

**PENGARUH *GAME ON-LINE* TERHADAP PRESTASI  
BELAJAR SISWA DI SMPN 2 KLUET UTARA**

**SKRIPSI**

**Diajukan Oleh**

**YUDI RAHMAT SAPUTRA**

**NIM. 160201066**

**Mahasiswa Prodi Pendidikan Agama Islam  
Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan (FTK)**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY  
BANDA ACEH  
2021 M/ 1442 H**

**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING**

**PENGARUH *GAME ON-LINE* TERHADAP PRESTASI  
BELAJAR SISWA DI SMPN 2 KLUET UTARA**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh  
Sebagai Salah Satu Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
(Strata I)  
dalam Ilmu Pendidikan Agama Islam

Oleh:

**YUDI RAHMAT SAPUTRA**

NIM. 160201066

Mahasiswa Prodi Pendidikan Agama Islam  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)

Disetujui Oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II

  
**Dr. Zulfatmi, S.Ag., M.Ag**  
NIP.197501082005012008

  
**Muhajir, S.Ag., M.Ag**  
NIP.197302132007101002

LEMBAR PENGESAHAN

PENGARUH *GAME ON-LINE* TERHADAP PRESTASI  
BELAJAR SISWA DI SMPN 2 KLUET UTARA

SKRIPSI

Telah Diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus  
serta diterima sebagai salah satu beban Studi Program Sarjana (S-1)  
dalam Ilmu Pendidikan Agama Islam

Pada Hari/Tanggal : Rabu, 14 Juli 2021  
4 Zuhijjah 1442 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,

**Dr. Zulfatmi, S.Ag., M.Ag**  
NIP.197501082005012008

Sekretaris,

**Dr. Cut Maitrianti, MA**  
NIP.198505262010032002

Penguji I,

**Muhajir, S.Ag., M. Ag**  
NIP. 197302132007101002

Penguji II,

**Abdul Haris Hasmar, M, Ag**  
NIP. 19720406201411100

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry  
Dairi salam-Banda Aceh



**Dr. Muslim/Razali, S.H., M.Ag.**

NIP.196903091989031001

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yudi Rahmat Saputra  
Nim : 160201066  
Prodi : Pendidikan Agama Islam  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan  
Judul Skripsi : Pengaruh *Game On-line* Terhadap Prestasi Belajar Siswa di SMPN 2 Kluet Utara

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah dan karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan 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. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

Banda Aceh, 30 Juni 2021

Yang menyatakan,



Yudi Rahmat Saputra  
NIM. 160201066

## ABSTRAK

Nama : Yudi Rahmat Saputra  
NIM : 160201066  
Fakultas/ Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/ PAI  
Judul : Pengaruh *Game On-line* Terhadap Prestasi Belajar Siswa di SMPN 2 Kluet Utara  
Tebal Skripsi : 84 Halaman  
Pembimbing I : Dr. Zulfatmi, S.Ag., M.Ag  
Pembimbing II : Muhajir, S.Ag., M, Ag  
Kata Kunci : *Game On-line*, Prestasi Belajar

*Game on-line* merupakan sebuah permainan yang biasanya menggunakan jaringan internet. Penggunaan *smartphone* pada siswa SMPN 2 Kluet Utara merajalela. Dikarenakan minimnya kontrol orang tua, serta munculnya komunitas pelajar di warkop yang menyediakan wifi. Dunia maya medsos (media sosial) dan *game* seolah memilih mereka dan melupakan pelajaran bersama masa depannya. Adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Tingkat kecanduan *game on-line* yang dimainkan oleh siswa. Dampak *game on-line* terhadap prestasi belajar pada siswa. Strategi guru dalam mengatasi dampak *game on-line*. Metode yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan *mix methods*. Dalam pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi, wawancara dan angket. Adapun hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kecanduan *game on-line* yang dimainkan siswa di SMPN 2 Kluet Utara sebanyak 61%, Pengaruh *game on-line* berdasarkan hasil uji regresi linear sederhana dengan menggunakan SPSS dapat disimpulkan *game on-line* memiliki pengaruh terhadap prestasi belajar siswa sebesar 13%, sedangkan 87% disebabkan oleh faktor atau variabel lainnya. Strategi guru dalam mengatasi dampak *game on-line* terhadap prestasi belajar siswa dengan memberikan edukasi tentang *game on-line* dan dampak dari *game on-line* tersebut kepada para siswa di SMPN 2 Kluet Utara.

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

*Alhamdulillah*, Puji dan syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah SWT, zat yang memiliki segala keagungan, kemuliaan, dan kesempurnaan. Berkat limpahan taufiq, hidayah dan rahmat-Nya, sehingga peneliti diberi kemudahan dan kelapangan hati dalam menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Game On-line Terhadap Prestasi Belajar Siswa di SMPN 2 Kluet Utara ”**

Shalawat beriring salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan para sahabatnya, karena perjuangan beliau hari ini peneliti dapat merasakan betapa bermaknanya hidup dalam limpahan nikmat Iman, Islam, dan ilmu pengetahuan seperti sekarang ini.

Penelitian skripsi ini merupakan salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Tarbiyah dan keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh. Peneliti menyadari bahwa penelitian skripsi ini masih terdapat kekurangan, oleh karena itu peneliti mengharapkan saran dan kritik yang membangun, sehingga kekurangan tersebut tidak terulang dan dapat memperbaiki kualitas penelitian peneliti di masa akan datang.

Dalam penelitian skripsi ini peneliti mendapatkan begitu banyak arahan, bimbingan, serta bantuan dari banyak pihak. Untuk itu, peneliti mengucapkan terimakasih serta penghargaan yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua orang tua, Ayahanda Alm Muhammad Shaleh dan Ibunda Narwati, Kak Afrida Saftri dan Bg Feri Sandria Saputra yang telah menjadi sumber semangat dan motivasi selama ini, memberikan bimbingan moral, material, dan spiritual untuk keberhasilan peneliti.
2. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Ar-Raniry dan pembantu dekan, yang telah membantu peneliti untuk mengadakan penelitian yang diperlukan dalam penelitian skripsi ini.
3. Bapak Marzuki, S.Pd.I, M.S.I selaku ketua program studi Pendidikan Agama Islam yang telah memberi motivasi dan arahan sehingga peneliti mendapatkan pencerahan tentang skripsi ini.
4. Ibu Dr Zulfatmi, S.Ag, M.Ag sebagai pembimbing pertama dan Bapak Muhajir, S.Ag, M.Ag sebagai pembimbing kedua yang telah banyak meluangkan waktu untuk mengarahkan dan membimbing peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Kepala dan Wakil Kepala Sekolah beserta Dewan Guru di SMPN 2 Kluet Utara yang telah membantu peneliti dalam proses pengumpulan data yang diperlukan dalam menyusun skripsi ini.
6. Dr. Cut Maitrianti, MA selaku dosen sekaligus motivator penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

7. Dedek Melda Imalia M.Pd sekaligus kakak yang telah membantu dan memotivasi sehingga terselesaikan skripsi ini dengan baik.
8. Kepada teman-teman seperjuangan Winda Bella Regina, Mufazzal, Riski Maulana, Supardi, Pramulya utama, Dini Resti Rembun Pratiwi, sheila Uktia Mardhifa, Irfan Nusri, M. Khatami, amirul haq dan kawan-kawan lainnya yang tidak mungkin penulis sebutkan satu persatu, yang telah bekerja sama dan saling memberi motivasi.

Peneliti berharap agar skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca, peneliti sendiri dan bagi pengembangan ilmu pengetahuan. Merupakan suatu kebahagiaan dan kebanggaan manakala karya sederhana ini dapat berguna bagi pembaca dan pihak yang membutuhkan.

Semoga Allah meridhoi penelitian karya sederhana ini dan senantiasa memberikan rahmat, perlindungan serta ridho-Nya kepada kita semua. Aamiin yarabbal'amin

AR - RANI Banda Aceh, 25 Juni 2021

Penulis

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN SAMPEL JUDUL</b>	
<b>LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING</b>	
<b>LEMBAR PENGESAHAN SIDANG</b>	
<b>LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN</b>	
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I: PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	4
C. Tujuan penelitian .....	4
D. Hipotesis Penelitian .....	5
E. Manfaat Penelitian.....	5
F. Definisi Operasional.....	6
G. Kajian Terdahulu yang Relevan .....	12
<b>BAB II: GAME ON-LINE DAN PRESTASI BELAJAR</b>	
A. Kajian Umum Tentang <i>Game On-line</i> .....	14
B. Kecanduan <i>Game On-line</i> .....	17
C. Dampak Bermain <i>Game On-line</i> .....	20
D. Prestasi Belajar dan Faktor yang Mempengaruhi .....	24
E. Peran Tripusat Pendidikan.....	29
F. Strategi Guru.....	35
<b>BAB III: METODOLOGI PENELITIAN</b>	
A. Rancangan Penelitian .....	39
B. Populasi dan Sampel .....	40
C. Instrumen pengumpulan Data .....	41
D. Teknis Pengumpulan Data .....	42
E. Teknis Analisis Data .....	45
<b>BAB IV: HASIL PENELITIAN</b>	
A. Gambaran Umum Sekolah.....	46
B. Tingkat Kecanduan Game On-line yang di Mainkan oleh Siswa di SMPN 2 Kluet Utara .....	51

C. Dampak Game On-line Terhadap Prestasi Belajar pada Siswa di SMPN 2 Kluet Utara .....	59
D. Strategi Guru Dalam Mengatasi Dampak Game On-line Terhadap Prestasi Belajar pada Siswa di SMPN 2 Kluet Utara .....	69
E. Analisis Hasil Penelitian .....	71

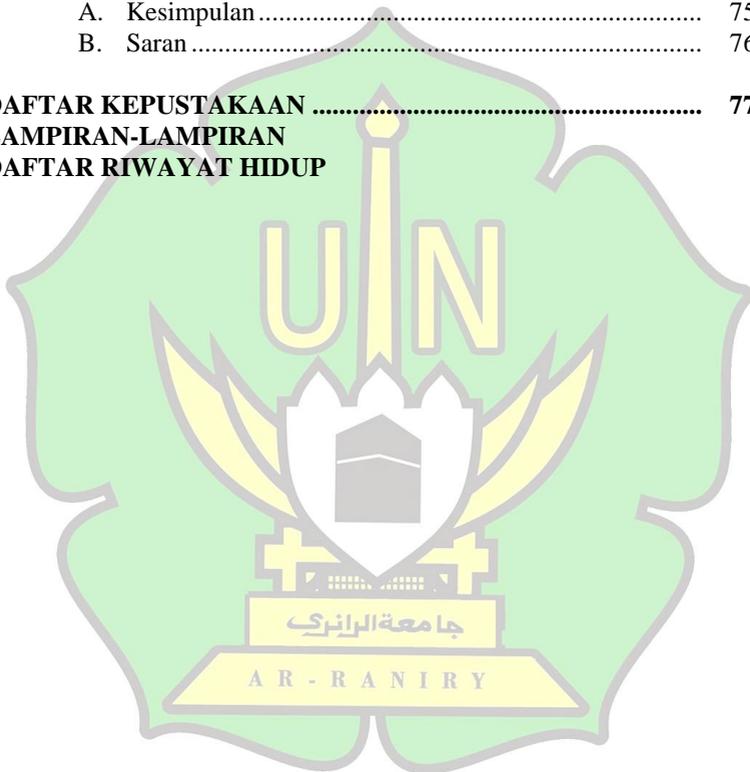
**BAB V: PENUTUP**

A. Kesimpulan .....	75
B. Saran .....	76

<b>DAFTAR KEPUSTAKAAN</b> .....	<b>77</b>
---------------------------------	-----------

**LAMPIRAN-LAMPIRAN**

**DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

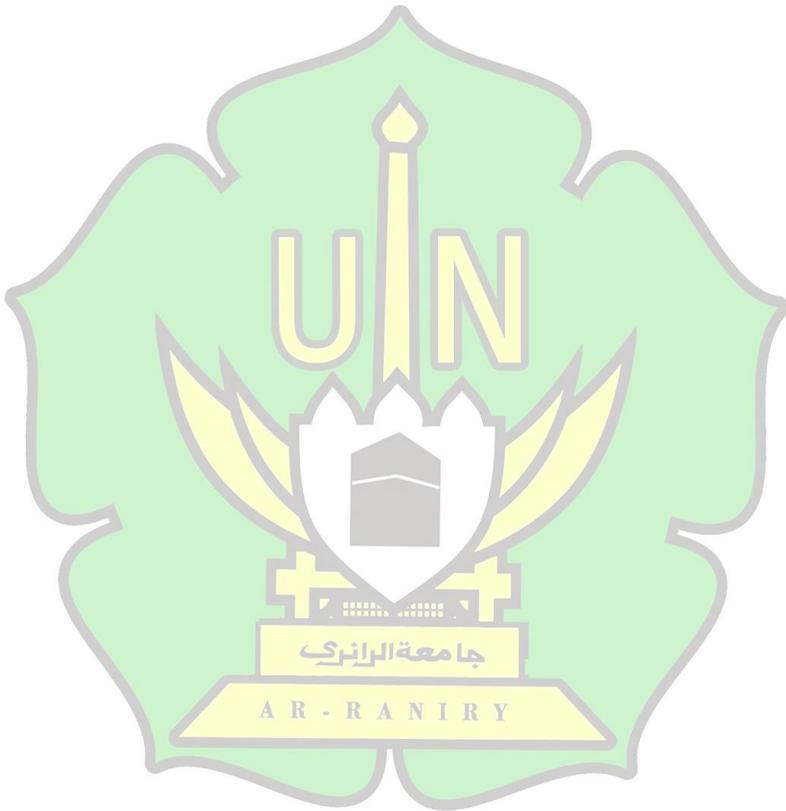


## DAFTAR TABEL

Tabel :	Halaman
4.1 Profil Sekolah .....	47
4.2 Nama-Nama Guru SMPN 2 Kluet Utara .....	48
4.3 Rekapitulasi jumlah siswa/i di SMPN 2 Kluet Utara.....	50
4.4 Hasil Siswa memiliki <i>game on-line</i> di <i>smartphone</i> .....	51
4.5 Pernah keasyikan bermain <i>game on-line</i> hingga waktu shalat habis.....	51
4.6 Siswa menghabiskan waktu bermain <i>game on-line</i> lebih dari 4 jam sehari.....	52
4.7 Siswa bermain <i>game on-line</i> supaya merasa lebih enak .....	53
4.8 Jam tidur siswa berkurang karena bermain <i>game on-line</i> .....	53
4.9 Siswa enggan untuk meninggalkan <i>game on-line</i> .....	54
4.10 Siswa merasa bosan ketika tidak bermain <i>game on-line</i> .....	54
4.11 Siswa tidak bisa menolak ajakan teman untuk bermain <i>game on-line</i> .....	55
4.12 Waktu berkumpul dengan keluarga menjadi berkurang karena sering bermain .....	55
4.13 Siswa bermain <i>game on-line</i> hingga paket internet habis .....	56
4.14 Siswa bermain <i>game on-line</i> di warkop hingga larut malam ....	56
4.15 Siswa mengabaikan kegiatan lain ketika sedang bermain <i>game on-line</i> .....	57
4.16 Siswa merasa lalai dalam belajar semenjak sering bermain <i>game on-line</i> .....	57
4.17 Siswa merasa tidak nyaman apabila tidak bermain	

<i>game on-line</i> .....	58
4.18 Saat memiliki masalah siswa menenangkan diri dengan bermain <i>game on-line</i> .....	58
4.19 Hasil nilai raport siswa VIII.....	59
4.20 Semangat belajar responden menurun akibat bermain <i>game on-line</i> .....	61
4.21 Responden terlambat masuk sekolah karena telat bangun .....	61
4.22 Responden termotivasi belajar karena sering bermain <i>game on-line</i> .....	62
4.23 Responden memainkan <i>game on-line</i> dibandingkan belajar.....	62
4.24 Responden idak termotivasi melakukan kegiatan lain karena bermain <i>game on-line</i> .....	63
4.25 Responden pernah bermain <i>game on-line</i> di sekolah.....	64
4.26 Responden bermain <i>game on-line</i> karena ajakan teman .....	64
4.27 Responden mengerjakan tugas sambil bermain <i>game on-line</i> .....	64
4.28 Responden mengikuti pembelajaran karena guru memberi motivasi .....	65
4.29 <i>Game on-line</i> bisa mengubah karakter responden .....	65
4.30 Responden sering mengerjakan PR (pekerjaan rumah) di sekolah.....	66
4.31 Prestasi belajar responden menurun karena sering bermain <i>game on-line</i> .....	66
4.32 Responden sering mengantuk di kelas saat mengikuti pembelajaran.....	67
4.33 Responden sering membicarakan <i>game on-line</i> ketimbang materi pembelajaran saat di sekolah .....	67
4.34 Responden tidak menegur teman-teman yang asik bermain	

<i>game on-line</i> .....	68
4.35 Uji regresi linear sederhana .....	72
4.36 Uji koefisien determinasi .....	73



## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Surat Keputusan Pembimbing
- Lampiran 2 : Surat Izin Penelitian dari Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
- Lampiran 3 : Surat Keterangan telah Melakukan Penelitian dari Kepala Sekolah SMPN 2 Kluet Utara
- Lampiran 4 : Lembar Angket tentang *Game On-line*
- Lampiran 5 : Lembar Angket Prestasi Belajar
- Lampiran 6 : Lembar Observasi Siswa
- Lampiran 7 : Lembar Pedoman Wawancara dengan Kepala Sekolah
- Lampiran 8 : Lembar Pedoman Wawancara dengan Dewan Guru
- Lampiran 9 : Dokumentasi
- Lampiran 10 : Daftar Riwayat Hidup



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Kemajuan teknologi sangat berkembang pesat di era yang global, tidak hanya pada kota-kota besar, tetapi juga di kota-kota kecil. Dalam 10 tahun terakhir, permainan elektronik atau yang sering kita sebut dengan *game on-line* sudah menjamur dimana-mana. Banyak *game center* bermunculan. *Game center* itu sendiri tidak seperti warnet (warung internet), mereka memiliki pelanggan tetap yang lebih banyak daripada warnet. Inilah yang membuat *game center* hampir selalu ramai dikunjungi.

*Game* 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*. *Game on-line* ini *game* yang berbasis elektronik dan visual.<sup>1</sup> *Game on-line* juga merupakan sebuah permainan yang biasanya menggunakan jaringan internet dan yang sejenisnya serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini, seperti “modem” dan sejenisnya. Arti *game on-line* dalam bahasa Indonesia adalah permainan daring (dalam jaringan).

*Game On-line* juga membawa dampak yang besar terutama pada perkembangan anak maupun jiwa seseorang. Yang mendominasi memainkan *game on-line* adalah kalangan pelajar, mulai dari SD, SMP, dan SMA. Pelajar yang sering memainkan suatu *game on-line* akan menyebabkan ia menjadi ketagihan atau kecanduan. Ketagihan

---

<sup>1</sup>A Rini, *Menanggulangi Kecanduan Game On-line Pada Anak*, (Jakarta: Pustaka Mina, 2011), h. 47.

memainkan *game on-line* akan berdampak buruk, terutama dari segi akademik dan sosialnya. Walaupun kita dapat bersosialisasi dalam *game on-line* dengan pemain lainnya, *Game on-line* kerap membuat pemainnya melupakan kehidupan sosial dalam kehidupan sebenarnya.

