopulerkan kalangan peserta didik, dikarenakan perkembangan era globalisasi yang sangat pesat dan perkembangan teknologi yang semakin canggih yang bisa berdampak negatif terhadap prestasi akademik peserta didik. Membuat para orang tua semakin resah atas perkembangan teknologi terutama pada permainan *game online*, Penulis tertarik untuk meneliti peserta didik yang kecanduan bermain *game online*, seberapa besarkah pengaruh *game online* tersebut terhadap prestasi akademik peserta didik di MAN 3 Aceh Besar, tujuan dari penelitian ini ialah untuk memberikan gambaran terhadap dunia pendidikan bagaimana akan besarnya pengaruh negatif dari *game online* tersebut terhadap prestasi akademik peserta didik. Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif berbentuk analisis statistik deskriptif dan frekuensi, dalam pengumpulan data peneliti menggunakan metode angket skala *likert* modifikasi, untuk mengumpulkan data kecanduan *game online* dan untuk pengumpulan data prestasi akademik peserta didik menggunakan dokumentasi, yaitu perolehan akumulasi skor hasil belajar yaitu nilai rata-rata rapor dalam 2 semester terakhir. Teknik pengolahan data peneliti menggunakan program bantu dengan SPSS versi 20.0, untuk mencari hasil akhir seberapa besar pengaruh *game online* terhadap prestasi akademik peserta didik di MAN 3 Aceh Besar, menggunakan rumus persamaan regresi linear sederhana. Berdasarkan hasil penelitian yang telah diteliti selama kurang lebih dua bulan, peneliti mengambil kesimpulan bahwa rata-rata kecanduan bermain *game online* peserta didik dapat dikatakan tinggi, dengan rata-rata perolehan skor akhir yaitu 93.3 dan skor prestasi belajar rata-rata 83.3, dan besarnya pengaruh negatif *game online* tersebut terhadap prestasi akademik peserta didik di MAN 3 Aceh Besar dapat dikatakan sebesar 30% dipengaruhi oleh kecanduan *game online* dan untuk sisa 70% dipengaruhi oleh faktor-faktor yang lain.

## KATA PENGANTAR



Alhamdulillah segala puji dan syukur saya ucapkan kepada Allah Swt, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul: **“Pengaruh *Game Online* Terhadap Prestasi Akademik Peserta Didik di MAN 3 Aceh Besar”**.

Shalawat beriringan salam saya sanjungkan kepada Nabi Muhammad Saw, beserta keluarga dan para sahabat beliau yang telah membawa ummatnya dari alam kebodohan kepada alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan.

Proses penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari berbagai rintangan, mulai dari pengumpulan literatur, pengumpulan data sampai pada pengolahan data maupun dalam tahap penulisan. Namun dengan kesabaran dan ketekunan yang dilandasi dengan rasa tanggung jawab selaku mahasiswa dan juga bantuan dari berbagai pihak, baik material maupun moril.

Penulis mengucapkan terimakasih kepada ayahanda dan ibunda yang telah mengusahakan dan memberikan kesempatan bagi penulis untuk menuntut ilmu di UIN Ar-Raniry. Tidak lupa juga kepada keluarga sekalian yang telah memberikan dukungan dan doa selama ini.

Selanjutnya penulis meyampaikan rasa terimakasih yang tak terhingga atas bimbingan, dukungan, dan curahan pikiran yang diberikan oleh Bapak Dr. Muzakir, S.Ag., M.Ag selaku Pembimbing I dan Bapak Abdul Haris Hasmar, S.Ag selaku pembimbing II sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Terimakasih juga kepada Bapak Dr. Muslim Razali, SH., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry beserta seluruh staf dan jajarannya. Terima kasih juga kepada Bapak Dr. Husnizar, S.Ag., M.Ag selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) beserta seluruh staf dan jajarannya yang telah membantu penulis selama proses perkuliahan berlangsung.

Penulis juga menyampaikan terimakasih kepada Zeka Kurniawan dan Nur Fajrialdi yang telah memberikan dukungan untuk menyelesaikan skripsi ini. Tidak lupa juga kepada teman-teman unit 1, teman-teman seangkatan di prodi Pendidikan Agama Islam UIN Ar-Raniry Banda Aceh serta juga teman-teman sekalian yang telah memberikan dukungan dan doa untuk penulis.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis sangat menyadari bahwa isinya masih jauh dari kesempurnaan. Hal tersebut terjadi karena kurangnya ilmu dan pengalaman yang penulis miliki. Oleh karena itu, penulis menerima kritikan dan saran yang membangun dari berbagai pihak agar skripsi ini lebih baik lagi. Semoga Skripsi ini dapat memberi manfaat bagi penulis sendiri dan pembaca sekalian.

A R - R A N I R Y Darussalam, 2 Agustus 2019

Penulis

## DAFTAR ISI

Halaman Judul	
Halaman Pengesahan Pembimbing	
Halaman Pengesahan Penguji	
Surat Pernyataan Mahasiswa Tidak Melakukan Plagiasi	
Abstrak .....	v
Kata Pengantar .....	vi
Daftar Isi .....	vii
Daftar Tabel .....	xi
Daftar Gambar .....	xii
Daftar Lampiran .....	xiii

### BAB I : PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan Penelitian .....	5
D. Hipotesis Penelitian .....	6
E. Manfaat Penelitian .....	6
1. Manfaat teoritik .....	6
2. Manfaat praktis .....	7
F. Definisi Operasional .....	7
1. Pengaruh .....	7
2. <i>Game online</i> .....	8
3. Prestasi akademik .....	9

### BAB II : LANDASAN TEORITIS

A. <i>Game Online</i> .....	12
B. Kecanduan <i>Game Online</i> .....	13
1. Pengertian <i>Game online</i> .....	13
2. Aspek kecanduan <i>Game Online</i> .....	15
3. Jenis-jenis <i>Game Online</i> .....	17
4. Dampak Bermain <i>Game online</i> .....	19
C. Prestasi Akademik .....	21
D. Hasil Belajar .....	23
1. Pengertian Hasil Belajar .....	23
2. Faktor Yang Mempengaruhi .....	26
a. Faktor Internal .....	26
b. Faktor Eksternal .....	27
3. Manfaat Hasil Belajar .....	28

### BAB III:METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	30
B. Jenis dan Sumber Data .....	31
1. Jenis Data .....	31
2. Sumber data .....	31



c. Data Primer .....	32
d. Data Skunder .....	32
e. Data Tersier .....	32
C. Subjek Penelitian .....	32
D. Teknik Pengumpulan Data .....	34
1. Observasi lapangan .....	34
2. Wawancara .....	35
3. Angket .....	35
4. Dokumentasi .....	38
E. Teknik Analisis Data .....	39

#### **BAB IV: HASIL PENELITIAN**

A. Deskripsi Lokasi Penelitian .....	41
1. Profil Sekolah .....	41
2. Visi dan misi MAN 3 Aceh Besar .....	42
3. Keadaan guru, siswa dan sarana-prasarana .....	43
a. Keadaan guru .....	43
b. Keadaan siswa .....	45
c. Keadaan sarana dan prasarana .....	46
4. Lahan bangunan .....	47
B. Pembahasan .....	48
1. Tingkat intensitas <i>game online</i> .....	49
a. Analisis data statistik frekuensi .....	52
2. Tingkat Prestasi Akademik peserta didik .....	63
3. Pengaruh intensitas game onlne terhadap prestasi akademik .....	65
a. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen .....	65
b. Uji normalitas .....	66
c. Uji linearitas .....	67
d. Uji Homogenitas .....	69
e. Uji Autokorelasi .....	70
f. Uji regresi linear sederhana .....	72
1) Uji F simultan .....	73
2) Uji t Persial .....	73
3) Persamaan regresi linear sederhana .....	75
4) Nilai koefisien determinan .....	76
C. Wawancara .....	77

#### **BAB V: PENUTUP**

A. Simpulan .....	79
B. Saran .....	80

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>81</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP</b>	

## DAFTAR TABEL

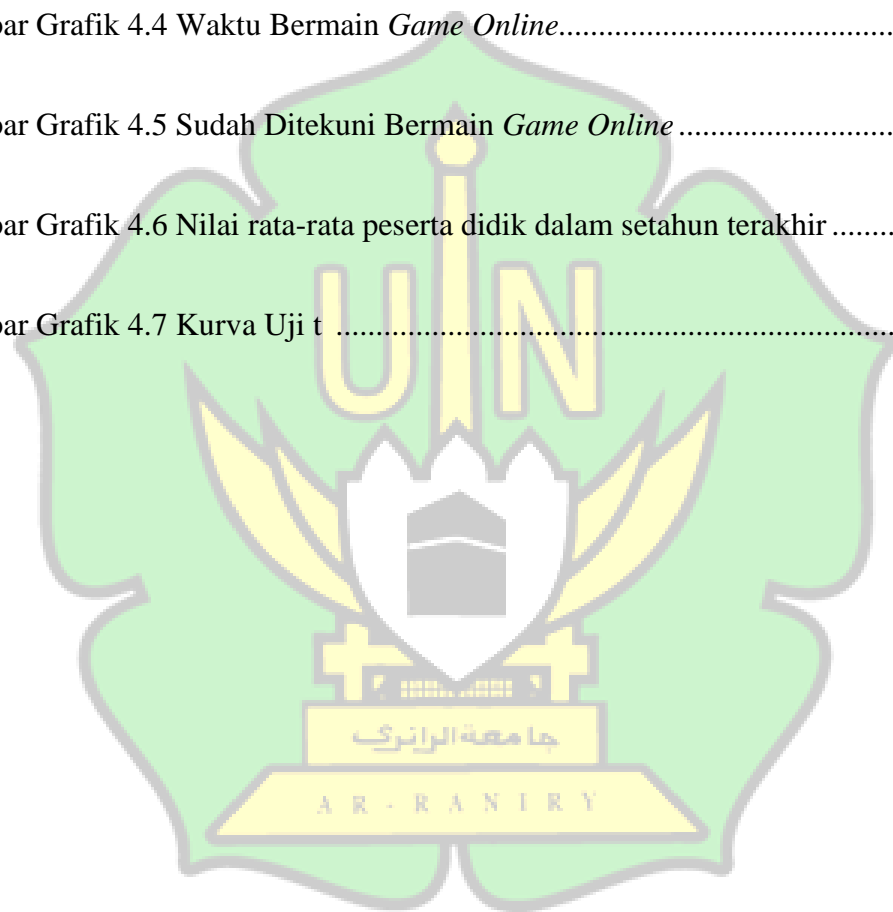
Tabel 3.1 Nama-Nama Sample Peserta Didik .....	33
Tabel 3.2 Skala Likert .....	37
Tabel 3.3 <i>Blue Print</i> Sebaran Item Skala Kecanduan <i>Game Online</i> .. .....	37
Tabel 4.1 Profil Sekolah .....	41
Tabel 4.2 Profil Guru .....	43
Tabel 4.3 Kelas X .....	45
Tabel 4.4 Kelas XI .....	45
Tabel 4.5 Kelas XII .....	45
Tabel 4.6 Rekapitulasi .....	46
Tabel 4.7 Lahan Bagunan .....	47
Tabel 4.8 Hasil Responden Peserta Didik Angket <i>Game Online</i> .....	49
Tabel 4.9 Uji Validitas Instrument .....	52
Tabel 4.10 Uji Reliabilitas Instrument .....	53
Tabel 4.11 Diskriptif Dari Nilai <i>Game Online</i> .....	55
Tabel 4.12 <i>Statistics Of Frecuency</i> .....	56
Tabel 4.13 Tempat Bermain.....	58
Tabel 4.14 Waktu Bermain .....	60
Tabel 4.15 Sudah Ditekuni.....	61
Tabel 4.2.1 Nilai Rata-Rata Peserta Didik Dalam Setahun Terakhir .....	63
Tabel 4.2.2 Tingkat Nilai Rata-Rata Belajar Peserta Didik Dalam Setahun Terakhir .....	65
Tabel 4.2.3 <i>One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test</i> .....	66

Tabel 4.2.4	Anova Tabel .....	67
Tabel 4.2.5	Anova .....	69
Tabel 4.2.6	<i>Runs Test</i> .....	70
Tabel 4.2.7	Anova <sup>a</sup> .....	73
Tabel 4.2.8	<i>Coefficients<sup>a</sup></i> .....	74
Tabel 4.2.9	Model Sumarry .....	76



## DAFTAR GAMBAR GRAFIK

Gambar Grafik 4.1 Deskriptif Nilai <i>Game Online</i> .....	55
Gambar Grafik 4.2 Jenis <i>Game</i> Yang di Mainkan .....	57
Gambar Grafik 4.3 Tempat Bermain <i>Game Online</i> .....	59
Gambar Grafik 4.4 Waktu Bermain <i>Game Online</i> .....	61
Gambar Grafik 4.5 Sudah Ditekuni Bermain <i>Game Online</i> .....	62
Gambar Grafik 4.6 Nilai rata-rata peserta didik dalam setahun terakhir .....	64
Gambar Grafik 4.7 Kurva Uji t .....	75



## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran I : SK Pembimbing Skripsi.
- Lampiran II : Surat Izin Penelitian dari Kampus UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
- Lampiran III : Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan Aceh Besar.
- Lampiran IV : Surat Bukti Telah Melakukan Penelitian di MAN 3 Aceh Besar.
- Lampiran V : Instrumen Penelitian (Angket) dan Dokumentasi (Nilai Rapor) peserta didik Man 3 Aceh Besar.
- Lampiran VI : Distribusi Nilai R tabel, Nilai F dan Nilai t.
- Lampiran VII : Dokumentasi.
- Lampiran VIII : Riwayat Hidup Penulis.



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pada era yang serba digital dan modern seperti sekarang ini, sektor kehidupan mengalami percepatan pertumbuhan yang begitu pesat, tidak hanya sarana teknologi, komunikasi, maupun transportasi yang mengalami perkembangan begitu pesat, fenomena ini juga berlaku pada banyak pola kehidupan.<sup>1</sup>

Beberapa tahun ini sedang maraknya beberapa *game* yang berbasis *online* yang banyak dipopulerkan oleh kalangan remaja sampai kalangan dewasa, dikarenakan perkembangan era globalisasi yang sangat pesat dan perkembangan teknologi yang semakin tahun semakin canggih, yang membuat resah dari semua kalangan lembaga pendidikan, baik lembaga pemerintahan, lembaga masyarakat dan pihak kependidikanpun yang membuat semakin hari semakin memprihatinkan terkait persoalan perkembangan prestasi akademik peserta didik.

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi internet, *game online* juga mengalami perkembangan yang begitu pesat. *Game online* adalah *game* yang berbasis elektronik dan visual.<sup>2</sup> *Game online* mempunyai perbedaan yang sangat besar dengan *game* lainnya yaitu pemain *game* tidak hanya dapat bermain dengan orang yang berada di sekelilingnya, namun juga dapat bermain dengan beberapa

---

<sup>1</sup> Santrock. *Life-Span Development Perkembangan Masa Hidup*.(Jakarta: Erlangga, 2003), hal. 24.

<sup>2</sup> A Rini, *Menanggulangi Kecanduan Game On-Line Pada Anak*. (Jakarta: Pustaka Mina, 2011), hal. 47.

pemain lain yang berbeda lokasi, bahkan sampai di belahan bumi lainnya.<sup>3</sup> Anak dianggap lebih sering dan rentan terhadap penggunaan permainan *game online* daripada orang dewasa.<sup>4</sup> Adiksi *game online* dapat ditandai oleh sejauh mana pemain *game* bermain *game* secara berlebihan yang dapat berpengaruh negatif bagi pemain *game* tersebut.

*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.

Istilah *Game online* berasal dari MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Online Game*), yaitu ekstensi jenis *game* jenis *Role-Playing Game* yang memiliki fasilitas *multiplayer*. Seorang pemain dapat menghubungkan perangkatnya ke sebuah server dan dapat bermain bersamaan dengan ribuan pemain di seluruh dunia. MMORPG akan dihadapi dengan berbagai tantangan dan kesempatan untuk meningkatkan kemampuan tokoh yang dimainkannya.<sup>5</sup>

Berdasarkan pengertian *Game online* tersebut diatas, maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan istilah *Game online* menunjuk pada salah satu sejenis permainan yang dapat diakses melalui jaringan internet. *Game*

---

<sup>3</sup> Young, K. S, *Internet addiction: symptoms, evaluation, and treatment. Innovations in Clinical Practice* (Volume 17) by L. VandeCreek & T. L. Jackson (Eds.), (Sarasota, FL: Professional Resource Press, 2001) diakses pada tanggal 23 Oktober 2018

<sup>4</sup> J. S. Lemmens, P. M. Valkenburg, J. Peter, *Development and validation of a game addiction scale for adolescents. Media Psychology*, 12 (1), 77-95. doi: 10.1080/15213260802669458 2009), diakses pada tanggal 21 Oktober 2018.

<sup>5</sup> Agus Hermawan, *Hiburan Dunia Maya*, (Bandung: Pustaka Setia, 2009), hal. 20.

*online* tersebut terdapat seperangkat permainan dalam bentuk gambar-gambar yang menarik dapat digerakkan dengan kehendak pemain *game* itu sendiri.

*Game online* tersebut bukan hanya berupa permainan yang hanya bisa ditonton saja, tetapi para pemain dapat berpartisipasi menggerakkan gambar-gambar yang ada didalamnya secara bersama-sama dengan para pemain lainnya, bahkan didalam *game online* tersebut para pemain dapat berkompetisi antara satu dan lainnya untuk memperoleh poin tertinggi atau terendah yang berkonsekuensi menjadi pemain yang kalah atau sebagai pemenang. *Game online* bisa juga diartikan sebagai permainan yang dapat melatih kelincahan intelektualitas seseorang dalam mengambil keputusan aksi dalam permainan dengan mencapai target-target tertentu.<sup>6</sup>

*Game online* dapat dimainkan secara terhubung dengan jaringan internet yang bisa menghubungkan dengan orang lain dalam radius yang jauh dan bisa juga saling berinteraksi antar sesama pemain *game*. Salah satu contoh yang dapat peneliti angkat ialah seperti *Game Poker*, *Counter Strike* dan *Mobile Legend* yang populer sekarang ini, yang banyak dimainkan pada kalangan remaja. Permainan *game online* tersebut bisa diambil juga nilai positifnya maupun nilai negatifnya.

Dampak positif bagi seseorang yang memainkan *game online* adalah untuk mendapatkan kesenangan dan kepuasan batin serta sebagai hiburan penghilang stres setelah keseharian beraktivitas. Bahkan untuk sekarang ini sudah banyak *gamers* (sebutan untuk pemain *game*) yang memanfaatkan *game online* tersebut

---

<sup>6</sup> M Fahrul Alam, *Pengertian Game online dan Sejarahnya* (Bandung: Pustaka Setia, 2010), hal. 13.



untuk usaha bisnis, seperti menjual koin tertinggi yang didapatkan oleh *gamers* kepada pemain *gamers* yang lainnya dengan harga yang telah ditentukan sebelumnya.

