

**ANALISIS PENGARUH GAME ONLINE  
TERHADAP KOGNITIF SISWA DALAM BELAJAR  
(Studi pada SMA Negeri 1 Bandar Dua)**

**SKRIPSI**

**Diajukan Oleh:**

**RACHMAT ADIPUTRA**

**NIM. 150212074**

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)  
Prodi Pendidikan Teknologi Informasi



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY  
DARUSSALAM-BANDA ACEH  
2022 M/1442 H**

**ANALISIS PENGARUH GAME ONLINE  
TERHADAP KOGNITIF SISWA DALAM BELAJAR  
(Studi pada SMA Negeri 1 Bandar Dua)**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) Universitas Islam  
Negeri Ar-Raniry Banda Aceh Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar  
Sarjana Dalam Ilmu Pendidikan Islam

Oleh :

**RACHMAT ADIPUTRA**  
**NIM. 150212074**

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) Prodi  
Pendidikan Teknologi Informasi

Disetujui Oleh :

جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y

Pembimbing I,

Pembimbing II,

  
**Muhibuddin Hanafiah, S.Ag., M.Ag.**

NIP. 197006082000031002

  
**Erlina Mariana Rosada Sari, S.Pd., M.A**

NIP.

**ANALISIS PENGARUH GAME ONLINE  
TERHADAP KOGNITIF SISWA DALAM BELAJAR  
(Studi pada SMA Negeri 1 Bandar Dua)**

**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 Teknologi Informasi

Pada Hari/Tanggal :

Senin, 25 Juli 2022 M  
26 Dzulhizah 1443 H

**Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi**

Ketua,

Muhibuddin Hanafiah, S.Ag., M.Ag.

NIP. 197006082000031002

Sekretaris,

Muhajir, SST

Penguji I,

Erlina Mariana Rosada Sari, S.Pd., M.A.

NIP.

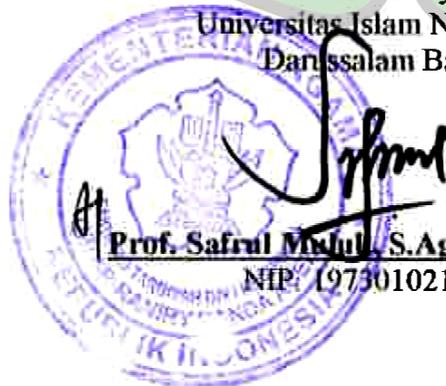
Penguji II,

Aulia Svarif Aziz, S.Kom., M.Sc

NIP. 199305212022031001

Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Ar-raniry  
Darussalam Banda Aceh



Prof. Safrul Mubul, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D

NIP. 197301021997031003

## LEMBAR PENGESAHAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Rachmat Adiputra  
NIM : 150 212 074  
Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan  
Judul Skripsi : Analisis Pengaruh Game Online Terhadap Kognitif Siswa Dalam Belajar (Studi Pada SMA Negeri 1 Bandar Dua)

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan SKRIPSI ini, Saya :

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa pemilik karya.
4. Tidak melakukan manipulasi dan pemalsuan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

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

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 22 Juli 2022

Yang Menyatakan,

  
Rachmat Adiputra



F29AKX525270942

## ABSTRAK

Pada masa sekarang pasar game online sudah sangat besar dan pastinya player nya juga semakin banyak, banyak turnamen yang diselenggarakan oleh game online tersebut sehingga beberapa orang membentuk sebuah E-Sport yang telah diresmikan oleh pemerintah Indonesia, sehingga sekarang bermain game juga bisa menghasilkan uang. Menurut observasi awal saya dampaknya kepada siswa adalah berlebihannya dalam bermain game online sehingga mengganggu jam belajar siswa. Game online bisa dimainkan secara multiplayer dengan cara terkoneksi dengan jaringan internet agar bisa menghubungkan sesama player. Beberapa contoh yang dapat peneliti angkat ialah game Mobile Legends, PUBG Mobile yang sekarang populer dikalangan anak-anak dan remaja yang juga memiliki divisi E-Sport dalam kancah Nasional dan Internasional. Pembahasan dari penelitian ini adalah tentang pengaruh game online terhadap kognitif siswa dalam belajar. Populasi siswa pada penelitian ini adalah sebanyak 268 orang siswa SMA Negeri 1 Bandar Dua dan sampel sebanyak 10% yaitu 27 siswa. Peneliti menggunakan media kuisioner soal kognitif dan nilai rapor siswa untuk mendapatkan data dari siswa. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif deskriptif, dikarenakan dalam penelitian ini data yang peneliti proses dan sajikan adalah berlandaskan pada hitungan angka-angka secara statistik. Hasil dari tingkat aktifitas penggunaan game online pada siswa SMA Negeri 1 Bandar Dua adalah 25,93% Laki-laki dan 22,23% Perempuan total 48,15% siswa setuju bahwa siswa lebih sering bermain game online dari pada beraktifitas di luar, dan total 29,63% siswa setuju bahwa siswa bisa menghabiskan waktu 3 sampai 4 jam untuk bermain game online. Hasil uji t dari rata-rata nilai prestasi belajar siswa yaitu tolak  $H_0$  pada taraf signifikansi 0,05 karena nilai statistik uji t 1,275 dan p-value uji t diperoleh sebesar 0,214 dimana p-value (0,214) lebih besar dari pada taraf signifikansi 0,05, maka diperoleh kesimpulan bahwa tidak ada perbedaan nilai rata-rata antara siswa laki-laki dan perempuan. Hasil dari besar pengaruh game online terhadap kognitif siswa pada penelitian ini 46,47, berbeda dengan penelitian yang lainnya dimana rata-rata nilai kognitif siswa laki-laki 48,57 dan rata-rata nilai kognitif siswa perempuan 44,61, rata-rata nilai kognitif laki-laki lebih tinggi dari pada nilai kognitif perempuan.

**Kata Kunci :** *Game Online*, Kognitif

## KATA PENGANTAR

Dengan rahmat Allah SWT yang maha pengasih lagi maha penyayang, shalawat beserta salam kita panjatkan kehadirat baginda Nabi Muhammad SAW yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya kepada kita semua sehingga kita bisa hidup di zaman yang penuh dengan ilmu pengetahuan seperti sekarang ini, sehingga penulis dapat membuat skripsi dengan judul “**Analisis Pengaruh Game Online Terhadap Kognitif Siswa Dalam Belajar (Studi Pada SMA Negeri 1 Bandar Dua)**”.

Penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat saya untuk menyelesaikan studi dan mencari gelar sarjana di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar Raniry Banda Aceh. Maka dalam proses mewujudkan skripsi ini, saya yakin masih banyak kendala atau kesulitan, baik dari segi penulisan maupun penguasaan materi, dll.

Begitu juga peneliti menyadari skripsi ini dapat terselesaikan berkat bimbingan dan pengarahan serta bantuan dari berbagai pihak, di samping pengetahuan peneliti yang pernah peneliti peroleh selama belajar pada Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.

Maka pada kesempatan ini, izinkanlah peneliti menyampaikan ucapan Terima Kasih yang tidak terhingga kepada:

1. Ayahanda dan Ibunda dari Peneliti (Rachmat Adiputra) yang telah bersusah payah mendidik dan membesarkan peneliti dengan penuh kasih sayang dan kesabaran.
2. Bapak Dr. Muslim Razali, S.H., M.Ag selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh
3. Bapak Yusran, M. Pd selaku ketua Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.
4. Bapak Muhibuddin Hanafiah, S.Ag., M.Ag. selaku pembimbing I yang telah membimbing dari awal hingga akhir dan Ibu Erlina Mariana Rosada Sari, S.Pd., M.A selaku pembimbing II yang telah membimbing peneliti dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Semua kawan-kawan seperjuangan yang telah memberikan motivasi dan bantuan dalam menyelesaikan skripsi ini.

Sebagai penutup kata, peneliti mengucapkan Terima Kasih yang tak terhingga kepada semua pihak yang telah membantu, semoga Allah SWT, memberikan Rahmat, *taufiq* dan hidayahnya kepada kita semua dan hanya kepadanya kita berserah diri.