Istilah *game on-line* berasal dari MMORPG (*Massively Multiplayer On-line Role-Playing On-line Game*), yaitu ekstensi *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>2</sup>

Fenomena *game on-line* pada masa sekarang memang sangat menarik bagi masyarakat. Hanya dengan mengaktifkan internet, *game on-line* dapat dimainkan dan dinikmati dengan mudah. Kini banyak orang yang melakukan aktivitas sehari-hari dengan bermain *game on-line* baik dilakukan di rumah sendiri maupun di warnet. Begitu juga dengan siswa-siswa sekarang yang sudah tertarik untuk bermain *game on-line*, dan ada sebagian yang sudah kecanduan dengan *game on-line*.

Kecanduan yang berlebihan dapat mempengaruhi kesehatan terutama mata. Selain itu konsentrasi belajar jadi terganggu karena selalu teringat pada *game* berimplikasi pada siswa. Bagi anak yang sudah kecanduan *game on-line* secara terus menerus dan dilakukan rutin setiap hari itu akan berdampak negatif bagi perkembangan psikologis, anak menjadi tertutup, gampang terpancing emosinya, dan sulit bergaul dengan lingkungan sekitarnya. Kecanduan yang berlebihan dapat

---

<sup>2</sup>Agus Hermawan, *Hiburan Dunia Maya*, (Bandung: Pustaka Setia, 2009), h. 20.

membuat anak terkadang memunculkan sifat-sifat yang tidak diinginkan seperti kekerasan terhadap orang tua maupun terhadap orang lain.<sup>3</sup>

Belajar merupakan proses perubahan tingkah laku pada diri individu dengan lingkungannya.<sup>4</sup> Perubahan yang dimaksud adalah bahwa seseorang yang mengalami proses belajar akan mengalami perubahan tingkah laku, baik aspek pengetahuannya maupun karakternya. Prestasi belajar dapat diartikan suatu kemampuan yang diperoleh siswa setelah proses belajar mengajar terjadi. Adapun faktor yang mempengaruhi prestasi belajar itu ada 2 yaitu, faktor internal yang terdiri dari faktor jasmani, psikologi, dan kelelahan, dan faktor eksternal yang terdiri dari lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat. Prestasi belajar itu sendiri merupakan suatu hal yang harus dicapai oleh setiap siswa, sehingga bisa menilai sejauh mana tingkat kemampuan anak dalam pencapaian belajar di sekolah, baik ranah kognitif, afektif, maupun psikomotor.

Adapun hasil penelitian yang dilakukan oleh Khairani Harahap ditemukan bahwa frekuensi bermain *game on-line* dalam sehari 1-2 kali dengan durasi waktu sekali bermain *game* bisa mencapai 3 jam dan bahkan ada yang sampai 4 jam.<sup>5</sup> Hal inilah yang menyebabkan siswa yang kecanduan *game on-line* bisa melupakan semua kegiatan yang harus dikerjakan, bahkan lupa waktu belajar dan menyelesaikan tugas sekolah.

---

<sup>3</sup>Syekh Muhammad Al-Munajjid, *Bahaya Game*, (Jakarta: Aqwa Medika, 2016), h. 12.

<sup>4</sup> Abu Ahmadi dan widodo Supryono, *Psikologi Belajar*, Edisi Kedua, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), h. 111.

<sup>5</sup> Kharani Harahap, *Pengaruh game on-line Terhadap Prestasi Belajar*, (Medan: Universitas Sumatera Utara, 2013), h.v.

Secara kasat mata, tingkat penggunaan *smartphone* dikalangan siswa saat ini sangat tinggi hal ini dibuktikan dari hasil angket dimana ditemukan sebanyak 80% siswa memiliki *smartphone*. Berdasarkan observasi awal, ditemukan bahwa siswa sangat bebas bermain *game on-line*, muncul komunitas-komunitas pelajar di warkop yang menyediakan wifi, dan minim kontrol orang tua dalam pemanfaatan *smartphone*. Media sosial (medsos) dan *game* menjadi pilihan yang paling digemari dan pelajaran bersama masa depan menjadi tidak penting.<sup>6</sup>

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang bagaimana “Pengaruh *Game On-line* Terhadap Prestasi Belajar pada Siswa di SMPN 2 Kluet Utara”

## **B. Rumusan Masalah**

.Berdasarkan permasalahan di atas maka dapat dirumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimanakah tingkat kecanduan *game on-line* yang dimainkan oleh siswa di SMPN 2 Kluet Utara?
2. Bagaimana dampak *game on-line* terhadap prestasi belajar pada siswa di SMPN 2 Kluet Utara?
3. Bagaimana strategi guru dalam mengatasi dampak *game on-line* terhadap prestasi belajar pada siswa di SMPN 2 Kluet Utara?

## **C. Tujuan Penelitian**

Dalam pembahasan skripsi ini, tujuan yang ingin dicapai adalah sebagai berikut:

---

<sup>6</sup> Hasil Observasi pada tanggal 23 April 2021.

1. Untuk mengetahui tingkat kecanduan *game on-line* pada siswa di SMPN 2 Kluet Utara.
2. Untuk mengetahui dampak *game on-line* terhadap prestasi belajar pada siswa di SMPN 2 Kluet Utara
3. Untuk mengetahui strategi guru dalam mengatasi dampak *game on-line* terhadap prestasi belajar pada siswa di SMPN 2 Kluet Utara

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

Hipotesis penelitian adalah asumsi atau dugaan sementara yang harus diuji lagi kebenarannya.<sup>7</sup> Suharsimi Arikunto mengatakan bahwa hipotesis dapat diartikan sebagai jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti melalui data yang di peroleh.

Berdasarkan pendapat di atas peneliti mengajukan hipotesis sebagai berikut: “ada pengaruh *game on-line* terhadap prestasi belajar siswa di SMPN 2 Kluet Utara”.

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

1. Manfaat Teoritis
  - a. Bagi peneliti untuk menambah pengetahuan, pengalaman, dan wawasan berfikir kritis guna melatih kemampuan, memahami dan menganalisis masalah-masalah *game on-line* dan prestasi belajar.
  - b. Peneliti juga dapat menjadikan penelitian ini sebagai bahan perbandingan terhadap teori-teori serta upaya peningkatan

---

<sup>7</sup>Ridwan, *Dasar-Dasar Trastistik*, (Bandung: Alfabeta, 2003), h.164.

kualitas keilmuan yang selama ini peneliti tekuni dibangku perkuliahan.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Pembaca

Penelitian ini berguna untuk memberikan pemahaman kepada masyarakat luas maupun tenaga pendidikan tentang pengaruh *game on-line* terhadap prestasi belajar siswa di sekolah.

### b. Bagi Siswa

Penelitian ini berguna kepada siswa untuk meningkatkan pengetahuan, wawasan, dan bahaya akan dampak negatif bermain *Game on-line* secara berlebihan.

## F. Definisi Operasional

### 1. Pengaruh

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) pengaruh diartikan daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang”.<sup>8</sup> Besar sekali pengaruh dari orang tuanya, bisa pengaruh berasal dari lingkungan sosial masyarakat...sekitar. Menurut Hugiono dan Poerwantana “pengaruh merupakan dorongan atau bujukan dan bersifat membentuk atau merupakan suatu efek”.<sup>9</sup> Sedangkan menurut Badudu dan Zain “pengaruh adalah daya yang menyebabkan sesuatu terjadi,

---

<sup>8</sup>Hasan Alwi, dkk, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Balai Pustaka, 2005), h. 847.

<sup>9</sup>Hugiono dan Poerwantana, *Pengantar Ilmu Sejarah*, (Jakarta: Bina Askara, 2000), h. 47.

sesuatu yang dapat membentuk atau mengubah sesuatu yang lain dan tunduk atau mengikuti karena kuasa atau kekuasaan orang lain”.<sup>10</sup>

Berdasarkan pengertian pengaruh di atas dapat kita tarik kesimpulan bahwa pengaruh merupakan suatu reaksi yang timbul bisa berupa tindakan atau keadaan dari suatu perlakuan akibat dorongan untuk mengubah atau membentuk sesuatu keadaan ke arah yang lebih baik lagi. Maka yang dimaksud pengaruh dalam penelitian ini adalah pengaruh *game on-line* yang dimainkan yang berdampak pada prestasi belajar siswa di SMPN 2 Kluet Utara

## 2. *Game on-line*

### a. *Game*

*Game* atau permainan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain, perbuatan yang dilakukan dengan tidak sungguh-sungguh.<sup>11</sup> Adapun *game* menurut istilah adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan *refresing*. *Game* merupakan “permainan komputer yang dibuat dengan teknik dan metode animasi. Jika ingin mendalami penggunaan animasi haruslah memahami pembuatan *game*”.<sup>12</sup>

---

<sup>10</sup>Babadu, J.S dan Zain, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Pustaka Sinar Harapan, 2001), h. 131.

<sup>11</sup>Tim Pustaka Phonix, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Media Pustaka Phonix, 2012), h. 551

<sup>12</sup>A. Nilwan, *Pemograman Animasi dan Game Profesional*, (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2009), h. 44.

Dari pengertian di atas dapat kita tarik kesimpulan bahwa yang dimaksud dengan *game* adalah sebuah permainan yang dibuat secara menarik untuk tujuan hiburan dalam konteks tidak serius.

*b. On-line*

Sedangkan *on-line* diartikan menjadi dalam jaringan (daring), yaitu dalam jaringan, terhubung melalui jaringan komputer, internet, dan sebagainya.<sup>13</sup> Jadi yang dimaksud dengan *on-line* adalah jaringan yang biasanya digunakan untuk bermain *game*. *On-line* dalam kata lain adalah jaringan internet dan yang sejenisnya serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini dan dimainkan oleh banyak orang.

Adapun pengertian *Game on-line* dapat diartikan sebagai permainan yang dapat melatih kelincahan intelektual seseorang dalam mengambil keputusan aksi dalam permainan dengan mencapai target-target tertentu dalam *game* tersebut.<sup>14</sup> *Game on-line* berasal dari MMORPG (*Massively Multiplayer On-line Role-Playing On-line Game*), yaitu eksistensi 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>15</sup>

---

<sup>13</sup>*Kamus Besar Bahasa Indonesia*, <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/daring>, diakses pada tanggal 03 Januari 2021, Jam 10:35 wib

<sup>14</sup>Fahrul Alam, *Pengertian Game On-line dan Sejarahnya*, (Bandung: Pustaka Setia), h. 13.

<sup>15</sup>Agus Hermawan, *Hiburan Dunia Maya*, (Bandung: Pustaka Setia, 2009), h.20.

Melihat berbagai pendapat mengenai *game* di atas 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* (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).

Dapat disimpulkan bahwa *game on-line* adalah permainan yang biasa dimainkan menggunakan jaringan internet dan sejenisnya serta selalu menggunakan teknologi yang canggih.

### 3. Prestasi Belajar

#### a. Prestasi

Menurut Kamus Umum Bahasa Indonesia prestasi adalah hasil yang telah dicapai, dilakukan, dikerjakan, dan sebagainya.<sup>16</sup> Sedangkan menurut istilah prestasi adalah hasil yang telah dicapai oleh seseorang dalam melakukan kegiatan.

Menurut Muhammad Fathurrahman dan Sulistyoroni, definisi dari prestasi adalah suatu hasil luar biasa/dahsyat yang telah dicapai. Prestasi merupakan sebuah keberhasilan berstandar tinggi yang citranya diperoleh hanya segelintir orang. Dengan kemampuan berfikir dan menilai, prestasi diasumsikan sebagai kesuksesan dengan ukuran yang

---

<sup>16</sup>Tim Pustaka Phonix, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Media Pustaka Phonix, 2012), h. 666.

ditentukan sendiri berdasarkan hasil penilaian yang eksternal. Dengan nilai yang tinggi juga dapat dimaknai prestasi sebagai barang mewah dimana hanya sedikit orang saja yang sanggup menyandangnya.<sup>17</sup>

Dari definisi di atas dapat diambil kesimpulan bahwa prestasi adalah hasil pencapaian terhadap sesuatu yang diberikan kepada masing-masing individu maupun organisasi.

#### b. Belajar

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia belajar adalah berusaha, berlatih untuk mendapatkan ilmu/pengetahuan.<sup>18</sup> Menurut Agues Soejanto mendefinisikan belajar adalah suatu proses perubahan yang terus menerus pada diri manusia karena usaha untuk mencapai kearah kehidupan atas bimbingan tentang cita-cita dan sesuai dengan cita-cita dan falsafahnya.<sup>19</sup> Berbeda dengan Agoes Soejanto, Nasution dalam bukunya mengemukakan bahwa belajar adalah perubahan-perubahan dalam sistem urat syaraf, definisi lain belajar adalah penambahan atau pengetahuan, definisi ketiga merumuskan bahwa belajar adalah sebagai perubahan kelakuan berkat pengalaman dan latihan.<sup>20</sup>

Berdasarkan pendapat di atas dapat kita tarik kesimpulan bahwa belajar adalah suatu kegiatan untuk memperoleh sesuatu,

---

<sup>17</sup>Muhammad Fathurrahman dan Sulistyoroni, *Belajar dan Pembelajaran, Meningkatkan Mutu Pembelajaran sesuai Standar Nasional*, Cetakan Pertama, (Yogyakarta:Teras, 2012), h. 154.

<sup>18</sup>Tim Pustaka Phonix, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Media Pustaka Phonix, 2012), h. 118.

<sup>19</sup>Agoes Soejanto, *Bimbingan ke Arah Belajar Yang Sukses*, Cetakan Keempat, (Jakarta: Aksara Baru, 2001), h. 12-13.

<sup>20</sup>S. Nasution, *Didaktik Azas kurikulum*, Cetakan Kelima, (Bandung: Bumi Aksara, 2012), h. 29.

berdasarkan kebiasaan-kebiasaan, pengetahuan dan pengembangan tertentu dari sikap-sikap orang yang melakukannya.

Adapun yang dimaksud dengan prestasi belajar adalah proses perubahan tingkah laku pada diri individu dengan lingkungannya.<sup>21</sup> Perubahan yang dimaksud adalah bahwa seseorang yang mengalami proses belajar akan mengalami perubahan tingkah laku, baik aspek pengetahuannya maupun aspek sikapnya. Prestasi belajar merupakan dua rangkuman kata yang memiliki hubungan erat.

Sedangkan menurut istilah prestasi belajar adalah prestasi aktual yang ditampilkan oleh anak melalui usaha untuk menyelesaikan tugas-tugas belajar.<sup>22</sup> Secara luas prestasi belajar dapat diartikan suatu kemampuan yang diperoleh siswa setelah proses belajar mengajar terjadi. Didasarkan bahwa kemampuan intelektual siswa sangat menentukan keberhasilan siswa dalam memperoleh prestasi untuk mengetahui berhasil tidaknya seseorang dalam belajar, maka perlu dilakukan suatu evaluasi, dengan tujuan untuk mengetahui prestasi yang diperoleh siswa setelah proses belajar mengajar berlangsung.

Berdasarkan pengertian prestasi dan belajar di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh seseorang dari proses belajar yang membawa perubahan tingkah laku pada diri siswa. Dalam penelitian ini berkaitan dengan prestasi belajar pada siswa di SMPN 2 Kluet Utara.

---

<sup>21</sup>Abu Ahmadi dan Widodo Supryono, *Psikologi Belajar...*, h. 111.

<sup>22</sup>Iskandar, *Psikologi Pendidikan Sebuah Orientasi Baru*, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2009), h. 120.

### G. Kajian Terdahulu yang Relevan

Dari telaah pustaka yang peneliti telusuri dari berbagai sumber yang ada di pustaka, maka peneliti hanya mengambil sumber yang berkenaan dengan *game on-line*. Hal ini agar mudah mengetahui letak perbedaan antara penelitian yang lain. Berikut ini beberapa penelusuran yang ditemukan, dapat peneliti paparkan diantaranya:

1. Skripsi yang ditulis oleh Nikma Pujiana Safitri tahun 2019 yang berjudul “Pengaruh Kebiasaan Bermain *Game* Terhadap Hasil Belajar PAI pada Siswa di SMAN 1 Terusan Nunyai Kabupaten Lampung Tengah Tahun Pelajaran 2018/2019”.<sup>23</sup> Adapun hasil penelitiannya ditemukan bahwa ada pengaruh kebiasaan bermain *game on-line* terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Terusan Nunyai Kabupaten Lampung Tengah. Hal ini terbukti dari hasil analisis data yang dilakukan.
2. Skripsi yang ditulis oleh Khairani Harahap tahun 2013 yang berjudul “Pengaruh *Game On-line* Terhadap Prestasi Belajar”.<sup>24</sup> Adapun hasil penelitiannya ditemukan bahwa frekuensi bermain *game on-line* dalam sehari 1-2 kali dengan durasi waktu sekali bermain *game* bisa mencapai 3 jam dan bahkan ada yang sampai 4 jam. Hal inilah yang menyebabkan siswa yang kecanduan *game on-line* bisa melupakan semua kegiatan yang

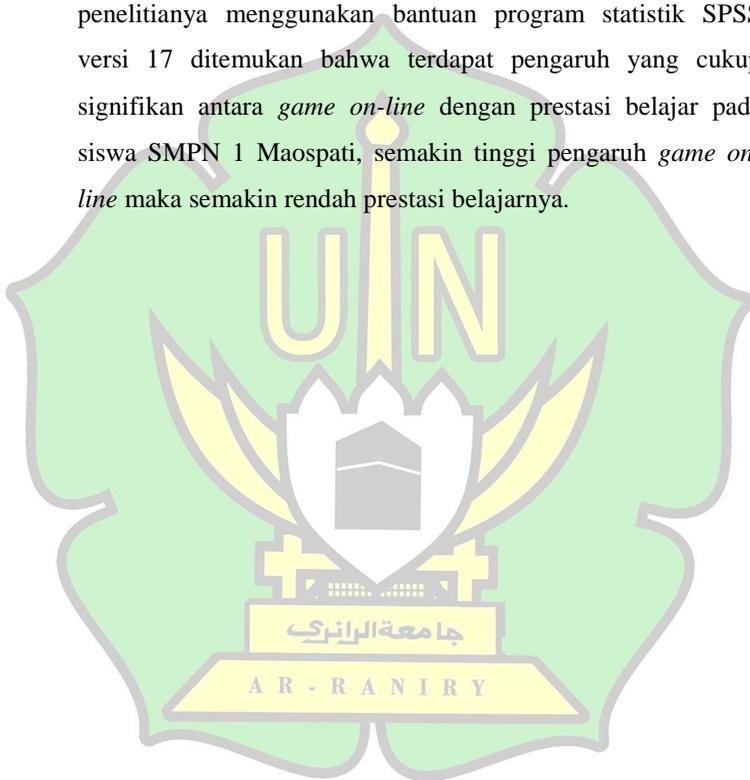
---

<sup>23</sup>Nikma Pujiana Safitri, *Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Terhadap Hasil Belajar PAI pada Siswa di SMAN 1 Terusan Nunyai Kabupaten Lampung Tengah Tahun Pelajaran 2018/2019*, (Lampung: Institut Agama Islam Negeri Metro 2019), h.vi

<sup>24</sup>Kharani Harahap, *Pengaruh game on-line Terhadap Prestasi Belajar*, (Medan: Universitas Sumatera Utara, 2013), h.v.

harus dikerjakan, bahkan lupa waktu belajar dan menyelesaikan tugas sekolah.