Adapun dampak negatif yang ditimbulkan dari permainan *game online* adalah munculnya kekerasan dikalangan masyarakat. Anak-anak akan bertingkah laku yang buruk dikarenakan mencontoh apa yang dia lihat dalam *game online* tersebut yang menampilkan adegan-adegan kekerasan seperti pada *Game Figther*. Permainan *game online* juga bisa menghambat anak dalam belajar atau tidak suka membaca dikarenakan kecanduan yang berlebihan yang didapat dari *game* tersebut. Kecanduan yang berlebihan dapat membuat anak terkadang memunculkan sifat-sifat yang tidak diinginkan seperti kekerasan terhadap orang tua maupun terhadap orang lain.<sup>7</sup>

*Game online* dengan segala macam daya tariknya membuat pemainnya betah berlama-lama duduk didepan komputer. Permainan *game online* yang begitu menghibur membuat para pemain *game* menjadi lupaakan waktu belajarnya, lupa melupakan hal yang lainnya yang ada dalam lingkungan kesehariannya. Anak diajak untuk menjelajahi dunia lain yang penuh tantangan dan bisa meningkatkan *adrenalin* (sebuah hormon yang memicu reaksi terhadap tekanan dan kecepatan gerak tubuh) mereka.

Kecanduan yang berlebihan dapat mempengaruhi prestasi akademik peserta didik. Kecanduan tersebut dapat memunculkan sifat malas belajar pada

---

<sup>7</sup> Syekh Muhammad Al-Munajjid, *Bahaya Game*, (Jakarta: Aqwam Medika, 2016), hal. 12.

diri peserta didik, yang dimana hal tersebut dapat berimbas terhadap prestasi akademik yang didapat oleh peserta didik.

Prestasi akademik itu sendiri merupakan suatu hal yang harus dicapai oleh setiap peserta didik, supaya bisa menilai sejauh mana tingkat kemampuan anak dalam pencapaian belajar dalam pembelajaran di sekolah, baik ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.

Berdasarkan latar belakang yang telah di paparkandi atas maka peneliti tertarik untuk meneliti mengenai **Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Prestasi Akademik Peserta Didik di MAN 3 Aceh Besar.**

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimanakah tingkat kecanduan/intensitas *game online* yang dimainkan oleh peserta didik ?
2. Bagaimanakah tingkat rata-rata nilai prestasi akademik yang dicapai oleh peserta didik ?
3. Seberapa besarkah pengaruh *game online* terhadap prestasi akademik peserta didik ?

## **C. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini berdasarkan rumusan masalah yang ada yakni:

1. Untuk mengetahui bagaimana tingkat kecanduan pengaruh *game online* terhadap prestasi akademik peserta didik.

2. Untuk mengetahui bagaimana tingkat rata-rata nilai akademik yang dicapai oleh peserta didik.
3. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh intensitas *game online* terhadap prestasi akademik peserta didik.

#### **D. Hipotesis Penelitian**

Definisi hipotesis sebagai hubungan yang diperkirakan secara logis di antara dua atau lebih variabel yang diungkap dalam bentuk pernyataan yang dapat diuji. Hipotesis merupakan jawaban sementara atas pertanyaan penelitian. Dalam hal ini hipotesis sangat berkaitan dengan perumusan masalah, karena perumusan masalah merupakan pertanyaan penelitian yang harus dijawab pada hipotesis, dan dalam menjawab rumusan masalah dalam hipotesis haruslah berdasar pada teori dan empiris.<sup>8</sup> Hipotesis dari penelitian yang mencapai 50% jawaban yang di peroleh benar. Hipotesis yang peneliti ajukan adalah sebagai berikut:

1. Adanya Pengaruh terhadap prestasi akademik peserta didik dalam proses pembelajaran dengan maraknya *game* yang berbasis *online* pada zaman modern sekarang ini.

#### **E. Manfaat Dari Penelitian**

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dalam penelitian ini adalah:

---

<sup>8</sup> Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Kharisma Putra Utama, 2013), hal. 79.

## 1. Manfaat Teoritik

- a. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai tambahan informasi yang dapat menambah dan mengembangkan wawasan peneliti, terutama tentang hal-hal yang berhubungan pengaruh *game online* terhadap peserta didik atau yang berkaitan dengan hubungan sosial.
- b. Peneliti juga dapat menjadikan penelitian ini sebagai bahan perbandingan terhadap teori-teori serta upaya peningkatan kualitas keilmuan yang selama ini peneliti tekuni di bangku perkuliahan.

## 2. Manfaat Praktis

Memberikan pemahaman bagi masyarakat luas maupun tenaga pendidik akan pengaruhnya *game online* terhadap prestasi akademik/hasil belajar peserta didik di sekolah. Data dari hasil penelitian ini adalah sebagai sumber informasi bagi orang tua dan pemerhati pendidikan dalam mendampingi para remaja dalam melewati masa-masa krisis pada perkembangan mereka. Mengembangkan pertanyaan-pertanyaan baru mengenai dampak yang dapat ditimbulkan, sehingga dapat dijadikan dasar untuk penelitian selanjutnya mengenai kecanduan dalam bermain *game online*.

## F. Definisi Operasional

### 1. Pengaruh

Adalah suatu daya yang ada atau timbul (orang, benda) yang ikut membentuk watak kepercayaan atau perbuatan seseorang.<sup>9</sup> besar sekali

---

<sup>9</sup> KBBI (kamus Besar Bahasa Indonesia). <https://kbbi.web.id/pengaruh>, diakses pada tanggal 29 July 2019, jam 08.00 wib.

pengaruh dari orang tuanya, bisa pengaruh berasal dari lingkungan sosial masyarakat sekitar.

## 2. *Game online*

*Game* atau permainan biasanya dilakukan untuk kesenangan dan kadang-kadang digunakan sebagai alat pendidikan. Untuk membuat sebuah *game* terlebih dahulu pembuat *game* harus membuat deskripsi yang menceritakan *game* yang akan dibuat. Selain itu dibutuhkan juga *desain game* yang sederhana untuk mempermudah pembuatan *game*.

Desain yang telah dibuat dapat diketahui semua elemen-elemen yang dibutuhkan dalam pembuatan *game*, misalnya karakter *player*, karakter musuh, animasi serangan dan sebagainya. Membuat *game* akan membutuhkan gambar dari setiap elemen-elemen yang ada, *background image*, dan lagu. Semua hal diatas dapat dikatakan sebagai *resources game*. Beberapa pendapat mengenai *game online*.

- a. Sebuah permainan adalah sebuah sistem di mana pemain terlibat dalam konflik buatan, ditentukan oleh aturan, yang menghasilkan hasil yang terukur.<sup>10</sup>
- b. *Game* merupakan permainan komputer yang dibuat dengan teknik dan metode animasi. Jika ingin mendalami penggunaan animasi haruslah memahami pembuatan *game*. Atau jika ingin membuat *game*, maka

---

<sup>10</sup> Zimmerman, E; Salen, K..*Rules of Play: Game Design Fundamentals*, (MIT Press, 2004), hal. 64.

haruslah memahami teknik dan metode animasi, sebab keduanya saling berkaitan.<sup>11</sup>

- c. *Game* atau permainan adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan *refreshing*.<sup>12</sup>

Melihat berbagai pendapat mengenai *game* diatas bisa dipahami bahwa *game* yang *didesign* (membuat) dengan berbagai karakter *game*, dengan menawarkan fitur-fitur yang menarik untuk perhatian para *gamers* (pemain *game*) juga dengan menggunakan teknik atau metode animasi, dimainkan dengan aturan-aturan tertentu. Ada yang bertujuan serius dan ada juga sebahagian yang hanya sebatas tujuan sebagai suatu hiburan saja dengan kata lain *refreshing* (adalah suatu kegiatan yang bertujuan untuk menghibur diri dan dilakukan dengan cara bersenang-senang supaya diri merasa senang dan dapat mengembalikan semua inspirasi serta dapat menghilangkan semua rasa lelah dalam tubuh).

### 3. Prestasi akademik

#### a. Chaplin

Mengatakan prestasi akademik dalam bidang pendidikan akademik, merupakan satu tingkat khusus perolehan atau hasil keahlian karya

---

<sup>11</sup> A. Nilwan, *Pemrograman Animasi dan Game Profesional*, (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2009), hal. 44.

<sup>12</sup> M. Dawang, *Desain Game*, (Jakarta: ebook, 2005), hal. 51.

akademik yang dinilai oleh guru-guru, lewat tes yang dibakukan, atau lewat kombinasi kedua hal tersebut.<sup>13</sup>

b. Winkel

Prestasi akademik adalah proses belajar yang dialami siswa untuk menghasilkan perubahan dalam bidang pengetahuan, pemahaman, penerapan, daya analisis, dan evaluasi. Prestasi akademik adalah istilah untuk menunjukkan suatu pencapaian tingkat keberhasilan tentang suatu tujuan, karena suatu usaha belajar telah dilakukan oleh seseorang secara optimal.<sup>14</sup>

c. Nasution

Prestasi akademik yaitu kesempurnaan yang dicapai seseorang dalam berfikir, merasa dan berbuat. Prestasi akademik dikatakan sempurna apabila memenuhi tiga aspek yakni: kognitif (pengetahuan), afektif (sikap) dan psikomotor (keterampilan), sebaliknya dikatakan prestasi kurang memuaskan jika seseorang belum mampu memenuhi target dalam ketiga kriteria tersebut.<sup>15</sup>

Menurut beberapa penjelasan para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa prestasi akademik ialah suatu pencapaian peserta didik dalam bentuk nilai-nilai dan angka setelah menempuh berbagai tahap-tahap ujian yang ditempuh dalam beberapa waktu yang telah ditentukan. Prestasi akademik

<sup>13</sup> J.P Chaplin, *Kamus Lengkap Psikologi*, (Jakarta: Raja Grafindo, 2005), hal. 72.

<sup>14</sup> S. W. Winkel, *Psikologi Pengajaran*, Cet. I, edisi ke-2, (Jakarta: Grasindo, 2004), hal. 23.

<sup>15</sup> Nasution, *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), hal. 94.

merupakan proses belajar yang di lakukan peserta didik secara formal yang pada akhirnya menghasilkan perubahan pada tiga ranah aspek yaitu: kognitif, afektif dan psikomotorik.





## BAB II LANDASAN TEORI

### A. *Game Online*

*Game online* 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.

Istilah *Game online* berasal dari istilah MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Online Game*), yaitu ekstensi jenis *game* jenis *Role-Playing Game* yang memiliki fasilitas multiplayer, seorang pemain dapat menghubungkan komputer ke sebuah server, melalui server tersebut, dapat bermain bersamaan dengan ribuan pemain diseluruh dunia. Permainan ini sama dengan jenis *Role-Playing Game*, yakni pemain dalam permainan. MMORPG akan dihadapi dengan berbagai tantangan dan kesempatan untuk meningkatkan kemampuan tokoh yang dimainkannya.<sup>16</sup>

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

---

<sup>16</sup>Agus Hermawan, *Hiburan Dunia Maya*, (Bandung: Pustaka setia, 2009), hal. 20.

*Game online* tersebut bukan hanya berupa permainan yang hanya bisa ditonton saja, tetapi para pemain dapat berpartisipasi menggerakkan gambar-gambar yang ada didalamnya secara bersama-sama dengan para pemain lainnya. Bahkan didalam *game online* tersebut para pemain dapat berkompetisi untuk memperoleh poin tinggi dan rendah yang berkonsekuensi menjadi pemain yang kalah atau sebagai pemenang. *Game online* dapat diartikan sebagai permainan yang dapat melatih kelincuhan intelektual seseorang dalam mengambil keputusan aksi dalam permainan dengan mencapai target-target tertentu.<sup>17</sup>

*Game online* dapat dimainkan apabila terhubung dengan jaringan internet yang bisa menghubungkan antara orang lain dalam jangka jarak jauh, yang mana antara kesemua orang terkoneksi semua dan bisa juga saling berinteraksi antar sesama, salah satu contoh yang dapat peneliti angkat ialah seperti *Game Poker*, *Counter Strike* dan *Mobile Legend* yang populer sekarang ini, yang banyak di mainkan pada kalangan remaja pada saat ini.

## **B. Kecanduan *Game Online***

### **1. Pengertian Kecanduan *Game online***

Kata kecanduan (*addiction*) biasanya digunakan dalam konteks klinis dan diperhalus dengan perilaku berlebihan (*excessive*). Konsep kecanduan dapat diterapkan pada perilaku secara luas termasuk kecanduan teknologi komunikasi informasi (ICT).

---

<sup>17</sup> M Fahrul Alam, *Pengertian Game online dan Sejarahnya* (Bandung: Pustaka Setia, 2010), hal. 25.

Secara historis, kecanduan telah didefinisikan semata-mata untuk berkenaan dengan zat adiktif (misalnya alkohol, tembakau dan obat-obatan) yang masuk melewati darah dan menuju ke otak, dan dapat merubah komposisi kimia otak. Istilah kecanduan sendiri berkembang seiring dengan perkembangan kehidupan masyarakat, sehingga istilah kecanduan tidak selamanya melekat pada obat-obatan tetapi dapat juga melekat pada kegiatan atau suatu hal tertentu yang dapat membuat seseorang ketergantungan secara fisik atau psikologis.

*Game online* adalah *game* (permainan) dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi *online* (LAN atau Internet).<sup>18</sup> Selanjutnya Winn dan Fisher mengatakan *Multiplayer game online* merupakan pengembangan dari *game* yang dimainkan satu orang, dalam bagian yang besar, menggunakan bentuk yang sama dan metode yang sama serta melibatkan konsep umum yang sama seperti semua *game* lain perbedaannya adalah bahwa untuk *multiplayer game* dapat dimainkan oleh banyak orang dalam waktu yang sama.<sup>19</sup>

Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan *internet addictive disorder*. Yang menyatakan bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *Computer game Addiction*

---

<sup>18</sup> Kim. Hyo-Jun. *Improving The Vehicle Performance with Active Suspension Using Road-Sensing Algorithm*. (Elsevier Science Ltd. 2002), hal. 22.

<sup>19</sup> B. M Winn, dan J. W, Fisher, *Design of Communication, Competition, and Collaboration in Online Games*. Dipresentasikan dalam *computergame technology conference*.(Toronto, Canada 2004), hal. 49.

(berlebihan dalam bermain *game*). *Game online* merupakan bagian dari internet yang sering dikunjungi dan sangat digemari dan bahkan bisa mengakibatkan kecanduan yang memiliki intensitas yang tinggi.<sup>20</sup>

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

## 2. Aspek Kecanduan *Game online*

Aspek seseorang kecanduan akan *game online* sebenarnya hampir sama dengan jenis kecanduan yang lain, akan tetapi kecanduan *game online* dimasukkan kedalam golongan kecanduan psikologis dan bukan kecanduan secara fisik. Chen dan Chang dalam *Asian Journal of Health and Information Sciences*, menyebutkan bahwa sedikitnya ada empat buah aspek kecanduan *game online*. Keempat aspek tersebut adalah:

- a. *Compulsion* (kompulsif/dorongan untuk melakukan secara terus menerus) Merupakan suatu dorongan atau tekanan kuat yang berasal

---

<sup>20</sup> K Young, *Cyber-Disorders: The Mental Health Concern for the New Millennium*. *Cyber Psychology & Behavior* 3(5), (2000), hal. 475-479.

dari dalam diri sendiri untuk melakukan suatu hal secara terus menerus, dimana dalam hal ini merupakan dorongan dari dalam diri untuk terus-menerus bermain *game online*.

b. *Withdrawal* (penarikan diri)

Merupakan suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari suatu hal. Seseorang yang kecanduan *game online* merasa tidak mampu untuk menarik atau menjauhkan diri dari hal-hal yang berkenaan dengan *game online*, seperti halnya seorang perokok yang tidak bisa lepas dari rokok.

c. *Tolerance* (toleransi)

Toleransi dalam hal ini diartikan sebagai sikap menerima keadaan diri kita ketika melakukan suatu hal, biasanya toleransi ini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu yang dalam hal ini adalah bermain *game online*, kebanyakan pemain *game online* tidak akan berhenti bermain hingga merasa puas. *interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan).

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

Remaja yang kecanduan dalam permainan *game online* termasuk dalam tiga kriteria yang ditetapkan WHO (*World Health Organization*), yaitu sangat membutuhkan permainan dengan gejala menarik diri dari lingkungan, kehilangan kendali, dan tidak peduli dengan kegiatan lainnya.<sup>21</sup>

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan diatas, aspek seseorang kecanduan akan *game online* akan mengalami *Compulsion* (kompulsif/dorongan untuk melakukan secara terus menerus), *Withdrawal* (penarikan diri), *Tolerance* (toleransi), *Interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan).

### 3. Jenis-Jenis *Game online*

*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. Perlu diketahui bahwa perkembangan *game online* telah mencapai tahap dimana *game* “tembak menembak” melainkan lebih dari itu. Contoh beberapa tahun yang lain *game* tembak menembak lebih dikenal dengan *FPS* sekarang ada *Thrid-Person-Hooter*, *MO-FPS*.

Berikut ini adalah pembagian *game* berdasarkan *genre* atau jenisnya menurut Aji:

---

<sup>21</sup> C. Y. Chen, & S. L. Chang, *An Exploration Of Tendency To Online Game Addiction Due To User's Liking Of Design Features* (2008), hal. 45.

a. *Shooter Game*

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

b. *Adventure Game*

*Game* petualang adalah *game* yang paling menarik untuk dikembangkan dan dimainkan. *Game* dengan konsep petualang adalah jenis *game* awal yang nanti kemudian berkembang. *Game* petualang seperti *Mario bross* dan *Sonic* adalah *game* yang terkenal pada tahun 90an.

c. *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 bisa dilihat di *Mortal Combat* dan *street fighter*.<sup>22</sup>

Berdasarkan uraian diatas banyak jenis-jenis *game online* yang dapat dimainkan oleh banyak peserta didik zaman sekarang ini seperti *action game*, *adventure game* dan *shooter game*, ketiga *game* tersebut sangat banyak dimainkan oleh para pecinta permainan *game online* yang bisa membuat pemainnya ketagihan dalam bermain.

---

<sup>22</sup> C. Z. Aji, *Berburu Rupiah Lewat Game online*, (Jakarta: Bounabooks, 2012), hal. 35.

#### 4. Dampak Dari Bermain *Game Online*

*Game online* dapat memberikan dampak negatif. Dampak negatif bermain *game online* dapat menyebabkan kecanduan bermain *game online*. Menurut para pemain tidak tau kapan akan dapat menyelesaikan *game* karena para pembuat *game* membuat para pemain ketagihan dengan cara membuat para *gamers* mencapai suatu level atau posisi baru, ataupun memiliki kekuatan baru secara acak.<sup>23</sup> Kecanduan adalah suatu kondisi dimana individu merasakan ketergantungan terhadap suatu hal yang disenangi akibat kurangnya kontrol terhadap perilaku ingin mengulanginya secara terus menerus.