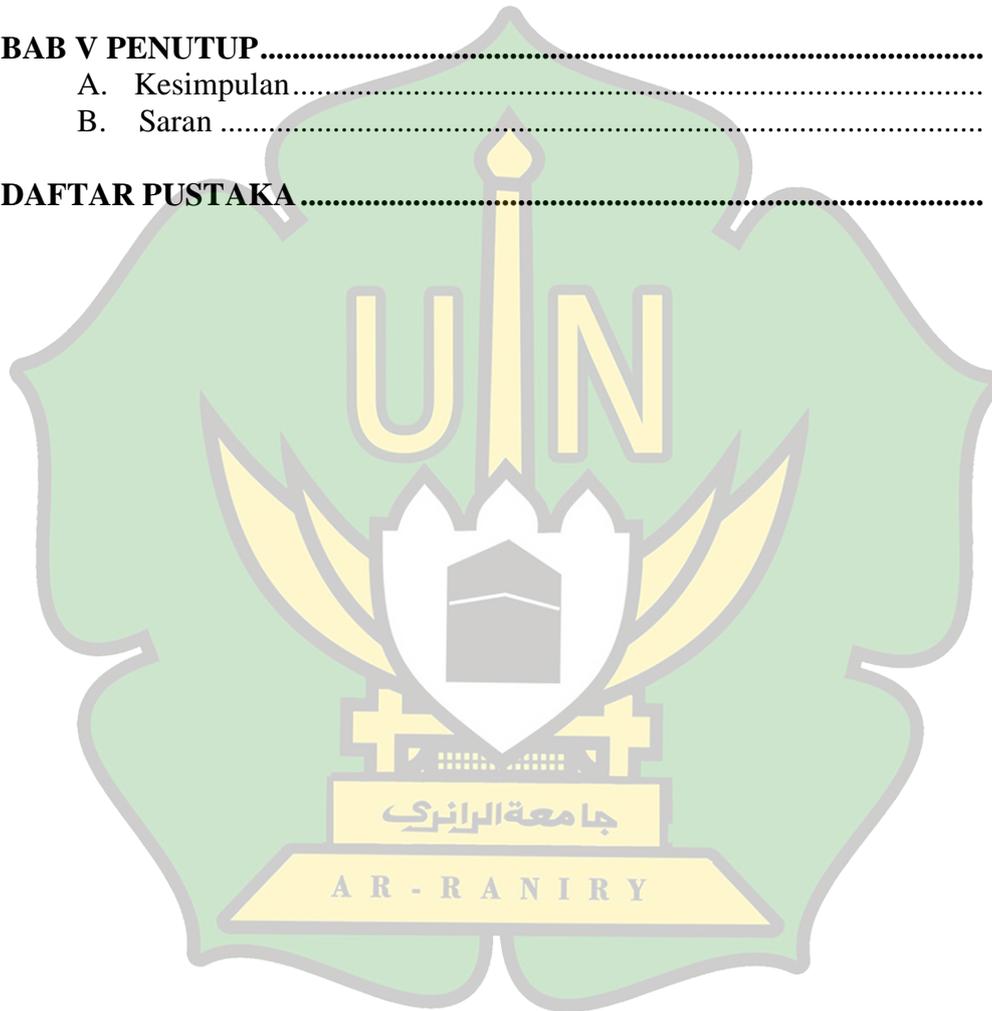
Banda Aceh, 22 Juli 2022  
Peneliti,

**Rachmat Adiputra**  
NIM. 150 212 074

## DAFTAR ISI

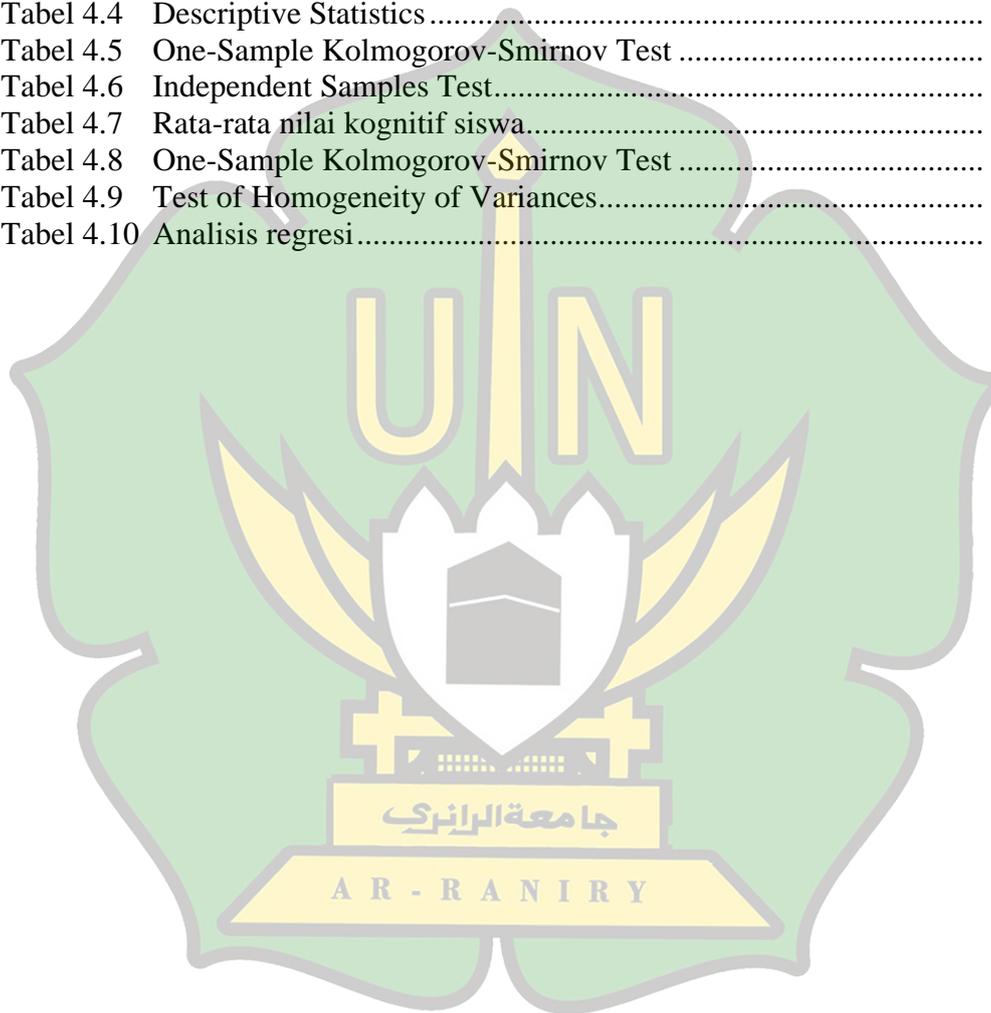
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING.....</b>	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN SIDANG .....</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN KEASLIAN KARYA ILMIAH .....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>x</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Rumusan Masalah.....	4
D. Tujuan penelitian .....	4
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>5</b>
A. Kajian Teori .....	5
1. Pengertian Permainan ( <i>game</i> ).....	5
2. Pengertian game online.....	5
3. Kecanduan Game Online.....	6
4. Kemampuan Kognitif .....	7
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>8</b>
A. Jenis Penelitian .....	8
B. Lokasi Penelitian.....	8
C. Populasi dan Sampel.....	9
1. Populasi .....	9
2. Sampel .....	9
D. Sumber Data .....	9
1. Data Primer.....	9
2. Data Sekunder.....	10
3. Data Tersier .....	10
E. Subjek Penelitian .....	10
F. Teknik Pengumpulan Data.....	11
1. Observasi Lapangan .....	11
2. Angket .....	11
3. Dokumentasi.....	12
G. Teknik Analisis Data .....	13
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>15</b>
A. Hasil Penelitian.....	15
1. Tingkat Aktivitas Penggunaan Game Online dikalangan Siswa SMAN 1 Bandar Dua.....	15
2. Rata-Rata Nilai Prestasi Belajar Siswa yang Dicapai .....	21

3. Besar Pengaruh Game Online terhadap Kemampuan Kognitif Peserta Didik .....	23
B. Pembahasan .....	28
1. Tingkat Aktivitas Penggunaan Game Online dikalangan Siswa SMAN 1 Bandar Dua .....	28
2. Rata-Rata Nilai Prestasi Belajar Siswa yang Dicapai .....	34
3. Besar Pengaruh Game Online terhadap Kemampuan Kognitif Peserta Didik .....	35
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>38</b>
A. Kesimpulan .....	38
B. Saran .....	39
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>40</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Subjek penelitian.....	11
Tabel 3.2	Skala Likert .....	12
Tabel 4.1	Uji Validitas dan Reliabilitas Data Kuisisioner .....	16
Tabel 4.2	Uji reliabilitas.....	17
Tabel 4.3	Analisis Data Kuisisioner Pengaruh Game Online pada Siswa SMA 1 Bandar Dua .....	17
Tabel 4.4	Descriptive Statistics .....	21
Tabel 4.5	One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test .....	22
Tabel 4.6	Independent Samples Test.....	22
Tabel 4.7	Rata-rata nilai kognitif siswa.....	24
Tabel 4.8	One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test .....	25
Tabel 4.9	Test of Homogeneity of Variances.....	25
Tabel 4.10	Analisis regresi.....	26



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pada masa sekarang pasar gim online sudah sangat besar dan pasti pemainnya juga semakin banyak, banyak turnamen yang diselenggarakan oleh game online tersebut sehingga beberapa orang membentuk sebuah E-Sport yang telah diresmikan oleh pemerintah Indonesia, sehingga sekarang bermain game juga bisa menghasilkan uang. Menurut observasi awal saya dampaknya kepada siswa adalah berlebihannya dalam bermain gim online sehingga mengganggu jam belajar siswa.

Game online bisa dimainkan secara multiplayer dengan cara terkoneksi dengan jaringan internet agar bisa menghubungkan sesama player. Beberapa contoh yang dapat peneliti angkat ialah game Mobile Legends, PUBG Mobile yang sekarang populer dikalangan anak-anak dan remaja yang juga memiliki divisi E-Sport dalam kancah Nasional dan Internasional. *Game online* memiliki banyak fitur yang membuat para siswa lebih tertarik memainkan game dari pada belajar. sehingga perlu dipertanyakan, apakah *game online* mengganggu kemampuan *kognitif* siswa dalam belajar !.

*Game online* mempunyai pengaruh positif dan juga negatif, dampak positif dari *game online* adalah dapat meningkatkan keterampilan berfikir dan kecerdasan pada setiap pelajar. Dampak negatif dari *game online* bagi pelajar adalah akan tertinggalnya aktivitas atau urusan yang perlu dikerjakan,

mempergunakan waktu luang hanya untuk bermain *game onile* dan berkurangnya keinginan belajar.

Organisasi Kesehatan Dunia (2018) mendefinisikan kecanduan game online sebagai gangguan mental yang termasuk dalam Klasifikasi Penyakit Internasional (ICD11). Hal ini ditandai dengan kontrol bermain yang buruk, dengan peningkatan prioritas yang diberikan kepada permainan daripada aktivitas lainnya. Perilaku ini tetap ada meskipun berdampak negatif bagi dirinya. Satu studi menemukan bahwa kecanduan game online lebih umum di kalangan remaja (Brand, Todhunter, & Jervis, 2017).

Berdasarkan fenomena yang berkembang pesat saat ini, Internet gaming disorder merupakan ancaman yang tidak disadari oleh masyarakat terutama pada anak-anak dan remaja. Seperti halnya perokok dan pecandu alkohol yang tidak secara langsung merasakan dampak dari internet gaming disorder yang dapat mengancam kesehatan, terutama kesehatan mental, masyarakat cenderung meremehkan atau menganggap tidak berbahaya. Internet gaming disorder adalah kondisi seseorang yang bermain game secara berlebihan baik dalam waktu maupun perilaku yang mengganggu rutinitas dan berdampak buruk bagi kesehatan dan kehidupan, fenomena ini juga mempengaruhi kualitas pendidikan di Aceh (Lee, Choo & Lee, 2017).

Kualitas Pendidikan di Aceh termasuk yang terendah pada kancan nasional. Hal tersebut diungkapkan oleh Lembaga Tes Masuk Perguruan Tinggi (LTMPT) yang telah menerbitkan hasil Evaluasi Ujian Tulis Berbasis Komputer Seleksi Bersama Perguruan Tinggi (UTBK SBMPTN) 2020. (Abdullah,

Amiruddin. “Mutu pendidikan Aceh terendah di tingkat Nasional”. *Media Indonesia*, 25 september 2020, [mediaindonesia.com/nusantara/347687/mutu-pendidikan-aceh-terendah-di-tingkat-nasional](http://mediaindonesia.com/nusantara/347687/mutu-pendidikan-aceh-terendah-di-tingkat-nasional)).

Pola belajar merupakan salah satu faktor penting yang sangat mempengaruhi prestasi belajar atau hasil belajar siswa. Dalam dunia pendidikan sering diketahui bahwa siswa memiliki pola belajar yang berbeda satu sama lain (Sundayana, 2016). Pembelajaran pada sekolah SMA Negeri 1 Bandar Dua bias di katakan belum cukup berkembang mengingat kemajuan teknologi masa sekarang. Walaupun sudah memiliki ruang lab komputer disekolah, namun itu hanya beberapa ruang saja, belum cukup untuk menampung seluruh siswa pada ruang lab tersebut. Sehingga pembelajarannya kurang efektif dan apalagi ditambah dengan kecanduan game online, maka akan sangat berimbas kepada prestasi siswa tersebut. Prestasi akademik sangat dibutuhkan untuk menilai sejauh mana tingkatan siswa tersebut dalam ranah kognitifnya.

Berdasarkan dengan latar belakang yang telah dipaparkan tersebut, maka peneliti tertarik untuk meneliti mengenai **Analisis Pengaruh Game Online Terhadap Kognitif Siswa dalam Belajar (Studi Pada SMA Negeri 1 Bandar Dua)**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Dalam Rumusan di atas kita dapat mengidentifikasi beberapa masalah yaitu:

- 1) Peserta didik kecanduan game online
- 2) Kurangnya minat belajar Siswa SMAN 1 Bandar Dua

- 3) Kemampuan kognitif peserta didik terganggu

### **C. Rumusan Masalah**

- 1) Bagaimana tingkat aktivitas penggunaan game online dikalangan siswa SMAN 1 Bandar Dua!
- 2) Bagaimana rata-rata nilai prestasi belajar siswa yang dicapai!
- 3) Seberapa besarkah pengaruh game online terhadap kemampuan kognitif peserta didik!

### **D. Tujuan penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini berdasarkan rumusan masalah yang ada yaitu:

- 1) Untuk mengetahui tingkat aktivitas penggunaan game online pada siswa SMAN 1 Bandar Dua.
- 2) Untuk mengetahui tingkat rata-rata nilai siswa SMAN 1 Bandar Dua.
- 3) Untuk mengetahui apakah game online berpengaruh terhadap kemampuan kognitif peserta didik.

A R - R A N I R Y

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Pengertian Permainan (*game*)**

Gejala umum yang terjadi pada manusia sering disebut dengan permainan. Permainan ini bisa terdapat dimana saja, permainan tidak mengenal yang namanya tingkatan sosial dan lingkungan, bisa terdapat dimasyarakat pedesaan maupun masyarakat perkotaan. Permainan adalah sebuah kesibukan yang dibuat tanpa unsur paksaan, perintah ataupun tujuan tertentu (Andang, 2012). Permainan merupakan sebuah aktifitas yang dimainkan oleh beberapa anak-anak dalam mencari kesenangan dan melatih perkembangan kepribadian pada anak dan membantu anak dalam perkembangan fisik, intelektual serta emosionalnya (Marlina et al., 2014).

Dari pengertian diatas maka disimpulkan permainan adalah sebuah kegiatan atau aktifitas yang membuat seseorang merasa senang dan juga dapat melatih meningkatkan beberapa kemampuan.