3. Skripsi yang ditulis oleh Rizki Yogatama tahun 2016 yang berjudul “Pengaruh *Game on-line* Terhadap Prestasi Belajar Siswa SMP N 1 Maospati Magetan”.<sup>25</sup> Adapun hasil penelitiannya menggunakan bantuan program statistik SPSS versi 17 ditemukan bahwa terdapat pengaruh yang cukup signifikan antara *game on-line* dengan prestasi belajar pada siswa SMPN 1 Maospati, semakin tinggi pengaruh *game on-line* maka semakin rendah prestasinya.



---

<sup>25</sup>Rizky Yogatama, *Pengaruh Game on-line Terhadap Prestasi Belajar Siswa SMP N 1 Maospati Magetan*, (Klaten: Universitas Widya Dharma Klaten, 2016), h. Xii.

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Kajian Umum Tentang *Game On-line*

##### 1. Pengertian *Game On-line*

*Game* adalah permainan komputer yang dapat dimainkan oleh multi pemain melalui internet. Biasanya disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa *on-line* atau dapat diakses langsung (mengunjungi halaman web), yang bersangkutan atau melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut.<sup>1</sup> *Game on-line* adalah permainan yang melibatkan banyak pemain sekaligus untuk saling berinteraksi satu sama lain dalam waktu bersamaan.<sup>2</sup>

Dari penjelasan diatas peneliti menyimpulkan bahwa *Game on-line* juga merupakan permainan media jasa internet yang tujuannya untuk menghibur diri, sehingga ada yang menang dan ada yang kalah dalam permainannya. *Game on-line* dapat diartikan sebagai program permainan yang tersambung melalui jaringan internet yang dapat dimainkan kapan saja, dimana saja, *game on-line* bisa dimainkan bersamaan atau secara berkelompok di seluruh dunia.

Istilah *Game on-line* berasal dari istilah MMORPG (*Massively Multiplayer On-line Role-Playing On-line Game*), yaitu ekstensi jenis *game* jenis *Role-Playing Game* yang memiliki fasilitas multiplayer, seorang pemain dapat menghubungkan komputer ke sebuah server,

---

<sup>1</sup>Verdian, *Studi Kuantitatif Tentang Motivasi Belajar Pada Remaja Pengguna Game On-line Di Kecamatan Padamara Kabupaten Purbalingga*, (Purwokerto: Fakultas Psikologi, 2012), h. 21.

<sup>2</sup> Harsan, *Jago Bikin Game On-line*, (Jakarta: Media Kita, 2011), h.3.

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>3</sup>

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

*Game on-line* 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 on-line* tersebut para pemain dapat berkompetisi untuk memperoleh poin tinggi dan rendah yang berkonsekuensi menjadi pemain yang kalah atau sebagai pemenang. *Game on-line* dapat diartikan sebagai permainan yang dapat melatih kelincahan intelektual seseorang dalam mengambil keputusan aksi dalam permainan dengan mencapai target-target tertentu.<sup>4</sup>

*Game on-line* dapat dimainkan apabila terhubung dengan jaringan internet yang bisa menghubungkan antara orang lain dalam jangka jarak jauh, yang mana antara kesemua orang terkoneksi semua

---

<sup>3</sup> Agus Hermawan, *Hiburan Dunia Maya*, (Bandung: Pustaka Setia, 2009), h. 20

<sup>4</sup> M Fahrul Alam, *Pengertian Game on-line dan Sejarahnya*, (Bandung: Pustaka Setia, 2010), h. 25.

dan bisa juga saling berinteraksi antar sesama, salah satu contoh yang dapat peneliti angkat ialah seperti *game Poker, high domino* dan *Mobile Legend* yang populer sekarang ini, yang banyak dimainkan pada kalangan remaja pada saat ini.

## 2. Jenis-jenis *game on-line*

*Game on-line* mempunyai jenis-jenis yang bermacam-macam dengan metode yang berbeda-beda walaupun pengkategorian *game on-line* sudah terbilang tidak mencakup semua tetapi *game on-line* perlu diklarifikasi untuk memberikan pemahaman mendasar bagi para *gamers* pemula. Perlu diketahui bahwa perkembangan *game on-line* telah mencapai tahap di mana *game* “tembak menembak” melainkan lebih dari itu. Berikut ini adalah pembagian *game* berdasarkan *genre* atau jenisnya menurut Aji:<sup>5</sup>

### a. *Shooter Game*

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

### 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 90 an.

---

<sup>5</sup> C. Z. Aji, *Berburu Rupiah Lewat Game on-line*, (Jakarta: Bounabooks, 2012), h. 35.

### 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>6</sup>

Akhir-akhir ini juga sangat banyak kita dapatkan *game on-line* terbaru yang sangat menarik perhatian para pecinta *game* seperti *PUBG (Player unknowns Battle Grounds)* atau yang sering kita dengar dengan sebutan papji, kemudian ada lagi *game Free Fire, Domino Island* yang sangat banyak dimainkan oleh anak-anak remaja maupun dewasa.

Berdasarkan uraian di atas banyak jenis-jenis *game on-line* yang dapat dimainkan oleh banyak siswa di zaman sekarang ini seperti *action game, adventure game dan shooter game*, Kemudian ada lagi *game* terbaru yang sangat banyak diminati oleh pemain *game* seperti *PUBG, Free Fire, Domino Island. Game* yang disebutkan diatas membuat kebanyakan pemainnya ketagihan karena permainan tersebut seolah-olah menjadikan pemain berada di dalam alam nyata.

## B. Kecanduan *Game On-line*

Kata kecanduan (*addiction*) biasanya digunakan dalam konteks klinis dan diperhalus dengan perilaku berlebihan (*excessive*). Konsep

---

<sup>6</sup> C. Z. Aji, *Berburu Rupiah Lewat Game on-line*, (Jakarta: Bounabooks, 2012), h. 35.

kecanduan dapat diterapkan pada perilaku secara luas termasuk kecanduan teknologi komunikasi informasi (ICT).

### 1. Pengertian Kecanduan

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.<sup>7</sup>

Uraian di atas 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 on-line* adalah suatu keadaan seseorang terikat pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak bisa lepas untuk bermain *game on-line*, dari waktu ke waktu akan terjadi peningkatan frekuensi, durasi, atau jumlah dalam melakukan hal tersebut, tanpa memperdulikan konsekuensi yang berdampak negatif pada dirinya.

### 2. Kriteria kecanduan *Game On-line*

Kecanduan *game on-line* diungkapkan dalam beberapa kriteria. Kriteria tersebut ditunjukkan untuk seseorang yang menggunakan internet dan memiliki keterlibatan dengan *game*. Seseorang dapat

---

<sup>7</sup> Kautsar, *Pengaruh Game On-line Terhadap Prestasi Akademik Siswa Di MAN 3 Aceh Besar*, (Banda Aceh: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, 2019), h. 14.

dikatakan mengalami kecanduan *game* apabila memenuhi 5 dari beberapa kriteria selama periode 12 bulan. Berikut beberapa kriteria untuk menggambarkan seseorang yang mengalami kecanduan *game*.

Kriteria tersebut adalah:

- a. Preokupasi dengan *game on-line* (individu memiliki tentang aktifitas *game* sebelumnya atau antisipasi untuk bermain *game* berikut, *game on-line* menjadi aktifitas dominan dalam kehidupan sehari-hari).
- b. Simtom penarikan diri saat dijatuhkan dari *game on-line* (simtom dideskripsikan dengan sikap yang cepat atau mudah emosi, cemas, atau sedih, akan tetapi tanpa adanya tanda-tanda fisik dari pengaruh obat)
- c. Toleransi kebutuhan untuk menghabiskan waktu lebih banyak untuk terlibat dalam *game on-line*
- d. Gagal untuk mengontrol partisipasi dalam *game on-line*
- e. Kehilangan ketertarikan dengan hobi dan hiburan lainnya terkecuali *game on-line*
- f. Penggunaan berulang yang berlebihan dari *game on-line* terlepas dari adanya masalah psikososial
- g. Menipu atau membohongi anggota keluarga, terapis atau orang lainnya mengenai jumlah *game on-line*
- h. Menggunakan *game on-line* untuk melarikan diri atau membebaskan diri dari suasana hati yang negatif (seperti perasaan tidak berdaya, rasa bersalah dan kecemasan).<sup>8</sup>

---

<sup>8</sup>Fransisca Gradista Bai, *Perbedaan Tingkat Kecanduan Game On-line Pada Remaja Antar gaya Pengasuhan*, (Yogyakarta: Universitas Santa Dharma, 2015), h. 9-10.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa seseorang dikatakan telah kecanduan oleh *game on-line* apabila seseorang tersebut memiliki kriteria-kriteria yang menunjukkan adanya kecanduan tersebut. Yang mana kriteria itu dapat dilihat dari adanya perubahan sikap individual terhadap lingkungan, masyarakat, teman, dan diri sendiri. Kemudian juga pribadi seseorang tidak bisa jauh dari *game on-line*, merasa gelisah ketika tidak memainkan *game on-line*, cepat marah dan terpancing emosi, waktu istirahat yang berantakan, dan juga menyebabkan seseorang tidak termotivasi melakukan kegiatan lainnya.

### **C. Dampak Bermain Game On-line**

*Game on-line* dapat memberikan dampak negatif dan positif. Dampak negatif bermain *game on-line* dapat menyebabkan kecanduan bermain *game on-line*. 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>9</sup>

Candu adalah menyukai atau amat menggemari.<sup>10</sup> Adapun yang dimaksud kecanduan disini adalah suatu kondisi di mana individu merasakan ketergantungan terhadap suatu hal yang disenangi akibat kurangnya kontrol terhadap perilaku ingin mengulanginya secara terus menerus.

---

<sup>9</sup> S Margaretha, *Dampak Buruk Kecanduan Bermain Game on-line* (Jakarta: Bahana, 2008), h. 80-81.

<sup>10</sup> Tim Pustaka Phonix, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Media Pustaka Phonix, 2012), h. 152.

Dampak negatif dari bermain *game on-line* antara lain ialah:

a. Dapat menurunkan kesehatan

Perubahan pola makan dan istirahat sudah banyak terjadi pada *gamers* dikarenakan menurunnya kontrol diri. Waktu makan menjadi tidak teratur dan jam istirahat menjadi berkurang dikarenakan terlalu larut dalam memainkan *game on-line*.

b. Kecanduan

Sebagian besar *game* yang beredar saat ini memang didesain supaya menimbulkan kecanduan pada pemainnya. Efek dari kecanduan ini berdampak pada perilaku kesehariannya seperti, kurangnya fokus pada kegiatan sehari-hari, kurangnya perhatian ketika belajar, dan pemikiran yang tertuju hanya untuk memainkan *game on-line*.

c. Menimbulkan sifat malas dan tindakan criminal

Sangat sering kita dengar sekarang kasus pemain *game on-line* yang berusaha mencuri ID pemain lainnya dengan berbagai cara. Kemudian mengambil uang di dalamnya atau melucuti perlengkapan yang mahal-mahal yang ada pada *game* tersebut.

d. Kurangnya rasa sosial

Seseorang yang sudah terlalu candu bermain *game on-line* juga berdampak pada aspek sosialnya, baik dengan teman-temannya atau dengan lingkungan nasyarakatnya diakibatkan terlalu larut dalam bermain *game on-line* sehingga banyak waktu yang terbuang sia-sia.

e. Dapat meningkatkan sikap agresivitas pemainnya

Adapun dampak negatif lainnya adalah bentuk kekerasan yang di mainkan pada *game on-line* tersebut tanpa pengawasan orang tua, sehingga anak-anak yang memainkannya bisa saja melakukannya kembali

di dunia nyata yang bisa berakibat fatal karena pengaruh aksi-aksi kekerasan yang terbiasa disaksikannya

f. Perkembangan *game* yang sangat pesat

Dengan adanya teknologi, manusia dipermudah untuk melakukan apa saja yang diinginkan. Selain mempermudah segala urusan manusia, nyatanya teknologi juga dimanfaatkan sebagai alternatif menghibur diri. Salah satunya dengan adanya *game* berbasis *on-line* disetiap *smarphone*.<sup>11</sup>

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

Adapun dampak positif dari bermain *game on-line* antara lain:

a. Meningkatkan konsentrasi.

Konsentrasi merupakan hal yang harus dimiliki oleh seseorang yang hendak bermain *game on-line*. Karena setiap pemain memiliki tantangan yang berbeda, mulai dari tantangan yang berskala rendah hingga yang berskala tinggi. Konsentrasi penuh dalam bermain dapat memudahkan pemainnya untuk menang.

b. Menjadikan disiplin

Disiplin adalah kepatuhan seseorang dalam mengikuti peraturan atau tata tertib karena didorong oleh kesadaran yang ada pada kata

---

<sup>11</sup> Aziz Dharma, *ideologame*, (Yogyakarta: Ekspresi Buku, 2017), h. 77.

hatinya tanpa adanya paksaan dari pihak luar.<sup>12</sup> Seorang pemain *game on-line* biasanya memiliki jadwal yang sudah pasti.

c. Meningkatkan koordinasi mata dan tangan.

Seorang yang bermain *game on-line* juga dituntut untuk mempunyai skill kelihaihan mata dan tangan agar bisa menyelesaikan misi-misi yang ada pada *game* tersebut, seperti *game* peperangan, *game* gitaris dan lain sebagainya.

d. Meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris

Disamping itu juga bermain *game on-line* juga membuat seseorang secara tidak langsung bisa meningkatkan kemampuan berbahasa asing, hal ini dikarenakan para pemain *game on-line* yang tersebar diseluruh dunia, dan dipertemukan dalam suatu grub yang di rekrut secara random. Mendapat teman baru.

e. Menghibur dan mengurangi stres.

Adapun sebagian orang bermain *game on-line* hanya untuk menghilangkan rasa jenuhnya dan bertujuan untuk menghibur diri dalam kontek tidak berlebihan ketika memainkannya

Penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa dari permainan *game on-line* memiliki dampak positif juga bagi para *gamers* (pemain *game*), dengan 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 meningkat kemampuan membaca.

---

<sup>12</sup> Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bina Aksara, 1995). h. 114.

## **D. Prestasi Belajar dan Faktor yang Mempengaruhi**

### **1. Pengertian Prestasi Belajar**

Prestasi belajar merupakan gabungan dua kata yaitu, “prestasi” dan “belajar”. Pada setiap kata tersebut memiliki makna tersendiri. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, prestasi adalah hasil yang telah dicapai (dari yang telah dilakukan, dikerjakan, dan sebagainya).<sup>13</sup> Perubahan yang dimaksud adalah bahwa seseorang yang mengalami proses belajar akan mengalami perubahan tingkah laku, baik aspek pengetahuannya.

Prestasi belajar merupakan dua rangkuman kata yang memiliki hubungan erat. Prestasi dapat di artikan sebagai hasil yang diperoleh karena aktivitas belajar yang telah dilakukan.<sup>14</sup> Secara luas prestasi belajar dapat diartikan suatu kemampuan yang diperoleh siswa setelah proses belajar mengajar terjadi. Didasarkan bahwa kemampuan intelektual siswa sangat menentukan keberhasilan siswa dalam memperoleh prestasi untuk mengetahui berhasil tidaknya seseorang dalam belajar, maka perlu dilakukan suatu evaluasi, dengan tujuan untuk mengetahui prestasi yang diperoleh siswa setelah proses belajar mengajar langsung.

Prestasi belajar merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar, kegiatan belajar merupakan suatu proses dalam pembelajaran sedangkan prestasi merupakan hasil dari suatu proses belajar. Prestasi belajar adalah apa yang telah dicapai oleh siswa setelah

---

<sup>13</sup> Tim Pustaka Phoenix, *Kamus Besar Bahasa Indonesia ...*, h. 666.

<sup>14</sup> Muhammad Fathurrahman dan Sulistyoroni, *belajar dan pembelajaran*, (Yogyakarta: Teras, 2012), h. 118.

melakukan kegiatan belajar.<sup>15</sup> Prestasi yang dimaksudkan adalah kemampuan siswa yang bersifat psikomotor sebagai kemampuan yang ada pada diri siswa, prestasi ini ada jika dikembangkan oleh siswa tersebut, tidak semua siswa mempunyai prestasi yang baik bahkan sedikit dari siswa mempunyai prestasi yang tinggi sesuai usaha siswa cermat dan giat dalam belajar mereka, dan lebih pastinya siswa tersebut mempunyai dorongan spiritual masing-masing. Dan ada pula siswa berprestasi dengan kemampuannya yang tak terhingga, siswa tersebut mempunyai intelegensi yang sangat tinggi tanpa siswa tersebut belajar secara optimal.

Dalam paparan di atas prestasi juga dikatakan hasil belajar siswa, dengan adanya hasil belajar siswa akan mengetahui tingkat kemampuan mereka, dan prestasi ini sebagai penghargaan siswa baik atau burukkan nilai akhir yang mereka dapatkan. Jika nilainya baik maka siswa patut untuk mempertahankan, dan jika nilainya buruk maka siswa harus berusaha giat lagi dalam belajar mereka.

Berdasarkan pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar merupakan tingkat kemampuan yang dimiliki siswa dalam menerima, mengelola dan menilai informasi-informasi yang diperoleh sesuai dengan tingkat keberhasilannya dalam mempelajari materi pelajaran yang dinyatakan dalam bentuk nilai atau rapor. Setiap bidang studi setelah mengalami proses belajar mengajar. Prestasi belajar siswa dapat diketahui setelah diadakan evaluasi. Hasil evaluasi dapat memproses tentang tinggi atau rendahnya prestasi belajar siswa.

---

<sup>15</sup> Thohirin, *Psikologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005), h. 151.

## 2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Ada dua faktor yang mempengaruhi prestasi belajar seseorang yaitu: faktor yang bersumber dari dalam diri seseorang (faktor internal) dan yang berasal dari luar diri seseorang (faktor eksternal).

### a. Faktor Internal

Faktor intern muncul dikarenakan siswa mengalami gangguan atau kekurangan maupun psikofisik siswa, yakni rendahnya intelegensi, serat labilnya emosi dan sikap. Hal ini biasanya disebabkan karena siswa mengalami masalah jasmaniah, psikologi maupun kelelahan.<sup>16</sup> Beberapa hal yang termasuk dalam faktor intern adalah:

#### 1) Kemampuan Pembawaan

Diketahui bahwa tidak ada dua orang yang berpembawaan sama, juga di dalam kemampuan tiap orang mempunyai potensi kemampuan tersendiri. Kemampuan pembawaan ini akan mempengaruhi belajarnya anak, anak yang mempunyai kemampuan pembawaan yang lebih akan lebih mudah dan lebih cepat belajar dari pada anak yang mempunyai kemampuan yang kurang tetapi dalam hal ini kita tidak mengatakan bahwa kemampuan pembawaan ini adalah faktor yang paling penting atau faktor yang paling dominan dalam belajar. Kekurangan di dalam kemampuan pembawaan ini masih dapat diatasi dengan banyak cara. Misalnya dengan membuat latihan-latihan yang banyak. Jadi faktor pembawaan ini hanyalah salah satu faktor dari belajar.

---

<sup>16</sup> Ahmadi, *Didaktik Metodik*, (Semarang: Toha Putra, 1993), h. 79.

## 2) Kemauan Belajar

Kemauan ini memegang peranan yang penting di dalam belajar. Adanya kemauan dapat mendorong belajar dan sebaiknya tidak adanya kemauan dapat memperlemah belajar.