Dampak Negatif dari bermain *game online* antara lain ialah:

- a. Dapat menurunkan kesehatan.
- b. Menimbulkan sifat malas dan tindakan kriminal.
- c. Dapat membuat pemainnya lupa waktu, lupa belajar, lupa tugas dan tanggung jawab.
- d. Dapat membuat pemainnya tidak produktif karena waktunya habis dipergunakan untuk bermain *game online*.
- e. Dapat meningkatkan sikap agresivitas pemainnya, karena pengaruh aksi-aksi kekerasan yang terbiasa disaksikannya.
- f. Dapat menyebabkan anti-sosial, karena keranjinan main *game online*.

---

<sup>23</sup> S Margaretha, *Dampak Buruk Kecanduan Bermain Game online* (Jakarta: Bahana, 2008), hal. 80-81.



g. Dapat menyebabkan ketegangan emosional antara orang tua dengan anak yang kecanduan.<sup>24</sup>

Berbagai uraian dari dampak negatif diatas bisa dikatakan bahwa banyak efek negatif dari bermain *game online* ini, diantaranya bisa membuat pemain meniru perbuatan apa yang telah dimainkan dalam permainan *game online*, lupa akan waktu secara percuma, muncul karakter kurang sosial dengan sesama teman dan masyarakat luas karena sering larut dalam bermain *game online*.

Adapun dampak positif dari bermain *game online* antara lain:

- a. Meningkatkan konsentrasi.
- b. Meningkatkan koordinasi mata dan tangan.
- c. Mengembangkan daya berpikir/penalaran.
- d. Meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris.
- e. Meningkatkan kemampuan membaca.
- f. Meningkatkan kemampuan mengetik.
- g. Meningkatkan pengetahuan tentang komputer.
- h. Menghibur, mengalihkan perhatian, dan mengurangi stres.
- i. Mendapat teman baru.<sup>25</sup>

Penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa dari permainan *game online* memiliki dampak positif juga bagi para *gamers* (pemain *game*), dengan

---

<sup>24</sup>Aditia, Rivan. *Dampak Positif dan Negatif Bermain Game online.(Online).(2015)*. Tersedia:<https://www.gudangilmukomputer.com/2015/01/dampak-positif-dan-negative-bermain-game.html> (diakses pada tanggal 30 Mei 2018).

<sup>25</sup>Aditia, Rivan. *Dampak Positif dan Negatif Bermain Game online...*, (diakses pada tanggal 30 Mei 2018).

bermain *game* dapat melatih pemain dalam berkonsentrasi, melatih berbahasa Inggris dengan sesama, dapat menghilangkan stres sejenak setelah bekerja atau belajar dalam keseharian, dapat mencari kawan baru di dunia maya dapat meningkatkan kemampuan membaca.

### C. Prestasi Akademik

Pengertian Prestasi Akademik adalah perubahan dalam hal kemampuan yang disebabkan karena proses belajar. Bentuk hasil proses belajar dapat berupa pemecahan tulisan atau lisan, keterampilan dan pemecahan masalah yang dapat diukur dan dinilai dengan menggunakan tes yang terstandar.<sup>26</sup>

Prestasi akademik adalah hasil yang dicapai siswa dalam kurun waktu tertentu pada mata pelajaran tertentu yang diwujudkan dalam bentuk angka dan dirumuskan dalam rapor. Prestasi akademik adalah tingkat pencapaian keberhasilan terhadap suatu tujuan, karena suatu usaha belajar telah dilakukan secara optimal.<sup>27</sup>

Maka dapat disimpulkan bahwa prestasi akademik adalah hasil belajar berupa pemecahan masalah lisan atau tulisan, dan keterampilan serta pemecahan masalah secara langsung yang diwujudkan dalam bentuk angka yaitu melalui rapor. Ciri-ciri Individu yang berprestasi memiliki keinginan untuk memperoleh prestasi yang tinggi dihubungkan dengan seperangkat standar. Seperangkat standar tersebut dihubungkan dengan prestasi orang lain, prestasi yang lampau,

---

<sup>26</sup> A. Sobur, *Psikologi Umum*, (Bandung: Pustaka Setia, 2003), hal. 30-31.

<sup>27</sup> A. R. Hawadi, *Psikologi Perkembangan Anak: Mengenal Sifat, Bakat dan Kemampuan Anak*, (Jakarta: Grasindo, 2001), hal. 53.

serta tugas yang harus dilakukan. Memiliki tanggung jawab pribadi terhadap kegiatan yang dilakukan. Adanya kebutuhan untuk mendapatkan umpan balik atas pekerjaan yang dilakukan sehingga dapat diketahui dengan cepat hasil yang diperoleh dari kegiatannya, lebih baik atau lebih buruk.

Menghindari tugas yang terlalu sulit atau terlalu mudah, akan tetapi memilih tugas yang tingkat kesulitannya sedang. Inovatif, yaitu dalam melakukan pekerjaan dilakukan dengan cara yang berbeda, efisien dan lebih baik dari pada sebelumnya.

Hal ini dilakukan agar individu mendapatkan cara yang lebih baik dan menguntungkan dalam pencapaian tujuan. Tidak menyukai keberhasilan yang bersifat kebetulan atau karena tindakan orang lain, dan ingin merasakan kesuksesan atau kegagalan disebabkan oleh individu itu sendiri.<sup>28</sup>

Dengan demikian individu yang memiliki keinginan untuk berprestasi tinggi adalah individu yang memiliki standar berprestasi, memiliki tanggung jawab pribadi atas apa yang dilakukannya, individu tidak menyukai keberhasilan yang bersifat kebetulan atau tindakan orang lain, individu suka bekerja pada tingkat kesulitan menengah dan realistis dalam pencapaian tujuannya, individu bersifat inovatif, dimana dalam melakukan tugas selalu dengan cara yang berbeda, efisien dan lebih baik dari sebelumnya, dengan demikian individu merasa lebih dapat menerima kegagalan atas apa yang dilakukannya.

---

<sup>28</sup> A Sobur, *Psikologi Umum...*, hal. 40-41.

## D. Hasil Belajar

### 1. Pengertian Hasil Belajar

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

- a. Hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan sisi guru.
  - 1) Dilihat dari sisi siswa hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat belum belajar.
  - 2) Dari sisi guru hasil belajar adalah saat terselesaikannya bahan pelajaran.<sup>29</sup>
- b. Hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti.<sup>30</sup>
- c. Hasil belajar adalah sesuatu yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas belajar.<sup>31</sup>

---

<sup>29</sup> Dimiyati dan Mudjiono. *Belajar Dan Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2006), hal. 23.

<sup>30</sup> Wardhani, Igak, dkk. *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2007), hal. 50.

<sup>31</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Hasil Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2001), hal. 23.

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

Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya untuk mencapai tujuan-tujuan belajar melalui kegiatan belajar mengajar. Selanjutnya dari informasi tersebut guru dapat menyusun dan membina kegiatan siswa lebih lanjut, baik untuk keseluruhan kelas maupun individu.

Hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang diajarkan. Hasil belajar berasal dari dua kata yaitu “hasil” dan “belajar”. Hasil (*product*) merupakan suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional.<sup>32</sup> Sedangkan belajar adalah tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif.<sup>33</sup>

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

---

<sup>32</sup> Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hal. 44.

<sup>33</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Raja Grafindo, 2007), hal. 64.

a. Nana Syaodih Sukmadinata

Hasil belajar merupakan realisasi potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang. Penguasaan hasil belajar seseorang dapat dilihat dari prilakunya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan berfikir maupun keterampilan motorik.<sup>34</sup>

b. Gagne dan Briggs

Hasil belajar adalah sebagai kemampuan yang diperoleh seseorang sesudah mengikuti proses belajar.<sup>35</sup>

c. Asep Jihad

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa secara nyata setelah dilakukan proses belajar mengajar yang sesuai tujuan pembelajaran.<sup>36</sup>

d. Winkel

Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya.<sup>37</sup>

Berdasarkan definisi-definisi para ahli yang di atas dapat ditarik kesimpulan hasil belajar adalah suatu hasil yang telah dicapai setelah mengalami proses belajar atau setelah mengalami interaksi dengan lingkungannya guna untuk memperoleh ilmu pengetahuan yang akan menimbulkan tingkah laku sesuai dengan tujuan pembelajaran.

---

<sup>34</sup> Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2005), hal.102.

<sup>35</sup>Rosma Hartiny Sam's, *Model PTK Teknik Bermain Konstruktif untuk Peningkatan Hasil Belajar Matematika*, (Yogyakarta: Teras, 2010), hal. 33.

<sup>36</sup> Asep Jihad, *Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Multi Pressindo, 2009), hal. 14.

<sup>37</sup> Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar...*, hal. 45.

## 2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

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

### a. Faktor Internal

Faktor yang berasal dari dalam siswa sendiri yang meliputi dua faktor yaitu faktor *fisiologis* (jasmani) dan faktor *psikologis* (rohani).

#### 1) Faktor fisiologis

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

#### 2) Faktor psikologis

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

### b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal terdiri dari dua faktor, eksternal juga terdiri atas dua faktor yang meliputi faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan non-sosial.

### 1) Lingkungan sosial

Lingkungan sosial sekolah seperti para guru, para staf administrasi, dan teman-teman sekelas dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Masyarakat, tetangga, dan lingkungan fisik atau alam dapat juga mempengaruhi hasil belajar siswa.

### 2) Lingkungan non-sosial

Faktor-faktor yang termasuk lingkungan non-sosial ialah gedung sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal keluarga siswa dan letaknya, alat-alat belajar, keadaan cuaca dan waktu yang digunakan belajar siswa. Faktor-faktor yang di atas menentukan tingkat keberhasilan belajar siswa.<sup>38</sup>

Ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik, pertama faktor internal meliputi fisiologis yaitu kesehatan jasmaniah peserta didik dan psikologis yaitu menyangkut keadaan rohaniyah peserta didik. Kedua faktor eksternal meliputi lingkungan sosial yaitu keadaan sekolah, guru, staff dan masyarakat sekitar serta keluarga peserta didik dan non-sosial berupa sarana dan pra-sarana sekolah peserta didik.

### 3. Manfaat Hasil Belajar

Hasil belajar pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku seseorang yang mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor setelah mengikuti suatu proses belajar mengajar tertentu. Pendidikan dan pengajaran dikatakan berhasil apabila perubahan-perubahan yang tampak

---

<sup>38</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Raja Grafindo, 2007), hal. 148.



pada siswa merupakan akibat dari proses belajar mengajar yang dialaminya yaitu proses yang ditempuhnya melalui program dan kegiatan yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru dalam proses pengajarannya. Berdasarkan hasil belajar siswa, dapat diketahui kemampuan dan perkembangan sekaligus tingkat keberhasilan pendidikan.

Hasil belajar harus menunjukkan perubahan keadaan menjadi lebih baik, sehingga bermanfaat untuk:

- a. menambah pengetahuan
- b. lebih memahami sesuatu yang belum dipahami sebelumnya
- c. lebih mengembangkan keterampilannya
- d. memiliki pandangan yang baru atas sesuatu hal
- e. lebih menghargai sesuatu daripada sebelumnya.<sup>39</sup>

Dapat disimpulkan bahwa istilah hasil belajar merupakan perubahan diri pada peserta didik, menciptakan karakteristik baru pada peserta didik itu sendiri sehingga dapat suatu perubahan baik dari segi pengetahuan atau karakteristik peserta didik, menambah ilmu pengetahuan dari tidak ada menjadi ada, sikap yang yang berubah menjadi baik, dan keterampilan yang menarik dalam kehidupan sehari-harinya.

---

<sup>39</sup> Nana Sudjana dan Ibrahim, *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2009), hal. 3.

## **BAB III METODE PENELITIAN**

### **A. Jenis Penelitian**

Metode penelitian kuantitatif merupakan salah satu jenis penelitian yang spesifikasinya adalah sistematis, terencana, dan terstruktur dengan jelas sejak awal hingga pembuatan desain penelitiannya. Definisi lain menyebutkan penelitian kuantitatif adalah penelitian yang banyak menuntut penggunaan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan dari hasilnya. Demikian pula pada tahap kesimpulan penelitian akan lebih baik bila disertai dengan gambar, tabel, grafik, atau tampilan lainnya.<sup>40</sup>

Penelitian ini menggunakan tipe penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Metode Penelitian Kuantitatif, sebagaimana dikemukakan oleh Sugiyonoyaitu: Metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.<sup>41</sup>

Penelitian deskriptif pada umumnya dilakukan dengan tujuan utama, yaitu menggambarkan secara sistematis fakta dan karakteristik objek dan subjek yang diteliti secara tepat. Penelitian deskriptif pada umumnya dengan tujuan utama, yaitu menggambarkan secara sistematis fakta dan karakteristik objek dan subjek yang diteliti secara tepat. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang diarahkan

---

<sup>40</sup> Gempur Santoso, *Fundamental Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2005), hal. 43.

<sup>41</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2012), hal. 8.

untuk memberikan gejala-gejala dan fakta-fakta atau kejadian-kejadian secara sistematis dan akurat, dalam penelitian deskriptif cenderung tidak perlu mencari atau menerangkan saling hubungan dan menguji hipotesis.<sup>42</sup> Penelitian deskriptif dalam penelitian ini dimaksudkan untuk mendapatkan gambaran dan keterangan-keterangan mengenai pengaruh intensitas *game online* terhadap prestasi akademik peserta didik di sekolah MAN 3 Aceh Besar.

## **B. Jenis dan Sumber Data**

### **1. Jenis Data**

Data kuantitatif adalah jenis data yang dapat diukur atau dihitung secara langsung, yang berupa informasi atau penjelasan yang dinyatakan dengan bilangan atau berbentuk angka.<sup>43</sup> Dalam hal ini data kuantitatif yang diperlukan adalah: Jumlah guru, siswa dan karyawan, jumlah sarana dan prasarana, dan hasil angket.

### **2. Sumber Data**

Yang dimaksud dengan sumber data dalam penelitian adalah subjek dari mana data dapat diperoleh.<sup>44</sup> Dalam penelitian ini menggunakan tiga sumber data yaitu:

Sumber data primer, yaitu data yang langsung dikumpulkan

---

<sup>42</sup> Nurul Zuriah, *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2005), hal. 47.

<sup>43</sup> Sugiyono, *Statistik untuk Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2010), hal. 15.

<sup>44</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Edisi Revisi VI, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hal. 129.

- a. Oleh peneliti dari sumber pertamanya.<sup>45</sup> Adapun yang menjadi sumber data primer dalam penelitian ini adalah kepala sekolah, guru dan siswa di MAN 3 Aceh Besar.
- b. Sumber data skunder, yaitu data yang langsung dikumpulkan oleh peneliti sebagai penunjang dari sumber pertama. Dapat juga dikatakan data yang tersusun dalam bentuk dokumen-dokumen.<sup>46</sup> Dalam penelitian ini, dokumentasi dan angket merupakan sumber data skunder.
- c. Sumber data tersier merupakan bahan-bahan yang memberi penjelasan terhadap data primer dan sekunder. Adapun data tersier dalam penelitian ini adalah kamus besar Bahasa Indonesia dan Ensiklopedia.

### C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah sumber utama data penelitian, yaitu yang memiliki data mengenai variabel-variabel yang diteliti.<sup>47</sup>

Sampel adalah sebagian dari populasi yang diambil secara *representatif* atau mewakili populasi yang bersangkutan atau bagian kecil yang diamati. Menurut Burhan Bungin, dalam pengumpulan *sampling* yang sangat menentukan adalah informan kunci. Untuk memilih sampel lebih tepat dilakukan secara sengaja (*purposive sampling*) untuk mudah menggali informasi, karena pengambilan sampel secara acak dianggap tidak relevan, hal ini disebabkan

---

<sup>45</sup> Sumadi Suryabrata, *Metode Penelitian*, (Jakarta: Rajawali, 1987), hal. 93.

<sup>46</sup> Sumadi Suryabrata, *Metode Penelitian...*, hal. 94.

<sup>47</sup> Riduwan, *Skala Pengukuran Variable-Variabel*, (Bandung: Alfabeta, 2010), hal. 24.

semakin banyaknya sampel yang tidak *homogen* maka semakin kecil jumlah sampel yang dibutuhkan. Jika dalam pengumpulan data tidak ada lagi variasi informasi, maka peneliti tidak perlu lagi untuk mencari informan baru, proses pengumpulan data dianggap selesai.<sup>48</sup>

Yang menjadi sampel pada penelitian ini sebagian peserta didik yang berjumlah 30 peserta didik dari kelas XI dan XII, dengan menggunakan teori dari Burhan Bungin seperti yang dijelaskan diatas yaitu dengan (*purposive sampling*) pengambilan *sample* dengan mencari informan kunci, peneliti mengambil teknik pengambilan *sampling* secara *purposive* supaya menghindari *sample* yang tidak *homogeny* dan menjadikan peneliti menjadi mudah dalam mengambil informasi dari *sample* tersebut. Berikut nama-nama peserta didik yang dijadikan objek *sample*.

**Tabel.3.1**

Nama-nama peserta didik (inisial) yang bermain *game online*

NO	NAMA	KELAS
1	F	XII MIA 1
2	MN	XII MIA-1
3	MZ	XII MIA-2
4	DM	XII MIA-2
5	FR	XII MIA-2
6	MJ	XII IS-1
7	ZK	XII IS-1
8	MF	XII IS-1
9	MB	XII IS-1
10	AF	XII IS-1
11	MA	XII IS-2
12	DA	XI MIA-1

<sup>48</sup> Burhan Bungin, *Analisis Data Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005), Hal. 53.

13	MRF	XI MIA-1
14	RY	XI MIA-1
15	RU	XI A-1
16	FA	XI MIA-1
17	RK	XI MIA-2
18	BQ	XI MIA 2
19	AR	XI MIA-3
20	M APM	XI MIA-3
21	MF	XI MIA 3
22	MAF	XI MIA 2
23	AS	XI IS-1
24	AR	XI IS-1
25	MY	XI IS-1
26	AM	XI IS-1
27	EG	XI IS-2
28	RM	XI IS-2
29	DH	XI IS-2
30	MS	XI IS-2

#### D. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini adalah penelitian lapangan (*field research*) yaitu berpedoman pada teori yang ada untuk mencari dan mendapatkan serta mengumpulkan data dan informasi yang ada sesuai dengan fakta di lapangan.

Adapun teknik pengumpulan data di lapangan dilakukan dengan menggunakan beberapa teknik yaitu:

##### 1. Observasi Lapangan

Observasi merupakan kegiatan pemuatan penelitian terhadap suatu objek. Apabila dilihat pada proses pelaksanaan pengumpulan data, observasi dibedakan menjadi partisipan dan non-partisipan. Jenis observasi yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi non-partisipan. Dalam melakukan observasi, peneliti memilih hal-hal yang diamati dan mencatat

hal-hal yang berkaitan dengan penelitian.<sup>49</sup> Observasi pada penelitian ini adalah pada pengaruh intensitas *game online* terhadap prestasi akademik peserta didik di MAN 3 Aceh Besar.