##### **2. Pengertian game online**

*Game Online* merupakan permainan yang dimana banyak orang bisa bermain dalam waktu yang bersamaan melalui jaringan (Arif, A et al., 2019).

*Game online* juga merupakan sebuah sarana bermain secara *online* yang terhubung langsung dengan jaringan internet yang dilakukan oleh banyak orang dalam waktu bersamaan yang saling berjauhan (falamartha et al., 2012).

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa game online adalah sebuah permainan multiplayer yang membutuhkan internet untuk menghubungkan satu player dengan player lainnya, sehingga bisa bermain bersama.

### **3. Kecanduan Game Online**

Menurut (Arif, A et al., 2019), kecanduan game online adalah bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet, yang juga dikenal sebagai *internet addictive disorder*.

Menurut (Edrizal, E, 2018), Aspek kecanduan game online seseorang memang hampir sama dengan kecanduan lainnya, namun kecanduan game online lebih termasuk dalam kelompok kecanduan psikologis daripada ketergantungan mental atau fisik.

Kecanduan games online merupakan wujud kecanduan yang diakibatkan oleh teknologi internet yang pula diketahui sebagai internet addictive disorder. Dimana internet dapat membuat ketagihan, salah satunya Computer game Addiction( sangat banyak bermain permainan). Games online merupakan bagian dari Internet yang umum diakses serta sangat populer, yang apalagi bisa menimbulkan kecanduan yang hebat.

#### 4. Kemampuan Kognitif

Menurut Vidayanti (2017) kemampuan kognitif adalah kemampuan yang mampu meningkatkan kemampuan berfikir peserta didik. Proses kognitif yang berkaitan dengan derajat inteligensi (kecerdasan) menandai berbagai minat seseorang, terutama yang diekspresikan dalam ide dan pembelajaran.

Menurut Wienman kognitif adalah fungsi mental yang mencakup persepsi, pikiran, penalaran dan pemecahan masalah. Fungsi kognitif bisa diperhatikan berdasarkan kemampuan anak dalam menggunakan matematika dan bahasa (Mulyono, 2012).

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif adalah kecerdasan atau potensi seseorang untuk berpikir dan memunculkan ide-ide baru untuk memecahkan masalah.

Hardianti (2018) Berpendapat bahwasanya sangat penting untuk menganalisis kemampuan kognitif siswa untuk mengetahui pencapaian output belajar dan level pencapaian kemampuan kognitif siswa. Ranah Kognitif meliputi perilaku yang menekankan pada aspek intelektual, seperti pengetahuan, dan keterampilan berpikir yang termasuk kemampuan berpikir tingkat rendah atau *Lower Order Thinking Skills* (LOTS) mengingat (C1), memahami (C2), dan mengaplikasikan (C3), lalu ada 3 aspek dari kemampuan berfikir tingkat tinggi *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) yaitu kemampuan menganalisa (C4), mengevaluasi (C5), dan mencipta (C6) (Nabilah, M, et al. 2020).

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah tata cara kuantitatif, dimana tipe penelitian ini bersifat sistematis, terencana serta terstruktur. Penelitian ini memakai desain penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif bagi (Sugiono, 2018) merupakan metode penelitian yang berlandaskan *positivistic* (data konkrit). Penelitian deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang sudah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sugiyono, 2017). Penelitian deskriptif ini digunakan guna memperoleh wawasan tentang pengaruh game online terhadap keahlian kognitif siswa dalam belajar.

#### **B. Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Mei 2022 di sekolah SMA Negeri 1 Bandar Dua.

## **C. Populasi dan Sampel**

### **1. Populasi**

Menurut (Sugiyono, 2018) Populasi merupakan semua elemen yang akan dijadikan daerah generalisasi. Elemen populasi merupakan keseluruhan subjek yang di ukur, yang merupakan unit yang di teliti. Populasi penelitian ini adalah 268 siswa SMA Negeri 1 Bandar Dua.

### **2. Sampel**

Sampel merupakan sebagian kecil dari total populasi yang diambil sesuai prosedur sehingga dapat mewakili dari total populasi (Tarjo, 2019). Pengambilan sampel ini berdasarkan rumus Arikunto, jika populasi penelitian lebih besar dari 100, maka sampel yang dapat diambil dari 10% sampai 15% atau 20% sampai 35% atau lebih. Jadi karena populasi penelitian ini berjumlah 268. Jadi yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah 27 yang di ambil dari 10% dari 268 populasi. Jadi yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah 27 siswa SMA Negeri 1 Bandar Dua.

## **D. Sumber Data**

Sumber data merupakan sebuah subjek dari mana data itu didapatkan Ada beberapa sumber data dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut :

### **1. Data Primer**

Data primer merupakan sumber data yang langsung memberikan data kepada peneliti (Sugiyono, 2017). Data primer dalam penelitian ini yaitu Siswa SMA Negeri 1 Bandar Dua.

## 2. Data Sekunder

Menurut (Sugiyono, 2018) Data sekunder merupakan sumber data yang tidak langsung memberikan data kepada peneliti, misal. Data sekunder dalam penelitian ini adalah dokumentasi dan angket.

## 3. Data Tersier

Data terseier merupakan data yang berupa sumber dan dokumen penjelasan dari data primer serta sekunder. Data tersier pada riset ini merupakan Kamus Besar Bahasa Indonesia( KBBI) serta Ensiklopedia.

## E. Subjek Penelitian

Menurut Sekaran dan Bougie (2017) subjek adalah salah satu bagian atau anggota dalam sampel. Subjek penelitian adalah bagian-bagian yang digunakan untuk menjadi sumber informasi atau sumber data sebuah penelitian.

Dalam Penelitian ini yang menjadi sampelnya merupakan siswa SMA Negeri 1 Bandar Dua yang berjumlah 27 orang, dimana untuk pengambilan sampel ini dilakukan dengan menggunakan *purposive sampling*. Yang mana dalam pengambilan sampelnya dilakukan dengan mencari informasi kunci. Dalam hal ini peneliti mengambil metode *purposive sampling* karena untuk dapat menghindari sampel yang tidak homogen sehingga dapat menjadikan peneliti dengan mudah dalam mengambil informasi yang ada pada sampel tersebut, maka dari itu peneliti hanya mengambil sampel dari kelas 2 dan juga yang bermain gim *online* saja. Berikut adalah tabel siswa SMA Negeri 1 Bandar Dua yang terdiri dari laki-lai dan perempuan yang dijadikan sebagai objek :

Tabel 3. 1 Subjek penelitian

Laki-Laki	13 Siswa
Perempuan	14 Siswa
<b>Total</b>	<b>27 Siswa</b>

## F. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu :

### 1. Observasi Lapangan

Menurut (Sugiyono, 2018) Observasi lapangan adalah proses mengunduh penelitian tentang suatu objek yang akan diteliti. Jenis observasi ini biasanya dikelompokkan menjadi 2 bagian, yaitu partisipan dan non partisipan. Dalam penelitian ini, tipe observasi yang digunakan ialah observasi non partisipan. Dimana peneliti memilih apa yang diamati dan dicatat dalam kaitannya dengan penelitian yang sedang dipelajari. Observasi dalam penelitian ini adalah pengaruh game online terhadap kemampuan kognitif siswa dalam belajar.

### 2. Angket

Angket atau kuisisioner adalah sebuah teknik pengumpulan data/informasi yang dilakukan dengan cara memberikan beberapa soal pertanyaan atau pernyataan yang nantinya akan dijawab oleh responden (Sugiyono, 2018).

Angket kuisisioner ini akan dibagikan ke 27 orang siswa SMA Negeri 1 Bandar Dua yang telah dijadikan sampel. Angket akan dibagikan secara online kepada 27 orang siswa SMA Negeri 1 Bandar Dua. Yang mana pada penilaian angket ini peneliti menggunakan sistem skala *likert*, Skala *likert* ini digunakan

untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang tentang fenomena sosial.

Pada penelitian ini fenomena sosial tersebut adalah variabel penelitian.

Pernyataan dalam skala *likert* ini ada lima pernyataan, yaitu sebagai berikut :

*Tabel 3. 2 Skala Likert*

Jawaban/Pernyataan	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu-ragu	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

### **3. Dokumentasi**

Menurut (Arikunto, 2013), dokumentasi adalah suatu proses pengumpulan data dari berbagai media, baik itu dari video, kamera, koran, majalah dan lain-lain. Teknik pengumpulan data pada penelitian kuantitatif ini kemudian akan memungkinkan diperolehnya data yang valid yang sesuai dengan harapan peneliti. Sedangkan pengumpulan data prestasi belajar siswa di SMA Negeri 1 Bandar Dua, peneliti mengumpulkan hasil belajar siswa selama 1 (semester) yang diikuti siswa SMA Negeri 1 Bandar Dua, berdasarkan nilai rata-rata siswa SMA Negeri 1 Bandar Dua yang diraih selama 1 (satu) semester terakhir.

## **G. Teknik Analisis Data**

Data diperoleh peneliti berasal sumber-sumber penelitian yang sudah diuraikan, kemudian data tersebut dianalisis dengan memakai metode deskriptif. Metode analisis deskriptif ini menyebutkan bahwa data yang sudah terkumpul akan diolah dengan memakai perhitungan persentase, yaitu frekuensi relatif. Sebelum mengolah data dengan regresi linear sederhana, maka sebelumnya data tadi harus dihitung dengan nilai frekuensi presentasi realati atau data pada bentuk tabel presentase. Teknik ini digunakan untuk menjawab pertanyaan pada rumusan persoalan 1 dan 2 guna mendapatkan frekuensi relatif.

Selesainya data dikumpulkan dengan cermat, peneliti selanjutnya akan menganalisis data yang diperoleh. Metode Content Analysis adalah metode analisis yang digunakan pada penelitian ini. dalam penggunaan metode ini hal pertama yang wajib dilakukan sang peneliti yaitu mengklasifikasikan data

Menurut Sugiyono (2018) Analisis data adalah proses pencarian dan penyusunan secara sistematis data yang di dapatkan melalui hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumen lainnya, sehingga mudah dipahami, dan hasilnya dapat diinformasikan kepada orang lain. Instrumen dalam penelitian ini adalah 10 buah soal tes kemampuan kognitif yang terdiri atas 2 buah soal mengingat (C1), 2 buah soal memahami (C2), 2 buah soal mengaplikasi (C3), 2 buah soal menganalisis (C4), dan 2 buah soal mengevaluasi (C5). Jadi tujuan dari analisis data ini merupakan guna menyederhanakan agar lebih praktis dipahami dan dijelaskan

Teknik ini digunakan peneliti untuk menjawab pertanyaan pada rumusan soal nomor 3, dimana peneliti ingin mengetahui seberapa besar tingkat pengaruh *game online* terhadap kemampuan kognitif siswa dalam belajar.



## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

##### 1. Tingkat Aktivitas Penggunaan Game Online dikalangan Siswa SMAN 1 Bandar Dua

Angket yang disebarakan bersifat tertutup. Pada setiap pertanyaan telah disediakan jawabannya. Angket yang disebarakan kepada responden atau siswa di SMAN 1 Bandar Dua berjumlah 27 siswa/responden. Angket dilakukan untuk menjawab permasalahan yang telah dirumuskan yaitu Penggunaan game online pada siswa kelas di SMAN 1 Bandar Dua. Setelah data terkumpul disajikan dalam bentuk tabel kemudian dipresentasikan dan diuraikan dalam bentuk penjelasan. Selain menggunakan teknik angket penulis juga menggunakan teknik angket untuk mengetahui seperti apa penggunaan game online pada siswa kelas di SMAN 1 Bandar Dua.

