

## Pengaruh Bermain Game Online terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD Negeri 121308 Pematangsiantar

Niken Sylvia Clara Siagian<sup>1</sup>, Minar T. Lumbantobing<sup>2</sup>, Esti Marlina Sirait<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar

Email: [nikensiagian12@gmail.com](mailto:nikensiagian12@gmail.com)<sup>1</sup>, [minar.lumbantobing@uhn.ac.id](mailto:minar.lumbantobing@uhn.ac.id)<sup>2</sup>, [estimarlina28@gmail.com](mailto:estimarlina28@gmail.com)<sup>3</sup>

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kecanduan/intensitas pengaruh bermain game online terhadap hasil belajar siswa kelas VI SD Negeri 121308 Pematangsiantar. Metode dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif jenis survey. Penelitian ini sering menggunakan teknik wawancara, angket atau observasi langsung terhadap objek yang akan diteliti. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa SD 121308 dan sampel yang digunakan adalah kelas VI yang berjumlah 31 orang siswa. Teknik sampel yang digunakan yaitu sampling purposive dengan dua variabel penelitian yaitu: variabel terikat (x) berupa bermain game online, serta variabel bebas (y) berupa Bermain hasil belajar. Teknik pengumpulan data yaitu pemberian angket dan wawancara. Hasil pengujian hipotesis menggunakan teknik uji t variable independen dengan bantuan program spss versi 22, Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan didapat data bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara bermain game online dengan hasil belajar siswa di SD Negeri 121308 Pematangsiantar. Hal ini didapat dari nilai thitung  $-11,184 \geq$  ttabel 2,045, sehingga thitung  $\geq$  ttabel maka  $H_0$  diterima dan kesimpulannya yaitu terdapat pengaruh negative signifikan terhadap bermain game online (X) terhadap hasil belajar siswa (Y).

**Kata kunci:** *Game Online, Hasil Belajar*

### Abstract

This study aims to determine the effect of the Problem Based Learning Model on student learning outcomes on theme 2 clean air for health, sub-theme 1 how the body processes clean air for class V SD Negeri 121308 Pematangsiantar. This study aims to determine the level of addiction/intensity of the influence of playing online games on the learning outcomes of sixth grade students at SD Negeri 121308 Pematangsiantar. The method in this research is a survey type quantitative research. This research often uses interview techniques, questionnaires or direct observation of the object to be studied. The population in this study were all 121308 elementary school students and the sample used was class VI, amounting to 31 students. The sample technique used is purposive sampling with two research variables, namely: the dependent variable (x) in the form of playing online games, and the independent variable (y) in the form of playing learning outcomes. Data collection techniques are giving questionnaires and interviews. The results of hypothesis testing using the independent variable t test technique with the help of the SPSS version 22 program. Based on the results of the research that the researchers did, it was found that there was a significant effect between playing online games and student learning outcomes at SD Negeri 121308 Pematangsiantar. This is obtained from the value of tcount  $-11,184$  ttable 2.045, so that tcount ttable then  $H_0$  is accepted and the conclusion is that there is a significant negative effect on playing online games (X) on student learning outcomes (Y).

**Keywords :** *Online Games, Learning Outcomes*

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan Negara (Rahyuni et al., 2021);(Ali et al., 2022). Pendidikan merupakan faktor penting yang menentukan tingkat kemajuan suatu bangsa. Pendidikan yang bermutu tentunya akan mencetak sumber daya manusia yang berkualitas unggul, sehingga kelak generasi penerus bangsa akan mampu bersaing di era globalisasi (Pratiwi et al., 2020). Jika hasil dari proses pendidikan ini gagal maka sulit dibayangkan bagaimana suatu bangsa dapat mencapai kemajuan. Perbaikan dan peningkatan selalu diupayakan di setiap jenjang pendidikan sekolah mulai dari SD/MI, SMP/MTs, dan SMA/MA). Pada era yang serba canggih ini, pendidikan telah menjadi kebutuhan pokok bagi setiap individu. bahkan pemerintah telah mewajibkan waga negaranya untuk memperoleh hak pendidikan selama 12 tahun dan disarankan lebih dari itu (Akbar & Ahmad, 2018).

Perkembangan teknologi di era digital sekarang ini sangat cepat dan pesat karena adanya berbagai kemajuan teknologi dapat kita peroleh dengan mudah. Seiring dengan perkembangan zaman dan pesatnya perkembangan teknologi, informasi dan komunikasi antar manusia dapat dilakukan dengan berbagai alat atau sarana, salah satunya sarana untuk penyegaran, seperti bermain game online (Henukh et al., 2022). Game online sangat berkembang pesat akhir-akhir ini. Semakin lama, permainannya semakin seru dan menyenangkan. Mulai dari tampilan, animasi yang bervariasi, gaya bermain, grafis permainan, resolusi gambar dan lain sebagainya (Fauzi et al., 2020). Tak kalah juga bervariasinya tipe permainan seperti permainan perang, pertualangan, perkelahian, dan game jenis lainnya yang membuat menariknya permainan. Semakin menarik suatu permainan maka semakin banyak orang yang memainkan game online tersebut (Ismi & Akmal, 2020).