## 2. Wawancara

Wawancara adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu dan dengan wawancara, peneliti akan mengetahui hal-hal yang lebih mendalam tentang partisipan dalam menginterpretasikan situasi dan fenomena yang terjadi yang tidak mungkin bisa ditemukan melalui observasi.<sup>50</sup> Pada penelitian ini peneliti mewawancarai salah satu waka kesiswaan guna untuk menggali suatu informasi tentang peserta didik yang sering menggeluti dalam dunia *game online* di sekolah MAN 3 Aceh Besar.

## 3. Angket

Kuesioner (angket) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.<sup>51</sup>

Peneliti akan menyebarkan isian angket kepada 30 peserta didik yang telah peneliti jadikan sebagai objek *sample* pada penelitian ini. Dalam penelitian ini menggunakan skala sikap model *likert* untuk pengukuran keterampilan sosial dan kecanduan *game online*, yang mana skala *likert*

---

<sup>49</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Alfabeta: Bandung, 2015), hal. 204.

<sup>50</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2009), hal. 317.

<sup>51</sup> Sugiono, *Metode....*, hal. 142-144

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.

Dengan skala *likert*, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pertanyaan atau pernyataan.<sup>52</sup>

Adapun bentuk skala dalam penelitian ini berupa pernyataan dengan lima (5) alternatif bentuk jawaban yang harus dipilih oleh responden. Alternatif jawaban yang disediakan yaitu Sangat setuju (SS), 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.<sup>53</sup> Sistem penilaian pada kedua item itu dibedakan sebagai berikut.

---

<sup>52</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2009), hal. 93.

<sup>53</sup> S Azwar, *Sikap Manusia: Teori dan Pengukurannya* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2005), hal. 53.



**Tabel 3.2**  
**Skala Linkert**

<b>Jawaban</b>	<b>Skor <i>unfavourable</i></b>
Sangat setuju	5
Setuju	4
Ragu-ragu	3
Tidak setuju	2
Sangat tidak setuju	1

**Tabel 3.3**  
***Blue print* sebaran item skala kecanduan *game online***

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

Angket ini akan disebarakan kepada 30 peserta didik yang kecanduan bermain *game online* yang telah peneliti dijadikan *sample* dalam penelitian ini.

#### 4. 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.<sup>54</sup>

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 peserta didik pada 2 (dua) semester yang telah di tempuh oleh peserta didik, berpatokan pada nilai jumlah komulatif semua nilai pelajaran yaitu nilai rata-rata yang didapat oleh peserta didik dalam 2 smester terakhir.

#### E. Teknik Analisis Data

Semua data-data yang berhasil dikumpulkan dari sumber-sumber penelitian akan dibahas dengan menggunakan metode analisis deskriptif, yaitu menjelaskan data-data yang diperolehnya dengan menggunakan perhitungan presentase atau biasa disebut frekuensi relatif. Sebelum menjabarkan hasil data secara regresi linear sederhana maka sebelumnya akan menghitung nilai frekuensi

---

<sup>54</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian; Suatu Pendekatan Praktek...*, hal. 206.

prosentasi relatif atas penelitian sebagai bentuk tabel presentase. Teknik ini untuk menjawab pertanyaan pada rumusan masalah nomor 1 dan 2 untuk memperoleh frekuensi relatif.

Setelah peneliti mengumpulkan sejumlah data yang berkaitan dengan tema dan pembahasan dalam penelitian ini, maka peneliti segera memulai pesan analisa data-data tersebut. Teknik analisis yang digunakan adalah metode *Content Analysis*. Dalam proses tersebut hal pertama yang harus dilakukan adalah mengklasifikasi data.

Analisis Data disebut juga pengolahan data dan penafsiran data. Analisis data adalah rangkaian kegiatan penelaahan, pengelompokan, sistematisasi, penafsiran dan verifikasi data, agar sebuah fenomena memiliki nilai sosial, akademis, dan ilmiah. Kegiatan analisis tidak terpisah dari rangkaian kegiatan secara keseluruhan.<sup>55</sup> Jadi tujuan dari analisis data ini adalah untuk menyederhanakan, sehingga mudah ditafsirkan.<sup>56</sup>

Teknik ini untuk menjawab pertanyaan pada rumusan masalah nomor 3, peneliti ingin mengetahui seberapa besar pengaruh kecanduan *game online* terhadap prestasi akademik peserta didik MAN 3 Aceh Besar.

---

<sup>55</sup> Imam Suprayogo, *Metodologi Penelitian Sosial-Agama*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2001), hal. 191.

<sup>56</sup> Hermawan Wasito, *Pengantar Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 1995), hal. 88.

## BAB IV HASIL PENELITIAN

### A. Deskripsi Lokasi Penelitian

#### 1. Profil Sekolah

Adapun keadaan sekolah MAN 3 Aceh Besar secara rinci yaitu:

Nama sekolah : MAN 3 Aceh Besar

Alamat sekolah : Jln. Banda Aceh-Medan Km. 24.5 Simpang Krueng  
Jreu, Kecamatan Indrapuri, Kabupaten Aceh Besar,  
Provinsi Aceh.

**Tabel 4.1**  
**Profil Sekolah**

<b>Nama Sekolah</b>	<b>MAN Indrapuri Aceh Besar</b>
Status Sekolah	Negeri
Kepala Sekolah	Sanusi M, S.Pd.I
Jumlah Kelas	14 kelas, terdiri dari: 5 kelas X 4 kelas XI 5 kelas XII
Kurikulum	Kurikulum 2013
Alamat Sekolah	Jln. B. Aceh - Medan Km, 24,5 Simpang Krueng Jreu
Tlpn/Email (0651-7557-735)	Manindrapuri1@Yahoo.Co.Id

*Sumber : Data Laporan Sekolah*

MAN Indrapuri adalah sekolah tingkat Aliyah yang berdiri sejak tahun 1993. Sekolah ini mendapatkan peringkat B (baik) dalam akreditasi sekolah. Sementara Keadaan fisik MAN 3 Aceh Besar termasuk ke dalam kategori sekolah yang baik, karena memiliki bangunan yang masih cukup kokoh. MAN 3 Aceh Besar memiliki luas tanah sebesar 8800 m<sup>2</sup> dengan

dilengkapi beberapa bangunan yang digunakan sebagai beberapa kelas, kantor guru, Laboratorium (Bahasa, IPA dan Komputer), mushalla, serta bangunan lain yaitu perpustakaan. MAN 3 Aceh Besardikelilingi oleh sawah, kantor camat dan pasar.

Lingkungan sekolah yang letaknya cukup jauh dari jalan raya juga membuat suasana belajar menjadi lebih tenang dan kondusif karena jauh dari suara gemuruh kendaraan. Sehingga, dapat mendukung dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

Luas tanah : 10,762 m<sup>2</sup>

Jumlah ruang kelas : 14 ruang

Ukuran ruang kelas : 9 x 7 m<sup>257</sup>

## 2. Visi dan Misi MAN 3 Aceh Besar

Visi MAN 3 Aceh Besar ialah terwujudnya generasi muslim yang berkualitas dalam menerapkan Ipteq dan Serta menghadapi era moderenisasi.

Adapun Misinya ialah membentuk generasi yang bertaqwa kepada Allah Swt, mewujudkan generasi yang berilmu pengetahuan terampil dan mandiri, membentuk pribadi muslim yang berakhlakul karimah dan memiliki kepedulian sosial, membina generasi yang memiliki jiwa pengabdian kepada masyarakat, meningkatkan prestasi kerja yang dilandasi dengan kekeluargaan dan keteladanan akhlaku karimah, serta menyiapkan peserta didik untuk dapat melanjutkan ke Perguruan Tinggi Negeri.

---

<sup>57</sup>Hasil observasi pada MAN 3 Aceh Besar, tanggal 17 Maret 2018.

### 3. Keadaan Guru, Siswa dan Sarana Prasarana MAN 3 Aceh Besar

#### a. Keadaan Guru

Dalam proses belajar mengajar, guru mempunyai posisi penting karena guru merupakan unsur pokok yang ada dalam tahap pendidikan, dan merekalah yang akan mengantar keberhasilan siswa. Guru juga dijadikan sebagai tolak ukur berhasil tidaknya pendidikan di suatu lembaga pendidikan. MAN 3 Aceh Besar dikelola oleh kepala sekolah yang profesional dan berpengalaman, sedangkan Proses Belajar Mengajar (PMB) dilaksanakan oleh guru-guru sebagaimana terdapat pada tabel berikut:

**Tabel 4.2**  
**Profil Guru**

No	Nama guru	Mata pelajaran
1	Arjuna,S.Pd., M.Pd	Kimia
2	Drs. M. Yusuf	Kimia
3	Muhammad Najib, S.Pd	Penjaskes
4	Dra. Zuhrawati	Sosiologi
5	Rosimah, S.Pd	Matematika
6	Dra. Nuraidat	Kimia dan Prakarya
7	Dra. Ruhaidar	Geografi
8	Ramli, S.Ag	Geografi
9	Marlina, S.Pd	Biologi dan Prakarya
10	Zurni, S.Pd	Bahasa Inggris
11	Dra.Khairani A.Hamid	Fikih, SKI
12	Kamarullah, S.Ag., M.Pd	Matematika
13	Mahyuni, S.Pd	Bahasa Indonesia
14	Drs. Syahrul Ismail	Kepala TU
15	Drs. Syahrul Ismail	Biologi
16	Hasanusi, S.PdI	Fisika
17	Fakrizan, S.Pd	Ekonomi
18	Fitriah, S.Ag	Aqidah Akhlak
19	Azwir, S.PdI., M.Ag	PAI
20	Sibran,S.Pd	Bahasa Indonesia

21	Nurma, S.Pd	Biologi
22	Drs. Armansyah, S.	Fisika
23	Ainal Mardiah, S.Pd	Bahasa Inggris
24	Zidna, S.PdI	Bahasa Arab
25	Asmaydar Fona, S.E	Ekonomi dan Prakarya
26	Iswandi, S.Sos	Staf Tu
27	Dra. Samsinar	PPKN
28	Arbayah, S.PdI	Pendidikan Agama
29	Nurul Adha, S.	Matematika
30	Suwarni, S.Pd	Geografi
31	Novi Fitria, S.Pd	Bahasa Inggris
32	Zahratun Nafis, S.Pd	Fisika
33	Eva Yanti, S.Pd.I	Quran Hadist
34	Rita Zurrahmi, S.Pd	Staf Perpustakaan
35	Yusra Yani, S.Pd	Bimbingan Konseling
36	M. Ridoillah	Kesenian
37	Erminatia, A.Md	Staf TU
38	Rika Zahara, A.Md	Staf TU
39	M. Akhiri	Satpam
40	Fauzan Aslam	Penjaga Sekolah
41	Arisna, S.Ip	Staf Perpustakaan
42	Bahron	Staf TU
43	Haris Satria	Penjaskes
44	Hidayatullah, S.Pd.I	Bahasa Arab
45	Diswati, S.Pd	Staf Perpustakaan
46	Khairina, S.Pd	Kimia

*Sumber: Data Laporan Sekolah*

b. Keadaan Siswa

Siswa adalah sarana utama yang akan dibimbing, dibina serta ditingkatkan sumber dayanya dalam peningkatan mutu madrasah. Karena siswa madrasah membuktikan bahwa mereka telah melaksanakan program peningkatan mutu madrasah. Berikut adalah rekapitulasi siswa/I di MAN 3 Aceh Besar yaitu:

Tabel 4.3 Kelas X

Kelas	Banyak Siswa		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
X MIA-1	10	16	26
X MIA-2	6	11	17
X MIA-3	5	20	25
X IS-1	21	4	25
X IS-2	13	14	27
<b>Total</b>	<b>55</b>	<b>65</b>	<b>120</b>

Tabel 4.4 Kelas XI

Kelas	Banyak Siswa		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
XI MIA-1	6	21	27
XI MIA-2	5	23	28
XI IS-1	10	16	26
XI IS-2	7	20	27
<b>Total</b>	<b>28</b>	<b>80</b>	<b>108</b>

Tabel 4.4 Kelas XI

Kelas	Banyak Siswa		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
XI MIA-1	6	21	27
XI MIA-2	5	23	28
XI IS-1	10	16	26
XI IS-2	7	20	27
<b>Total</b>	<b>28</b>	<b>80</b>	<b>108</b>

Tabel 4.5 Kelas XII

Kelas	Banyak Siswa		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
XII IPA-1	-	24	24
XII IPA-2	12	13	25
XII IPA-3	11	16	27
XII IPS-1	19	8	27
XII IPS-2	7	16	23
<b>Total</b>	<b>49</b>	<b>77</b>	<b>126</b>



Tabel 4.6 Rekapitulasi

Kelas	Frekuensi Kelas	Banyak Siswa		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
X	5	55	65	120
XI	4	28	80	108
XII	5	49	77	126
<b>Jumlah</b>	<b>14</b>	<b>132</b>	<b>222</b>	<b>354</b>

#### c. Keadaan Sarana dan Prasarana

Fasilitas sarana dan prasarana merupakan salah satu aspek keberhasilan peningkatan mutu sekolah. Karena fasilitas yang lengkap dan memadai akan menunjang keberhasilan proses belajar mengajar dan dapat mengembangkan potensi akademik maupun non-akademik. MAN 3 Aceh Besar memiliki sarana dan prasarana yang mendukung dan memadai dalam menunjang proses belajar mengajar, karena memiliki banyak fasilitas dalam menunjang kegiatan kelancaran proses pendidikan. Untuk mengetahui lebih jelasnya tentang sarana dan prasarana yang dimiliki MAN 3 Aceh Besar dapat diketahui sebagai berikut:

#### 4. Lahan Bangunan

Tabel 4.7

<b>Luas tanah</b>	<b>8800 m<sup>2</sup></b>
Status Kepemilikan	Milik sendiri= 6600 m <sup>2</sup> Sewa/Pinjam= 2200 m <sup>2</sup>
Fasilitas	Ruang kelas Perpustakaan Laboratorium Bahasa Laboratorium Kimia Laboratorium Fisika Laboratorium Biologi Laboratorium Komputer Kantin Ruang Bimbingan Konseling (BK)

	Ruang Guru Ruang Kepala Sekolah Ruang Ketrampilan Ruang Kesenian Ruang Usaha Kesehatan Sekolah(UKS) Ruang Tata Usaha Ruang TU Mushala Dapur dan toilet khusus dewan guru Toilet khusus murid Lapangan Volly dan Lapangan Basket <sup>58</sup>
--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

## B. Pembahasan

Proses penelitian dan pengumpulan data diselenggarakan di sekolah MAN 3 Aceh Besar pada kelas XI dan XII pada tanggal 14 Oktober 2018 sampai dengan tanggal 31 Oktober 2018, proses penelitian ini dilakukan dengan menyebarkan angket untuk mengumpulkan data variable (X) dan mengumpulkan hasil belajar peserta didik selama dua (2) semester yaitu nilai rapor dengan melihat pada nilai rata-rata yang dicapai oleh peserta didik dalam 2 smester terakhir yaitu smester ganjil dan genap sebagai data variable (Y).

Penelitian ini terdapat dua variable yaitu kecanduan *game online* sebagai variable (X), dan prestasi belajar peserta didik sebagai variable (Y), data yang dideskripsikan sebagai variable (X) merupakan data yang diperoleh dari hasil penyebaran angket yang telah penulis buat disebarakan kepada objek *sample* yaitu 30 peserta didik seperti yang telah di terangkan pada BAB III diatas.

Perolehan skor yang telah dijawab oleh peserta didik melalui sebaran angket tersebut akan dideskripsikan ke dalam bentuk tabel deksripsi frekuensi dan

<sup>58</sup> Hasil Dokumentasi di MAN 3 Aceh Besar, Tanggal 17 Maret 2018

statistik tingkat kecanduan bermain *game online* yang dimainkan oleh peserta didik, yang pada akhirnya tabel deskripsi akan dikeluarkan skor yang diperoleh oleh peserta didik yang telah dijawab pada angket yang telah disebarkan dari skor tertinggi, rendah, rentang dan skor rata-rata. Kemudian hasil perolehan nilai rata-rata peserta didik dalam 2 smester terakhir nantinya akan peneliti cari seberapa besar (%) pengaruh kecanduan *game online* terhadap prestasi akademik peserta didik di MAN 3 Aceh Besar.

### 1. Bagaimanakah Tingkat Kecanduan/Intensitas *game Online* yang Dimainkan Oleh Peserta Didik ?

Hasil perolehan skor pengisian angket tingkat kecanduan/intensitas *game online* yang dimainkan oleh peserta didik MAN 3 Aceh Besar yang peneliti jadikan sebagai sampel.