Di dalam individu yang belajar harus ada dorongan dalam dirinya, yang dapat mendorong ke suatu tujuan yang berarti kemauan belajar ini sangat erat hubungannya dengan keinginan dan tujuan individu. Ini berbeda-beda dalam masing-masing individu, maka untuk memberi dorongan pada masing-masing orang berbeda-beda pula caranya.

## 3) Sikap terhadap Guru

Bagaimana sikap murid terhadap guru ini juga mempengaruhi belajarnya. Sebaliknya apabila murid suka pada gurunya tentu akan membantu belajarnya. Di sini perlu diperhatikan sikap guru terhadap murid. Sikap yang baik, ramah mengenal murid, ini akan menjadi dorongan bagi murid untuk menyukai gurunya.

Sikap murid terhadap mata pelajaran inipun faktor yang penting bagi belajar. Maka pelajaran yang disukai akan lebih lancar dipelajari dari pada pelajaran yang kurang disenangi. Mata pelajaran dapat disenangi atau dibenci tergantung dari banyak faktor. Mungkin guru yang menyajikan pertama kali kurang baik, mungkin disebabkan adanya kegagalan-kegagalan yang dihadapi murid dalam menghadapi pelajaran itu dan lain-lain.<sup>17</sup>

---

<sup>17</sup> Mustakim, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Melton Putra, 2003), h. 63.

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah hal-hal atau situasi dari luar diri seseorang yang dapat mempengaruhi belajar. Beberapa hal yang termasuk dalam faktor eksternal adalah:

1) Faktor Keluarga

Keluarga merupakan sekelompok unit kecil dalam sebuah rumah yang terdiri dari ayah, ibu, anak-anak atau penghuni lainnya.<sup>18</sup> Faktor keluarga sangat mempengaruhi keberhasilan anak. Di mana orangtua yang mendidik anaknya dengan cara memberikan perhatian kepada anaknya dalam belajar, maka anaknya tentu tidak akan berhasil dengan baik.

Peran keluarga dalam pendidikan sangat dominan seperti halnya pengaruh orangtua terhadap anaknya, cara orangtua mendidik, hubungan antar anggota keluarga, dan keadaan ekonomi keluarga.

2) Faktor Sekolah

Sekolah adalah bangunan atau lembaga untuk belajar dan memberi pelajaran yang didalamnya terdiri dari perangkat sekolah, yang berguna sebagai tempat belajar dan mengajar.<sup>19</sup> Sekolah atau lembaga pendidikan adalah wahana dalam menimba ilmu pengetahuan bagi siswa. Adapun hal-hal yang termasuk ke dalam faktor ini adalah guru, metode mengajar, fasilitas belajar, dan keadaan lingkungan sekolah.

Faktor sekolah, terutama guru bidang studi ini sangatlah berjasa untuk anak didik. Dengan adanya guru bidang studi sukses atau tidaknya

---

<sup>18</sup> Ahmadi, *Didaktik Metodik*, ... h. 79.

<sup>19</sup> Tim Pustaka Phonix, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Media Pustaka Phonix, 2010), h. 767.

murid terutama tergantung dari gurunya, apabila guru tersebut sukses dalam meningkatkan prestasi siswa maka sukseslah anak didiknya dan prestasi mereka akan meningkat. Apabila guru tersebut gagal membawa anak didiknya mencapai kesuksesan maka menurun pula prestasi anak didiknya dalam belajar mereka. Faktor lain yang mempengaruhi prestasi belajar siswa adalah :

### 3) Faktor Masyarakat

Masyarakat adalah sehimpunan manusia yang hidup bersama dalam suatu tempat dengan ikatan-ikatan autran tertentu.<sup>20</sup> Lingkungan masyarakat sangat mempengaruhi prestasi belajar siswa, karena selain sekolah, siswa juga bergaul dengan masyarakat nyata ataupun dunia maya seperti di era modern ini banyak jejaringan-jejaringan sosial yang mempengaruhi pergaulan remaja maupun dewasa dan juga peningkatan prestasinya.

## **E. Peran Tripusat Pendidikan dalam Prestasi Siswa**

Istilah tripusat pendidikan adalah istilah yang digunakan oleh tokoh pendidikan Indonesia yaitu, Ki Hajar Dewantara yang menggambarkan lembaga atau lingkungan pendidikan yang ada disekitar manusia yang mempengaruhi perilaku siswa. Adapun yang dimaksud dengan tri pusat pendidikan disini adalah pendidikan keluarga, pendidikan dalam sekolah, dan pendidikan dalam masyarakat.

### a. Pendidikan Keluarga

Keluarga adalah sebuah wadah dari permulaan pembentukan pribadi serta dasar fundamental bagi perkembangan siswa. Keluarga

---

<sup>20</sup> Tim Pustaka Phonix, *Kamus Besar Bahasa Indonesia...*, h. 567.

adalah masyarakat alamiah yang pergaulan diantara anggotanya bersifat khas. Dalam lingkungan ini terletak dasar pendidikan.<sup>21</sup> Adapun menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah bagian kecil dari masyarakat besar yang terdiri dari ibu bapak, dan anak-anaknya.<sup>22</sup> Lingkungan keluarga secara bertanggung jawab, apabila usaha pendidikan dalam keluarga itu gagal, akan terbentuknya seorang anak lebih cenderung melakukan hal-hal atau tindakan yang tidak sesuai dengan norma. Lingkungan keluarga merupakan lingkungan pertama bagi anak, di mana ia mendapatkan didikan awal dari orang tuannya. Perkembangan budi pekerti seseorang anak sangat tergantung pada apa-apa yang diterima dalam keluarga yang kemudian menjadi pangkal atau dasar pengetahuan bagi kehidupan selanjutnya.

Keluarga menurut para pendidik merupakan lapangan pendidikan yang pertama dan pendidiknya adalah kedua orang tua. Orang tua (bapak dan ibu) adalah pendidik kodrati. Mereka pendidik bagi anak-anaknya karena secara kodrati ibu dan bapak diberikan anugerah oleh Tuhan pencipta berupa naluri orang tua.<sup>23</sup>

Orang tua mempunyai tanggung jawab untuk memimpin dan membimbing anak, agar menjadi pribadi yang baik dalam hidupnya. Jadi orang tua harus mencurahkan segala perhatian terhadap perkembangan anaknya, salah satu bentuk perhatian itu adalah mengontrol setiap perbuatan dan tingkah lakunya, serta memahami betul ciri-ciri

---

<sup>21</sup> Zakiah Darajat, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1996), h. 66.

<sup>22</sup> Tim Pustaka Phonix, *Kamus Besar Bahasa Indonesia...*, h. 432.

<sup>23</sup> Jalaluddin, *Psikologi Agama*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005), h. 230.

pertumbuhannya hal itu juga yang menjadi faktor utama anak tersebut bisa berprestasi disekolah.

Anak akan menerima pengaruh dari keluarga berupa cara orang tua mendidik anak, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga. Faktor-faktor tersebut apabila dapat menjalankan sesuai dengan fungsi dan peranannya masing-masing dengan baik, kemungkinan dapat menciptakan situasi dan kondisi yang tepat mendorong anak untuk lebih giat belajar.<sup>24</sup>

b. Pendidikan Sekolah

Sekolah merupakan suatu lingkungan pendidikan yang secara garis besar masih bersifat formal, anak remaja masih duduk dibangku SLTP maupun SMA pada umumnya mereka menghabiskan waktu selama 8 jam disekolah setiap hari. Jadi jangan heran apabila lingkungan sekolah juga sangat berpengaruh terhadap perkembangan akhlak dan prestasi belajar siswa. Sekolah adalah lembaga pendidikan formal yang telah dirancang secara sistematis dalam melaksanakan bimbingan, pengajaran dan latihan pada anak. Sekolah merupakan lingkungan kedua bagi anak, di mana ia dididik dan mendapat pengetahuan serta ketrampilan yang sangat berguna. Sekolah yang dimaksudkan adalah untuk membimbing, mengarahkan, dan mendidik sehingga lembaga tersebut menghendaki kelompok-kelompok umur tertentu dalam ruang-

---

<sup>24</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*, (Jakarta: Reneka Cipta, 2010), h. 60.

ruang kelas dipimpin oleh guru untuk mempelajari kurikulum bertingkat.<sup>25</sup>

Sekolah juga merupakan sarana pengembangan bakat dan potensi anak, menanamkan nilai-nilai yang dapat menimbulkan sikap-sikap tertentu yang barangkali tidak ditemukan dalam keluarga. Karena di samping keluarga, pendidikan yang baik untuk membentuk perilaku seseorang anak adalah di sekolah. Sekolah mempunyai peranan penting dalam pembinaan akhlak yang baik pada anak didik, karena di sini anak didik senantiasa mendapat pembinaan dan bimbingan yang baik secara langsung dari guru yaitu dengan memberikan contoh-contoh yang mulia untuk diteladani olehnya, sehingga ia dapat merealisasikannya dalam kehidupan sehari-hari di masyarakat. Ini merupakan tugas yang berat bagi seorang guru, di mana ia harus cakap dan ahli dalam mendidik dan memiliki kepribadian yang mulia sehingga menjadi contoh yang baik terhadap anak didiknya. Keberhasilan guru dalam tugasnya sebagai pemimpin sangat ditentukan oleh pengetahuan dan pengalaman dalam mengetahui dan memahami cara berpikir serta kebiasaan anak didik dalam belajar, bekerja, bermain dengan teman-temannya keadaan kesehatannya bahkan latar belakang sosial ekonominya.

Menurut Slameto<sup>25</sup> menyatakan faktor sekolah yang mempengaruhi prestasi belajar mencakup metode belajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah,

---

<sup>25</sup> Tim Dosen IAIN Malang, *Dasar-dasar Kependidikan*, (Surabaya: Karya Aditama, 1996), h. 202.

pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode mengajar.<sup>26</sup>

c. Pendidikan dalam masyarakat

Masyarakat merupakan lapangan pendidikan yang ketiga, para pendidik umumnya sependapat bahwa lapangan pendidikan yang ikut mempengaruhi perkembangan anak didik adalah keluarga, sekolah, dan lingkungan masyarakat. Keserasian antara lapangan ketiga lapangan pendidikan ini akan memberikan dampak yang positif bagi perkembangan anak, termasuk dalam pembentukan akhlak atau semangat belajar mereka.<sup>27</sup>

Masyarakat merupakan lingkungan yang terluas bagi siswa dan sekaligus paling banyak menawarkan pilihan, pada lingkungan inilah siswa dihadapkan berbagai bentuk fakta yang ada dalam masyarakat yang berbeda-beda, apalagi sekarang ini kemajuan IPTEK berkembang dengan pesat. Maka dalam situasi inilah yang menimbulkan lemahnya norma-norma dan nilai-nilai masyarakat akibat perbuatan sosial.

Manusia adalah makhluk sosial, oleh karena itu hidupnya tak dapat terlepas dari kehidupan manusia lainnya dalam suatu komunitas masyarakat. Para ahli pendidikan mengartikan masyarakat sebagai suatu kelompok komunitas manusia kecil atau besar, yang terdiri dari individu-individu manusia yang saling berhubungan, berinteraksi dan saling mempengaruhi satu sama lain. Masyarakat juga merupakan

---

<sup>26</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi ...*, h. 64.

<sup>27</sup> Jalaluddin, *Psikologi Agama...*, h. 233-234.

pendidikan setelah keluarga dan sekolah, di mana juga mereka belajar tata cara kehidupan yang bisa terjadi dalam masyarakat.<sup>28</sup>

Dalam kehidupan masyarakat ada beberapa aspek yang ditiru oleh anak didik, antara lain aspek moral dan aspek sosial, aspek moral adalah nilai-nilai baik atau buruk yang terdapat dalam suatu masyarakat. Oleh karena itu, nilai-nilai moral atau budi pekerti yang baik yang berkembang dalam suatu masyarakat sangat penting artinya dalam membentuk kepribadian generasi mudanya. Sedangkan aspek sosial adalah bagaimana memahami tata cara hidup bersama antara individu atau kelompok, jika anak didik mencermati dan belajar dalam membentuk sifat dan kepribadiannya.

Di samping itu masyarakat juga terdapat aspek sosial budaya. Budaya dan adat istiadat dalam suatu masyarakat, juga sangat berperan dalam membentuk budi pekerti pada anak, karena anak akan mengikuti kebiasaan kerabat dalam kehidupan sehari-hari. Apabila diamati akan terlihat bahwa, pola tingkah laku anak disuatu masyarakat sangat identik dengan budaya dan adat yang dilihat dan dialaminya. Jika aspek sosial dan budaya ini mempunyai nilai-nilai yang baik, maka lingkungan masyarakat sangat berpengaruh terhadap sikap dan perilaku anak didik dalam kehidupannya.

Adapun menurut Slameto, faktor-faktor yang mempengaruhi belajar yaitu kegiatan siswa dalam masyarakat, media massa, teman bergaul, dan tempat bentuk kehidupan masyarakat.<sup>29</sup>

---

<sup>28</sup> Asmaran As, *Pengantar Studi Akhlak*, (Jakarta: Grafindo Persada, 1994), h. 51.

<sup>29</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi ...*, h. 70.

Jadi ketiga lingkungan tersebut yaitu keluarga, sekolah dan masyarakat harus memiliki kerjasama yang baik, agar dapat membentuk siswa yang bersikap dan berperilaku sesuai dengan nilai-nilai kemanusiaan dan agama demi terbentuknya siswa yang berprestasi dan taat menjalankan perintah agama.

#### **F. Strategi Guru**

Secara umum, strategi dapat diartikan sebagai suatu upaya yang dilakukan oleh seseorang atau organisasi untuk sampai pada tujuan. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, strategi adalah rencana yang cermat mengenai kegiatan untuk mencapai sasaran khusus yang diinginkan. Strategi juga bisa diartikan sebagai suatu rencana yang diutamakan untuk mencapai tujuan. Menurut Fattah dan Ali, strategi merupakan suatu seni menggunakan kecakapan dan sumber daya suatu organisasi untuk mencapai sasarnya melalui hubungannya yang efektif dengan lingkungan dalam kondisi yang paling menguntungkan. Jadi strategi merupakan kerangka dasar tempat suatu organisasi melanjutkan kehidupannya dengan penyesuaian-penyesuaian dengan lingkungannya. Strategi pembelajaran merupakan cara pengorganisasian isi pelajaran, penyampaian pelajaran dan pengelolaan kegiatan belajar dengan menggunakan berbagai sumber belajar yang dapat dilakukan guru untuk mendukung terciptanya efektivitas dan efesiansi proses pembelajaran.<sup>30</sup>

Berdasarkan paparan di atas maka peneliti menyimpulkan bahwa strategi merupakan upaya yang dilakukan seseorang (guru) untuk

---

<sup>30</sup> Darmansyah, *Strategi Pembelajaran Menyenangkan Dengan Humor*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), Edisi 1, Cet. 3, h. 17.

mengatur pembelajaran yang akan dilaksanakan dalam suatu kegiatan pembelajaran, strategi yang digunakan guru harus sesuai dengan konsep pembelajaran, materi pembelajaran, dan juga harus menyesuaikan dengan keadaan siswa didalam pembelajaran sehingga terciptanya pembelajaran yang kondusif dan inovatif, dalam strategi pembelajaran guru juga bisa menbahkan dengan model dan metode pembelajaran agar tercapainya tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Dalam strategi pembelajaran, ada macam-macam strategi pembelajaran yaitu:

1. Strategi Pembelajaran Ekpositori

Strategi pembelajaran ekpositori adalah strategi pembelajaran yang menekankan strategi proses penyampaian materi secara verbal dari guru terhadap siswa dengan maksud agar siswa dapat menguasai materi pelajaran secara optimal. Strategi pembelajaran ekpositori sering disebut juga strategi pembelajaran langsung (*direct instruction*), sebab materi pelajaran langsung diberikan guru, dan guru mengolah secara tuntas pesan tersebut.

Ada beberapa langkah penerapan strategi pembelajaran ekpositori, yaitu:

- a. Persiapan
- b. Penyajian
- c. Korelasi
- d. Menyimpulkan
- e. Mengaplikasik

## 2. Strategi Pembelajaran Kooperatif

Strategi pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan menggunakan sistem pengelompokan/tim kecil yaitu antara empat sampai enam orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademis, jenis kelamin, ras, atau suku yang berbeda. Dengan begitu setiap individu akan saling membantu, mereka akan memiliki motivasi untuk keberhasilan kelompok sehingga setiap individu akan memiliki kesempatan yang sama untuk memberikan kontribusi demi keberhasilan kelompok. Prosedur pembelajaran kooperatif pada prinsipnya terdiri atas empat tahap, yaitu: 1) Penjelasan materi, 2) Belajar dalam kelompok, 3) Penilaian, 4) Pengakuan tim.

## 3. Strategi Pembelajaran Inquiri

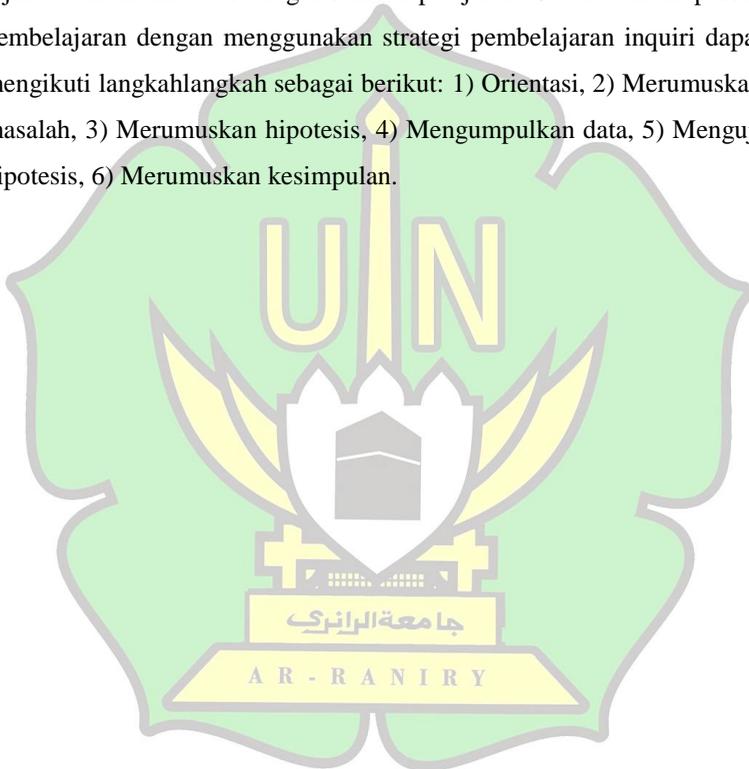
Inquiri berasal dari kata “*to inquire*” yang berarti ikut serta, atau terlibat dalam mengajukan pertanyaan-pertanyaan, mencari informasi, dan melakukan penyelidikan. Pembelajaran inquiri ini bertujuan untuk memberikan cara bagi siswa untuk membangun kecakapan-kecakapan intelektual (kecakapan berpikir) terkait dengan proses-proses berpikir reflektif. Jika berpikir menjadi tujuan utama dari pendidikan, maka harus ditemukan cara-cara untuk membantu individu untuk membangun kemampuan itu.<sup>31</sup>

---

<sup>31</sup> Fitria Ulfa, *Strategi Guru PAI dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Di MAN Kota Kediri 3*, (Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim, 2014), h. 16.