Di zaman yang modern seperti sekarang ini, manusia sudah sangat erat kaitannya dengan teknologi yang canggih seperti komputer, internet, dan sebagainya. Kenyataan itu sangat bagus untuk menunjang kemajuan cara berfikir manusia. Di dunia pendidikan para siswa sudah tidak asing lagi dengan permainan mereka yang dapat disebut sebagai game online untuk hiburan mereka, namun disisi lain apabila siswa tidak dapat mengatur waktu mereka dengan baik maka

akan terbuang sia-sia dan terlena karena game online. Sehingga hasil data kuisisioner dapat di lihat pada tabel berikut:

*Tabel 4. 1 Uji Validitas dan Reliabilitas Data Kuisisioner*

**Item-Total Statistics**

	<b>Scale if Deleted</b>	<b>Mean Item Variance</b>	<b>Scale if Deleted</b>	<b>Corrected Item-Total Correlation</b>	<b>Cronbach's Alpha if Item Deleted</b>	<b>Kesimpulan</b>
S1	39,70	98,678		,805	,897	
S2	40,15	97,900		,845	,895	
S3	39,63	98,627		,751	,899	
S4	39,26	109,815		,521	,910	
S5	39,26	101,661		,635	,905	
S6	39,89	96,256		,823	,896	
S7	39,41	107,635		,598	,907	Signifikan
S8	40,00	95,692		,778	,898	
S9	39,33	110,077		,395	,915	
S10	39,48	99,490		,798	,897	
S11	39,52	110,721		,368	,917	
S12	39,00	112,462		,424	,913	

Tabel 4.1 diatas dapat di simpulkan bahwa uji validitas dengan membandingkan nilai r hitung (Corrected Item-Total Correlation) terhadap nilai r tabel (n-2). Jika nilai r hitung < nilai r tabel (n-2) maka item pertanyaan tersebut dikeluarkan dimana item dengan nilai r hitung paling rendah dikeluarkan pertama, kemudian item dengan nilai r hitung paling rendah selanjutnya dikeluarkan, sampai diperoleh semua item telah valid (nilai r hitung > nilai r tabel (n-2)). Pada tabel di atas diperoleh bahwa item pertanyaan-pertanyaan yang berjumlah 12 item

pertanyaan telah valid karena nilai nilai r hitung (Corrected Item-Total Correlation) masing-masing pertanyaan lebih besar dari nilai r tabel (0,381). Kemudian item pertanyaan-pertanyaan yang telah valid tersebut dilanjutkan untuk diuji reliabilitas.

*Tabel 4. 2 Uji reliabilitas*

<b>Reliability Statistics</b>	
<b>Cronbach's Alpha</b>	<b>N of Items</b>
<b>,912</b>	<b>12</b>

Dari tabel 4.2 Data Kuisioner Pengaruh Game Online pada Siswa SMA 1 Bandar Dua diperoleh hasil bahwa nilai cronbach's alpha yaitu 0,912 dengan 12 item pertanyaan. Nilai cronbach's alpha sebesar 0,912 yang lebih besar 0,7, sehingga dapat disimpulkan bahwa data kuisioner pengaruh game online pada siswa SMA 1 Bandar Dua sudah reliabel.

*Tabel 4. 3 Analisis Data Kuisioner Pengaruh Game Online pada Siswa SMA 1 Bandar Dua*

<b>Pertanyaan</b>	<b>Pernyataan</b>	<b>Laki-Laki</b>	<b>Perempuan</b>	<b>Total</b>
Apakah Anda lebih sering menghabiskan waktu untuk bermain Game Online daripada beraktifitas di luar !	Sangat Setuju	3,70	14,81	18,52
	Setuju	25,93	22,22	48,15
	Ragu-ragu	7,41	0,00	7,41
	Tidak Setuju	7,41	3,70	11,11
Apakah Anda lebih mendahulukan	Sangat Setuju	7,41	7,41	14,81
	Tidak Setuju	7,41	14,81	22,22

bermain game online daripada belajar !	Ragu-ragu	18,52	11,11	29,63
	Tidak Setuju	14,81	0,00	14,81
	Sangat Setuju      Tidak Setuju	7,41	11,11	18,52
Apakah dalam keseharian anda akan menghabiskan waktu untuk bermain game online hingga 3 jam, 4 jam bahkan lebih !	Sangat Setuju	14,81	14,81	29,63
	Setuju	14,81	18,52	33,33
	Ragu-ragu	7,41	3,70	11,11
	Tidak Setuju	7,41	3,70	11,11
Dapatkah Anda, membagi waktu antara bermain game online dan fokus belajar di sekolah !	Sangat Setuju	7,41	14,81	22,22
	Setuju	33,33	25,93	59,26
	Ragu-ragu	7,41	3,70	11,11
	Tidak Setuju	0,00	0,00	0,00
	Sangat Setuju      Tidak Setuju	3,70	3,70	7,41

Pertanyaan	Pernyataan	Laki-Laki	Perempuan	Total
Berikut ini adalah Game Online yang Anda mainkan, seperti PUBG dan Mobile Legends !	Sangat Setuju	25,93	18,52	44,44
	Setuju	14,81	18,52	33,33
	Ragu-ragu	3,70	0,00	3,70
	Tidak Setuju	0,00	3,70	3,70
	Sangat Tidak Setuju	7,41	7,41	14,81
Pernahkah Anda sampai lupa mengerjakan kewajiban Anda sebagai Siswa (Seperti mengerjakan Tugas, dan lain sebagainya) di	Sangat Setuju	7,41	14,81	22,22
	Setuju	14,81	18,52	33,33
	Ragu-ragu	7,41	3,70	11,11
	Tidak Setuju	14,81	0,00	14,81
	Sangat Tidak Setuju	7,41	11,11	18,52

karnakan bermain Game Online !	Setuju				
Jika Anda seorang Gamers atau Orang yang Gemar Bermain Game Online,Dapatkah anda berikan Opini Anda di bawah ini mengenai Game Online baik itu Negatif ataupun Positif !	Sangat Setuju	7,41	14,81	22,22	
	Setuju	22,22	25,93	48,15	
	Ragu-ragu	11,11	3,70	14,81	
	Tidak Setuju	7,41	3,70	11,11	
	Sangat Tidak Setuju	3,70	0,00	3,70	
Pernahkah Anda bermain Game Online dari malam sampai subuh atau pagi hari sehingga Anda tidak pergi sekolah atau tidak punya hasrat mengikuti pembelajaran di pagi hari!	Sangat Setuju	7,41	18,52	25,93	
	Setuju	18,52	7,41	25,93	
	Ragu-ragu	0,00	7,41	7,41	
	Tidak Setuju	14,81	3,70	18,52	
	Sangat Tidak Setuju	11,11	11,11	22,22	
Jika Anda sering bermain Game Online, Apakah dapat mengurangi tingkat pengetahuan anda di setiap mata pelajaran yang sudah anda pelajari !	Sangat Setuju	11,11	22,22	33,33	
	Setuju	18,52	22,22	40,74	
	Ragu-ragu	3,70	3,70	7,41	
	Tidak Setuju	11,11	0,00	11,11	
	Sangat Tidak Setuju	7,41	0,00	7,41	

Pertanyaan	Pernyataan	Laki-Laki	Perempuan	Total
Apakah Anda bisa memahami setiap pembelajaran bila banyak menghabiskan waktu bermain Game Online !	Sangat Setuju	7,41	22,22	29,63
	Setuju	22,22	14,81	37,04
	Ragu-ragu	11,11	3,70	14,81
	Tidak Setuju	7,41	0,00	7,41
	Sangat Tidak Setuju	3,70	7,41	11,11
Apakah Anda merasa Kemampuan Akademik Anda menurun di karnakan bermain Game Online !	Sangat Setuju	7,41	22,22	29,63
	Setuju	18,52	14,81	33,33
	Ragu-ragu	0,00	11,11	11,11
	Tidak Setuju	22,22	0,00	22,22
	Sangat Tidak Setuju	3,70	0,00	3,70
	Setuju	29,63	11,11	40,74
Apakah Hasil Belajar/ Akademik Anda di sekolah baik !	Ragu-ragu	11,11	3,70	14,81
	Tidak Setuju	0,00	0,00	0,00
	Sangat Tidak Setuju	3,70	0,00	3,70

Dari tabel 4.3 Data Kuisisioner Pengaruh Game Online pada Siswa SMA 1 Bandar Dua diperoleh hasil bahwa baris yang diberi warna kuning bermakna bahwa persentase terbesar. Contoh : pada pertanyaan pertama bahwa terdapat 25,93 persen siswa laki-laki dan 22,22 persen siswa perempuan setuju bahwa mereka lebih sering menghabiskan waktu untuk bermain Game Online daripada beraktifitas di luar.

## 2. Rata-Rata Nilai Prestasi Belajar Siswa yang Dicapai

Karakteristik data nilai prestasi siswa pada 27 siswa di SMAN 1 Bandar Dua menunjukkan bahwa nilai prestasi tertinggi yaitu sebesar 77,13 dan nilai prestasi terendah siswa yaitu 67,94, sehingga tingkat ketimpangan nilai antar siswa yang diperoleh dari nilai standar deviasi relatif kecil yaitu sebesar 2,3. Rata-rata nilai prestasi siswa SMAN 1 Bandar Dua yaitu 71,85.

*Tabel 4. 4 Descriptive Statistics*

	<b>N</b>	<b>Minimum</b>	<b>Maximum</b>	<b>Mean</b>	<b>Std. Deviation</b>
nilai_prestasi	27	67,94	77,13	71,8569	2,31621
Valid (listwise)	N 27				

Ingin diteliti terkait rata-rata nilai prestasi belajar siswa yang dicapai. Peneliti melakukan uji t 2 populasi untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan nilai prestasi yang signifikan antara siswa laki-laki dan perempuan. Tahap pertama dari uji t2 populasi yaitu melakukan uji asumsi normalitas dan uji homogenitas varians pada data.

Tabel 4. 5 One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Nilai Prestasi
N		27
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	71,8569
	Std. Deviation	2,31621
Most Extreme Differences	Absolute	,150
	Positive	,150
	Negative	-,096
Kolmogorov-Smirnov Z		,782
Asymp. Sig. (2-tailed)		,574
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		

Tabel 4. 6 Independent Samples Test

		Levene's t-test for Equality of Means Test for Equality of Variance s								
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Nilai prestasi	Equal variances assumed	1,163	,291	1,275	25	,214	1,12391	,88158	-,69175	2,93956

Equal variances not assumed	1,288	24,177	,210	1,12391	,87283	2	2,92464
--------------------------------------	-------	--------	------	---------	--------	---	---------

Berdasarkan hasil uji asumsi diperoleh bahwa asumsi normalitas data nilai prestasi siswa memenuhi karena p-value uji kolmogorov smirnov yang diperoleh sebesar 0,574 yang lebih besar dari taraf signifikansi 0,05. Hasil uji homogenitas varians juga memberi kesimpulan bahwa asumsi homogenitas varians data telah terpenuhi karena p-value uji levene diperoleh sebesar 0,291 yang lebih besar dari taraf signifikansi 0,05. Dengan hipotesis H0 yaitu tidak terdapat perbedaan nilai rata-rata antara siswa laki-laki dan perempuan, sedangkan H1 yaitu terdapat perbedaan nilai rata-rata antara siswa laki-laki dan perempuan.

Hasil uji t diperoleh keputusan uji yaitu gagal tolak H0 pada taraf signifikansi 0,05 karena nilai statistik uji t 1,275 dan p-value uji t diperoleh sebesar 0,214 dimana p-value (0,214) lebih besar dari taraf signifikansi 0,05. Maka diperoleh kesimpulan bahwa tidak ada perbedaan nilai rata-rata antara siswa laki-laki dan perempuan.

3. Besar Pengaruh Game Online terhadap Kemampuan Kognitif Peserta Didik

Besar pengaruh Game Online terhadap kemampuan Kognitif siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 7 Rata-rata nilai kognitif siswa

<b>Rata-Rata Nilai Kognitif</b>	
Laki-laki	48,57142857
Perempuan	44,61538462
Laki-laki + Perempuan	46,66666667

Tabel 4.7 diperoleh hasil bahwa rata-rata nilai kognitif siswa SMA 1 Bandar Dua yaitu 46,67 rata-rata nilai kognitif siswa laki-laki SMA 1 Bandar Dua yaitu 48,57 rata-rata nilai kognitif siswa Perempuan SMA 1 Bandar Dua yaitu 44,61 rata-rata nilai kognitif siswa laki-laki lebih tinggi dibandingkan rata-rata nilai kognitif siswa Perempuan.