Tabel. 4.8  
Hasil respon dari kecanduan/intensitas bermain *game online*

No.	PERNYATAAN	SS	S	RG	TS	STS
1.	Saya bolos sekolah untuk bermain <i>game online</i>	0	4	1	9	16
2.	saya suka menceritakan permasalahan saya pada teman-teman di <i>game online</i>	2	12	6	6	3
3.	<i>Saya bermain game online untuk menghilangkan stress</i>	13	14	3	0	0
4.	Saya tidak dapat menunda keinginan/hasrat untuk bermain <i>game online</i> dalam sehari	4	7	13	2	3
5.	<i>Saya suka berteman di dunia maya</i>	6	9	10	2	1
6.	Saya memilih bermain <i>game online</i> daripada mengerjakan tugas Sekolah saat di rumah atau di kelas	3	10	8	6	3
7.	Saya merasa gelisah ketika tidak bermain <i>game online</i> dalam sehari	6	9	10	4	1

8.	Saya merasa lebih tenang ketika sudah bermain <i>game online</i>	13	10	6	1	0
9.	Hubungan saya berkurang dengan teman yang lain karena bermain <i>game online</i>	1	6	9	9	5
10.	kecanduan waktu bermain <i>game online</i> saya meningkat dari waktu ke waktu.	5	8	12	2	3
11.	Hidupku akan terasa cemas ketika tidak bermain <i>game online</i> dalam sehari	3	10	8	5	4
12.	Saya menghiraukan/mengabaikan kondisi kesehatan saya ketika bermain <i>game online</i>	3	7	6	7	6
13.	Waktu berkumpul dengan keluarga berkurang karena sering bermain <i>game online</i>	4	6	9	7	4
14.	Saya bermain <i>game online</i> sampai lupa waktu untuk makan	5	7	9	5	4
15.	Saya enggan untuk meninggalkan permainan <i>game online</i>	4	12	7	5	2
16.	Saya lupa waktu ketika bermain <i>game online</i>	5	8	12	3	2
17.	Saya merasa puas ketika dapat bermain <i>game online</i>	13	13	3	0	0
18.	Saya jarang berkumpul dengan tetangga/hubungan sosial karena bermain <i>game online</i>	3	6	12	4	4
19.	Saya tidak bisa menjaga kesehatan saya ketika bermain <i>game online</i>	1	8	12	3	5
20.	Saya malas membaca buku karena bermain <i>game online</i>	3	6	12	7	2
21.	Saya bermain <i>game online</i> hingga larut malam	6	9	10	3	1
22.	Saya jarang berdiskusi dengan teman karena bermain <i>game online</i>	3	8	9	6	4
23.	Saya tidak dapat menjaga asupan makanan saya ketika bermain <i>game online</i>	1	5	15	4	5
24.	Saya mengabaikan/menghiraukan orang lain ketika bermain <i>game online</i>	2	10	9	5	3
25.	Setiap bangun pagi hal yang	2	5	5	12	6

	pertama kali terpikirkan adalah gameOnline					
26.	saya tidak dapat berkerja maksimal karena sering bermain <i>game online</i>	1	5	13	3	7
27.	Saya bermain <i>game online</i> sampai lupa waktu beribadah	0	1	9	4	17
28.	waktu tidur saya berkurang karena bermain <i>game online</i>	3	13	5	7	2
29.	<i>Saya tidak dapat bermain game online hanya 1 jam saja</i>	5	8	6	5	6
30.	Saya sulit berkonsentrasi di kelas karena mengingat <i>game online</i>	3	6	7	6	8

Penulisan kata miring pada pernyataan pada tabel 4.8 merupakan pernyataan yang kurang valid berdasarkan respon jawaban yang telah dijawab dari ke 30 responden yang telah peneliti ambil sapling, bisa dilihat pada tabel 4.9 yang ada dibawah ini

**a. analisis data statistik deskriptif dan frekuensi**

**Tabel 4.9**  
Uji validitas *Questioner*

No soal	r table	r hitung	Keterangan
1	0,361	0.812	Valid
2	0,361	0.451	Valid
3	0,361	0.014	Tidak valid
4	0,361	0.516	Valid
5	0,361	0.321	Tidak valid
6	0,361	0.543	Valid
7	0,361	0.679	Valid
8	0,361	0.545	Valid
9	0,361	0.406	Valid
10	0,361	0.840	Valid
11	0,361	0.605	Valid
12	0,361	0.746	Valid
13	0,361	0.862	Valid
14	0,361	0.804	Valid
15	0,361	0.215	Tidak valid
16	0,361	0.550	Valid

17	0,361	0.209	Tidak valid
18	0,361	0.573	Valid
19	0,361	0.596	Valid
20	0,361	0.619	Valid
21	0,361	0.560	Valid
22	0,361	0.716	Valid
23	0,361	0.504	Valid
24	0,361	0.502	Valid
25	0,361	0.553	Valid
26	0,361	0.554	Valid
27	0,361	0.527	Valid
28	0,361	0.374	Valid
29	0,361	0.218	Tidak valid
30	0,361	0.753	Valid

**Tabel 4.10**  
Uji Reliabilitas

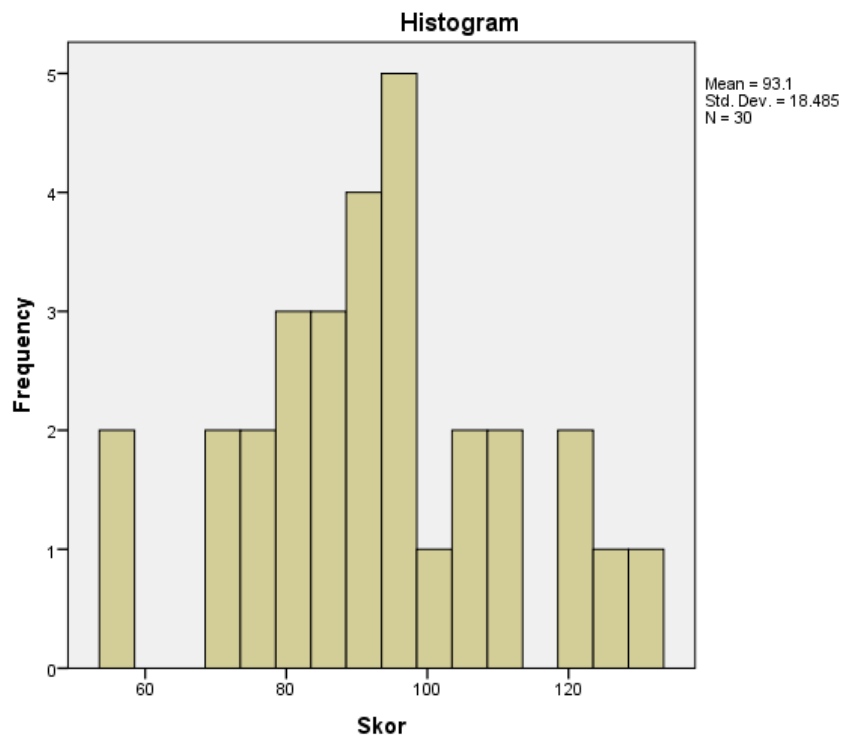
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
item_01	91.3333	311.540	.791	.913
item_02	89.9333	323.857	.400	.919
item_03	88.7667	341.771	-.022	.922
item_04	89.9000	321.472	.469	.918
item_05	89.4333	330.530	.270	.920
item_06	89.9667	319.620	.496	.917
item_07	89.6000	315.834	.646	.915
item_08	88.9333	324.823	.511	.917
item_09	90.4667	326.395	.355	.919
item_10	89.7667	307.151	.820	.912
item_11	90.0000	316.000	.561	.916
item_12	90.3333	307.402	.712	.914
item_13	90.1333	303.568	.843	.912
item_14	89.9667	305.275	.778	.913
item_15	89.7333	333.995	.155	.922
item_16	89.7333	320.547	.507	.917
item_17	88.7667	337.013	.174	.921
item_18	90.1667	317.661	.527	.917
item_19	90.2667	317.720	.554	.916

item_20	90.0667	318.409	.582	.916
item_21	89.5000	320.672	.518	.917
item_22	90.1000	311.266	.682	.914
item_23	90.3333	323.402	.460	.918
item_24	89.9667	322.378	.455	.918
item_25	90.6000	318.662	.505	.917
item_26	90.5000	319.224	.508	.917
item_27	91.3000	323.252	.487	.917
item_28	89.8333	327.178	.319	.920
item_29	90.0667	332.340	.144	.924
item_30	90.4333	305.978	.719	.914

**Tabel 4.11**  
Deskriptif Nilai Dari *Game online*

Game online	N	Range	Minimum	Max	Mean
Valid N	30	74	56	130	93.10

**Gambar Grafik 4.1**

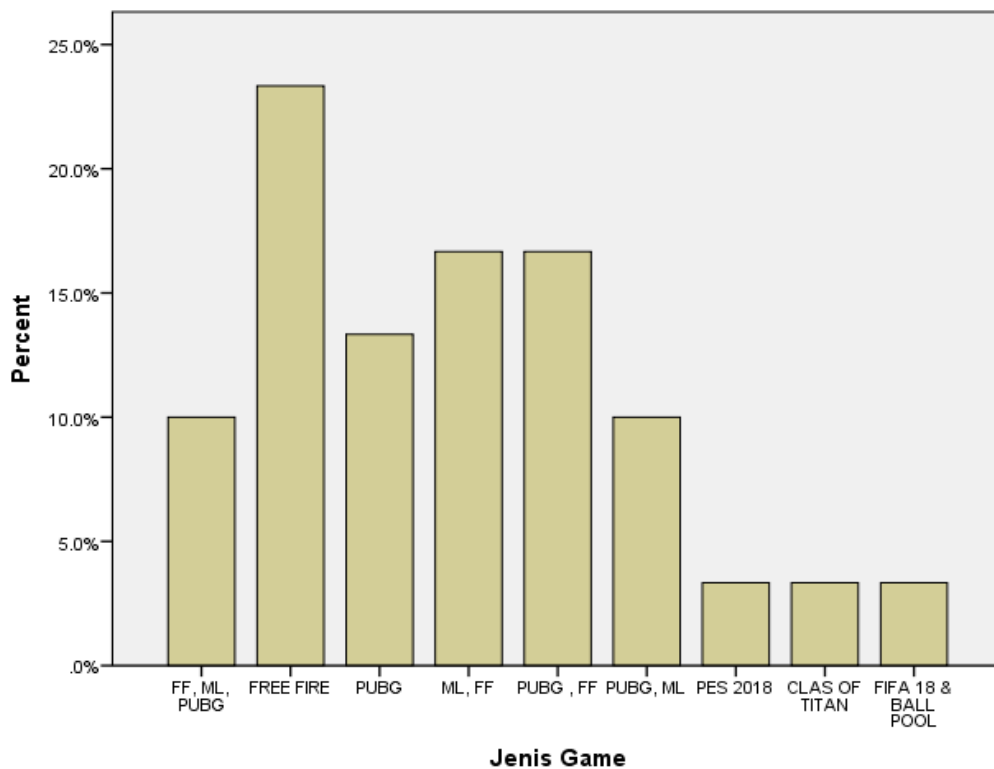


Berdasarkan penjabaran pada tabel 4.11 dan penyajian grafik 4.1 dapat disimpulkan bahwa rata-rata skor yang diperoleh dari semua pernyataan angket yang telah peneliti sebarakan kepada peserta didik adalah sebesar 93.10, skor maxium 130, skor minimum 56 dan range 74. Dikarenakan perolehan skor rata-rata 93.10 maka dapat diambil kesimpulan bahwa tingkat kecanduan/intensitas bermain *game online* yang dimainkan oleh ke 30 peserta didik yang peneliti jadikan sebagai *sampling* di sekolah MAN 3 Aceh Besar digolongkan dengan katagori tinggi.

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
FF, ML, PUBG	3	10.0	10.0	10.0
FREE FIRE	7	23.3	23.3	33.3
PUBG	4	13.3	13.3	46.7
Mobile Legend & Free Fire	5	16.7	16.7	63.3
PUBG & Fire Free	5	16.7	16.7	80.0
PUBG & Mobile Legend	3	10.0	10.0	90.0
PES 2018	1	3.3	3.3	93.3
Clash Of Titans	1	3.3	3.3	96.7
Fifa 18 & Ball Poll	1	3.3	3.3	100.0
Total	30	100.0	100.0	0



Gambar Grafik 4.2



Berdasarkan tabel 4.12 dan penyajian grafik 4.2 menjelaskan bahwa frekuensi kecanduan bermain *game online* yang dimainkan oleh peserta didik rata-rata berbagai macam jenis *game online*, salah satu *game online* yang banyak dimainkan oleh peserta didik adalah *Free Fire*, *PUBG* dan *Mobile Legend*, ketiga *game* tersebut ialah *game* yang banyak diminati oleh banyak kalangan para remaja dan juga anak-anak zaman modern sekarang ini, didukung dengan kecanggihan teknologi dan jangkauan akses internet yang sangat mudah untuk di jangkau salah satunya seperti jaringan internet *indihome* sekarang ini, bahkan sampai orang dewasa pun ikut terlibat dalam bermain ketiga jenis *game online* tersebut.

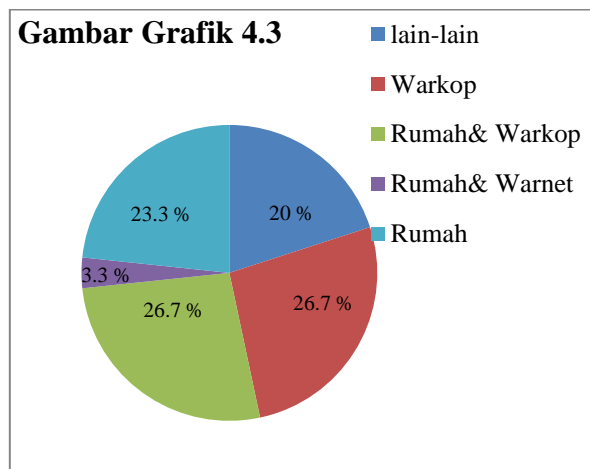
Pada grafik 4.2 banyak diantara peserta didik dalam keseharian banyak jenis *game online* yang dapat dimainkan diantaranya seperti *Mobile*

*Legend*, *Free Fire* dan *PUBG* dapat kita ketahui bahwa kecanduan bermain *game online* cukup signifikan. Untuk lebih jelas mengenai bagaimana jenis-jenis *game online* yang dimainkan oleh peserta didik sehingga dapat membuat mereka kecanduan bisadilihat pada halaman lampiran yang sudah peneliti lampirkan.

Sebagian *game online* yang lainnya seperti *FIFA*, *PES 2018*, *Clash Of Titans* dan *Ball Pool* tidak banyak diminati oleh peserta didik dapat kita lihat dari ke30 peserta didik yang memainkan *game online* hanya sebagian kecil saja yang memainkan *game online* tersebut yaitu hanya 3 peserta didik, ini menunjukkan bukan berarti bahwa tingkat kecanduan *game online* yang di mainkan oleh peserta didik tergolong rendah karena untuk melihat kecanduan bermain *game online* harus melihat pada perolehan skor rata-rata dari respon soal angket yang telah peneliti sebarakan yaitu skor rata-rata berjumlah 93.10 seperti pada bagian tabel 4.11 yang sudah dideskripsikan

**Tabel 4.13**  
**Tempat Bermain Game online**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Lain-Lain	6	20.0	20.0	20.0
Warkop	8	26.7	26.7	46.7
Rumah &warkop	8	26.7	26.7	73.3
Rumah	7	23.3	23.3	96.7
Rumah & Warnet	1	3.3	3.3	100.0
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100.0</b>	<b>100.0</b>	



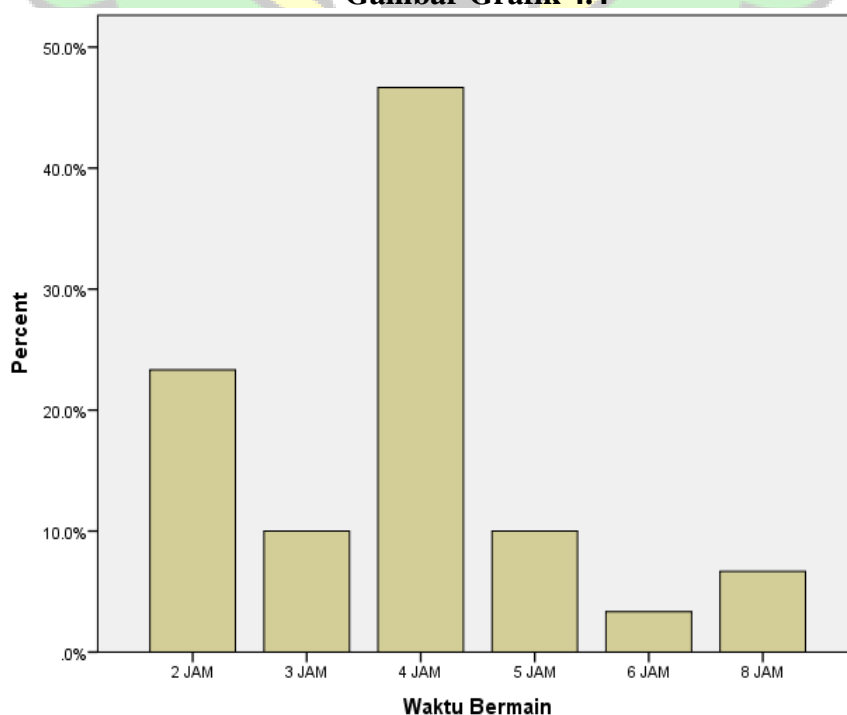
Pada tabel 4.13 dan Grafik 4.3 persentase dapat disimpulkan bahwa tempat bermain *game online* yang banyak dimainkan oleh peserta didik adalah di warkop dan di rumah, kedua tempat ini tidak bisa dihindari oleh peserta didik, karena sudah menjadi hal yang lumrah bagi masyarakat umum bahwa warkop tempat berkumpul atau reuni bersama sahabat untuk *refreshing* setelah sehari beraktifitas, namun warkop juga dijadikan sebagai tempat berkumpul bersama untuk menghabiskan waktu hanya untuk bermain *game online* bersama teman karabat, kemudian peserta didik banyak juga menjadikan rumahnya sebagai tempat bermain *game online* dengan sendirian, karena dengan *game online* ini dapat terhubung dengan teman yang lainnya dengan cara menghubungkan dengan jaringan koneksi internet.

Selain di warkop dan di rumah sebagian peserta didik juga menghabiskan waktunya ditempat lain-lain dalam arti baik ketika di sekolah dan lain-lain, dengan Jumlah peserta didik yang bermain *game online* tempat yang lain bisa dikatakan lumayan banyak.

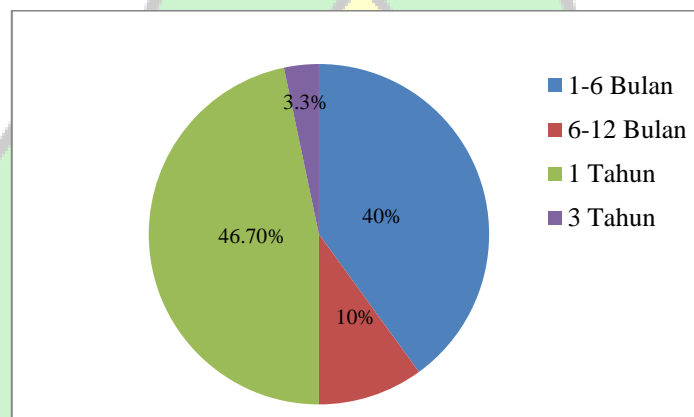
<b>Tabel 4.14</b>				
<b>Waktu BermainGame online</b>				
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
2 Jam	7	23.3	23.3	23.3
3 Jam	3	10.0	10.0	33.3
4 Jam	14	46.7	46.7	80.0
5 Jam	3	10.0	10.0	90.0
6 Jam	1	3.3	3.3	93.3
8 Jam	2	6.7	6.7	100.0
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100.0</b>	<b>100.0</b>	

Pada bagian tabel 4.14 menjelaskan bahwa dari sekian banyak peserta didik yang bermain *game online* rata-rata yang paling banyak waktu yang dihabiskan oleh peserta didik dalam kesehariannya adalah 4 jam dan 2 jam dalam sehari, Sedangkan 3, 5, 6 dan 8 jam hanya sebagian kecil dari ke30 peserta didik yang menghabiskan waktu bermain *game online*. untuk lebih jelas lagi bisa dilihat pada grafik 4.4 yang telah diterakan di bawah.