4. Strategi pembelajaran dengan menekankan keaktifan siswa

Melalui bertanya dan menggali informasi secara individu dan kelompok memungkinkan siswa untuk menjadi lebih mandiri dan rajin untuk membaca berbagai sumber pelajaran. Secara umum proses pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran inquiri dapat mengikuti langkah-langkah sebagai berikut: 1) Orientasi, 2) Merumuskan masalah, 3) Merumuskan hipotesis, 4) Mengumpulkan data, 5) Menguji hipotesis, 6) Merumuskan kesimpulan.



## BAB III METODE PENELITIAN

### A. Jenis Penelitian

Jenis Metode penelitian ini menggunakan pendekatan *mix methods*, yaitu suatu langkah penelitian dengan menggunakan dua bentuk pendekatan dalam penelitian, yaitu kualitatif dan kuantitatif. Penelitian campuran merupakan pendekatan penelitian yang mengkombinasikan antara penelitian kualitatif dengan penelitian kuantitatif.<sup>1</sup> Sedangkan menurut Sugiyono *mix methods* adalah metode penelitian dengan mengkombinasikan antara dua metode penelitian sekaligus, kualitatif dan kuantitatif dalam suatu kegiatan penelitian, sehingga akan diperoleh data lebih komprehensif, valid, reliabel dan objektif.<sup>2</sup>

Penelitian ini menggunakan tipe penelitian deskriptif dengan pendekatan *mix methods*. Metode penelitian *mix methods*, diperlukan untuk menjawab rumusan masalah yang telah di rangkum dalam bab I, rumusan masalah yang pertama dan kedua dapat di jawab melalui pendekatan kuantitatif dan rumusan masalah yang ketiga dapat di jawab dengan pendekatan kualitatif. Hal ini dilakukan untuk menemukan permasalahan dilapangan yang akan memberikan pemahaman baru bagi pembaca.

Penelitian deskriptif pada umumnya dilakukan dengan tujuan utama, yaitu menggambarkan secara sistematis fakta dan karakteristik

---

<sup>1</sup> John W Creswell, *Pendekatan Kualitatif, kauntitatif, dan Mixed*, (Yogyakarta: Pustaka pelajar, 2010), h. 5.

<sup>2</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*, (Bandung: Alfabeta, 2011), h. 18.

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 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>3</sup> Penelitian deskriptif dalam penelitian ini dimaksudkan untuk mendapatkan gambaran dan keterangan-keterangan mengenai pengaruh *game on-line* terhadap prestasi belajar pada siswa di SMPN 2 Kluet Utara.

### **B. Populasi dan Sampel**

Populasi adalah seluruh data yang menjadi perhatian kita dalam suatu ruang lingkup dan waktu yang kita tentukan.<sup>4</sup> Populasi Menurut Azwar didefinisikan sebagai kelompok subjek yang hendak dikenai generalisasi hasil penelitian. Dalam penelitian ini peneliti mengambil populasi seluruh Siswa di SMP 2 Kluet Utara.

Sampel menurut Subana dan Sudrajat adalah kelompok yang mewakili kelompok besar (populasi) yang diteliti. Adapun peneliti menggunakan penelitian populasi sebagaimana pendapat Suharsimi Arikunto menyatakan: “jika jumlah subjeknya besar dapat diambil antara 10-15% atau 20-25% atau lebih” dan jika jumlahnya kurang dari

---

<sup>3</sup> Nurul Zuriyah, *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2005), h. 47.

<sup>4</sup> Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), h. 118.

100, maka sampelnya adalah semua.<sup>5</sup> Jumlah keseluruhan siswa yang ada di SMP 2 Kluet Utara tersebut berjumlah 300 siswa. Cara penarikan sampel dalam skripsi ini menggunakan teknik *random sampling*, ini merupakan cara pengambilan sampel ditentukan secara acak dan tidak pilih bulu.<sup>6</sup> Adapun yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII (delapan) sebanyak 30 siswa.

### C. Instrumen Pengumpulan Data

Kehadiran peneliti dalam penelitian kuantitatif mutlak diperlukan, karena peneliti sendiri merupakan alat (instrumen) pengumpulan data yang utama sehingga kehadiran peneliti dalam menguraikan data nantinya. Dalam penelitian ini, peneliti bertindak sebagai peneliti dalam instrumen ini sebagai instrumen kunci. Menggunakan peneliti sebagai instrument mempunyai banyak keuntungan. Keuntungan peneliti sebagai instrument adalah subjek lebih tanggap dengan maksud kedatangannya, peneliti dapat menyesuaikan diri terhadap setting penelitian dan peneliti dapat menjelajah keseluruhan bagian setting penelitian untuk mengumpulkan data, keputusan dapat secara tepat, terarah, gaya dan topik dapat berubah-ubah dan jika perlu pengumpulan data dapat ditunda.

Sebagai instrument kunci, peneliti menyadari bahwa dirinya merupakan perencana, pengumpul dan penganalisa data, sekaligus menjadi pelopor dari hasil penelitiannya sendiri. Karenanya peneliti harus bisa menyesuaikan diri dengan situasi dan kondisi lapangan. Hubungan

---

<sup>5</sup>Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian...*, h. 112.

<sup>6</sup>Rusdin Pohan, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Lamnyong, Banda Aceh: Anggota IKAPI, 2008), h. 49.

baik antara peneliti dan subyek penelitian sebelum, memasuki lapangan maupun sesudah memasuki lapangan merupakan kunci utama dalam keberhasilan pengumpulan data. Hubungan yang baik dapat menjamin kepercayaan dan saling pengertian. Tingkat kepercayaan yang tinggi akan membantu kelancaran proses penelitian, sehingga data yang diinginkan dapat diperoleh dengan mudah dan lengkap. Peneliti harus menghindari kesan-kesan yang merugikan informan. Kehadiran dan keterlibatan peneliti di lapangan diketahui secara terbuka oleh subyek penelitian. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Pedoman observasi untuk siswa di SMP 2 Kluet Utara
2. Pedoman wawancara dengan kepala Sekolah SMP 2 Kluet Utara
3. Pedoman wawancara dengan guru SMP 2 Kluet Utara
4. Kuesioner (angket) untuk siswa di SMP 2 Kluet Utara

#### **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

Menurut Asrof Safi'i observasi adalah kegiatan pemusatan perhatian terhadap suatu objek dengan menggunakan seluruh alat

indera.<sup>7</sup> 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 partisipan. Dalam melakukan observasi, peneliti memilih hal-hal yang diamati dan mencatat hal-hal yang berkaitan dengan penelitian dan peneliti terjun langsung ke lapangan untuk melihat keadaan yang sebenarnya.<sup>8</sup> Observasi pada penelitian ini adalah intensitas memainkan *game on-line* pada sampel, data ini untuk mendukung data angket.

## 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>9</sup> Ada beberapa jenis wawancara.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan bentuk wawancara terstruktur. Dimana peneliti mewawancarai kepala sekolah dan dewan guru guna untuk menggali suatu informasi tentang siswa yang sering mengeluti dalam *game on-line* di sekolah SMPN 2 Kluet Utara.

---

<sup>7</sup> Asrof Safi'I, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Surabaya: Elkif, 2005), h. 145.

<sup>8</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Alfabeta: Bandung, 2015), h. 204.

<sup>9</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2009), h. 317.

### 3. Angket

Kuesioner (angket) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.<sup>10</sup>

Peneliti akan menyebarkan isian angket kepada 30 siswa yang telah peneliti jadikan sebagai objek *sample* pada penelitian ini. Dalam penelitian ini menggunakan skala sikap model *likert* untuk pengukuran prestasi belajar dan kecanduan *game on-line*, yang mana skala *likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Data yang yang diperoleh dari hasil angket dianalisa dengan persentase (%) sebagaimana di kemukakan oleh sudjana

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah keseluruhan}}{\text{jumlah skor maksimum}} \times 100$$

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

Ket P = angka persentase

F = jumlah frekuensi jawaban

N = Jumlah keseluruhan sampel.<sup>11</sup>

Maka diperoleh:

1. 76% - 100% = Sangat tinggi
2. 56% - 75% = Tinggi
3. 40% - 55% = Sedang
4. 40% - kebawah = Rendah<sup>12</sup>

<sup>10</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D...*, h. 142-144.

<sup>11</sup> Nana Sudjana, *Metode Statistik*, (Bandung : Tersito, 2002), h. 58.

<sup>12</sup> Anas Sudjana, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004), h.43.

#### 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>13</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 ditempuh oleh peserta didik, berpatokan pada nilai jumlah kumulatif semua nilai pelajaran yaitu nilai rata-rata yang didapat oleh peserta didik dalam 2 semester terakhir.

#### **E. Teknik Analisis Data**

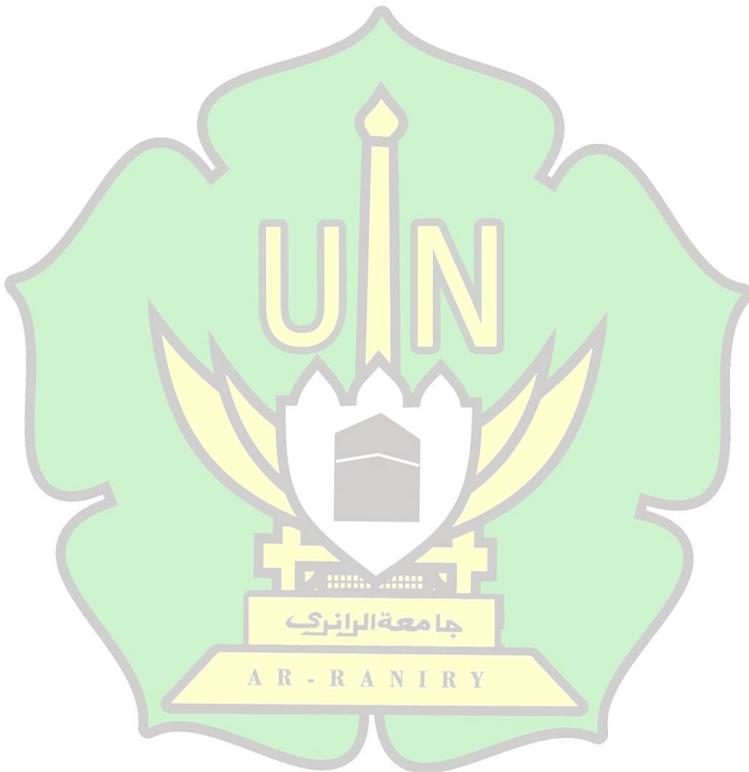
Analisis data adalah pencarian atau pemecahan masalah. Analisis data kuantitatif adalah pengujian sistematis untuk menetapkan bagian-bagiannya, hubungan antar kajian dan hubungan terhadap seluruhnya. Artinya, semua analisis data kuantitatif akan mencakup penelusuran data. Memulai catatan untuk menemukan pola yang dikaji oleh peneliti, dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Adapun data yang diperoleh dari observasi dan wawancara peneliti menganalisis secara deskriptif sebagai data pelengkap.

Sedangkan untuk menguji hipotesis yang telah di tulis, peneliti menggunakan analisis linear sederhana yaitu untuk menganalisis dari

---

<sup>13</sup>Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian; Suatu Pendekatan Praktek...*, h. 206.

suatu distribusi data yang terdiri dari variabel kriterium (Y) dan predictor (X).<sup>14</sup> Dalam hal ini, untuk mencari adanya pengaruh *game on-line* terhadap prestasi belajar siswa di SMPN 2 Kluet Utara.



---

<sup>14</sup>Sugiyono, *Metodologi Penelitian Pendidikan....*, h. 213.

## BAB IV HASIL PENELITIAN

### A. Gambaran Umum Sekolah

#### 1. Profil Sekolah

Adapun keadaan Sekolah SMPN 2 Kluet Utara secara rinci yaitu:

Nama Sekolah : SMPN 2 Kluet Utara

Alamat Sekolah : Jl. Tapaktuan-Medan Kec. Kluet Utara Kab.  
Aceh Selatan

Tabel 4.1 Profil Sekolah

Nama Sekolah	SMPN 2 Kluet Utara
Kepala Sekolah	Drs. Lukman
Status Sekolah	Negeri
Jumlah kelas	14 kelas, terdiri dari: 5 kelas VII 5 kelas VIII 4 kelas IX
Kurikulum	Kurikulum 2013
Alamat Sekolah	Jl. Tapaktuan-Medan Kec. Kluet Utara, Kab. Aceh Selatan
Tlpn/Email	Smpn2klutara@yahoo.co.id

SMPN 2 Kluet Utara adalah Sekolah Menengah Pertama yang berdiri sejak tahun 1990. Sekolah ini mendapat peringkat A (sangat baik) dalam akreditasi Sekolah. Sementara keadaan fisik sekolah SMPN 2 Kluet Utara termasuk ke dalam sekolah yang sangat baik, karena memiliki bangunan yang masih sangat kokoh. SMPN 2 Kluet Utara memiliki luas tanah sebesar 223 x 98 m<sup>2</sup> dilengkapi dengan beberapa bangunan yang digunakan sebagai kelas, kantor guru, laboratorium (lab

bahasa, lab IPA, lab Komputer), mushalla, serta bangunan lain seperti perpustakaan. SMPN 2 Kluet Utara dikelilingi oleh sawah, kantor desa, dan juga rumah warga setempat.

Lingkungan sekolah yang letaknya berdekatan dengan jalan raya, memudahkan siswa dan dewan guru melakukan transportasi untuk datang ke sekolah, di dukung juga lingkungan sekolah yang masih alami, sehingga dapat mendukung dan meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Luas tanah : 21.854 m<sup>2</sup>

Status kepemilikan : Milik sendiri

Jumlah ruang kelas : 14 kelas

Luas ruangan : 9 x 7 m

## 2. Keadaan Guru, Siswa, dan Sarana Prasarana SMPN 2 Kluet Utara

### a. Keadaan Guru

Dalam proses belajar mengajar guru memiliki posisi penting, karena guru merupakan unsur pokok yang ada dalam tahap pendidikan, dan merekalah yang akan mengantarkan keberhasilan pada siswa. Guru juga dijadikan tolak ukur berhasil tidaknya pendidikan disuatu lembaga pendidikan. SMPN 2 Kluet Utara dikelola oleh kepala sekolah yang profesional dan berpengalaman, sedangkan proses belajar mengajar (PMB) dilaksanakan oleh guru sebagaimana yang terdapat pada tabel berikut:

Tabel 4.2 Nama-Nama Guru SMPN 2 Kluet Utara

No	Nama Guru	Jabatan	Status kepegawaian	Bidang Studi
1.	Drs. Lukman	Kepala	PNS	-
2.	Drs. Abubakar	Wakil	PNS	PAI
3.	Yusmaini S.Pd	Guru	PNS	IPS

4.	Sa'adatus Soleh Dalimunte S.Pd	Guru	PNS	MTK
5.	Narwati S.Pd	Guru	PNS	Biologi
6.	Jalika S.Pd	Guru	PNS	B.Indonesia
7.	Yusnimar S.Pd	Guru	PNS	Fisika
8.	Sabidah S.Pd	Guru	PNS	B.indo
9.	Nurbayani S.Pd	Guru	PNS	IPS
10.	Marhamah S.Pd	Guru	PNS	Seni Budaya
12.	Nur Aida S.Pd	Guru	PNS	PKN
11.	Mursina S.Ag	Guru	PNS	PAI
13.	Asmah S.Pd	Guru	PNS	MTK
14.	Bahaqi S.Pd	Guru	PNS	B.Indo
15.	Zulkarnaini S.Pd	Guru	PNS	Biologi
16.	Annisa El Husna S.Pd	Guru	PNS	B. Inggris
17.	Mariamah S.Pd	Guru	PNS	PKN
18.	Yeni Safrida S.Pd	Guru	PNS	BKSA P
19.	Eti Asnita S.Pd	Guru	GTT	Prakarya
20.	Erma Netta S.Pd	Guru	GTT	MTK
21.	Zulbaili S.Pd.I	Guru	GTT	TIK
22.	Darmawati S.Pd.I	Guru	GTT	IPA
23.	Nailis Warni S.Pd	Guru	GTT	IPS
24.	T. Maskur S.Pd	Guru	GTT	PJOK
25.	Sari Yanti S.Pd	Guru	GTT	B.Indo
26.	Hafrisa	Guru	GTT	BK

a. Keadaan Siswa

Siswa adalah sarana pertama yang dibimbing, dibina, serta ditingkatkan sumber dayanya dalam peningkatan mutu sekolah. Karena siswa di sekolah membuktikan bahwa mereka telah melaksanakan program peningkatan mutu sekolah. Berikut adalah rekapitulasi jumlah siswa/i di SMPN 2 Kluet Utara Yaitu:

Tabel 4.3 Rekapitulasi jumlah siswa/i di SMPN 2 Kluet Utara

<b>Kelas</b>	<b>Laki-laki</b>	<b>perempuan</b>	<b>Jumlah</b>
VII.1	16	9	25
VII.2	14	11	25
VII.3	12	12	24
VII.4	13	11	24
VIII.1	15	15	30
VIII.2	15	13	28
VIII.3	13	15	28
XI.1	12	19	31
XI.2	14	17	31
XI.3	13	18	31
<b>Jumlah</b>	<b>137</b>	<b>140</b>	<b>277</b>

a. 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. SMPN 2 Kluet Utara memiliki sarana dan prasarana yang mendukung dan memadai dalam menunjang proses belajar mengajar, karena memiliki banyak fasilitas dalam menunjang kegiatan kelancaran proses pendidikan. Adapun sarana dan prasarana SMPN 2 Kluet Utara dapat diketahui sebagai berikut:

Ruang kelas, perpustakaan, laboratorium bahasa, laboratrium IPA, laboratorium komputer, kantin, ruang bimbingan konseling (BK), ruang guru, ruang Kepala sekolah, ruang keterampilan, ruang kesenian, ruang usaha kesehatan sekolah (UKS), ruang tata usaha (TU), dapur dan toilet dewan guru, toilet siswa, mushalla, lapangan Volly, badminton, tenis meja dan lain-lain.

Proses penelitian dan pengumpulan data diselenggarakan di sekolah SMPN 2 Kluet Utara pada kelas VIII pada tanggal 23 April 2021 sampai dengan tanggal 26 April 2021, proses penelitian ini dilakukan dengan menyebarkan angket untuk mengumpulkan data dan mengumpulkan hasil belajar peserta selama dua (2) semester yaitu nilai raport dengan melihat pada nilai rata-rata yang dicapai oleh siswa dalam 2 semester terakhir yaitu semester genap (semester II) dan semester ganjil (semester III) sebagai data variabel.

#### **B. Tingkat kecanduan *game on-line* yang dimainkan siswa di SMPN 2 Kluet Utara**

Adapun hasil koesioner angket tingkat kecanduan *game on-line* yang telah dibagikan kepada siswa di SMPN 2 Kluet Utara, diantaranya:

Tabel 4.4 Siswa memiliki *game on-line* di *smartphone*

No	Alternatif jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Setuju (SS)	22	73,33
2	Setuju (S)	6	20
3	Tidak Setuju (TS)	0	-
4	Sangat Tidak Setuju (STS)	2	6,67
Jumlah		30	100

Berdasarkan keterangan tabel di atas maka dapat dilihat sebanyak 22 orang (73,33%) menjawab sangat setuju, 6 orang (20%) menjawab setuju, dan 2 orang (6,67%) menjawab sangat tidak setuju. Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa 93% siswa kelas VIII memiliki *game on-line* di *smartphone*.