Uji t dapat digunakan jika asumsi normalitas data dan asumsi homogenitas data. Hasil uji asumsi normalitas menggunakan uji kolmogorov-smirnov diperoleh p-value sebesar 0,482 yang lebih besar dari taraf signifikansi 0,05 maka disimpulkan bahwa data berdistribusi normal (asumsi normalitas data terpenuhi). Hasil uji asumsi homogenitas varians menggunakan uji levene diperoleh p-value sebesar 0,013 yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 maka disimpulkan bahwa kedua kelompok data tidak memiliki varians yang homogen (asumsi homogenitas varians tidak terpenuhi).

Berdasarkan hasil uji asumsi maka diperoleh kesimpulan bahwa data nilai kognitif siswa tidak dapat diuji menggunakan uji t, sehingga akan digunakan uji non parametrik yang tidak membutuhkan asumsi yaitu uji mann whitney : Hipotesis H<sub>0</sub> diperoleh rata-rata nilai kognitif siswa laki-laki lebih tinggi daripada rata-rata nilai kognitif siswa Perempuan. Sedangkan hipotesis H<sub>1</sub> yaitu rata-rata nilai kognitif siswa laki-laki tidak sama dengan rata-rata nilai kognitif siswa

Perempuan. Statistik uji diperoleh hasil uji mann whitney diperoleh p-value (0,604) dengan keputusan uji yaitu p-value (0,604) lebih besar dari taraf signifikansi 0,05 maka keputusan uji yaitu gagal tolak H0. Sehingga dapat disimpulkan bahwarata-rata nilai kognitif siswa laki-laki lebih tinggi daripada rata-rata nilai kognitif siswa Perempuan secara signifikan pada taraf signifikansi 0,05. Data diatas dapat dibuktikan dari hasil pengujian yaitu:

*Tabel 4. 8 One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test*

		<b>Data</b>
N		27
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	46,67
	Std. Deviation	19,215
	Absolute	,161
Most Extreme Differences	Positive	,133
	Negative	-,161
Kolmogorov-Smirnov Z		,839
Asymp. Sig. (2-tailed)		,482

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

*Tabel 4. 9 Test of Homogeneity of Variances*

Data			
<b>Levene Statistic</b>	<b>df1</b>	<b>df2</b>	<b>Sig.</b>
7,184	1	25	,013

Tabel 4. 10 Test Statistica

	Data
Mann-Whitney U	80,500
Wilcoxon W	171,500
Z	-,519
Asymp. Sig. (2-tailed)	,604
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	,616 <sup>b</sup>

a. Grouping Variable: VAR00015

b. Not corrected for ties.

Tabel 4. 11 Analisis regresi

		Game	Nilai
Game	Pearson Correlation	1	-,209
	Sig. (2-tailed)		,296
	N	27	27
Nilai	Pearson Correlation	-,209	1
	Sig. (2-tailed)	,296	
	N	27	27

**ANOVA<sup>a</sup>**

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	418,882	1	418,882	1,141	,296 <sup>b</sup>
	Residual	9181,118	25	367,245		
	Total	9600,000	26			

a. Dependent Variable: nilai

b. Predictors: (Constant), game

### Coefficients<sup>a</sup>

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constan)	62,077	14,893		4,168	,000
	Game	-4,224	3,955	-,209	-1,068	,296

a. Dependent Variable: nilai

### One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		27
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	0E-7
	Std. Deviation	18,79148551
Most Extreme Differences	Absolute	,127
	Positive	,072
	Negative	-,127
Kolmogorov-Smirnov Z		,660
Asymp. Sig. (2-tailed)		,777

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

### Model Summary<sup>b</sup>

Model	R	R Square	Adjusted Square	R Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	,209 <sup>a</sup>	,044	,005	19,164	2,059

a. Predictors: (Constant), game

b. Dependent Variable: nilai

Tabel 4.10 tentang analisis regresi diperoleh hasil dari tabel diatas uji korelasi untuk mengetahui pengaruh game online terhadap nilai kognitif siswa diperoleh bahwa tidak ada hubungan antara game online terhadap nilai kognitif di SMA 1 bandar dua. Maka hasil analisis regresi juga akan menunjukkan kesimpulan yang sama. Uji statistik uji F sebesar 1,141 dengan *p-value* yaitu 0,296 dimana *p-value* lebih besar maka diperoleh kesimpulan bahwa tidak ada pengaruh yang signifikan aktivitas game online terhadap nilai kognitif siswa SMA 1 Bandar Dua pada taraf signifikansi 0,05.

### B. Pembahasan

1. Tingkat Aktivitas Penggunaan Game Online dikalangan Siswa SMAN 1 Bandar Dua

Setelah dijabarkannya temuan penelitian yang ada yaitu dari hasil observasi yang didapatkan dan hasil angket yang telah penulis jalankan, selanjutnya penulis akan menganalisis temuan penelitian atau hasil dari temuan penelitian dan menggabungkan Antara pemikiran peneliti dengan pemikiran sekolah untuk

menjawab rumusan masalah yang telah peneliti buat dan mengetahui aktivitas penggunaan game online di kalangan siswa SMAN 1 Bandar Dua.

Adapun pemikiran dari peneliti mengenai lamanya bermain game online bahwa waktu merupakan hal yang paling berharga dalam kehidupan sehari-hari, begitu pula dalam kehidupan peserta didik atau siswa. Mereka harus mengatur waktu mereka dengan sebaik mungkin agar mendapatkan hasil belajar yang memuaskan. Dengan adanya game online para siswa pastinya sudah tidak asing lagi dengan permainan yang mereka senangi atau gemari namun masing-masing siswa memiliki perbedaan mengenai seberapa lamanya mereka menghasbiskan waktu mereka untuk bermain game online.

Beberapa pertanyaan yang ditanyakan kepada siswa SMAN 1 Bandar Dua, yaitu pertanyaan pertama tentang Apakah Anda lebih sering menghabiskan waktu untuk bermain Game Online daripada beraktifitas di luar! sehingga diperoleh hasil persentase terbesar yaitu pernyataan setuju dengan total nilai 48,15. Dimana untuk pertanyaan yang pertama ini laki-laki setuju dengan persentase 25,93, sedangkan perempuan dengan persentase 22,22.

Pertanyaan kedua tentang Apakah Anda lebih mendahulukan bermain game online daripada belajar! sehingga diperoleh hasil persentase terbesar yaitu pernyataan ragu-ragu dan setuju. Dimana untuk pertanyaan yang setuju persentase tertinggi yaitu pada perempuan dengan nilai 14,81, sedangkan pada laki-laki ragu-ragu memperoleh persentase tertinggi yaitu 18,52. Dengan total nilai persentase tertinggi 29,63 pada item ragu-ragu.

Pertanyaan ketiga tentang Apakah dalam keseharian anda akan menghabiskan waktu untuk bermain game online hingga 3 jam, 4 jam bahkan lebih ! sehingga diperoleh hasil persentase terbesar yaitu pernyataan sangat setuju dan setuju. Dimana untuk pertanyaan yang sangat setuju persentase tertinggi yaitu pada laki-laki dengan nilai 14,81, sedangkan pada laki-laki setuju memperoleh persentase tertinggi yaitu 14,81, dan perempuan memperoleh nilai persentase tertinggi yaitu 18,52. Namun, dari item keseluruhan untuk pertanyaan ketiga ini diperoleh nilai total tertinggi yaitu 29,63 pada pernyataan sangat setuju.

Pertanyaan keempat tentang Dapatkah Anda, membagi waktu antara bermain game online dan fokus belajar di sekolah ! sehingga diperoleh hasil persentase terbesar yaitu pernyataan setuju dengan total nilai 59,26. Dimana untuk pertanyaan yang pertama ini laki-laki setuju dengan persentase 33,33, sedangkan perempuan dengan persentase 25,93.

Pertanyaan kelima tentang Berikut ini adalah Game Online yang Anda mainkan, seperti PUBG dan Mobile Legends! sehingga diperoleh hasil persentase terbesar yaitu pernyataan sangat setuju dan setuju. Dimana untuk pertanyaan yang sangat setuju persentase tertinggi yaitu pada laki-laki dengan nilai 25,93, dan persentase tertinggi yaitu pada perempuan dengan nilai 18,52. Sedangkan pada perempuan memperoleh nilai persentase tertinggi yaitu 18,52. Namun, dari item keseluruhan untuk pertanyaan kelima ini diperoleh nilai total tertinggi yaitu 44,44 pada pernyataan sangat setuju.

Pertanyaan keenam tentang Pernahkah Anda sampai lupa mengerjakan kewajiban Anda sebagai Siswa (Seperti mengerjakan Tugas, dan lain sebagainya) di karenakan bermain Game Online ! sehingga diperoleh hasil persentase terbesar yaitu pernyataan setuju dan tidak setuju. Dimana untuk pertanyaan yang setuju persentase tertinggi yaitu pada laki-laki dengan nilai 14,81, dan persentase tertinggi yaitu pada perempuan dengan nilai 18,52. Sedangkan pada laki-laki memperoleh nilai persentase tertinggi yaitu 14,81 pada pernyataan tidak setuju. Namun, dari item keseluruhan untuk pertanyaan keenam ini diperoleh nilai total tertinggi yaitu 33,33 pada pernyataan sangat setuju.

Pertanyaan ketujuh tentang Jika Anda seorang Gamers atau Orang yang Gemar Bermain Game Online, Dapatkah anda berikan Opini Anda di bawah ini mengenai Game Online baik itu Negatif ataupun Positif ! sehingga diperoleh hasil persentase terbesar yaitu pernyataan setuju dengan total nilai 48,15. Dimana untuk pertanyaan yang pertama ini laki-laki setuju dengan persentase 22,22, sedangkan perempuan dengan persentase 25,93.

Pertanyaan kedelapan tentang Pernahkah Anda bermain Game Online dari malam sampai subuh atau pagi hari sehingga Anda tidak pergi sekolah atau tidak punya hasrat mengikuti pembelajaran di pagi hari! sehingga diperoleh hasil persentase terbesar yaitu pernyataan sangat setuju dan setuju. Dimana untuk pertanyaan yang sangat setuju persentase tertinggi yaitu pada perempuan dengan nilai 18,52. Sedangkan pada laki-laki memperoleh nilai persentase tertinggi yaitu 18,52 pada pernyataan setuju. Namun, dari item keseluruhan untuk pertanyaan

kedelapan ini diperoleh nilai total tertinggi yaitu 25,93 pada pernyataan sangat setuju dan setuju.

Pertanyaan kesembilan tentang Jika Anda sering bermain Game Online, Apakah dapat mengurangi tingkat pengetahuan anda di setiap mata pelajaran yang sudah anda pelajari ! sehingga diperoleh hasil persentase terbesar yaitu pernyataan sangat setuju dan setuju. Dimana untuk pertanyaan yang sangat setuju persentase tertinggi yaitu pada perempuan dengan nilai 22,22. Sedangkan pada laki-laki memperoleh nilai persentase tertinggi yaitu 18,52 pada pernyataan setuju dan perempuan memperoleh nilai persentase tertinggi yaitu 22,22 pada pernyataan setuju. Namun, dari item keseluruhan untuk pertanyaan kesembilan ini diperoleh nilai total tertinggi yaitu 40,74 pada pernyataan setuju.

Pertanyaan kesepuluh tentang Apakah Anda bisa memahami setiap pembelajaran bila banyak menghabiskan waktu bermain Game Online ! sehingga diperoleh hasil persentase terbesar yaitu pernyataan sangat setuju dan setuju. Dimana untuk pertanyaan yang sangat setuju persentase tertinggi yaitu pada perempuan dengan nilai 22,22. Sedangkan pada laki-laki memperoleh nilai persentase tertinggi yaitu 22,22 pada pernyataan setuju. Namun, dari item keseluruhan untuk pertanyaan kesembilan ini diperoleh nilai total tertinggi yaitu 37,04 pada pernyataan setuju.