**Gambar Grafik 4.4**



	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
1-6 Bulan	12	40.0	40.0	40.0
6-12 Bulan	3	10.0	10.0	50.0
1 Tahun	14	46.7	46.7	96.7
3 Tahun	1	3.3	3.3	100.0
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100.0</b>	<b>100.0</b>	

**Gambar Grafik 4.5**

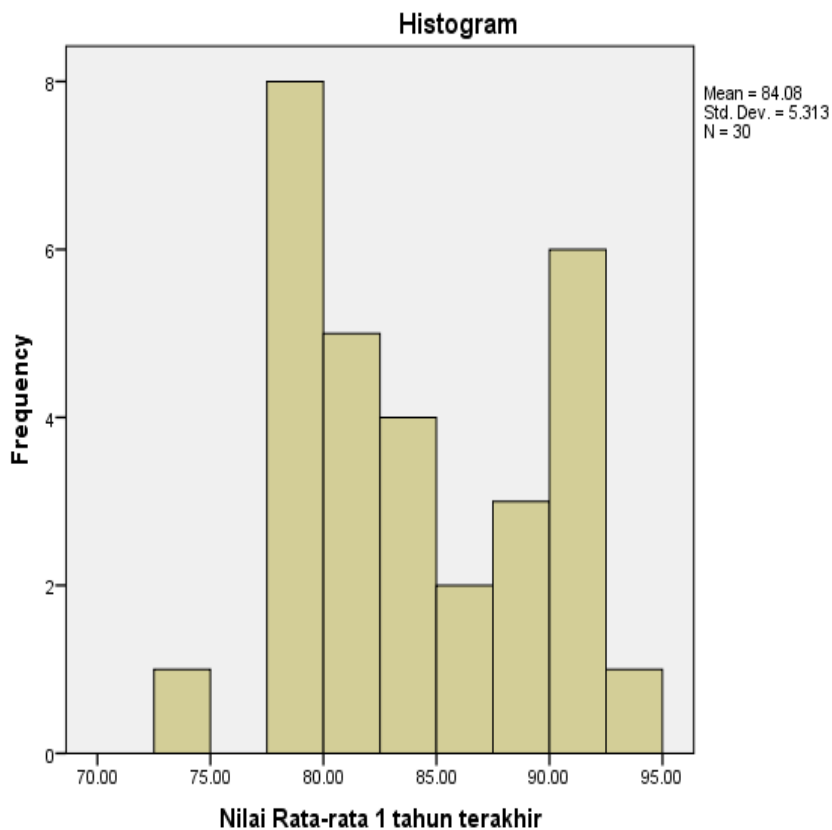
Berdasarkan penyajian tabel 4.15 dan gambar grafik 4.5 Rata-rata peserta didik yang sudah menekuni *game online* tersebut ialah selama 1 (satu) tahun silam sebanyak 14 peserta didik dengan persentase 46% dan yang sudah bermain 6 bulan silam berjumlah 15 peserta didik, secara persentase berjumlah 50%, dan hanya 1 peserta didik yang telah lama menekuni permainan *game online* yaitu selaa 3 (tiga) tahun silam, maka dapat disimpulkan bahwa rata-rata peserta didik MAN 3 Aceh Besar sudah menekuni *game online* sejak satu tahun silam dari ke30 peserta didik yang peneliti jadikan *sampling*.

## 2) Tingkat Pencapaian Prestasi Akademik Peserta Didik Dalam Setahun

### Terakhir

Tabel 4.2.1 Nilai rata-rata peserta didik dalam setahun terakhir				
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
74.89	1	3.3	3.3	3.3
77.66	1	3.3	3.3	6.7
77.81	1	3.3	3.3	10.0
77.84	1	3.3	3.3	13.3
77.96	1	3.3	3.3	16.7
77.97	1	3.3	3.3	20.0
78.59	1	3.3	3.3	23.3
78.92	1	3.3	3.3	26.7
79.56	1	3.3	3.3	30.0
80.57	1	3.3	3.3	33.3
81.57	1	3.3	3.3	36.7
82.10	1	3.3	3.3	40.0
82.25	1	3.3	3.3	43.3
82.33	1	3.3	3.3	46.7
83.10	1	3.3	3.3	50.0
83.15	1	3.3	3.3	53.3
84.09	1	3.3	3.3	56.7
84.64	1	3.3	3.3	60.0
85.91	1	3.3	3.3	63.3
86.97	1	3.3	3.3	66.7
88.33	1	3.3	3.3	70.0
89.37	1	3.3	3.3	73.3
89.98	1	3.3	3.3	76.7
90.07	1	3.3	3.3	80.0
90.27	1	3.3	3.3	83.3
90.52	1	3.3	3.3	86.7
90.71	1	3.3	3.3	90.0
90.72	1	3.3	3.3	93.3
92.00	1	3.3	3.3	96.7
92.61	1	3.3	3.3	100.0
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100.0</b>	<b>100.0</b>	

**Gambar Grafik 4.6**



Nilai rata-rata diambil berdasarkan penjumlahan nilai rata-rata peserta didik dalam setahun terakhir yaitu berupa akumulasi dari nilai rata-rata rapor smester ganjil dan smester genap sehingga penulis mengeluarkan skor nilai rata-rata akhir dari 1 tahun yang terakhir.

**Tabel 4.2.2**

Tingkat nilai rata-rata belajar peserta didik dalam setahun terakhir

No	Rentang perolehan skor rata-rata prestasi belajar	Tingkat prestasi belajar	Jumlah peserta didik	(%)
1	70-79	Rendah	9	30 %
2	80-89	Sedang	14	46 %
3	90-99	Tinggi	7	23 %
<b>Jumlah</b>			<b>30</b>	<b>100 %</b>

pada 4.2.2 dapat dilihat bahwa tingkat prestasi akademik peserta didik dalam setahun terakhir dengan nilai rata-rata bertingkat sedang 80-89, paling banyak didapatkan oleh peserta didik sebanyak 14 orang dengan persentase 46% dari 30 peserta didik, kemudian disusul dengan tingkat rata-rata skor rendah 70-79 sebanyak 9 peserta didik dengan persentase 30% dari 30 peserta didik yang bermain *game online*, tingkat nilai rata-rata yang tinggi hanya sebagian kecil saja dari 30 peserta didik berjumlah 7 peserta didik dengan persentase 23%.

### **3) Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Prestasi Akademik Dalam Setahun Terakhir**

Sebelum mencari seberapa besar tingkat pengaruh kecanduan *game* terhadap prestasi akademik peserta didik, pada penelitian ini menggunakan program bantuan spss versi 20.0, ada beberapa syarat yang harus terpenuhi sebelumnya, antara lain ialah:

- a. Uji validitas dan reliabilitas instrumen
- b. Distribusi soal berjalan normal menggunakan Uji normalitas Kolmogorov-Smirnov
- c. Uji linearitas
- d. Uji Homogenitas
- e. Uji autokorelasi dengan Run Test
- f. Uji regresi linear sederhana



### a. Uji Normalitas

		Unstandardized Residual
N		30
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	0E-7
	Std. Deviation	4.45033043
Most Extreme Differences	Absolute	.081
	Positive	.063
	Negative	-.081
Kolmogorov-Smirnov Z		.444
Asymp. Sig. (2-tailed)		<b>.989</b>
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		

Uji Normalitas adalah sebuah uji yang dilakukan dengan tujuan untuk menilai sebaran data pada sebuah kelompok data atau variabel, apakah sebaran data tersebut berdistribusi normal ataukah tidak. Tes yang digunakan untuk mengetahui apakah dua sampel bebas (*independent*) berasal dari populasi yang sama. Artinya tes ini diterapkan dalam kaitan pembuktian apakah sampel yang diambil berasal dari satu populasi yang sama atau populasi yang berbeda. Interpretasinya adalah bahwa jika nilainya di atas 0,05 maka distribusi data dinyatakan memenuhi asumsi normalitas, dan jika nilainya di bawah 0,05 maka diinterpretasikan sebagai tidak normal.<sup>59</sup> Pada output tabel 4.2.3 diatas menunjukkan nilai

<sup>59</sup> Imam Ghozali, *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS*, (Semarang: Universitas Diponegoro, 2011). hal. 60-165.

Asymp. Sig. (2-tailed) berjumlah **0.989** yang bahwa data tersebut berdistribusi normal.

#### b. Uji linearitas

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
prestasi akademik * intensitas game online			750.39	25	30.016	1.756	.313
			244.400	1	244.400	4.300	.019
			505.993	24	21.083	<b>1.234</b>	<b>.469</b>
			68.363	4	17.091		
		<b>Total</b>	<b>818.75</b>	<b>29</b>			

Uji linieritas bertujuan untuk menguji apakah keterkaitan antara dua variabel yang bersifat linier. Perhitungan linieritas digunakan untuk mengetahui prediktor data peubah bebas berhubungan secara linier atau tidak dengan peubah terikat. Uji linieritas dilakukan dengan menggunakan analisis variansi terhadap garis regresi yang nantinya akan diperoleh harga Fhitung. Harga F yang diperoleh kemudian dikonsultasikan dengan harga Ftabel pada taraf signifikan 5%. Kriterianya apabila harga Fhitung lebih kecil atau sama dengan Ftabel pada taraf signifikan 5% maka hubungan antara variabel bebas dikatakan

linier. Sebaliknya, apabila  $F_{hitung}$  lebih besar dari pada  $F_{tabel}$ , maka hubungan variabel bebas terhadap variabel terikat tidak linier.<sup>60</sup>

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel mempunyai hubungan yang linear atau tidak secara signifikan. Uji ini biasanya digunakan sebagai prasyarat dalam analisis korelasi atau regresi linear sederhana. Pengujian pada SPSS dengan menggunakan *Test for Linearity* dengan pada taraf signifikansi 0,05 berdasarkan nilai signifikansi: dari output tabel 4.2.4 diperoleh nilai signifikansi=**0.469** lebih besar dari 0,05, yang artinya terdapat hubungan linear secara signifikan antara variable *game online* (X) dengan prestasi akademik (Y).

Berdasarkan nilai F: dari output tabel 4.2.4, diperoleh nilai  $F_{hitung}$ =**1.234**, sedangkan  $F_{tabel}$  kita cari pada tabel *distribution* tabel nilai  $F_{0.05}$  dengan angka df 24.4, nilai  $F_{tabel}$ =**2.78** karena nilai  $F_{hitung}$  lebih kecil dari  $F_{tabel}$  maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan linear secara signifikan antara variable *game online* (X) dan prestasi akademik (Y)

---

<sup>60</sup> Burhan Nurgiyantoro & Gunawan Marzuki. *Statistik Terapan untuk Penelitian Ilmu-ilmu Sosial*, (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2009), hal. 296.

### c. Uji Homogenitas

<b>Tabel 4.2.5</b>					
ANOVA					
Prestasi Akademik					
	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	750.394	25	30.016	<b>1.756</b>	<b>.313</b>
Within Groups	68.363	4	17.091		
Total	818.758	29			

Dalam statistik Uji Homogenitas digunakan untuk mengetahui varian dari beberapa populasi sama atau tidak. Uji ini biasanya dilakukan sebagai prasyarat dalam analisis Independent sample T tes dan Anova. Asumsi yang mendasari dalam analisis of varians (ANOVA) adalah bahwa varian dari beberapa populasi adalah sama.

Dasar pengambilan keputusan, seperti pada uji statistik lainnya, Uji Homogenitas digunakan sebagai bahan acuan untuk menentukan uji statistik. Adapun dasar pengambilan keputusan dalam uji homogenitas adalah:

- 1) Jika nilai signifikansi  $< 0,05$  maka dikatakan bahwa varian dari dua atau lebih kelompok populasi data adalah tidak sama.
- 2) Jika nilai signifikansi  $> 0,05$  maka dikatakan bahwa varian dari dua atau lebih kelompok populasi data adalah sama.

Berdasarkan *output* tabel 4.2.5 SPSS diketahui bahwa nilai bahwa nilai signifikansi variable prestasi akademik (Y) berdasarkan variable *Game online* (X) = 0.313  $>$  dari 0.05, artinya data variable prestasi

akademik (Y) berdasarkan variable *game online* (X) mempunyai varian yang sama.

**d. Uji Autokorelasi dengan *Run Test***

<b>Tabel 4.2.6</b>	
<b><i>Runs Test</i></b>	
	Unstandardized Residual
Test Value <sup>a</sup>	-.10917
Cases < Test Value	15
Cases >= Test Value	15
Total Cases	30
Number of Runs	15
Z	-.186
Asymp. Sig. (2-tailed)	<b>.853</b>
a. Median	

Uji autokorelasi bertujuan untuk menguji apakah dalam suatu model regresi linear ada korelasi antara kesalahan pengganggu pada periode  $t$  dengan kesalahan periode sebelumnya ( $t-1$ ). Jika terjadi korelasi maka dinamakan terdapat masalah autokorelasi. Model regresi yang baik adalah yang bebas dari autokorelasi. Gejala autokorelasi terjadi karena adanya korelasi antara anggota serangkaian observasi yang diurutkan menurut urutan waktu (*time series*). Model regresi yang mengalami gejala autokorelasi memiliki *standard error* yang sangat besar, sehingga kemungkinan besar model regresi menjadi tidak signifikan.<sup>61</sup>

<sup>61</sup> Imam Ghozali, *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS*. Semarang: Universitas Diponegoro, 2007), hal. 132.

*Run test* merupakan bagian dari statistik non-parametrik dapat pula digunakan untuk menguji apakah antar residual terdapat korelasi yang tinggi. Jika antar residual tidak terdapat hubungan korelasi maka dikatakan bahwa residual adalah acak atau *random*. *Run test* digunakan untuk melihat apakah data residual terjadi secara *random* atau tidak (sistematis).<sup>62</sup>

Salah satu cara yang digunakan untuk mendeteksi ada atau tidaknya autokorelasi adalah dengan menggunakan *Run Test*. *Run test* sebagai bagian dari statistik *non-parametric* digunakan untuk menguji apakah antar residual terdapat korelasi yang tinggi. Jika antar residual tidak terdapat hubungan korelasi maka dikatakan bahwa residual adalah acak atau *random*. *Run test* digunakan untuk melihat apakah data residual terjadi secara *random* atau tidak (sistematis). Pengambilan keputusan pada uji *Run Test* adalah sebagai berikut:

- 1) Jika hasil uji *Run Test* menunjukkan nilai signifikan lebih kecil dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa residual tidak *random* atau terjadi autokorelasi antar nilai residual.
- 2) Jika hasil uji *Run Test* menunjukkan nilai signifikan lebih besar dari 0,05 dapat

Pada tabel 4.2.7 dapat kita lihat angka signifikan **0.853** lebih besar dari 0.05 dapat dikatakan bahwa pada tabel diatas tidak terjadi

---

<sup>62</sup> Imam Ghozali, *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS*, (Semarang: Universitas Diponegoro, 2011), hal. 110.

autokorelasi maka dapat dilanjutkan pada analisis regresi linear sederhana apabila terjadi autokorelasi maka analisis regresi linear sederhana tidak dapat dilanjutkan karena model regresi linear yang baik adalah yang bebas dari autokorelasi

#### e. Uji Regresi Linier Sederhana

Analisis ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variable (X) independen/bebas terhadap variabel dependen/terikat (Y). Regresi digunakan untuk mengukur besarnya pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat dan memprediksi variabel terikat dengan menggunakan variabel bebas. Analisis regresi yang digunakan dalam penelitian ini adalah regresi linier sederhana. Persamaan regresi sederhana dengan satu predictor dirumuskan sebagai berikut.<sup>63</sup>

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

Y = Nilai yang diprediksikan

a = Konstanta atau bila harga X = 0

b = Koefisien regresi

X = Nilai variabel independen

Dalam pengujian hipotesis analisis regresi linear sederhana menggunakan Uji F Simultan dan uji t persial .

1) Uji F dapat dilakukan dengan membandingkan F hitung dengan Tabel

F: jika F hitung > daripada F tabel, maka Ho di tolak dan Ha diterima,

<sup>63</sup> Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2016), hal. 188.

maka model signifikan atau bisa dilihat dalam kolom signifikansi pada Anova Olahan dengan SPSS, Model signifikan selama kolom signifikansi (%) < Alpha 0,05%. Dan sebaliknya jika F hitung < F tabel, maka model tidak signifikan, hal ini juga ditandai nilai kolom signifikansi (%) akan lebih besar dari alpha 0.05%.

<b>Tabel 4.2.7</b>						
<b>ANOVA<sup>a</sup></b>						
Model		<i>Sum of Squares</i>	<i>df</i>	<i>Mean Square</i>	<b>F</b>	<b>Sig.</b>
1	<i>Regression</i>	244.400	1	244.400	<b>11.91</b>	<b>.002<sup>b</sup></b>
	<i>Residual</i>	574.358	28	20.513		
	<b>Total</b>	<b>818.758</b>	<b>29</b>			
a. Dependent Variable: prestasi akademik						
b. Predictors: (Constant), intensitasgame online						

Pada tabel 4.2.7 anova sudah diketahui nilai Fhitung sebesar **11.915** dan nilai sig. **.002<sup>b</sup>** maka kita bandingkan dengan nilai Ftabel pada df 1.28. nilai Ftabel sebesar **4.20** dapat disimpulkan bahwa Fhitung lebih besar > daripada Ftabel maka Ho ditolak dan Ha diterima, melihat pada nilai signifikan yang keluar dari *output* anova diatas dapat disimpulkan nilai sig 0.002% < dari nilai alpha 0.05%

2) Uji nilai t Pengujian parsial (individual) diadakan dengan melakukan uji t hitung, mencari besarnya t hitung yang akan dibandingkan dengan t tabel. Pengujian t hitung digunakan untuk mengetahui kualitas



keberartian regresi antara tiap-tiap variabel bebas (X) terdapat pengaruh atau tidak terhadap variabel terikat (Y), Kriteria Pengujian :

- a) Jika  $-t \text{ tabel} \leq t \text{ hitung} \leq +t \text{ tabel}$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak,
- b) Jika  $t \text{ hitung} \leq -t \text{ tabel}$  atau  $t \text{ hitung} > +t \text{ tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

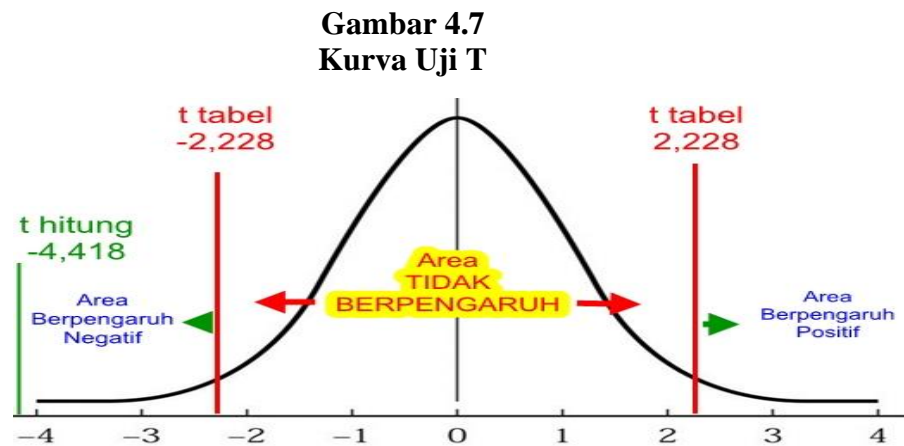
Dalam uji t ini dilakukan pada derajat kebebasan  $(n-k-1)$ , dimana  $n$  adalah jumlah responden dan  $k$  adalah jumlah variabel. Untuk tingkat keyakinan yang digunakan adalah 95% atau  $\alpha = 5\%$ .