Tabel 4.5 Pernah keasyikan bermain *game on-line* hingga usai waktu shalat

No	Alternatif jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Setuju (SS)	1	3,33
2	Setuju (S)	15	50

3	Tidak Setuju (TS)	12	40
4	Sangat Tidak Setuju (STS)	2	6,67
Jumlah		30	100

Berdasarkan keterangan tabel di atas maka dapat dilihat sebanyak 15 orang (50%) menjawab setuju, 12 orang (40%) menjawab tidak setuju, 2 orang (6,67%) menjawab sangat tidak setuju, dan 1 orang (3,33%) menjawab sangat setuju. Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa 53% siswa kelas VIII setuju jika keasyikan bermain *game on-line* hingga menghabiskan waktu shalat.

Tabel 4.6 Siswa menggunakan waktu bermain *game on-line* lebih dari 4 jam sehari

No	Alternatif jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Setuju (SS)	15	50
2	Setuju (S)	9	30
3	Tidak Setuju (TS)	3	10
4	Sangat Tidak Setuju (STS)	3	10
Jumlah		30	100

Berdasarkan keterangan tabel di atas maka dapat dilihat sebanyak 15 orang (50%) menjawab sangat setuju, 9 orang (30%) menjawab setuju, 3 orang (10%) menjawab sangat tidak setuju, dan 3 orang (10%) menjawab sangat tidak setuju. Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa 80% siswa kelas VIII setuju jika mereka menghabiskan waktu selama 4 jam dalam sehari untuk bermain *game on-line*.

Hal ini sesuai dengan pengamatan yang peneliti temukan di lapangan, peneliti melihat siswa-siswa keasyikan bermain *game on-line*

yang menghabiskan waktu lebih dari 4 jam dan bahkan ada yang bermain sampai larut malam.<sup>1</sup>

Tabel 4.7 Siswa bermain *game on-line* supaya merasa lebih enak

No	Alternatif jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Setuju (SS)	18	60
2	Setuju (S)	9	30
3	Tidak Setuju (TS)	3	10
4	Sangat Tidak Setuju (STS)	0	-
Jumlah		30	100

Berdasarkan keterangan tabel di atas maka dapat dilihat sebanyak 18 orang (60%) menjawab sangat setuju, 9 orang (30%) menjawab setuju, dan 3 orang (10%) menjawab tidak setuju. Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa 90% siswa di SMPN 2 Kluet utara sangat setuju dengan pernyataan siswa bermain *game on-line* supaya merasa lebih enak.

Tabel 4.8 Jam tidur siswa berkurang karena bermain *game on-line*

No	Alternatif jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Setuju (SS)	19	63,33
2	Setuju (S)	5	16,67
3	Tidak Setuju (TS)	4	13,33
4	Sangat Tidak Setuju (STS)	2	6,67
Jumlah		30	100

Berdasarkan keterangan tabel di atas maka dapat dilihat sebanyak 19 orang (63,33%) menjawab sangat setuju, 5 orang (16,67%) menjawab setuju, 4 orang (13,33%) menjawab tidak setuju, dan 2 orang (6,67%) menjawab sangat tidak setuju. Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa 80% siswa kelas VIII sangat setuju dengan pernyataan jam tidur berkurang karena bermain *game on-line*.

<sup>1</sup>Hasil Observasi pada tanggal 23 April 2021.

Hal ini juga sesuai dengan hasil pengamatan yang peneliti temukan di lapangan, dimana para siswa cenderung bermain *game on-line* dengan teman-teman dalam waktu yang lama, sehingga waktu istirahatnya menjadi berkurang.<sup>2</sup>

Tabel 4.9 Siswa enggan untuk meninggalkan *game on-line*

No	Alternatif jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Setuju (SS)	2	6,67
2	Setuju (S)	6	20
3	Tidak Setuju (TS)	18	60
4	Sangat Tidak Setuju (STS)	4	13,33
Jumlah		30	100

Berdasarkan keterangan tabel di atas maka dapat dilihat sebanyak 18 orang (60%) menjawab tidak setuju, 6 orang (20%) menjawab setuju, 4 orang (13,33%) menjawab sangat tidak setuju, dan 2 orang (6,67%) menjawab sangat setuju. Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa 73% siswa kelas VIII tidak setuju jika mereka tidak bisa meninggalkan *game on-line*.

Tabel 4.10 Siswa merasa bosan ketika tidak bermain *game on-line*

No	Alternatif jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Setuju (SS)	4	13,33
2	Setuju (S)	20	66,67
3	Tidak Setuju (TS)	2	6,67
4	Sangat Tidak Setuju (STS)	4	13,33
Jumlah		30	100

Berdasarkan keterangan tabel di atas maka dapat dilihat sebanyak 20 orang (66,67%) menjawab setuju, 4 orang (13,33%) menjawab sangat setuju, 4 orang (13,33%) menjawab sangat tidak setuju, dan 2 orang (6,67%) menjawab tidak setuju. Dari tabel di atas

<sup>2</sup> Hasil Observasi pada tanggal 23 April 2021.

dapat disimpulkan bahwa 80% siswa kelas VIII sangat setuju jika merasa bosan ketika tidak bermain *game on-line*.

Tabel 4.11 Siswa tidak bisa menolak ajakan teman untuk bermain *game on-line*

No	Alternatif jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Setuju (SS)	20	66,67
2	Setuju (S)	3	10
3	Tidak Setuju (TS)	3	10
4	Sangat Tidak Setuju (STS)	4	13,33
Jumlah		30	100

Berdasarkan keterangan tabel di atas maka dapat dilihat sebanyak 20 orang (66,67 %) menjawab sangat setuju, 3 orang (10%) menjawab setuju, 4 orang (13,33%) menjawab sangat tidak setuju, dan 3 orang (10%) menjawab tidak setuju. Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa 76% siswa kelas VIII sangat setuju dengan pernyataan siswa tidak bias menolak ajakan teman untuk bermain *game on-line*.

Tabel 4.12 Waktu berkumpul dengan keluarga menjadi berkurang karena sering bermain *game on-line*

No	Alternatif jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Setuju (SS)	-	-
2	Setuju (S)	15	50
3	Tidak Setuju (TS)	6	20
4	Sangat Tidak Setuju (STS)	9	30
Jumlah		30	100

Berdasarkan keterangan tabel di atas maka dapat dilihat sebanyak 15 orang (50%) menjawab setuju, 9 orang (30%) menjawab sangat tidak setuju, 6 orang (20%) menjawab tidak setuju. Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa 50% siswa kelas VIII tidak setuju jika Waktu berkumpul dengan keluarga menjadi berkurang karena sering bermain *game on-line*.

Tabel 4.13 Siswa bermain *game on-line* hingga paket internet habis

No	Alternatif jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Setuju (SS)	2	6,67
2	Setuju (S)	21	70
3	Tidak Setuju (TS)	4	13,33
4	Sangat Tidak Setuju (STS)	3	10
Jumlah		30	100

Berdasarkan keterangan tabel di atas maka dapat dilihat sebanyak 21 orang (70%) menjawab setuju, 4 orang (13,33%) menjawab sangat setuju, 3 orang (10%) menjawab sangat tidak setuju, dan 2 orang (6,67%) menjawab sangat setuju. Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa 76% siswa kelas VIII setuju bermain *game on-line* hingga paket internet habis.

Hal ini sesuai dengan pengamatan peneliti, dimana para siswa sering menghabiskan paket data untuk bermain *game on-line*. Dan hal ini rutin dilakukan setiap hari sehingga membuat paket internet cepat habis.<sup>3</sup>

Tabel 4.14 Siswa bermain *game on-line* di warkop hingga larut malam

No	Alternatif jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Setuju (SS)	4	13,33
2	Setuju (S)	15	50
3	Tidak Setuju (TS)	4	13,33
4	Sangat Tidak Setuju (STS)	7	23,34
Jumlah		30	100

Berdasarkan keterangan tabel di atas maka dapat dilihat sebanyak 15 orang (50%) menjawab setuju, 7 orang (23,34%) menjawab sangat tidak setuju, 4 orang (13,33) menjawab tidak setuju dan 4 orang (13,33%) menjawab sangat setuju. Dari tabel di atas dapat disimpulkan

<sup>3</sup>Hasil Observasi pada tanggal 23 April 2021.

bahwa 63% siswa kelas VIII setuju jika bermain *game on-line* di warkop hingga larut malam.

Hal ini tentu sesuai dengan pengamatan yang peneliti temukan di lapangan dimana siswa-siswa ada yang masih berada di warkop hingga larut malam untuk bermain *game on-line*.<sup>4</sup>

Tabel 4.15 Siswa mengabaikan kegiatan lain ketika sedang bermain *game on-line*

No	Alternatif jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Setuju (SS)	0	-
2	Setuju (S)	21	70
3	Tidak Setuju (TS)	6	20
4	Sangat Tidak Setuju (STS)	3	10
Jumlah		30	100

Berdasarkan keterangan tabel di atas maka dapat dilihat sebanyak 21 orang (70%) menjawab setuju, 6 orang (20%) menjawab tidak setuju, dan 3 orang (10%) menjawab sangat setuju. Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa 70% siswa kelas VIII setuju dengan pernyataan siswa mengabaikan kegiatan lain ketika sedang bermain *game on-line*.

Hal demikian sesuai dengan pengamatan peneliti dilapangan, peneliti melihat siswa-siswa mengabaikan kegiatan lain ketika sedang bermain *game on-line*. Hal tersebut sering terjadi karena para siswa terlalu fokus ketika bermain *game*.<sup>5</sup>

Tabel 4.16 Siswa merasa lalai dalam belajar semenjak sering bermain *game on-line*

No	Alternatif jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Setuju (SS)	18	60

<sup>4</sup> Hasil Observasi pada tanggal 23 April 2021.

<sup>5</sup> Hasil Observasi pada tanggal 23 April 2021.

2	Setuju (S)	3	10
3	Tidak Setuju (TS)	3	10
4	Sangat Tidak Setuju (STS)	6	20
Jumlah		30	100

Berdasarkan keterangan tabel di atas maka dapat dilihat sebanyak 18 orang (60%) menjawab sangat setuju, 6 orang (20%) menjawab sangat tidak setuju, 3 orang (10%) menjawab setuju, dan 3 orang (10%) menjawab setuju. Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa 70% siswa kelas VIII sangat setuju dengan pernyataan siswa lalai dalam belajar semenjak sering bermain *game on-line*.

Tabel 4.17 Siswa merasa tidak nyaman apabila tidak bermain *game on-line*

No	Alternatif jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Setuju (SS)	6	20
2	Setuju (S)	19	63,33
3	Tidak Setuju (TS)	2	6,67
4	Sangat Tidak Setuju (STS)	3	10
Jumlah		30	100

Berdasarkan keterangan tabel di atas maka dapat dilihat sebanyak 19 orang (63,33%) menjawab setuju, 6 orang (20%) menjawab sangat setuju, 3 orang (10%) menjawab sangat tidak setuju, dan 2 orang (6,67%) menjawab tidak setuju. Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa 83% siswa kelas VIII sangat setuju dengan pernyataan siswa merasa tidak nyaman apabila tidak bermain *game on-line*.

Tabel 4. 18 Saat memiliki masalah siswa menenangkan diri dengan bermain *game on-line*

No	Alternatif jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Setuju (SS)	21	70
2	Setuju (S)	4	13,33
3	Tidak Setuju (TS)	1	3,34

4	Sangat Tidak Setuju (STS)	4	13,33
Jumlah		30	100

Berdasarkan keterangan tabel di atas maka dapat dilihat sebanyak 21 orang (70%) menjawab sangat setuju, 4 orang (13,33%) menjawab setuju, 4 orang (13,33%) menjawab sangat tidak setuju, dan 1 orang (3,34%) menjawab tidak setuju. Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa 83% siswa kelas VIII sangat setuju dengan pernyataan saat memiliki masalah siswa menenangkan diri dengan bermain *game on-line*.

Berdasarkan hasil jawaban angket di atas bahwa umumnya tingkat kecanduan *game on-line* pada siswa di SMPN 2 Kluet Utara dengan sampel 30 siswa dapat kita lihat dimana sebanyak 93% siswa memiliki *game on-line* di *smartphone* nya, 83% siswa merasa tidak nyaman apabila tidak bermain *game on-line*, 83% siswa saat memiliki masalah menenangkan diri dengan bermain *game on-line*, Dari data angket tersebut maka diperoleh tingkat kecanduan *game on-line* yang dimainkan siswa itu sebanyak 61% hal ini tergolong tinggi.

### C. Dampak *game on-line* terhadap prestasi belajar pada siswa di SMPN 2 Kluet Utara sebagai berikut

Tabel 4.19 Adapun hasil nilai raport siswa kelas VIII sebagai berikut:

No	Nama Siswa	Nilai Sem 2	Nilai Sem 3
1	Alfandi Rahman	74,80	70,19
2	Bahrijal	72,80	68,30
3	Rita Purmita	65,80	68,30
4	Ibnu Hajar	74,60	70,30
5	Irsan	73,70	70,55
6	Khairul Umam	72,75	70,00
7	Mahfudh Rizaldi	77,15	78,00
8	Maulana Irfandi	73,75	67,95
9	Maulidin	70,30	55,35

10	Muhammad Alfi	78,35	79,00
11	M. Satriya Yuza	80,40	77,80
12	Nazwan Rizki Ra	72,95	67,90
13	Rijal Fitra	76,75	74,70
14	Syamsul Rijal	73,85	67,10
15	T. Awis Karnain	70,15	53,60
16	T.M. Zulfata	75,10	72,50
17	Zulfajri	75,35	71,95
18	Thaiful Rizki	72,30	74,00
19	Muhammad Hamdi	78,04	75,00
20	Rahmat Fajar	75,50	71,35
21	Irsan	70,30	68,60
22	Zul Akli	72,35	70,10
23	M. Farhan	75,34	72,50
24	M. Alif Derita	77,30	73,95
25	Nurul Ulfa	76,05	70,20
26	Sri Rahman Ayu	79,50	75,60
27	Anisa	74,30	75,20
28	Sri Okta Rahmawati	75,30	72,50
29	Anisa Humaira	70,05	72,25
30	Nila Puspita	76,30	74,70

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar siswa SMP Kluet Utara banyak mengalami penurunan, semangat belajar mereka semakin kurang hal ini disebabkan oleh kecanduan mereka terhadap *game on-line* yang dimainkan secara terus menerus. Tugas yang diberikan guru juga tidak dikerjakan di rumah ketika pulang sekolah, kondisi siswa seperti ini sangat memprihatinkan. Untuk itu Kepala Sekolah dan guru-guru harus lebih mewaspadaai siswa-siswa yang ada di sekolah tersebut sekaligus membuat kebijakan-kebijakan yang membuat siswa lebih patuh dan mengurangi waktunya untuk bermain *game on-line*. Dengan begitu para siswa akan lebih fokus untuk mengikuti pembelajaran yang diberikan oleh para guru.

Adapun data koesioner Dampak *game on-line* terhadap prestasi belajar pada siswa di SMPN 2 Kluet Utara sebagai berikut:

Tabel 4.20 Semangat belajar responden menurun akibat bermain *game on-line*

No	Alternatif jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Setuju (SS)	3	10
2	Setuju (S)	15	50
3	Tidak Setuju (TS)	6	20
4	Sangat Tidak Setuju (STS)	6	20
Jumlah		30	100

Berdasarkan keterangan tabel di atas maka dapat dilihat sebanyak 15 orang (50%) menjawab setuju, 6 orang (20%) menjawab tidak setuju, 6 orang (20%) menjawab sangat tidak setuju dan 3 orang (10%) menjawab sangat setuju. Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa 60% siswa kelas VIII sangat setuju dengan pernyataan semangat belajar responden menurun akibat bermain *game on-line*.

Hal ini juga sesuai dengan hasil pengamatan yang peneliti dapatkan di lapangan, dimana siswa tidak memiliki semangat lebih saat mengikuti pembelajaran karena sering bermain *game on-line* yang terlalu sering.<sup>6</sup>

Tabel 4.21 Responden terlambat masuk sekolah karena telat bangun

No	Alternatif jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Setuju (SS)	6	20
2	Setuju (S)	18	60
3	Tidak Setuju (TS)	2	6,67
4	Sangat Tidak Setuju (STS)	4	13,33
Jumlah		30	100

<sup>6</sup> Hasil Observasi pada tanggal 23 April 2021.

Berdasarkan keterangan tabel di atas maka dapat dilihat sebanyak 18 orang (60%) menjawab setuju, 6 orang (20%) menjawab sangat setuju, 4 orang (13,33%) menjawab sangat tidak setuju, dan 2 orang (6,67%) menjawab tidak setuju. Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa 80% siswa kelas VIII setuju dengan pernyataan responden terlambat kesekolah karena telat bangun.

Tabel 4.22 Responden tidak termotivasi belajar karena sering bermain *game on-line*

No	Alternatif jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Setuju (SS)	8	26,67
2	Setuju (S)	14	46,66
3	Tidak Setuju (TS)	2	6,67
4	Sangat Tidak Setuju (STS)	6	20
Jumlah		30	100

Berdasarkan keterangan tabel di atas maka dapat dilihat sebanyak 14 orang (46,66%) menjawab setuju, 8 orang (26,67%) menjawab sangat setuju, 6 orang (20%) menjawab sangat tidak setuju, dan 2 orang (6,67%) menjawab tidak setuju. Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa 73% siswa kelas VIII sangat setuju dengan pernyataan selalu responden tidak termotivasi untuk belajar karena sering bermain *game on-line*.

Tabel 4.23 Responden sering bermain *game on-line* dibandingkan belajar

No	Alternatif jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Setuju (SS)	20	66,67
2	Setuju (S)	7	23,33
3	Tidak Setuju (TS)	2	6,67
4	Sangat Tidak Setuju (STS)	1	3,33
Jumlah		30	100

Berdasarkan keterangan tabel di atas maka dapat dilihat sebanyak 20 orang (66,67%) menjawab sangat setuju, 7 orang (23,33%) menjawab setuju, 2 orang (6,67%) menjawab tidak setuju, dan 1 orang (3,33%) menjawab sangat tidak setuju. Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa 90% siswa kelas VIII sangat setuju dengan pernyataan responden sering memainkan *game on-line* dibandingkan belajar.

Hal ini sesuai dengan hasil pengamatan yang peneliti dapatkan di lapangan, kebanyakan siswa sangat sering memainkan *game on-line* dibandingkan belajar. Mereka kebanyakan larut bermain *game on-line* dalam waktu yang lama.<sup>7</sup>

Tabel 4.24 Responden tidak termotivasi melakukan kegiatan lain karena bermain *game on-line*

No	Alternatif jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Setuju (SS)	5	16,67
2	Setuju (S)	19	63,33
3	Tidak Setuju (TS)	3	10
4	Sangat Tidak Setuju (STS)	3	10
	Jumlah	30	100

Berdasarkan keterangan tabel di atas maka dapat dilihat sebanyak 19 orang (63,33%) menjawab setuju, 5 orang (16,67%) menjawab sangat setuju, 3 orang (10%) menjawab tidak setuju, dan 3 orang (10%) menjawab sangat tidak setuju. Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa 80% siswa kelas VIII setuju dengan pernyataan responden tidak termotivasi melakukan kegiatan lain karena asik bermain *game on-line*

<sup>7</sup>Hasil Observasi pada tanggal 23 April 2021.