Pertanyaan kesebelas tentang Apakah Anda merasa Kemampuan Akademik Anda menurun di karenakan bermain Game Online ! sehingga diperoleh hasil persentase terbesar yaitu pernyataan sangat setuju dan tidak setuju. Dimana untuk

pertanyaan yang sangat setuju persentase tertinggi yaitu pada perempuan dengan nilai 22,22. Sedangkan pada laki-laki memperoleh nilai persentase tertinggi yaitu 22,22 pada pernyataan tidak setuju. Namun, dari item keseluruhan untuk pertanyaan kesembilan ini diperoleh nilai total tertinggi yaitu 33,33 pada pernyataan setuju.

Pertanyaan keduabelas tentang Apakah Hasil Belajar/ Akademik Anda di sekolah baik ! sehingga diperoleh hasil persentase terbesar yaitu pernyataan sangat setuju dan setuju. Dimana untuk pertanyaan yang sangat setuju persentase tertinggi yaitu pada perempuan dengan nilai 33,33. Sedangkan pada laki-laki memperoleh nilai persentase tertinggi yaitu 29,63 pada pernyataan setuju. Namun, dari kedua item keseluruhan untuk pertanyaan keduabelas ini sama-sama memperoleh nilai total tertinggi yaitu 40,74 pada pernyataan sangat setuju dan setuju.

Adapun yang penulis dapatkan dari pemikiran sekolah yang telah didapatkan melalui angket yang telah penulis jalankan bahwa lamanya bermain game online siswa siswa SMAN 1 Bandar Dua, yaitu 25,9 persen siswa laki-laki dan 22,23 persen siswa perempuan setuju bahwa mereka lebih sering menghabiskan waktu untuk bermain Game Online daripada beraktifitas di luar, maka dapat dikatakan bahwa siswa SMAN 1 Bandar Dua lebih banyak menggunakan waktu mereka untuk memainkan game online dari pada kesibukan yang lain.

Adapun dari hasil observasi yang telah didapatkan, penulis dapat menganalisis bahwa siswa menggunakan game online tidak sesuai dengan kodratnya, dimana biasanya siswa laki-laki cenderung bergantung kepada game. Namun SMAN 1 Bandar Dua berdasarkan hasil olah data siswa perempuan yang cenderung dominan bergantung terhadap game.

## 2. Rata-Rata Nilai Prestasi Belajar Siswa yang Dicapai

Hipotesis yang diteliti dalam penelitian ini berbunyi hipotesis  $H_0$  yaitu tidak terdapat perbedaan nilai rata-rata antara siswa laki-laki dan perempuan, sedangkan  $H_1$  yaitu terdapat perbedaan nilai rata-rata antara siswa laki-laki dan perempuan. Pengujian hipotesis dilakukan dengan cara melihat hasil analisis statistik yang menggunakan uji t untuk melihat hubungan antara kedua variabel. Hasil analisis data menunjukkan diperoleh bahwa asumsi normalitas data nilai prestasi siswa memenuhi karena p-value uji kolmogorov smirnov yang diperoleh sebesar 0,574 yang lebih besar dari taraf signifikansi 0,05. Hasil uji homogenitas varians juga memberi kesimpulan bahwa asumsi homogenitas varians data telah terpenuhi karena p-value uji levene diperoleh sebesar 0,291 yang lebih besar dari taraf signifikansi 0,05. Dengan hipotesis  $H_0$  yaitu tidak terdapat perbedaan nilai rata-rata antara siswa laki-laki dan perempuan, sedangkan  $H_1$  yaitu terdapat perbedaan nilai rata-rata antara siswa laki-laki dan perempuan.

Hasil uji t diperoleh keputusan uji yaitu gagal tolak  $H_0$  pada taraf signifikansi 0,05 karena nilai statistik uji t 1,275 dan p-value uji t diperoleh sebesar 0,214 dimana p-value (0,214) lebih besar dari taraf signifikansi 0,05. Maka

diperoleh kesimpulan bahwa tidak ada perbedaan nilai rata-rata antara siswa laki-laki dan perempuan.

### 3. Besar Pengaruh Game Online terhadap Kemampuan Kognitif Peserta Didik

Menurut (Edrizal, E, 2018), Aspek kecanduan game online seseorang memang hampir sama dengan kecanduan lainnya, namun kecanduan game online lebih termasuk dalam kelompok kecanduan psikologis daripada ketergantungan mental atau fisik. Kecanduan games online merupakan wujud kecanduan yang diakibatkan oleh teknologi internet yang pula diketahui sebagai internet addictive disorder. Dimana internet dapat membuat ketagihan, salah satunya Computer game Addiction( sangat banyak bermain permainan). Games online merupakan bagian dari Internet yang umum diakses serta sangat populer, yang apalagi bisa menimbulkan kecanduan yang hebat.

Bermain game merupakan sebuah kegiatan yang sering dilakukan anak-anak sebagai sarana untuk mengisi waktu luang. Usia responden pada penelitian ini adalah usia 17-19 tahun. Usia 17-19 tahun merupakan usia sekolah menengah atas (SMA). Rentang usia anak pada tahap usia sekolah menengah atas (SMA) berkisar 17-19 tahun disebut sebagai masa teratas dalam periode anak-anak. Periode ini dianggap sebagai masa perkembangan anak karena masa ini akan terus berlanjut hingga tahap perkembangan selanjutnya (Wong, 2002). Penelitian ini menemukan bahwa anak usia 17-19 tahun gemar memainkan game.

Terbukti dengan masih terdapat anak usia ini bermain game lebih dari 3 jam dan lebih dari 21 jam per minggu, sehingga dikatakan anak-anak mengalami kecanduan bermain game. Penelitian Griffiths dalam broto tahun 2006 bahwa usia mulai 7 tahun anak-anak mulai tertarik pada game dan beberapa dari mereka sudah megalami kecanduan bermain game, terbukti dengan waktu bermain game 4 jam per hari dan 30 jam per minggu (Broto, 2006). Pada penelitian ini menemukan anak-anak usia 17-19 tahun mengakses game menggunakan handphone. Anak-anak tersebut kecanduan bermain game yang terdapat dalam handphone sehingga berdampak negatif pada perilaku belajar seperti konsentrasi dalam mengikuti kegiatan belajar. Penelitian Azolla Silviani tahun 2013 mengemukakan bahwa 50% siswa-siswi SMA kelas sepuluh sampai kelas sebelas kecanduaan menggunakan smartphone untuk mengakses game sehingga hal ini dapat berdampak negatif terhadap perilaku belajar siswa (Silviani, 2013). Dalam penelitian ini di dapatkan pengaruh game online terhadap nilai kognitif siswa diperoleh bahwa tidak ada hubungan antara game online terhadap nilai kognitif di SMA 1 bandar dua. Maka hasil analisis regresi juga akan menunjukkan kesimpulan yang sama. Uji statistik uji F sebesar 1,141 dengan *p-value* yaitu 0,295 dimana *p-value* lebih besar maka diperoleh kesimpulan bahwa tidak ada pengaruh yang signifikan aktivitas game online terhadap nilai kognitif siswa SMA 1 Bandar Dua pada taraf signifikansi 0,05.

Penelitian ini berbeda dengan penelitian yang lain. Dimana hasil yang didapati rata-rata nilai kognitif siswa SMA 1 Bandar Dua yaitu 46,67, yang dimana rata-rata nilai kognitif siswa laki-laki SMA 1 Bandar Dua yaitu 48,57

rata-rata nilai kognitif siswa Perempuan SMA 1 Bandar Dua yaitu 44,61 rata-rata nilai kognitif siswa laki-laki lebih tinggi dibandingkan rata-rata nilai kognitif siswa Perempuan.



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian tentang analisis pengaruh game online terhadap kognitif siswa dalam belajar (Studi Pada SMA Negeri 1 Bandar Dua) maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Tingkat aktivitas penggunaan game online dikalangan siswa SMAN 1 Bandar Dua yaitu sebanyak 25,93 persen siswa laki-laki dan 22,22 persen siswa perempuan setuju bahwa mereka lebih sering menghabiskan waktu untuk bermain Game Online daripada beraktifitas di luar, dan total 29,63% siswa setuju bahwa siswa bisa menghabiskan waktu 3 sampai 4 jam untuk bermain game online.

2. Rata-rata nilai prestasi tertinggi yaitu sebesar 77,13 dan nilai prestasi terendah siswa yaitu 67,94 dan tidak ada perbedaan nilai rata-rata antara siswa laki-laki dan perempuan.

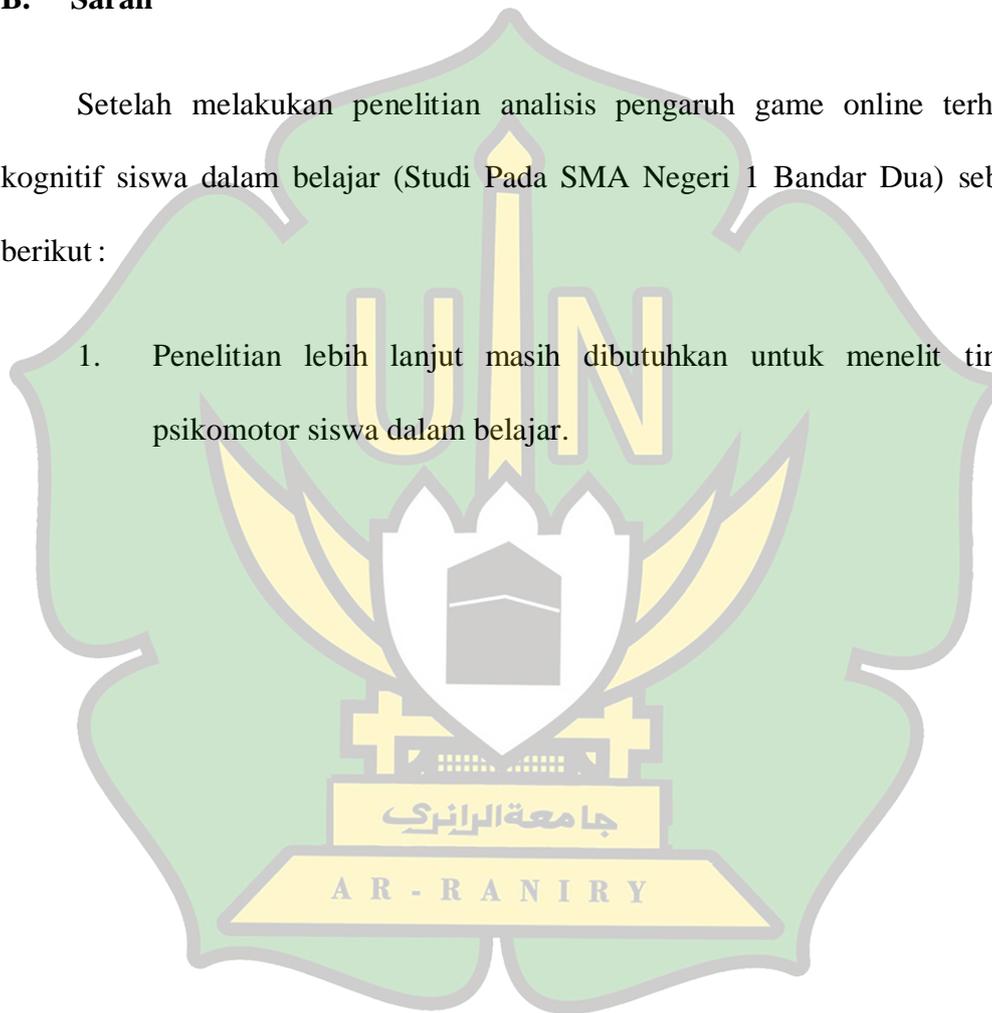
3. Besarkah pengaruh game online terhadap kemampuan kognitif peserta didik yaitu tidak ada pengaruh yang signifikan aktivitas game online terhadap nilai kognitif siswa SMA 1 Bandar Dua pada taraf signifikansi 0,05. Namun jumlah nilai kognitif siswa laki-laki lebih tinggi dari pada perempuan, yang dimana rata-rata nilai kognitif siswa laki-laki SMA 1 Bandar Dua yaitu 48,57 rata-rata nilai kognitif siswa Perempuan SMA 1 Bandar Dua yaitu 44,61 rata-rata

nilai kognitif siswa laki-laki lebih tinggi dibandingkan rata-rata nilai kognitif siswa Perempuan.