Model		<i>Unstandardized Coefficients</i>		<i>Standardized Coefficients</i>	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	98.887	4.368		22.638	.000
	intensitas game online	-.159	.046	-.546	<b>-3.452</b>	<b>.002</b>

a. Dependent Variable: prestasi akademik

Pada tabel 4.2.8 *Coefficients<sup>a</sup>* dapat dilihat bahwa nilai t hitung sebesar **-3.452** dan nilai t tabel bisa dilihat pada tabel distribusi nilai t pada halaman lampiran yaitu sebesar **2.048**, karena nilai t hitung sebesar **-3.452** lebih besar > dari t tabel **2.048** maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diteriama, yang berarti ada pengaruh kecanduan *game online* (X) terhadap prestasi akademik (Y), nilai t hitung **-3.452** dianggap lebih besar dari nilai t tabel **2.048** dalam analisis regresi linear sederhana,

pengertian ini akan lebih jelas dilihat pada contoh gambar kurva uji t dalam regresi linear sederhana.



Berdasarkan gambar 4.7 uji kurva t diketahui bahwa nilai t hitung sebesar **-3.452** terletak pada area pengaruh negatif, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh negatif kecanduan *game online* (X) terhadap prestasi akademik (Y).

Melihat pada *output* anova diketahui nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0.002% lebih kecil dari < nilai probabilitas 0.05%, sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang berarti ada pengaruh kecanduan *game online* (X) terhadap prestasi akademik (Y).

3) Membuat persamaan Regresi linear Sederhana  $Y = a + bX$

Pada tabel *Coefficients* diatas=angka konstan dari *unstandardized coefficient*. Dalam kasus ini nilainya sebesar **98.887**.angka ini merupakan angka konstan yang mempunyai arti bahwa jika tidak ada kecanduan *game online* (X) maka nilai konsisten prestasi akademik (Y) adalah sebesar **98.887**.

b= angka koefisien regresi. Nilainya sebesar -0.159. angka ini mengandung arti bahwa setiap penambahan 1% kecanduan *game online* (X) maka prestasi akademik (Y) akan meningkat sebesar -0.159. Karena nilai koefisien regresi bernilai minus (-), maka demikian dapat dikatakan bahwa kecanduan *game online* (X) berpengaruh negatif terhadap prestasi akademik (Y). sehingga Persamaan regresi linear sederhana menggunakan rumus  $Y = a + bX$ .

$$Y = 98.887 + (-.159) X$$

$$Y = 98.887 - 159 X$$

- 4) Menghitung Koefisien Determinasi (R Square) dalam Analisis Regresi Linear Sederhana.

**Tabel 4.2.9**  
**Model Summary**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.546 <sup>a</sup>	.299	.273	4.52910
a. Predictors: (Constant), intensitas <i>game online</i>				
b. Dependent Variable: prestasi akademik				

Merujuk pada tabel 4.2.9, maka dapat kita simpulkan bahwa kecanduan *game online* (X) berpengaruh negatif terhadap prestasi akademik (Y) dengan melihat tabel model *summary* dengan mengacu pada R Square sebesar 0.299, nilai R Square berdasarkan perkalian dari nilai R yaitu  $0.546 * 0.546 = 0.299$ , di akumulasikan kedalam persentase % berupa  $0.299 * 100\% = 29.9\%$  dan dibulatkan menjadi 30%, maka dapat dikatakan bahwa pengaruh variable (X) terhadap variable terikat (Y)

=30%. Pengaruh negatif ini bermakna semakin kecanduan peserta didik terhadap *game online* maka akan berpengaruh terhadap peningkatan prestasi akademik tersebut.

Semakin besar persentase pengaruh negatif kecanduanpeserta didik terhadap *game online* (X) maka akan semakin berpengaruh terhadap peningkatan prestasi peserta didik (Y), pada penelitian ini pengaruh negatif kecanduan bermain *game online* (X) terhadap prestasi akademik (Y) sebesar 30% dan 70% yang lainnya dipengaruhi oleh variable yang lain.

### C. Wawancara

#### 1. Wawancara dengan waka Kesiswaan MAN 3 Aceh Besar

- a. Bagaimanakah tanggapan bapak selaku Waka Kesiswaan terhadap peserta didik yang bermain *game online* pada jam sekolah ?

Jawaban: bermain *game* boleh-boleh saja, tetapi tidak harus selalu bermain *game* setiap saat, seperti ketika waktu jam belajar di ruang kelas bermain *game*, ketika guru menerangkan didepan kelas juga bermain *game*, ketika di perpustakaan juga bermain *game*, ketika di mesjid juga bermain *game*. Bagi bapak bermain *game online* tidaklah bermasalah asalkan tepat pada waktunya, jangan waktu belajarpun diambil buat bermain *game*, kapan waktu belajarnya, jangan sampai karena *game online* ini membuat anak-anak menjadi malas belajar sehingga membuat

prestasi belajarpun menjadi menurun, ini yang menjadi masalah bagi anak-anak.

- b. Apa saja saran dari bapak bagi peserta didik yang bermain *game online* ini.?

Jawaban: saran dari bapak, kalau bermain *game* perlu diperhatikan waktu bermainnya, kita katakanlah seperti perlu adanya manajemen waktu, kapan harus belajar, kapan harus mengerjakan tugas-tugas sekolah dan kapan waktu bermain *game* bersama kawan-kawan, sehingga waktu jam belajar itu tidak habis gara-gara bermain *game online* saja, dan kalau bisa prestasi belajar jangan sampai turunlah dikarenakan bermain *game online* ini.<sup>64</sup>

Berdasarkan tanggapan Waka Kesiswaan MAN 3 Aceh Besar diatas dapat disimpulkan bahwa bermain *game online* ini tidaklah salah asalkan adanya manajemen waktu pada diri sendiri, dalam arti kata waktu bermain *game online* ini tidak digunakan pada waktu jam belajar di sekolah, dikarenakan *game online* ini bisa mengakibatkan anak menjadi malas untuk belajar sehingga dikhawatirkan nantinya akan berpengaruh pada penurunan prestasi belajar peserta didik.

---

<sup>64</sup> Hasil wawancara dengan waka kesiswaan sekolah MAN 3 Aceh Besar, pada jam 10.25 tanggal 6 November 2018.

## **BAB V PENUTUP**

### **A. Kesimpulan**

Setelah melakukan berbagai tahapan dalam penelitian selama kurang lebih 2 bulan, pengaruh *game online* terhadap prestasi akademik di MAN 3 Aceh Besar dapat disimpulkan bahwasanya tingkat intensitas/kecanduan bermain *game online* peserta didik dapat dikatakan tinggi berdasarkan olahan skor dari sebaran angket yang telah peneliti sebar, dengan rata-rata skor yang diperoleh sebesar 93.3 dan perolehan nilai rapor rata-rata akhir peserta didik dalam 2 semester terakhir sebesar 82.2.

Lama waktu yang dihabiskan oleh peserta didik dalam bermain *game online* terhitung selama 4 jam dalam sehari, kemudian tempat yang banyak dihabiskan waktu oleh peserta didik dalam bermain *game online* rata-rata di lokasi warkop dan rumah, Jenis *game online* yang banyak dimainkan oleh peserta didik antara lain seperti *PUBG*, *Mobile Legend* dan *Clash Of Titans* ketiga *game online* sudah menjadi *favorite game* yang banyak diminati oleh para peserta didik di MAN 3 Aceh Besar.

Melihat pada rumusan masalah ke 3 pada penelitian ini yaitu bagaimanakah tingkat persentase pengaruh kecanduan *game online* terhadap prestasi akademik peserta didik di MAN 3 Aceh Besar, peneliti melakukan analisis data menggunakan metode kuantitatif deskriptif dengan program bantu yaitu SPSS versi 20.0 dengan menggunakan rumus uji regresi linear sederhana, dapat dikatakan bahwa pengaruh *game online* terhadap prestasi akademik peserta didik yaitu sebesar 30%

berpengaruh negatif terhadap prestasi belajar, indikasi yang dapat dilihat berupa terjadinya penurunan angka pada indeks kumulatif nilai rata-rata rapor peserta didik selama setahun yaitu dalam 2 semester terakhir.

## B. Saran

Kesimpulan yang telah penulis terakan di atas dapat diajukan beberapa saran antara lain ialah:

1. Kepada orang tua agar lebih memperhatikan anaknya ketika anak menghabiskan waktu belajarnya untuk kepentingan bermain *game online* yang kurang bermanfaat untuk prestasi akademiknya.
2. Kepada segenap dewan guru MAN 3 Aceh Besar agar lebih extra dalam mengawasi peserta didiknya yang kecanduan bermain *game online* ketika pada waktu jam sekolah terutama pada waktu jam belajar.
3. Kepada kepala sekolah MAN 3 Aceh Besar agar sudi kiranya mengambil suatu kebijakan terhadap peserta didik yang kecanduan dalam bermain *game online* pada waktu jam sekolah yang sedang banyak diminati oleh peserta didik dalam beberapa tahun ini.

## DAFTAR PUSTAKA

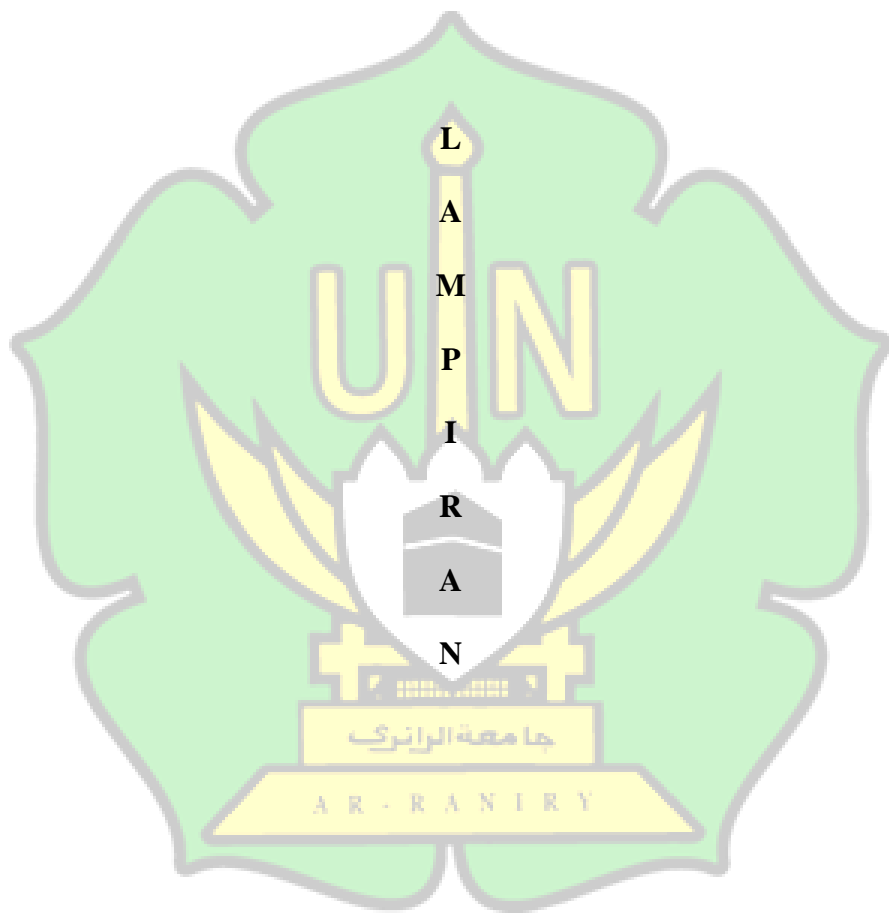
- A Rini, *Menanggulangi Kecanduan Game On-Line Pada Anak*. Jakarta: Pustaka Mina, 2011.
- Aditia, Rivan. *Dampak Positif dan Negatif Bermain Game online*. (Online). 2015 Tersedia: <https://www.gudangilmukomputer.com/2015/01/dampak-positif-dan-negative-bermain-game.html>
- Agus Hermawan, *Hiburan Dunia Maya*, Bandung: Pustaka Setia, 2009.
- A. Nilwan, *Pemrograman Animasi dan Game Profesional*, Jakarta: Elex Media Komputindo, 2009.
- A R. Hawadi, *Psikologi Perkembangan Anak: Mengenal Sifat, Bakat dan Kemampuan Anak*, Jakarta: Grasindo, 2001.
- Asep Jihad, *Evaluasi Pembelajaran*, Yogyakarta: Multi Pressindo, 2009.
- A Sobur, *Psikologi Umum*, Bandung: Pustaka Setia, 2003.
- Burhan Bungin, *Analisis Data Penelitian Kualitatif*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005.
- Burhan Nurgiyantoro & Gunawan Marzuki. *Statistik Terapan untuk Penelitian Ilmu-ilmu Sosial*, Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2009.
- B. M Winn, dan J. W Fisher, *Design of Communication, Competition, and Collaboration in Online Games*. Dipresentasikan dalam *computer game technology conference*. Toronto, Canada, 2004.
- C. Y. Chen, & S. L. Chang, *An Exploration Of Tendency To Online Game Addiction Due To User's Liking Of Design Features*, 2008.
- C. Z. Aji, *Berburu Rupiah Lewat Game online*, Jakarta: Bounabooks, 2012.
- Dimiyati dan Mudjiono. *Belajar dan Pembelajaran*, Bandung: Alfabeta, 2006.
- Gempur Santoso, *Fundamental Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Jakarta: Prestasi Pustaka, 2005.
- Hermawan Wasito, *Pengantar Metodologi Penelitian*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2000.
- Imam Ghozali, *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS*. Semarang: Universitas Diponegoro, 2007.
- Imam Ghozali, *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS*, Semarang: Universitas Diponegoro, 2011.
- Imam Suprayogo, *Metodologi Penelitian Sosial-Agama*, Bandung: Remaja Rosda Karya, 2001.
- J. P Chaplin, *Kamus Lengkap Psikologi*, Jakarta: Raja Grafindo, 2005.



- J. S. Lemmens, P. M. Valkenburg, J. Peter, *Development and validation of a game addiction scale for adolescents*. *Media Psychology*, 12 (1), 77-95. doi: 10.1080/15213260802669458 2009
- Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian*, Jakarta: Kharisma Putra Utama, 2013.
- KBBI (kamus Besar Bahasa Indonesia)
- Kim. Hyo-Jun. *Improving The Vehicle Performance with Active Suspension Using Road-Sensing Algorithm*. Elsevier Science Ltd. 2002.
- K Young, *Cyber-Disorders: The Mental Health Concern for the New Millennium*. *Cyber Psychology & Behavior* 3(5), 2000.
- M Fahrul Alam, *Pengertian Game online dan Sejarahnya 2010*. Diakses pada tanggal 2 Maret 2018, <http://my.opera.com/mfahrul/blog/show.dml/10712381>
- M. Dawang, *Desain Game*, Jakarta: ebook, 2005.
- Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, Jakarta: Raja Grafindo, 2007.
- Nasution, *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar*, Jakarta: Bumi Aksara, 2010.
- Nana Sudjana dan Ibrahim, *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*, Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2009.
- Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosda Karya, 2005.
- Nurul Zuriyah, *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara, 2005.
- Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009.
- Riduwan, *Skala Pengukuran Variable-Variabel*, Bandung: Alfabeta, 2010.
- Rosma Hartiny Sam's, *Model PTK Teknik Bermain Konstruktif untuk Peningkatan Hasil Belajar Matematika*, Yogyakarta: Teras, 2010.
- Santrock. *Life-Span Development Perkembangan Masa Hidup*. Jakarta: Erlangga, 2003.
- S Azwar, *Sikap Manusia: Teori dan Pengukurannya*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2005.
- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Edisi Revisi VI, Jakarta: Rineka Cipta, 2006.
- Sugiyono, *Statistik untuk Pendidikan*, Bandung: Alfabeta, 2010.
- Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2016.
- Sumadi Suryabrata, *Metode Penelitian*, Jakarta: Rajawali, 2000.
- S Margaretha, *Dampak Buruk Kecanduan Bermain Game online*, Jakarta: Bahana, 2008.

- S. W. Winkel, *Psikologi Pengajaran*, Cet. I, edisi ke-2, Jakarta: Grasindo, 2004.
- Syaiful Bahri Djamarah, *Hasil Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta, 2001.
- Syekh Muhammad Al-Munajjid, *Bahaya Game*, Jakarta: Aqwam Medika, 2016.
- Wardhani, Igak, dkk. *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Universitas Terbuka, 2007.
- Young, K. S, *Internet addiction: symptoms, evaluation, and treatment. Innovations in Clinical Practice* (Volume 17) by L. VandeCreek & T. L. Jackson (Eds.), Sarasota, FL: Professional Resource Press, 2001.
- Zimmerman, E; Salen, K. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, MIT Press, 2004.





**SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH**  
**NOMOR: B-360/Un.08/FTK/KP.07.6/01/2018**

**TENTANG**  
**PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
**UIN AR-RANIRY BANDA ACEH**

**DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY**

- Menimbang : a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasyah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu Menunjuk pembimbing skripsi tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan
- b. bahwa saudara yang tersebut namanya dalam surat keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi.
- Mengingat : 1. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen;
3. Undang-undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Pemerintah No. 74 tahun 2012 tentang perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
6. Peraturan Presiden RI Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
8. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Departemen Agama Republik Indonesia;
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011 tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
11. Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor. 01 Tahun 2015, Tentang Pendelegasian Wewenang Kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Memperhatikan : Keputusan Sidang/Seminar Proposal Skripsi Prodi Pendidikan Agama Islam pada tanggal 4 Januari 2018


**MEMUTUSKAN**

- Menetapkan :  
PERTAMA : Menunjuk Saudara:  
Dr. Muzakir, M.Ag sebagai pembimbing pertama  
Abdul Haris Hasmar, S.Ag., M.Ag sebagai pembimbing kedua
- Untuk membimbing skripsi  
Nama : Kautsar  
NIM : 140201033  
Prodi : Pendidikan Agama Islam  
Judul : Pengaruh *Game On Line* terhadap Prestasi Akademik Peserta Didik di MAN 3 Indrapuri Aceh Besar
- KEDUA : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- KETIGA : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir semester Genjil Tahun Akademik 2018/2019;
- KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagai mana mestinya, apabila dikemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

Ditetapkan : Banda Aceh  
Pada tanggal : 11 Januari 2018

Abn. Rektor

Dekan

  
M. Burrahman

*Tembusan*

1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
2. Ketua Prodi PAI FTK UIN Ar-Raniry;
3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;
4. Yang bersangkutan.



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN ACEH BESAR**

Jalan bupati Bachtiar Panglima Polem,SH. Telpn 0651-92174. Fax 0651-92497  
KOTA JANTHO – 23911

email : [kabacehbesar@kemenag.go.id](mailto:kabacehbesar@kemenag.go.id)

Nomor : B- 648/KK.01.04/1/PP.00.01/10/2018 Kota Jantho, 24 Oktober 2018  
Sifat : -  
Lampiran : -  
Hal : Mohon Bantuan dan Izin Mengumpulkan Data Skripsi

Kepada:  
Yth, Kepala MAN 3 Aceh Besar

Di Tempat

Sehubungan dengan surat Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh, Nomor : B-10191/Un.08/TU-FTK I/TL.00/10/2018 tanggal 12 Oktober 2018. Perihal sebagaimana tersebut dipokok surat, maka dengan ini dimohonkan kepada saudara memberikan bantuan kepada mahasiswa/i yang tersebut namanya dibawah ini:

Nama : **Kautsar**  
Nim : 140 201 033  
Pogram Studi : Pendidikan Agama Islam

Untuk melakukan pengumpulan data dalam rangka penyusunan Skripsi untuk meyelesaikan studinya pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh, di MAN 3 Aceh Besar adapun judul Skripsi:

**" PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PRESTASI AKADEMIK PESERTA DIDIK DI MAN 3 INDRAPURI ACEH BESAR "**.