Tabel 4.25 Responden pernah bermain *game on-line* di sekolah

No	Alternatif jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Setuju (SS)	5	16,67
2	Setuju (S)	18	60
3	Tidak Setuju (TS)	6	20
4	Sangat Tidak Setuju (STS)	1	3,33
Jumlah		30	100

Berdasarkan keterangan tabel di atas maka dapat dilihat sebanyak 18 orang (60%) menjawab setuju, 6 orang (20%) menjawab tidak setuju, 5 orang (16,67%) menjawab sangat setuju, dan 1 orang (3,33%) menjawab sangat tidak setuju. Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa 76% siswa kelas VIII sangat setuju dengan pernyataan responden pernah bermain *game on-line* di sekolah.

Tabel 4.26 Responden bermain *game on-line* karena ajakan teman

No	Alternatif jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Setuju (SS)	18	60
2	Setuju (S)	3	10
3	Tidak Setuju (TS)	7	23,33
4	Sangat Tidak Setuju (STS)	2	6,67
Jumlah		30	100

Berdasarkan keterangan tabel di atas maka dapat dilihat sebanyak 18 orang (60%) menjawab sangat setuju, 7 orang (23,33%) menjawab tidak setuju, 3 orang (10%) menjawab setuju dan 2 orang (6,67) menjawab sangat tidak setuju. Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa 70% siswa kelas VIII sangat setuju dengan pernyataan responden bermain *game on-line* karena ajakan teman.

Tabel 4.27 Responden mengerjakan tugas sambil bermain *game on-line*

No	Alternatif jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Setuju (SS)	14	46,67
2	Setuju (S)	2	6,67

3	Tidak Setuju (TS)	10	33,33
4	Sangat Tidak Setuju (STS)	4	13,33
Jumlah		30	100

Berdasarkan keterangan tabel di atas maka dapat dilihat sebanyak 14 orang (46,67%) menjawab sangat setuju, 10 orang (33,33%) menjawab tidak setuju, 4 orang (13,33%) menjawab sangat tidak setuju, dan 2 orang (6,67%) menjawab setuju. Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa 52% siswa kelas VIII sangat setuju dengan pernyataan responden mengerjakan tugas sambil bermain *game on-line*.

Tabel 4. 28 Responden mengikuti pembelajaran karena guru memberi motivasi

No	Alternatif jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Setuju (SS)	23	76,66
2	Setuju (S)	2	6,67
3	Tidak Setuju (TS)	3	10
4	Sangat Tidak Setuju (STS)	2	6,67
Jumlah		30	100

Berdasarkan keterangan tabel di atas maka dapat dilihat sebanyak 23 orang (76,66%) menjawab sangat setuju, 3 orang (10%) menjawab tidak setuju, 2 orang (6,67%) menjawab setuju dan 2 orang (6,67) menjawab sangat tidak setuju. Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa 83% siswa kelas VIII sangat setuju dengan pernyataan responden mengikuti pembelajaran karena guru memberi motivasi.

Tabel 4.29 *Game on-line* bisa mengubah karakter responden

No	Alternatif jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Setuju (SS)	18	60
2	Setuju (S)	6	20
3	Tidak Setuju (TS)	3	10
4	Sangat Tidak Setuju (STS)	3	10
Jumlah		30	100

Berdasarkan keterangan tabel di atas maka dapat dilihat sebanyak 18 orang (60%) menjawab sangat setuju, 6 orang (20%) menjawab setuju, 3 orang (10%) menjawab tidak setuju dan 3 orang (10%) menjawab sangat tidak setuju. Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa 80% siswa kelas VIII sangat setuju dengan pernyataan *game on-line* bisa merubah karakter responden.

Tabel 4.30 Responden sering mengerjakan PR (pekerjaan rumah) di sekolah

No	Alternatif jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Setuju (SS)	17	56,66
2	Setuju (S)	8	26,67
3	Tidak Setuju (TS)	2	6,67
4	Sangat Tidak Setuju (STS)	3	10
Jumlah		30	100

Berdasarkan keterangan tabel di atas maka dapat dilihat sebanyak 17 orang (56,66%) menjawab sangat setuju, 8 orang (26,67%) menjawab setuju, 3 orang (10%) menjawab sangat tidak setuju dan 2 orang (6,67) menjawab tidak setuju. Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa 82% siswa kelas VIII sangat setuju dengan pernyataan bahwa Responden sering mengerjakan PR (pekerjaan rumah) di sekolah.

Tabel 4.31 Prestasi belajar responden menurun karena sering bermain *game on-line*

No	Alternatif jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Setuju (SS)	9	30
2	Setuju (S)	13	43,33
3	Tidak Setuju (TS)	6	20
4	Sangat Tidak Setuju (STS)	2	6,67
Jumlah		30	100

Berdasarkan keterangan tabel di atas maka dapat dilihat sebanyak 13 orang (43,33%) menjawab setuju, 9 orang (30%) menjawab

sangat setuju, 6 orang (20%) menjawab tidak setuju, dan 2 orang (6,67%) menjawab sangat tidak setuju. Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa 73% siswa kelas VIII setuju dengan pernyataan prestasi belajar responden menurun karena sering bermain *game on-line*.  
Tabel 4.32 Responden sering mengantuk di kelas saat mengikuti pembelajaran

No	Alternatif jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Setuju (SS)	15	50
2	Setuju (S)	7	23,33
3	Tidak Setuju (TS)	3	10
4	Sangat Tidak Setuju (STS)	5	16,66
Jumlah		30	100

Berdasarkan keterangan tabel di atas dapat dilihat sebanyak 15 orang (50%) menjawab sangat setuju, 7 orang (23,33%) menjawab setuju, 5 orang (16,67%) menjawab sangat setuju, dan 3 orang (10%) menjawab tidak setuju, Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa 73% siswa kelas VIII setuju dengan pernyataan Responden sering mengantuk di kelas saat mengikuti pembelajaran.

Tabel 4.33 Responden sering membicarakan *game on-line* ketimbang materi pembelajaran saat di sekolah

No	Alternatif jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Setuju (SS)	18	60
2	Setuju (S)	7	23,33
3	Tidak Setuju (TS)	2	6,67
4	Sangat Tidak Setuju (STS)	3	10
Jumlah		30	100

Berdasarkan keterangan tabel di atas maka dapat dilihat sebanyak 18 orang (60%) menjawab sangat setuju, 7 orang (23,33%) menjawab setuju, dan 3 orang (10%) menjawab sangat tidak setuju dan 2 orang (6,67%) menjawab tidak setuju. Dari tabel di atas dapat

disimpulkan bahwa 83% siswa kelas VIII sangat setuju dengan pernyataan Responden sering membicarakan *game on-line* ketimbang materi pembelajaran saat di sekolah.

Tabel 4.34 Responden tidak menegur teman-teman yang asik bermain *game on-line*

No	Alternatif jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Setuju (SS)	7	23,33
2	Setuju (S)	15	50
3	Tidak Setuju (TS)	5	16,67
4	Sangat Tidak Setuju (STS)	3	10
Jumlah		30	100

Berdasarkan keterangan tabel di atas maka dapat dilihat sebanyak 15 orang (50%) menjawab setuju, 7 orang (23,33%) menjawab sangat setuju, 5 orang (16,67%) menjawab tidak setuju, dan 3 orang (10%) menjawab sangat tidak setuju. Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa 73% siswa kelas VIII setuju dengan pernyataan responden tidak menegur teman-teman yang asik bermain *game on-line*.

Berdasarkan hasil jawaban angket di atas bahwa umumnya dampak *game on-line* terhadap prestasi belajar pada siswa di SMPN 2 Kluet Utara dengan sampel 30 siswa dapat kita lihat dimana sebanyak 90% Responden sering bermain *game on-line* dibandingkan belajar, 80% Responden terlambat masuk sekolah karena telat bangun, 80% Responden tidak termotivasi melakukan kegiatan lain karena sering bermain *game on-line*, dan 76% Responden pernah bermain *game on-line* di sekolah berdasarkan data angket tertinggi yang telah di bagikan kepada siswa.

#### D. Strategi guru dalam mengatasi dampak *game on-line* terhadap prestasi belajar pada siswa di SMPN 2 Kluet Utara

Strategi guru memiliki peranan penting dalam membantu siswa mengembangkan potensi yang dimiliki. Begitu juga dengan dampak buruk yang di timbulkan dari *game on-line* yang dimainkan siswa secara berlebihan. Untuk itu diperlukan strategi yang tepat dalam mengatasi dampak *game on-line* terhadap prestasi belajar siswa di sekolah.

Berdasarkan wawancara dengan wakil kepala sekolah, beliau mengatakan bahwa:

Usaha pencegahan yang kita lakukan untuk siswa-siswa yang memang belum mengenal *game on-line* secara terperinci, maka kita berikan edukasi, kita berikan pemahaman mengenai bahayanya dampak *game on-line* yang dimainkan, kemudian dengan membuat aturan yang lebih ketat, dan juga kita adakan razia dadakan dari pihak sekolah dan guru yang rutin di lakukan setiap bulanan.<sup>8</sup>

Bagi siswa yang kedatangan membawa *smartphone* ke sekolah untuk bermain *game on-line*, dan terbukti diagnosis sudah kecanduan *game on-line* tersebut, kita panggil keruang guru, kita berikan teguran dan nasehat, kita panggil orang tuanya, dan kita beri peringatan, itu bagi yang kedatangan di lingkungan sekolah, kalau di luar sekolah kita berikan peringatan saja dan kita beritahukan juga kepada orang tua di rumah agar ikut serta mengawasi kegiatan anak-anaknya terutama saat bermain *smartphone*.<sup>9</sup>

Ibu NB juga menambahkan bahwa:

Adapun strategi yang kita lakukan dalam mengatasi permasalahan ini dimulai dari keluarga dalam hal ini orang tua sangat berperan penting, dimana orang tua harus selalu mengotrol anak-anaknya dalam setiap kegiatannya. Begitu juga orang tua tidak boleh memberikan hp secara bebas kepada anaknya. Dengan begitu anak-

<sup>8</sup> Hasil Wawancara dengan Bapak AB Wakil Kepala Sekolah pada tanggal 26 April 2021.

<sup>9</sup> Hasil Wawancara dengan Bapak AB Wakil Kepala Sekolah pada tanggal 26 April 2021.

anak tidak akan larut dalam bermain *smarphone*. Kemudian kita dari guru-guru akan terus memberikan nasehat kepada siswa agar tidak larut dalam game, karena bermain game dalam waktu yang lama sama halnya kita menghabiskan waktu secara cuma-cuma. Yang terpenting untuk mengatasi hal ini adalah kerja sama antara orang tua dan sekolah, begitu juga dengan masyarakat.<sup>10</sup>

Senada dengan itu, Ibu NW mengungkapkan bahwa:

Untuk solusi mengenai masalah ini bisa saja di lakukan seminar, kadang juga dengan ceramah saat upacara bendera, yaitu memberikan nasehat kepada siswa, kadang dilakukan rapat juga dengan wali murid guna mencari solusi dan kerja sama untuk mengontrol anak-anak begitu. Sudah pernah juga dilakukan rapat dengan kepala sekolah, wali murid, bahkan siswa-siswa yang kerap kali bermasalah pun dipanggil begitu, respon kepala sekolah terkait masalah ini sama-sama mencari solusi, diterapkan peraturan baru, seperti razia dadakan, atau di sita hp nya, begitu juga respon wali murid sendiri mengikuti aturan sekolah agar bisa kerja sama antara guru dan orang tua. Adapun upaya kita untuk anak-anak yang belum terpengaruh untuk bermain *game on-line*, kita terus memberikan nasehat, arahan baik di dalam kelas maupun di lapangan sekolah saat upacara.<sup>11</sup>

Dari hasil wawancara dengan wakil kepala sekolah dan dewan guru maka dapat kita simpulkan bahwa, solusi terbaik yang harus kita lakukan itu untuk siswa-siswa yang memang belum mengenal *game on-line* secara terperinci, maka kita berikan edukasi tentang *game on-line* dan dampak dari game on-line tersebut, dimana sangat banyak dampak negatif yang terlihat saat ini seperti mencuri uang untuk membeli diamond game, sering berkata kotor, terjadi pembunuhan karena meniru aksi dalam game tersebut, dan banyak lagi dampak negatifnya. Maka dari itu untuk siswa yang belum mengenal *game on-line* harus

---

<sup>10</sup> Hasil Wawancara dengan Ibu NB Guru Kelas pada tanggal 24 April 2021.

<sup>11</sup> Hasil Wawancara dengan Ibu NW Guru Kelas pada tanggal 24 April 2021.

mengetahui akan bahayanya game tersebut jika dimainkan secara berlebihan.

Adapun solusi lain untuk mengatasi masalah ini dimulai dari keluarga sendiri dalam hal ini orang tua sangat berperan penting, dimana orang tua harus selalu mengotrol anak-anaknya dalam setiap kegiatannya, memberikan *smartphone* secara bebas kepada anak sama halnya memberikan kebebasan dia bermain game tanpa ada batasan waktu hal ini tentu berdampak buruk bagi sang anak, baik dari segi kesehatannya, sikap, maupun menjadikan anak tidak semangat saat mengikuti pelajaran karena mengingat *game on-line*. Kemudian dari guru-guru akan terus memberikan nasehat kepada siswa agar tidak larut dalam game, karena bermain game dalam waktu yang lama selain membuang waktu secara cuma-cuma juga berakibat buruk terhadap mental dan semangat belajar siswa. Terkadang di lakukannya seminar, juga selalu diberikannya nasehat dan bimbingan saat kegiatan upacara bendera, kemudian dilakukannya rapat dengan wali murid guna mencari solusi dan kerja sama untuk mengontrol siswa-siswa ketika berada di lingkungan sekolah maupun saat berada di lingkungan masyarakat.

#### **E. Analisis Hasil Penelitian**

Setelah diperoleh hasil penelitian di SMPN 2 Kluet Utara maka perlu di analisis kembali apakah hipotesis yang telah ditetapkan sebelumnya dapat diterima kebenarannya atau tidak. Untuk membuktikan hipotesis tersebut, peneliti akan membuktikan antara hipotesis dengan hasil penelitian yang diperoleh di lapangan dengan Rumus Regresi Linear Sederhana.

##### 1. Uji Regresi Linear Sederhana

Ho: *Game On-line* tidak berpengaruh terhadap Prestasi Belajar Siswa di SMPN 2 Kluet Utara.

Ha: *Game On-line* berpengaruh terhadap Prestasi Belajar Siswa di SMPN 2 Kluet Utara.

Berikut adalah hasil uji hipotesis menggunakan uji regresi linear sederhana untuk melihat pengaruh *Game On-line* terhadap Prestasi Belajar Siswa di SMPN 2 Kluet Utara.

Tabel 4. 35 Uji regresi linear sederhana

**Coefficients<sup>a</sup>**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	
	B	Std. Error	Beta			
1	(Constant)	14,669	6,970		2,105	,044
	GAME ON-LINE	,327	,157	,366	2,080	,047

a. Dependent Variable: PRESTASI

Uji regresi linear sederhana menggunakan SPSS versi 22.<sup>12</sup>

Berdasarkan tabel 4.35 di atas, nilai signifikasinya adalah 0.047, artinya bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, hal tersebut berdasarkan ketentuan yang telah ditetapkan, apabila nilai *sig* kurang 0.05, maka variabel bebas berpengaruh terhadap variabel terikat sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Berdasarkan tabel di atas nilai sig

<sup>12</sup> Hasil uji linear sederhana menggunakan SPSS versi 22.

lebih kecil  $<0.05$  sehingga  $H_a$  diterima. Dari hasil uji regresi linear sederhana dinyatakan bahwa ada pengaruh antara *Game On-line* terhadap Prestasi Belajar Siswa di SMPN 2 Kluet Utara.

## 2. Uji Koefisien Determinasi

Sedangkan untuk mengetahui seberapa besar pengaruhnya variabel bebas terhadap variabel terikat maka dilakukan perhitungan koefisien determinasi (R Square) dalam analisis regresi linear sederhana. Berikut ini merupakan tabel hasil dari menghitung koefisien determinasi (R Square):

Tabel 4. 36 Uji Koefisien Determinasi

### Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,366 <sup>a</sup>	,134	,103	4,49742

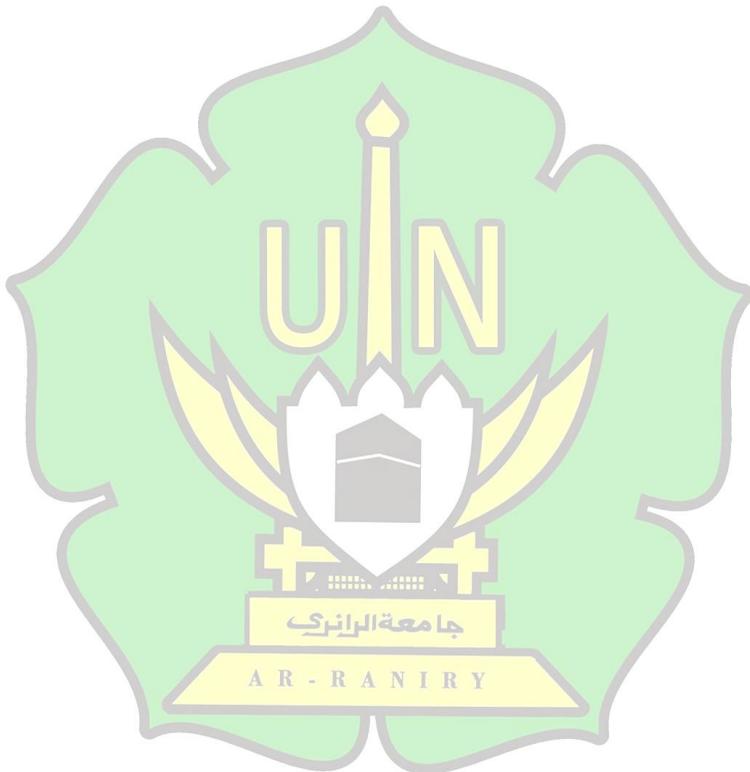
a. Predictors: (Constant), *Game On-line*

Uji koefisien determinasi menggunakan SPSS versi 22<sup>13</sup>

Berdasarkan tabel 4.36 di atas, maka dapat di ambil kesimpulan bahwa *Game On-line* (X) dengan nilai pada kolom R Square sebesar 0.134. Nilai tersebut di akumulasikan dalam bentuk persentase sehingga diperoleh angka sebesar 13,4 % dibulatkan menjadi 13 % ( Rumus untuk menghitung koefisien Determinasi ialah  $r^2 \times 100$ ). Hasil tersebut

<sup>13</sup> Hasil uji koefisien determinasi menggunakan SPSS versi 22.

membuktikan bahwa pengaruh variabel (X) *Game on-line* terhadap variabel (Y) prestasi belajar adalah sebanyak 13% sedangkan 87% lainnya disebabkan oleh factor atau variabel lainnya.



## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Hasil penelitian yang dilakukan peneliti di SMPN 2 Kluet Utara dengan judul “Pengaruh *Game on-line* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Di SMPN 2 Kluet Utara” Peneliti mengemukakan beberapa kesimpulan yaitu:

1. Tingkat kecanduan *game on-line* yang dimainkan siswa di SMPN 2 Kluet Utara dimana sebanyak 93% siswa memiliki *game on-line* di *smartphone* nya, 83% siswa merasa tidak nyaman apabila tidak bermain *game on-line*, 83% siswa saat memiliki masalah menenangkan diri dengan bermain *game on-line*. Dari data angket tersebut maka diperoleh tingkat kecanduan *game on-line* yang dimainkan siswa itu sebanyak 61%. Hal ini berdasarkan nilai tertinggi yang diperoleh dari hasil angket siswa.
2. Berdasarkan hasil uji regresi linear sederhana dengan menggunakan bantuan program SPSS, dapat ditarik kesimpulan bahwa “ada pengaruh *game on-line* terhadap prestasi belajar siswa” dengan  $R = 0,366 > R \text{ Square} = 0,134$  dengan  $sig 0,047$ . Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *game on-line* memiliki pengaruh terhadap prestasi belajar siswa sebesar 13%, sedangkan 87% disebabkan oleh faktor atau variabel lainnya.
3. Strategi guru dalam mengatasi dampak *game on-line* terhadap prestasi belajar siswa antara lain: pertama orang tua dan dewan guru bekerja sama menegur dan memberikan edukasi tentang

*game on-line* dan dampak dari *game on-line* tersebut, kedua membatasi dan mengontrol penggunaan *smartphone* yang dimainkan siswa secara bebas karena akan berdampak negatif bagi siswa yang terlihat saat ini seperti mencuri uang untuk membeli diamond *game*, sering berkata kotor, terjadi aksi kekerasan karena meniru aksi dalam *game* tersebut, ketiga dilakukannya seminar, dan juga selalu diberikannya nasehat dan bimbingan saat kegiatan upacara bendera.

## **B. Saran-saran**

1. Kepada kepala sekolah diharapkan dapat mengambil suatu kebijakan yang dapat diterapkan kepada siswa yang sering bermain *game on-line* pada jam sekolah agar siswa memiliki rasa takut dan mendapatkan efek jera.
2. Kepada dewan guru agar kiranya lebih ditingkatkan lagi pengawasan terhadap siswa yang telah kecanduan bermain *game on-line* di area sekolah terutama pada jam pembelajaran berlangsung dan apabila kedapatan ada siswa yang bermain *game on-line* untuk ditindak dan diberikan sanksi.
3. Kepada orang tua agar dapat mengontrol setiap kegiatan siswa ketika diluar jam sekolah, tidak membebaskan anak bermain *game on-line* hingga lupa waktu yang dapat mengakibatkan anak kecanduan dan lalai sehingga berdampak pada penurunan prestasi belajar anak.

## DAFTAR KEPUSTAKAAN

- A Rini. *Menanggulangi Kecanduan Game On-Line Pada Anak*. Jakarta: Pustaka Mina. 2011.
- Abu Ahmadi dan Widodo Supryono. *Psikologi Belajar Edisi Revisi*. Jakarta: Rineka Cipta. 1991.
- Abu Ahmadi dan Widodo Supryono. *Psikologi Belajar*. Edisi Kedua. Jakarta: Rineka Cipta. 2008.
- Agoes Soejanto. *Bimbingan ke Arah Belajar Yang Sukses*. Cetakan Keempat. Jakarta: Aksara Baru. 2001.
- Agus Hermawan. *Hiburan Dunia Maya*. Bandung: Pustaka Setia. 2009.
- Ahmadi. *Didaktik Metodik*. Semarang: Toha Putra. 1993.
- Asmaran As. *Pengantar Studi Akhlak*. Jakarta: Grafindo Persada. 1994.
- Asrof Safi'I. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Surabaya: Elkif. 2005.
- Aziz Dharma. *ideologame*. Yogyakarta: Ekspresi Buku. 2017.
- Babadu, J.S dan Zain. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan. 2001.
- C. Z. Aji. *Berburu Rupiah Lewat Game on-line*. Jakarta: Bounabooks. 2012.
- Darmansyah. *Strategi Pembelajaran Menyenangkan Dengan Humor*. Jakarta: Bumi Aksara. 2012. Edisi 1. cet 3.
- Fahrul Alam. *Pengertian Game On-line dan Sejarahnya*. Bandung: Pustaka Setia. 2010.
- Fransisca Gradista Bai. *Perbedaan Tingkat Kecanduan Game On-line Pada Remaja Antargaya Pengasuhan*. Yogyakarta: Universitas Santa Dharma. 2015.

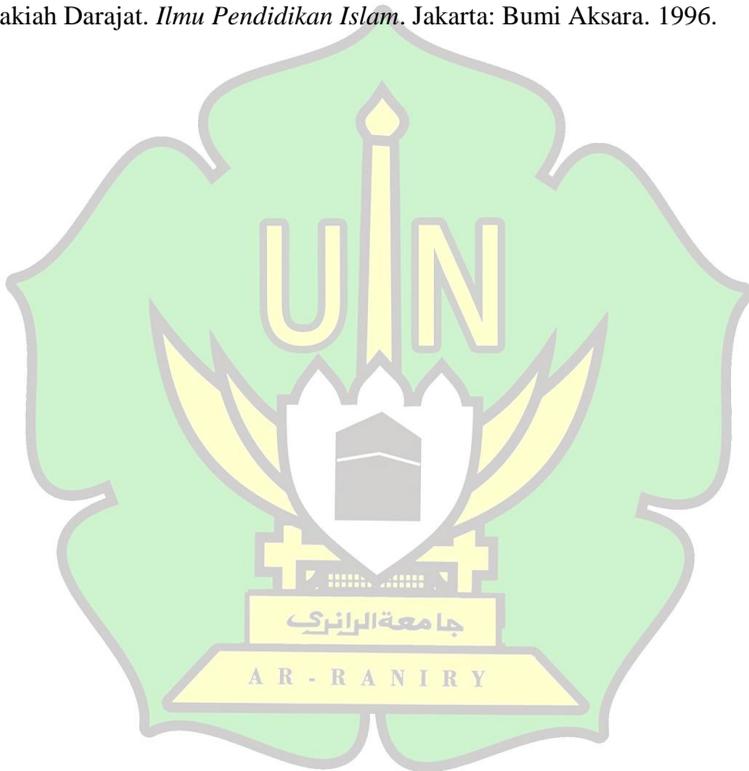
- Gempur Santoso. *Fundamental Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Jakarta: Prestasi Pustaka. 2005.
- Harsan. *Jago Bikin Game On-line*. Jakarta: Media Kita. 2011.
- Hasan Alwi. dkk. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Balai Pustaka. 2005.
- Hugiono dan Poerwantana. *Pengantar Ilmu Sejarah*. Jakarta: Bina Askara. 2000.
- Iskandar. *Psikologi Pendidikan Sebuah Orientasi Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press. 2009.
- Kautsar. *Pengaruh Game On-line Terhadap Prestasi Akademik Siswa Di MAN 3 Aceh Besar*. Banda Aceh: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. 2019.
- M Fahrul Alam. *Pengertian Game on-line dan Sejarahnya*. Bandung: Pustaka Setia. 2010.
- Margono. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta. 2005.
- Muhamammad Fathurrahman dan Sulistyroni. *Belajar dan Pembelajaran. Meningkatkan Mutu Pembelajaran sesuai Standar Nasional*. Cetakan Pertama. Yogyakarta:Teras. 2012.
- Mustakim. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Melton Putra. 2003.
- Nana Sudjana. *Metode Statistik*. Bandung : Tersito. 2002.
- Nikma Pujiana Safitri. *Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Terhadap Hasil Belajar PAI pada Siswa di SMAN 1 Terusan Nunyai Kabupaten Lampung Tengan Tahun Pelajaran 2018/2019*. Lampung: Institut Agama Islam Negeri Metro 2019.
- Nilwan. *Pemograman Animasi dan Game Profesional*. Jakarta: Elex Media Komputindo. 2009.

- Nurul Zuriah. *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara. 2005.
- Rizky Yogatama. *Pengaruh Game on-line Terhadap Prestasi Belajar Siswa SMP N 1 Maospati Magetan*. Klaten: Universitas Widyadharma Klaten. 2016
- S Margaretha. *Dampak Buruk Kecanduan Bermain Game on-line* Jakarta: Bahana. 2008.
- S. Nasution. *Didaktik Azas kurikulum*. Cetakan Kelima. Bandung: Bumi Aksara. 2012.
- Slameto. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Reneka Cipta. 2010.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif. Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta. 2009.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif. Kualitatif dan R&D*. Alfabeta: Bandung. 2015.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta. 2012.
- Suharsimi Arikunto. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bina Aksara. 1995.
- Syekh Muhammad Al-Munajjid. *Bahaya Game*. Jakarta: Aqwa Medika. 2016.
- Thohirin. *Psikologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. 2005.
- Tim Dosen IAIN Malang. *Dasar-dasar Kependidikan*. Surabaya: Karya Aditama. 1996.
- Tim Pustaka Phonix. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Media Pustaka Phonix. 2012.
- Tim Pustaka Phonix. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Media Pustaka Phonix. 2010.

Verdian. *Studi Kuantitatif Tentang Motivasi Belajar Pada Remaja Pengguna Game On-line Di Kecamatan Padamara Kabupaten Purbalingga*. Purwokerto: Fakultas Psikologi. 2012.

Yaslin Ilyas. *Kiat Sukses Manajemen Tim Kerja*. Gramedia. Jakarta. 2003.

Zakiah Darajat. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Bumi Aksara. 1996.



**ANGKET**  
**Game On-line**

Nama :

Umur :

Game yang dimainkan:

**Petunjuk Pengisian**

Bacalah pernyataan pada masing-masing bagian dengan teliti. Kemudian saudara diminta untuk memberikan jawaban sesuai dengan hati nurani saudara sendiri dan sesuai dengan pengalaman yang saudara alami, dan berilah tanda centang (  $\checkmark$  ) pada kolom jawaban yang menyatakan pada diri anda. Anda hanya diperkenankan memberi satu pilihan jawaban untuk setiap pernyataan. **Seluruh respon anda akan kami jamin kerahasiannya.**

**Keterangan :**

**Sangat Setuju (SS)**

**Tidak Setuju (TS)**

**Setuju (S)**

**Sangat Tidak Setuju (STS)**

No	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
1	siswa memiliki <i>game on-line</i> di <i>smarphone</i>				
2	Pernah keasyikan bermain <i>game on-line</i> hingga waktu shalat habis				
3	Siswa menghabiskan waktu bermain <i>game on-line</i> lebih dari 4 jam sehari				
4	Siswa bermain <i>game on-line</i> supaya merasa lebih enak				
5	Jam tidur siswa berkurang karena bermain <i>game on-line</i>				
6	Siswa enggan untuk meninggalkan <i>game on-line</i>				

7	Siswa merasa bosan ketika tidak bermain <i>game on-line</i>				
8	Siswa tidak bisa menolak ajakan teman untuk bermain <i>game on-line</i>				
9	Waktu berkumpul dengan keluarga menjadi berkurang karena sering Bermain <i>game on-line</i>				
10	Siswa bermain <i>game on-line</i> hingga paket internet habis				
11	Siswa bermain <i>game on-line</i> di warkop hingga larut malam				
12	Siswa mengabaikan kegiatan lain ketika sedang bermain <i>game on-line</i>				
13	Siswa merasa lalai dalam belajar semenjak sering bermain <i>game on-line</i>				
14	Siswa merasa tidak nyaman apabila tidak bermain <i>game on-line</i>				
15	Saat memiliki masalah siswa menenangkan diri dengan bermain <i>game on-line</i>				

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

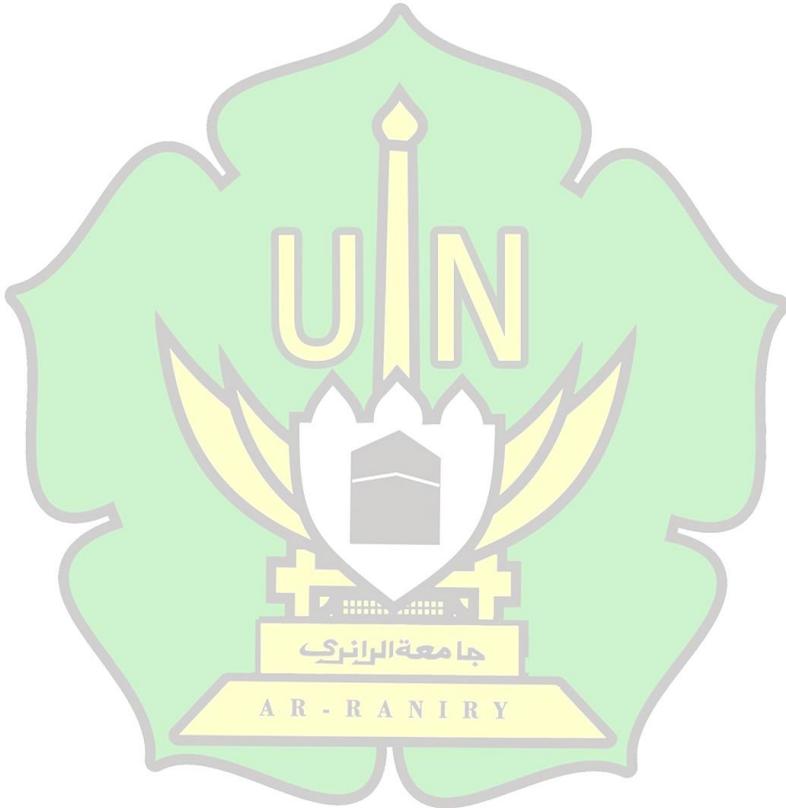
## ANGKET 2 Prestasi Belajar

Nama:

Hubungan dengan responden:

No	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
1	Semangat belajar responden menurun akibat bermain <i>game on-line</i>				
2	Responden terlambat masuk sekolah karena telat bangun				
3	Responden tidak termotivasi belajar karena sering bermain <i>game on-line</i>				
4	Responden sering bermain <i>game on-line</i> dibandingkan belajar				
5	Responden tidak termotivasi melakukan kegiatan lain karena ke asyikan bermain <i>game on-line</i>				
6	Responden pernah bermain <i>game on-line</i> di sekolah				
7	Responden bermain <i>game on-line</i> karena ajakan teman				
8	Responden mengerjakan tugas sambil bermain <i>game on-line</i>				
9	Responden mengikuti pembelajaran karena guru menyenangkan				
10	<i>Game on-line</i> bisa mengubah karakter responden				
11	Responden sering mengerjakan PR (pekerjaan rumah) di sekolah				
12	Prestasi belajar responden menurun karena sering bermain <i>game on-line</i>				
13	Responden sering mengantuk di kelas saat mengikuti pembelajaran				
14	Responden sering membicarakan <i>game on-line</i> ketimbang materi				

	pembelajaran saat di sekolah				
15	Responden tidak menegur teman-teman yang asik bermain <i>game on-line</i>				



## LEMBAR OBSERVASI

Nama Sekolah :

Tanggal Pengamatan :

No	Aspek Pengamatan	Bobot nilai		
		ya	Tidak	deskripsi
1	Siswa mengantuk saat berada di kelas	√		Hal ini disebabkan karena siswa bergadang untuk bermain <i>game on-line</i> pada malam hari, hingga mengganggu waktu tidurnya
2	menghabiskan waktu bermain <i>game on-line</i> lebih dari 4 jam sehari	√		Sangat sering kita menjumpai siswa yang larut dalam bermain <i>game on-line</i> sampai menghabiskan waktu lebih dari 4 jam
3	Paket data sering habis karena bermain <i>game on-line</i>	√		Kebanyakan siswa menggunakan <i>smartphone</i> hanya untuk bermain <i>game on-line</i> , ini juga menjadi sebab utama paket data habis

4	Tidak memperdulikan orang lain ketika bermain <i>game on-line</i>	√		Siswa tidak menghiraukan orang lain berbicara ketika sedang fokus bermain <i>game on-line</i>
5	Sering berkata kotor saat bermain <i>game on-line</i>	√		Hal ini sudah menjadi kebiasaan di kalangan siswa karena sering digunakan saat bermain
6	Siswa bermain <i>game on-line</i> di warkop hingga larut malam	√		Ada sebagian siswa yang duduk di warkop sampai larut malam karena asik bermain <i>game</i> dengan teman-teman sebayanya
7	Siswa memiliki semangat belajar yang tinggi	√		Siswa tidak memiliki semangat belajar karena sering bermain <i>game on-line</i>
8	Siswa menggunakan <i>smartphone</i> hanya untuk bermain <i>game on-line</i>	√		Tidak semua siswa menggunakan <i>smartphone</i> untuk bermain <i>game</i> , ada sebagian siswa yang menggunakannya untuk kepentingan lain
9	Guru selalu menasehati agar tidak	√		Guru setiap harinya selalu memberikan

	larut bermain <i>smarphone</i>			nasehat dan motivasi sebelum dimulainya pembelajaran, salah satunya dampak kecanduan <i>game on-line</i>
10	Dimarahi orang tua karena asik bermain <i>game on-line</i>	√		Jarang sekali orang tua siswa menegur anaknya saat keasyikan bermain <i>smartphone</i> , orang sibuk bekerja dan kegiatan yang lain



## **PEDOMAN WAWANCARA DENGAN KEPALA SEKOLAH**

1. Sudah berapa lama bapak bertugas sebagai kepala Sekolah di SMPN 2 Kluet Utara ?
2. Adakah siswa bapak yang sering bermain *game on-line* ?
3. Bagaimana tanggapan bapak tentang permainan *game on-line* yang dimainkan oleh siswa di SMPN 2 Kluet Utara?
4. Bagaimana peran bapak dalam mendidik dan mengawasi siswa yang sering bermain *game on-line* ?
5. Adakah kendala yang bapak dapatkan dalam mengawasi siswa yang sering bermain *game on-line* ?
6. Bagaimana tanggapan bapak terkait prestasi belajar siswa yang sering bermain *game on-line* ?
7. Bagaimana pengaruh *game on-line* terhadap prestasi siswa di SMPN 2 Kluet Utara?
8. Bagaimana tanggapan bapak tentang maraknya permainan *game on-line* dikalangan siswa saat ini, apakah membawa dampak positif atau negatif bagi siswa saat lain?
9. Bagaimana strategi bapak dalam mengatasi problematika *game on-line* terhadap prestasi belajar siswa di SMPN 2 Kluet Utara?

## PEDOMAN WAWANCARA DENGAN GURU

1. Sudah berapa lama ibu/bapak bertugas di SMPN 2 Klut Utara ?
2. Adakah siswa ibu/bapak yang kedatangan lalai dengan *smarphone* dan *game online* baik di sekolah ataupun diluar sekolah?
3. Apakah ada siswa ibu/bapak yang larut dalam bermain *game online*, berapa lama mereka menghabiskan waktu bermain hingga bisa dikatakan candu?
4. Apakah ibu/bapak pernah menjumpai siswa bermain *game online* di warkop/tempat lain dalam waktu yang lama?
5. Bagaimana dampak yang terlihat akibat *game online* tersebut di dalam kelas ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung? Apakah menjadikan siswa tidak fokus? Atau ada yang tertidur?
6. Apakah *game online* hanya berdampak kepada prestasi belajar saya? Atau ada dampak ke hal-hal lain seperti sikap, sosial, dan ibadah
7. Apa saja upaya atau usaha yang ibu/bapak lakukan guna mengatasi permasalahan *game online* tersebut?
8. Apakah ibu/bapak pernah mendiskusikan permasalahan tersebut kepada kepala sekolah dan orang tua/wali dan bagaimana responnya terhadap permasalahan *game online* ini?
9. Bagaimana upaya ibu/bapak kepada anak-anak yang belum terpengaruh untuk bermain *game online*?
10. Bagaimana upaya ibu/bapak kepada siswa yang sudah kecanduan bermain *game online*?

## DOKUMENTASI







INDI