## **B. Saran**

Setelah melakukan penelitian analisis pengaruh game online terhadap kognitif siswa dalam belajar (Studi Pada SMA Negeri 1 Bandar Dua) sebagai berikut :

1. Penelitian lebih lanjut masih dibutuhkan untuk meneliti tingkat psikomotor siswa dalam belajar.



## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Amiruddi. “Mutu Pendidikan Aceh Terendah di Tingkat Nasional”.  
*Media Indonesia*. 25 September 2020,  
[mediaindonesia.com/nusantara/347687/mutu-pendidikan-aceh-terendah-di-tingkat-nasional](http://mediaindonesia.com/nusantara/347687/mutu-pendidikan-aceh-terendah-di-tingkat-nasional).
- Andang, Kak Ismail. (2012). Edukatif Games. Yogyakarta : Pro U-Media.
- Arif, A and Andy, W (2019). Jangan suka game online : Pengaruh game online dan tidak pencegahan, (Cv. Ae Media Grafika, 2019).
- Brand, J. E, Todhunter,S.,& Jervis,J. (2017). Digital Australia 2018 (DA18).  
<http://www.igea.net/wp-content/uploads/2017/07/Digital-Australia-2018-DA18-Final-1.pdf>.
- Edrizal, E. (2018). Pengaruh Kecanduan Siswa Terhadap Game Online (Studi Tentang Kebiasaan Siswa Bermain Game Online) di SMP N 3 Teluk Kuantan. *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*.
- Lee, S. Y., Choo, H. and Lee, H. K. (2017) ‘Balancing between prejudice and fact for Gaming Disorder: Does the existence of alcohol use disorder stigmatize healthy drinkers or impede scientific research!’, *Journal of Behavioral Addictions*, 6(3), pp. 302– 305.  
doi: 10.1556/2006.6.2017.047.

Marlina, et al. (2014). Keterampilan Sosial Anak Berkesulitan Belajar di Sekolah Dasar Inklusif.

Nabilah, M, Stepanaus,S.S, dan Hamdani (2020), Analisis Kemampuan Kognitif Peserta Didik Dalam Menyelesaikan Soal Momentum dan Impuls, JIPFF, Vol 1, Edisi 1, Halaman 1-7.

Sekaran, Uma dan Rouger Bougie, (2017), Metode Penelitian untuk Bisnis: Pendekatan Pengembangan-Keahlian, Edisi 6, Buku 1, Cetakan Kedua, Salemba Empat, Jakarta Selatan 12610

Sugiyono, (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung : CV Alfabeta

Sugiyono, (2018). Metode penelitian Kuantitatif. Bandung : Alfabeta.

Sundayana, R. (2016). Statistika Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta.

Tarjo, (2019). *METODE PENELITIAN*. Yogyakarta: CV. Budi Utama.

Vidayanti, Nurul. (2017). Analisis Kemampuan Kognitif Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Jember Ditinjau dari Gaya Belajar Dalam Menyelesaikan Soal Pokok Bahasan Lingkaran. Kadikma. Vol. 8, No 1.

## Lampiran 1. Sk Skripsi

312

**SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH**  
**NOMOR: B-4790/Un.08/FTK/KP.07.8/04/2022**  
**TENTANG:**  
**PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**  
**UIN AR-RANIRY BANDA ACEH**  
**DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH**

**Menimbang** : a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasyah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk pembimbing skripsi tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan;  
b. bahwa saudara yang tersebut namanya dalam surat keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi.

**Mengingat** : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;  
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;  
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Sistem Pendidikan Tinggi;  
4. Peraturan Pemerintah No. 74 Tahun 2012 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;  
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;  
6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;  
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;  
8. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;  
9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan, dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag. RI;  
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011 tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;  
11. Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, tentang Pendelegasian Wewenang Kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;

**Memperhatikan** : Keputusan Sidang/Seminar Proposal Skripsi Prodi Pendidikan Teknologi Informasi tanggal 29 Maret 2022

**MEMUTUSKAN**

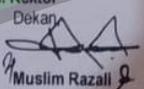
**Menetapkan**  
**PERTAMA** : Menunjuk Saudara:  
1. Mubibuddin Hanafiah, S.Ag., M.Ag. sebagai pembimbing pertama  
2. Erlina Mariana Rosada Sari, S.Pd., M.A sebagai pembimbing kedua

Untuk membimbing skripsi :  
Nama : Rachmat Adiputra  
NIM : 150212074  
Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi  
Judul Skripsi : Analisis Pengaruh Game Online Terhadap Kognitif siswa dalam Belajar (Studi Pada SMAN 1 Bandar Dua)

**KEDUA** : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2022.

**KETIGA** : Surat Keputusan ini berlaku sampai 6 (enam) bulan sejak tanggal ditetapkan;

**KEEMPAT** : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan dirubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh  
Pada tanggal : 05 April 2022  
**An. Rektor**  
Dekan  
  
Muslim Razali

**Tembusan**  
1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;  
2. Ketua Prodi Pendidikan Teknologi Informasi;  
3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;  
4. Yang bersangkutan.

## Lampiran 2. Surat Observasi Awal



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
**PRODI PENDIDIKAN TEKNOLOGI INFORMASI**  
Jl. Syekh Abdul Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh  
Telp. 0651 7553020 : [www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id](http://www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id)

Banda Aceh, 03 Agustus 2021

Nomor : B-130/PTI/PP.00.9/08/2021  
Lamp : -  
Hal : *Mohon memberikan izin observasi awal*

Kepada Yth:

**Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Bandar Dua**

di-

Tempat

*Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Dengan hormat,

Sehubungan dengan proses pembuatan proposal skripsi mahasiswa, Prodi Pendidikan Teknologi Informasi FTK UIN Ar-Raniry maka dengan ini kami memohon kepada Bapak/Ibu agar sudi kiranya memberikan izin kepada mahasiswa kami untuk melakukan observasi awal pada sekolah yang Bapak/Ibu pimpin, adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut :

Nama : Rachmat Adiputra  
NIM : 150212074  
Prodi : Pendidikan Teknologi Informasi  
Judul : Analisis pengaruh game online terhadap kemampuan kognitif siswa pada masa pandemi covid 19 (studi kasus SMA Negeri 1 Bandar Dua)

Demikian surat ini kami sampaikan atas kerjasamanya kami ucapkan terimakasih.



### Lampiran 3. Surat Penelitian Dari Akademik

Document https://siakad.ar-raniry.ac.id/e-mahasiswa/akademik/penelitian/cetak



**KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY  
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**  
Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh  
Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

---

Nomor : B-5782/Un.08/FTK.1/TL.00/05/2022  
Lamp : -  
Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,  
Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Bandar Dua

Assalamu'alaikum Wr.Wb.  
Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **RACHMAT ADIPUTRA / 150212074**  
Semester/Jurusan : **XV / Pendidikan Teknologi Informasi**  
Alamat sekarang : **Gampoeng Lam Gugob Kec. Syiah Kuala Banda Aceh**

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul *Analisis Pengaruh Game Online terhadap Kognitif Siswa dalam Belajar (Studi pada SMAN 1 Bandar Dua)*

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 09 Mei 2022  
an. Dekan  
Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,  
  
Dr. M. Chalis, M.Ag.

Berlaku sampai : 09 Juni 2022



**جامعة الرانيري**  
**AR - RANIRY**

1 of 1 6/27/2022, 3:43 PM

**Lampiran 4. Surat Balasan dari SMAN 1 Bandar Dua**

 **PEMERINTAH ACEH**  
**DINAS PENDIDIKAN ACEH**  
**SMA NEGERI 1 BANDAR DUA** 

Alamat : Jln Banda Aceh - Medan Km.167 Desa. Blang Dalam Kcc. Bandar Dua Kode Pos 24188

**SURAT KETERANGAN**  
Nomor : 421.A/247 / V /SMA /2022

Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Bandar Dua.

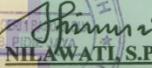
Nama : **NILAWATI, S.Pd**  
NIP : 19690213 199403 2 002  
Jabatan : Kepala Sekolah

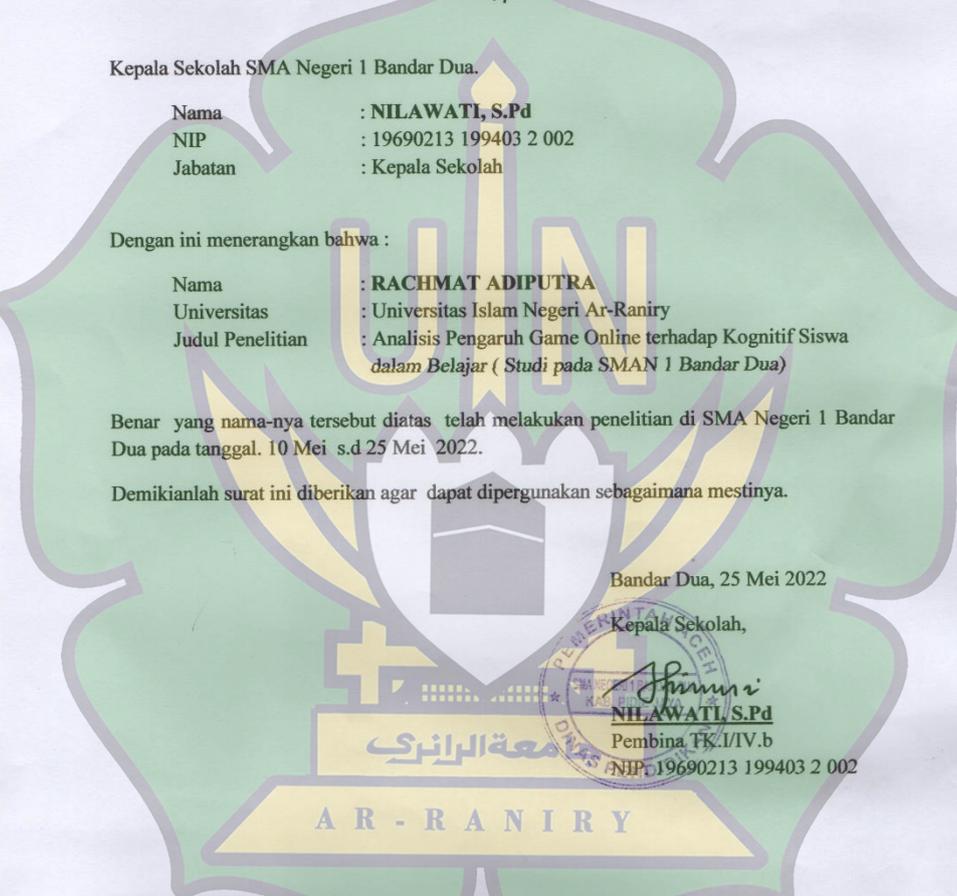
Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : **RACHMAT ADIPUTRA**  
Universitas : Universitas Islam Negeri Ar-Raniry  
Judul Penelitian : Analisis Pengaruh Game Online terhadap Kognitif Siswa dalam Belajar ( Studi pada SMAN 1 Bandar Dua)

Benar yang nama-nya tersebut diatas telah melakukan penelitian di SMA Negeri 1 Bandar Dua pada tanggal. 10 Mei s.d 25 Mei 2022.