Demikian surat ini dibuat atas bantuannya kami ucapkan terima kasih.

an. Kepala Kantor Kementerian Agama  
Kepala Subbagian Tata Usaha



Tembusan :  
1. Ketua Jurusan Prodi  
2. Arsip



**KEMENTERIAN AGAMA RI**  
**KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN ACEH BESAR**  
**MADRASAH ALIYAH NEGERI 3 ACEH BESAR**  
**ALAMAT JALAN BANDA ACEH – MEDAN KM 24,5 SIMPANG KRUENG JREU**  
**KODE POS 23363**

Nomor :B. 555 /Ma. .01.36/TL.00 / 11 /2018  
Lampiran :-  
Perihal :Telah mengumpulkan data

Indrapuri, 9 November 2018

Kepada Yth:  
**Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**  
**Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.**  
Di

Tempat

Dengan hormat ,  
Sehubungan dengan surat Kepala Kantor Kementerian Agama Kabupaten Aceh Besar Nomor:B-10191/Un.08/1/FTK.1/TL.00./08/2018 tanggal 12 Oktober 2018, Prihal mohon bantuan dan izin pengumpulan data skripsi maka dengan ini kami sampaikan bahwa :

Nama : Kausar  
Nim : 140 201 033  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

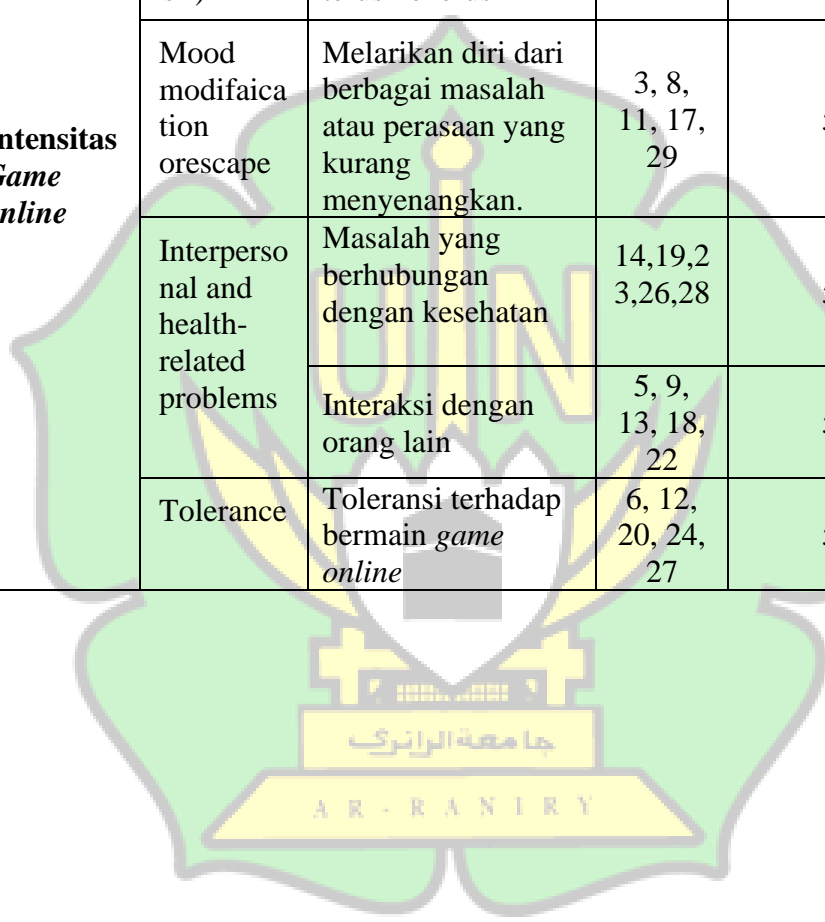
Telah mengadakan penelitian /pengumpulan data untuk Skripsi pada MAN 3 ACEH BESAR (MAN Indrapuri) kabupaten Aceh Besar dari Tanggal 15 Oktober s/d 8 November 2018.

**Judul Skripsi : "PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PRESTASI AKADEMIK PESERTA DIDIK DI MAN 3 ACEH BESAR" (MAN INDRAPURI).**

Demikianlah surat ini dikeluarkan agar dapat di pergunakan seperlunya.  
Atas perhatian dan kerjasama kami ucapkan terima kasih.

Kepala  
  
**Sanasi M.S.Pd**  
Nip.196302151999051001

Variable	Indikator	Sub Indikator	No Item	Jumlah
<b>Intensitas Game online</b>	Withdrawal (penarikan diri)	Tidak bisa lepas dari bermain <i>game online</i>	1, 7, 15, 25, 30	5
	Compulsion (kompulsif)	Dorongan untuk melakukan secara terus menerus	2, 4, 10, 16, 21	5
	Mood modification orescape	Melarikan diri dari berbagai masalah atau perasaan yang kurang menyenangkan.	3, 8, 11, 17, 29	5
	Interpersonal and health-related problems	Masalah yang berhubungan dengan kesehatan	14, 19, 23, 26, 28	5
		Interaksi dengan orang lain	5, 9, 13, 18, 22	5
	Tolerance	Toleransi terhadap bermain <i>game online</i>	6, 12, 20, 24, 27	5



## ANGKET PENELITIAN

### IDENTITAS RESPONDEN

Mohon berilah informasi terkait dengan diri anda.

Nama : \_\_\_\_\_ (boleh inisial)

Usia : \_\_\_\_\_

Jenis Kelamin : \_\_\_\_\_ L /P

Pendidikan : \_\_\_\_\_

Game yang dimainkan : \_\_\_\_\_

Lama bermain *game* : \_\_\_\_\_

Tempat bermain *game* : \_\_\_\_\_

Sudah bermain *game* selama : \_\_\_\_\_

### PETUNJUK

Bacalah pernyataan pada masing-masing bagian dengan seksama kemudian berilah tanda centang (√) pada kolom jawaban yang menyatakan pada diri anda terhadap pernyataan tertulis. Anda hanya diperkenankan untuk memberikan satu pilihan jawaban untuk setiap pernyataan. **Seluruh respon anda akan kami jamin kerahasiaannya.**

**Keterangan :**

**Sangat Setuju (SS)**

**Setuju (S)**

**Ragu-Ragu (RG)**

**Tidak Setuju (TS)**

**Sangat Tidak Setuju (STS)**

No.	PERNYATAAN	SS	S	RG	TS	STS
1.	Saya bolos sekolah untuk bermain <i>game online</i>					
2.	saya suka menceritakan permasalahan saya pada teman-teman di <i>game online</i>					
3.	Saya bermain <i>game online</i> untuk menghilangkan stres					
4.	Saya tidak dapat menunda keinginan/hasrat untuk bermain <i>game online</i> dalam sehari					
5.	Saya suka berteman di dunia maya					



6.	Saya memilih bermain <i>game online</i> daripada mengerjakan tugas Sekolah saat di rumah atau di kelas					
7.	Saya merasa gelisah ketika tidak bermain <i>game online</i> dalam sehari					
8.	Saya merasa lebih tenang ketika sudah bermain <i>game online</i>					
9.	Hubungan saya berkurang dengan teman yang lain karena bermain <i>game online</i>					
10.	kecanduan waktu bermain <i>game online</i> saya meningkat dari waktu ke waktu.					
11	Hidupku akan terasa cemas ketika tidak bermain <i>game online</i> dalam sehari					
12.	Saya menghiraukan/mengabaikan kondisi kesehatan saya ketika bermain <i>game online</i>					
13.	Waktu berkumpul dengan keluarga berkurang karena sering bermain <i>game online</i>					
14.	Saya bermain <i>game online</i> sampai lupa waktu untuk makan					
15.	Saya enggan untuk meninggalkan permainan <i>game online</i>					
16.	Saya lupa waktu ketika bermain <i>game online</i>					
17.	Saya merasa puas ketika dapat bermain <i>game online</i>					
18.	Saya jarang berkumpul dengan tetangga/hubungan sosial karena bermain <i>game online</i>					
19.	Saya tidak bisa menjaga kesehatan saya ketika bermain <i>game online</i>					
20.	Saya malas membaca buku karena bermain <i>game online</i>					
21.	Saya bermain <i>game online</i> hingga larut malam					
22.	Saya jarang berdiskusi dengan teman karena bermain <i>game online</i>					
23.	Saya tidak dapat menjaga asupan makanan saya ketika bermain <i>game online</i>					
24.	Saya mengabaikan/menghiraukan					

	orang lain ketika bermain <i>game online</i>					
25.	Setiap bangun pagi hal yang pertama kali terpikirkan adalah game Online					
26.	saya tidak dapat berkerja maksimal karena sering bermain <i>game online</i>					
27.	Saya bermain <i>game online</i> sampai lupa waktu beribadah					
28.	waktu tidur saya berkurang karena bermain <i>game online</i>					
29.	Saya tidak dapat bermain <i>game online</i> hanya 1 jam saja					
30.	Saya sulit berkonsentrasi di kelas karena mengingat <i>game online</i>					



**Nama-nama peserta didik yang bermain *game online***

<b>NO</b>	<b>NAMA</b>	<b>KELAS</b>
1	*F	XII MIA 1
2	*MN	XII MIA-1
3	*MZ	XII MIA-2
4	*DM	XII MIA-2
5	*FR	XII MIA-2
6	*MJ	XII IS-1
7	*ZK	XII IS-1
8	*MF	XII IS-1
9	*MB	XII IS-1
10	*AF	XII IS-1
11	*MA	XII IS-2
12	*DA	XI MIA-1
13	*MRF	XI MIA-1
14	*RY	XI MIA-1
15	*RU	XI A-1
16	*FA	XI MIA-1
17	*RK	XI MIA-2
18	*BQ	XI MIA 2
19	*AR	XI MIA-3
20	*M APM	XI MIA-3
21	*MF	XI MIA 3
22	*MAF	XI MIA 2
23	*AS	XI IS-1
24	*AR	XI IS-1
25	*MY	XI IS-1
26	*AM	XI IS-1
27	*EG	XI IS-2
28	*RM	XI IS-2
29	*DH	XI IS-2
30	*MS	XI IS-2

Nama Peserta Didik	Skor Angket Game Online	Nilai Rata-Rata Rapor		Nilai Rata-Rata Akhir
		Smtr Ganjil 2017-2018	Smtr Genap 2017-2018	
Daniel	70	88.87	91.26	90.07
Ajmalul Rijal	121	78.00	79.84	78.92
M Fadli	123	78.76	77.16	77.96
M Nasrullah	97	82.22	84.07	83.15
M Afdhal	130	79.34	79.77	79.56
Muajir	85	76.43	79.19	77.81
Zulkiram	113	77.98	77.95	77.97
Arifian	105	81.14	82.00	81.57
Riansyah	73	83.05	85.13	84.09
Faizul Rizky	97	89.85	90.10	89.98
Arja Rahmat	90	74.90	74.87	74.89
Muazir	97	81.67	82.52	82.10
Ananda Putra	98	86.57	87.37	86.97
Baihaqi	125	72.28	84.90	78.59
Leo	77	91.13	92.87	92.00
Ahmad Syauqan	84	88.39	90.34	89.37
Fata Akhram	106	81.45	84.74	83.10
M Al Farisi	57	89.56	91.88	90.72
Mahil Faris	107	87.69	88.96	88.33
M Bulqani	59	92.00	93.22	92.61
Edi	87	77.59	77.72	77.66
Saidi	80	80.01	84.65	82.33
M Yasin	78	78.46	82.67	80.57
Rahatullah	82	85.60	86.22	85.91
Rijalul Khairi	97	89.51	91.02	90.27
M Ikhsan	88	80.95	83.54	82.25
Rijal Umara	82	89.47	91.94	90.71
Dian Aulidi	89	90.67	90.36	90.52
M Fajar	101	76.97	78.71	77.84
M Reza Fahmi	92	83.65	85.62	84.64

**DISTRIBUSI NILAI  $r_{\text{tabel}}$  SIGNIFIKANSI 5% dan 1%**

N	The Level of Significance		N	The Level of Significance	
	5%	1%		5%	1%
3	0.997	0.999	38	0.320	0.413
4	0.950	0.990	39	0.316	0.408
5	0.878	0.959	40	0.312	0.403
6	0.811	0.917	41	0.308	0.398
7	0.754	0.874	42	0.304	0.393
8	0.707	0.834	43	0.301	0.389
9	0.666	0.798	44	0.297	0.384
10	0.632	0.765	45	0.294	0.380
11	0.602	0.735	46	0.291	0.376
12	0.576	0.708	47	0.288	0.372
13	0.553	0.684	48	0.284	0.368
14	0.532	0.661	49	0.281	0.364
15	0.514	0.641	50	0.279	0.361
16	0.497	0.623	55	0.266	0.345
17	0.482	0.606	60	0.254	0.330
18	0.468	0.590	65	0.244	0.317
19	0.456	0.575	70	0.235	0.306
20	0.444	0.561	75	0.227	0.296
21	0.433	0.549	80	0.220	0.286
22	0.432	0.537	85	0.213	0.278
23	0.413	0.526	90	0.207	0.267
24	0.404	0.515	95	0.202	0.263

25	0.396	0.505	100	0.195	0.256
26	0.388	0.496	125	0.176	0.230
27	0.381	0.487	150	0.159	0.210
28	0.374	0.478	175	0.148	0.194
29	0.367	0.470	200	0.138	0.181
<b>30</b>	<b>0.361</b>	<b>0.463</b>	<b>300</b>	<b>0.113</b>	<b>0.148</b>
31	0.355	0.456	400	0.098	0.128
32	0.349	0.449	500	0.088	0.115
33	0.344	0.442	600	0.080	0.105
34	0.339	0.436	700	0.074	0.097
35	0.334	0.430	800	0.070	0.091
36	0.329	0.424	900	0.065	0.086
37	0.325	0.418	1000	0.062	0.081

**Eka Nur Kamilah, 2015**

***Pengaruh keterampilan mengajar guru terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akuntansi***

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |  
perpustakaan.upi.edu

A R - R A N I R Y

**Titik presentase distribusi nial t (df-1-40)**

<b>Pr</b>	<b>0.25</b>	<b>0.10</b>	<b>0.05</b>	<b>0.025</b>	<b>0.01</b>
<b>Df</b>	<b>0.50</b>	<b>0.20</b>	<b>0.10</b>	<b>0.050</b>	<b>0.02</b>
1	1.00000	3.07768	6.31375	12.70620	31.82052
2	0.81650	1.88562	2.91999	4.30265	6.96456
3	0.76489	1.63774	2.35336	3.18245	4.54070
4	0.74070	1.53321	2.13185	2.77645	3.74695
5	0.72669	1.47588	2.01505	2.57058	3.36493
6	0.71756	1.43976	1.94318	2.44691	3.14267
7	0.71114	1.41492	1.89458	2.36462	2.99795
8	0.70639	1.39682	1.85955	2.30600	2.89646
9	0.70272	1.38303	1.83311	2.26216	2.82144
10	0.69981	1.37218	1.81246	2.22814	2.76377
11	0.69745	1.36343	1.79588	2.20099	2.71808
12	0.69548	1.35622	1.78229	2.17881	2.68100
13	0.69383	1.35017	1.77093	2.16037	2.65031
14	0.69242	1.34503	1.76131	2.14479	2.62449
15	0.69120	1.34061	1.75305	2.13145	2.60248
16	0.69013	1.33676	1.74588	2.11991	2.58349
17	0.68920	1.33338	1.73961	2.10982	2.56693
18	0.68836	1.33039	1.73406	2.10092	2.55238
19	0.68762	1.32773	1.72913	2.09302	2.53948
20	0.68695	1.32534	1.72472	2.08596	2.52798
21	0.68635	1.32319	1.72074	2.07961	2.51765
22	0.68581	1.32124	1.71714	2.07387	2.50832
23	0.68531	1.31946	1.71387	2.06866	2.49987
24	0.68485	1.31784	1.71088	2.06390	2.49216
25	0.68443	1.31635	1.70814	2.05954	2.48511
26	0.68404	1.31497	1.70562	2.05553	2.47863
27	0.68368	1.31370	1.70329	2.05183	2.47266
28	0.68335	1.31253	1.70113	2.04841	2.46714
29	0.68304	1.31143	1.69913	2.04523	2.46202
30	0.68276	1.31042	1.69726	2.04227	2.45726
31	0.68249	1.30946	1.69552	2.03951	2.45282
32	0.68223	1.30857	1.69389	2.03693	2.44868
33	0.68200	1.30774	1.69236	2.03452	2.44479
34	0.68177	1.30695	1.69092	2.03224	2.44115
35	0.68156	1.30621	1.68957	2.03011	2.43772
36	0.68137	1.30551	1.68830	2.02809	2.43449

<b>37</b>	0.68118	1.30485	1.68709	2.02619	2.43145
<b>38</b>	0.68100	1.30423	1.68595	2.02439	2.42857
<b>39</b>	0.68083	1.30364	1.68488	2.02269	2.42584
<b>40</b>	0.68067	1.30308	1.68385	2.02108	2.42326

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







*Gambar 1. peneliti sedang mengarahkan tata cara pengisian angket*



*Gambar 2. Peneliti sedang mengawasi pengisian angket*



*Gambar 3. Keadaan sekolah MAN 3 Aceh Besar*



## RIWAYAT HIDUP PENULIS

Nama : Kautsar  
NIM : 140201033  
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah/Pendidikan Agama Islam  
IPK Terakhir : 3.67  
Tempat/Tgl Lahir : Aceh Besar 13 April 1995  
Agama : Islam  
Kebangsaan : Indonesia  
Status : Mahasiswa  
Pekerjaan : Swasta  
Alamat Rumah : Jl. Banda Aceh-Medan Km 21, Gampong Mon Alue, Kec. Indrapuri, Kab. Aceh Besar  
Telp/HP : 0823-6354-1830  
Perguruan Tinggi : Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh

### Riwayat Pendidikan

SD/MI : MIN Bukit Baro II, tamat tahun 2007  
SMP/MTsN : MTsS Tgk. Chiek Oemar Diyan 2007, tamat tahun 2010  
SMA/MAN : SMK N 1 Banda Aceh 2010, tamat tahun 2013  
Universitas : UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh 2014 s.d 2018

### Data Orang Tua

Nama Ayah : Abdullah AR.  
Nama Ibu : Suryati  
Pekerjaan Ayah : Pensiunan  
Pekerjaan Ibu : IRT  
Alamat Lengkap : Jl. Banda Aceh-Medan Km. 21, Desa Mon Alue, (Lr. Damai), Kec. Indrapuri, Kab. Aceh Besar

Banda Aceh, 2 Agustus 2019

Kautsar