Demikianlah surat ini diberikan agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bandar Dua, 25 Mei 2022  
Kepala Sekolah,  
  
**NILAWATI, S.Pd**  
Pembina FK.IV.b  
NIP.19690213 199403 2 002

  
**AR - RANIRY**

## Lampiran 5. Soal Kuisisioner

### KUESIONER

#### KUESIONER ANALISIS PENGARUH GAMES ONLINE TERHADAP KOGNITIF SISWA DALAM BELAJAR

Ini adalah Kuesioner Kepada para siswa. Kuesioner ini akan Peneliti jadikan sebagai bahan Referensi untuk mendapatkan Data dan Keterangan dari Para Mahasiswa/i sekalian yang akan Peneliti jadikan sebagai sumber data Karya Ilmiah yang sedang Peneliti kerjakan. Harap mengisi Kuesioner di bawah ini dengan sebenar-benarnya. Centang (√) pada kolom yang dipilih, SS(Sangat Setuju), S (Setuju), RR (Ragu-Ragu), TS (Tidak Setuju). STS (Sangat Tidak Setuju))

Nama :

Jenis Kelamin :

No.	Pertanyaan	SS	S	RR	TS	STS
1	Apakah Anda lebih sering menghabiskan waktu untuk bermain Game Online daripada beraktifitas di luar !					
2	Apakah Anda lebih mendahulukan bermain game online daripada belajar !					
3	Apakah dalam keseharian anda akan menghabiskan waktu untuk bermain game online hingga 3 jam, 4 jam bahkan lebih !					
4	Dapatkah Anda, membagi waktu antara bermain game online dan fokus belajar di sekolah !					
5	Berikut ini adalah Game Online yang Anda mainkan, seperti PUBG dan Mobile Legends !					

6	Pernahkah Anda sampai lupa mengerjakan kewajiban Anda sebagai Siswa (Seperti mengerjakan Tugas, dan lain sebagainya) di karenakan bermain Game Online !					
7	Jika Anda seorang Gamers atau Orang yang Gemar Bermain Game Online,Dapatkah anda berikan Opini Anda di bawah ini mengenai Game Online baik itu Negatif ataupun Positif terhadap kognitif siswa dalam belajar!					
8	Pernahkah Anda bermain Game Online dari malam sampai subuh atau pagi hari sehingga Anda tidak pergi sekolah atau tidak punya hasrat mengikuti pembelajaran di pagi hari !					
9	Jika Anda sering bermain Game Online, Apakah dapat mengurangi tingkat pengetahuan anda di setiap mata pelajaran yang sudah anda pelajari !					
10	Apakah Anda bisa memahami setiap pembelajaran bila banyak menghabiskan waktu bermain Game Online !					
11	Apakah Anda merasa Kemampuan Akademik Anda menurun di karenakan bermain Game Online !					
12	Seberapa baikkah Hasil Belajar/ Akademik Anda di sekolah !					

**Lampiran 6. Soal Kognitif**

**SOAL KOGNITIF C1-C5**

**Nama** :

**NISN** :

**Jenis Kelamin** :

**Soal C1 (Mengingat)**

1. Untuk menambah/menyisipkan gambar pada microsoft word dapat dilakukan pada dari menu !
  - a. Insert, Pictures, Pilih Gambar, Ok
  - b. Design, Pictures, Pilih Gambar, Ok
  - c. Insert, SmartArt, Pilih Gambar, Ok
  - d. Design, SmartArt, Pilih Gambar, Ok
2. Peristiwa tersebut yang termasuk perubahan kimia adalah !
  - a. Gula larut dalam air panas
  - b. Kertas terbakar menjadi abu
  - c. Air mendidih menjadi Uap air
  - d. Lilin meleleh karna dinyalakan

**Soal C2 (Memahami)**

1. Berikut ini ciri-ciri dari segi banyak kecuali
  - 1). Memiliki Banyak Sudut
  - 2). Sudutnya hanya 1
  - 3). Memiliki sisi banyak
  - 4). Tidak memiliki sudut

Dari Penjelasan ciri-ciri diatas yang merupakan bukan ciri-ciri segi banyak yang benar ditunjukkan pada nomor!

- a. 1 dan 2
- b. 2 dan 4
- c. 3 dan 4
- d. 1 dan 4

2. Dari tiga benda dibawah ini manakah yang merupakan bangun datar yang berbentuk persegi panjang!

- a. Gelang, Buku, Meja
- b. Meja, Buku, Papan tulis
- c. Penghapus papan, jendela, hulahup
- d. Handphone, Buku, Keramik

**Soal C3 (Mengaplikasi)**

1. Jika diketahui panjang sisi sebuah persegi adalah 12 cm, maka kelilingnya adalah....cm

- a. 49
- b. 48
- c. 47
- d. 46

2. Suatu persegi panjang memiliki panjang 12 cm dan lebar 6 cm, maka luasnya adalah....cm<sup>2</sup>

- a. 73
- b. 74
- c. 72

d. 71

**Soal C4 (Menganalisis)**

1. Rina meniup peluit setiap 4 menit, sedangkan Khaira meniup peluit setiap 6 menit. Jika keduanya meniup peluit pada saat yang sama, maka keduanya meniup peluit bersamaan untuk kedua kalinya setelah...menit.

- a. 6
- b. 9
- c. 12
- d. 18

2. Budi pergi ke lapangan basket setiap 3 hari sekali, Andi setiap 5 hari sekali, Jika mereka bertemu pertama kali di lapangan basket pada hari senin, kapan mereka bertemu lagi!

- a. 12 hari lagi (Rabu)
- b. 15 hari lagi (Selasa)
- c. 10 hari lagi (Kamis)
- d. 8 hari lagi (Minggu)

**Soal C5 (Mengevaluasi)** A R - R A N I R Y

1. Diantara beberapa rumus dibawah ini, manakah yang merupakan rumus dari keliling persegi !

- a.  $K = 2(p+l)$
- b.  $K = 2\pi r$
- c.  $\frac{1}{2} \times \text{alas} \times \text{tinggi}$
- d.  $K = 12 \times S$

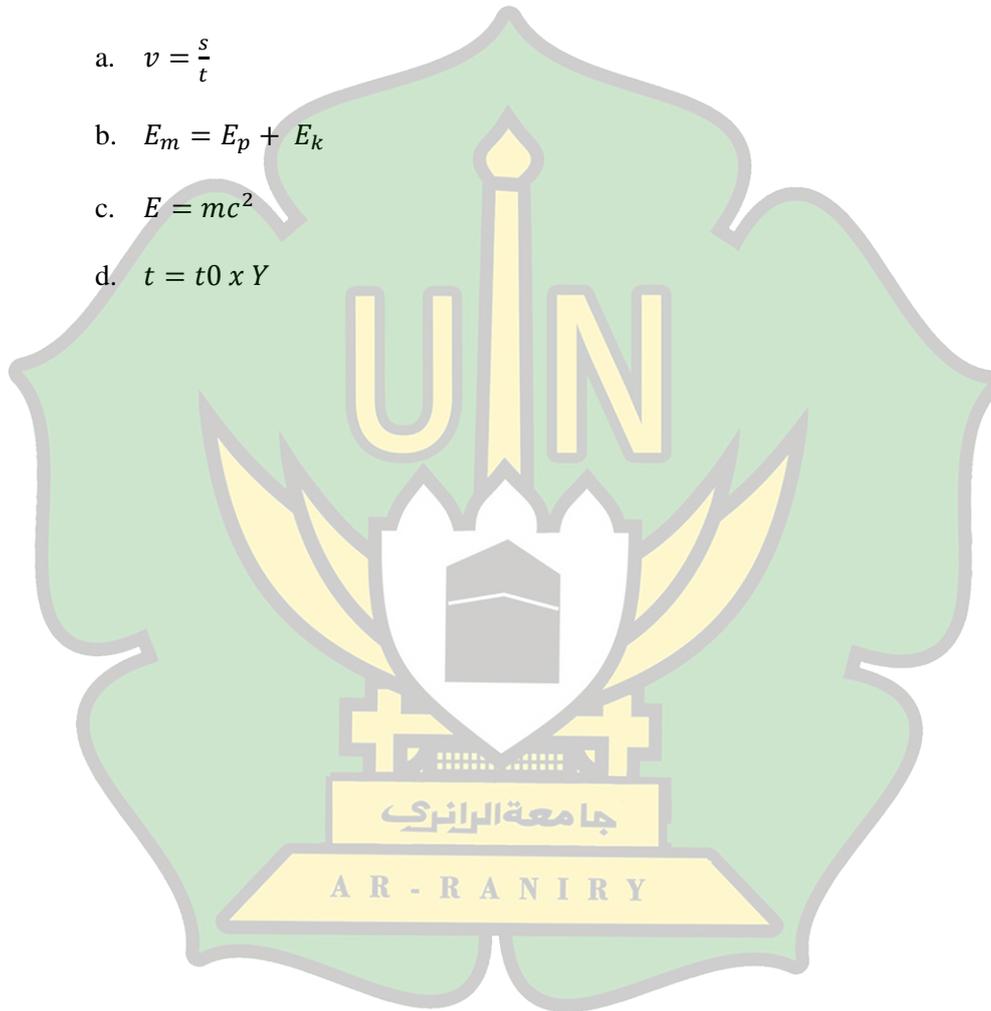
2. Fisika adalah ilmu yang bias mendefinisikan bumi dan alam semesta ini, salah satu pencetus ilmu fisika dan ilmuan yang terkenal adalah albert einstein, dari beberapa rumus dibawah ini terdapat penemuan alber Einstein yang paling terkenal dan signifikan bagi ilmu fisika, yang manakah rumus tersebut!

a.  $v = \frac{s}{t}$

b.  $E_m = E_p + E_k$

c.  $E = mc^2$

d.  $t = t_0 \times Y$



**Lampiran 7 . Foto Kegiatan Penelitian**



## Lampiran 8. Lembar Observasi

Lampiran Lembaran Observasi

Tanggal Pengamatan : Kamis, 05 Agustus 2021

Jam : 08.00 – 12.00

Obyek : SMAN 1 Bandar Dua

NO.	Komponen	Sub Komponen	Keterangan
1.	Kondisi sekolah	a. Letak fisik sekolah	√
		b. Letak dan lokasi	√
		c. Kondisi sekolah	√
		d. Fasilitas pendidikan	√
2.	Metode mengajar di kelas	a. Metode yang di gunakan mengajar bervariasi	√
		b. Penggunaan metode belajar meliputi : a) Siswa/peserta didik b) Tujuan c) Situasi d) Fasilitas e) Guru	√
3.	Penerapan materi dan metode mengajar di kelas	Kegiatan guru dalam PBM , meliputi :	
		a. Pretest	√
		b. Penyajian bahan pelajaran	√
4.	Kondisi subyek	Kegiatan siswa dalam PBM , meliputi:	
		a. Perhatian dalam pembelajaran	√
		b. Mengerjakan tugas yang di berikan	√
		c. Latar belakang pendidikan	√
5.	Sarana dan prasana	d. Keadaan subyek	√
		a. Ruang kelas	√
		b. Perpustakaan	√
		c. Lab komputer	√
6.	Sumber Daya Manusia (SDM)	d. Ruang Administrasi	√
		a. Guru	√
		b. Siswa	√
		c. Tenaga Kerja / Karyawan	√

## BIODATA

Nama : Rachmat Adiputra  
Tempat, Tanggal Lahir : Gampong Ulee Gle, 10 Mei 1997  
Jenis Kelamin : Laki-Laki  
Agama : Islam  
Kebangsaan/Suku : WNI  
Status : Belum menikah  
Alamat : Lamgugop, Kec. Syiah Kuala  
Pekerjaan/NIM : Mahasiswa/150212074  
Email : 150212074@student.ar-raniry.ac.id

### Data Orang Tua

Nama ayah : Hidayatullah  
Nama ibu : Murniati  
Pekerjaan ayah : Sekretaris BUMG Ulee Gle  
Pekerjaan ibu : IRT  
Alamat lengkap : Gampong Keude Ulee Gle

### Riwayat Pendidikan

SD/MI : SD Ulee Gle  
SMP/MTs : SMPN 1 Bandar Dua  
SMA/MA : MAN 3 Pidie Jaya  
Perguruan Tinggi : UIN Ar - Raniry Fakultas Tarbiyah Prodi  
Pendidikan Teknologi Informasi (Masuk 2015)

Banda Aceh, 27 Juni 2022

**Rachmat Adiputra**  
NIM. 150 212 074