Game online ini merupakan permainan modern yang sudah menjadi trend untuk masa sekarang dan peminatnya dimulai dari anak-anak sampai usia dewasa (Iskandar, 2021). Anak dianggap lebih sering dan rentan terhadap penggunaan game online dari pada orang dewasa (Sundara et al., 2020). Menurut psikolog Rahmat mengatakan bahwa bermain game online sangat menyenangkan namun bila kita mengetahui dalam memainkannya, game online memiliki kecenderungan bersifat kecanduan bagi pemainnya ini terkhusus anak-anak (Ramadhan, 2020);(Sulistiyoningsih et al., 2021). Waktu yang dipergunakan anak-anak tersebut mulai dari 2 jam sampai 4 jam bahkan lebih dapat hampir seharian, hal ini disebabkan permainan ini berkelanjutan sehingga mengharuskan pemainnya ingin bermain terus menerus. beberapa sebab yang membuat kecanduan game online salah satunya tantangan (Meutia et al., 2020). Dalam setiap game ada tantangan, yang membuat para pecandunya terasa tertantang. Sehingga pada akhirnya, orang yang kecanduan game akan merasa ketergantungan terus menerus dan tidak bisa lepas dari game, bila pemain tidak bisa mengontrol dirinya sendiri, ia akan menjadi lupa diri dan lupa belajar, bahkan saat belajar pun malah teringat-ingat untuk bermain game (Haryanti et al., 2022);(Julia, 2018).

Problematika minat belajar pada siswa sekarang ini semakin kompleks termasuk candu bermain game online yang berkembang pada dinamika masyarakat kita khususnya Indonesia. Asumsi yang ada minat belajar dapat dilihat dengan hasil belajar dan prespektif kognitif dari siswa, baik siswa sekolah dasar sampai pada mahasiswa perguruan tinggi (Johan, 2019).

Menurut Suprijono dalam Hashemi (2021) Hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi saja. Hasil belajar siswa juga dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya adalah faktor internal dan faktor eksternal. Berikut faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa.

1. Faktor internal merupakan faktor yang ada dalam individu yang sedang belajar yang mempengaruhi hasil belajar. Faktor internal ini meliputi faktor jasmaniah, dan faktor psikologis pada diri masing-masing siswa.
2. Faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar individu yang turut mempengaruhi hasil belajar. Faktor eksternal ini meliputi faktor keluarga, faktor sekolah dan faktor masyarakat.

Dalam observasi awal yang dilakukan penulis di SD Negeri 121308 Pematangsiantar, dengan melakukan wawancara terhadap beberapa siswa yang berhasil diobservasi mereka mengatakan bahwa ketika di rumah mereka cenderung dominan menghabiskan waktu mereka bermain game online sehingga membuat mereka mengantuk dan lemas saat proses pembelajaran sehingga membuat siswa kurang aktif dan tidak fokus saat proses pembelajaran serta lupa waktu untuk belajar mengerjakan tugas rumah (PR) yang diberikan oleh gurunya.

Nawawi and Yuver (2019) dalam penelitiannya yang berjudul "Analysis of the Effect of Online Games on Biology Learning Achievements of Students of SMA Negeri 1 Suhaid and SMP Negeri 1 Suhaid, Kapuas Hulu" diperoleh hasil 1) Ada pengaruh game online terhadap prestasi belajar biologi siswa SMA Negeri 1 Suhaid ditinjau dari lingkungan sekolah. 2) Tidak ada pengaruh game online terhadap prestasi belajar biologi siswa SMA Negeri 1 Suhaid di lingkungan keluarga 3) Ada pengaruh game online terhadap prestasi belajar IPA siswa SMP Negeri 1 Suhaid ditinjau dari lingkungan sekolah 4) Ada pengaruh game online terhadap prestasi belajar IPA biologi siswa SMP Negeri 1 Suhaid dalam hal lingkungan keluarga. Penelitian lain yang juga mengenai pengaruh game online adalah penelitian Nisrinafatin (2020) dalam penelitiannya yang berjudul "Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa" menyatakan Hasil penelitian Seorang anak yang sudah kecanduan bermain game online akan mempengaruhi motivasi dalam belajarnya dan jika motivasi belajarnya terganggu maka akan mempengaruhi pula prestasi hasil belajarnya. Seseorang yang sudah kecanduan Game Online membutuhkan penanganan khusus.

## **METODE**

Pada saat akan melakukan penelitian, maka peneliti harus menentukan jenis penelitian yang akan di pakai, karena jenis penelitian sangat berperan penting dalam suatu penelitian. Menurut Sugiyono (2019) metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Sementara itu metode penelitian ini akan dilakukan dengan penelitian kuantitatif jenis survey. penelitian kuantitatif sesuai dengan namanya banyak dituntut menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan hasilnya. survey merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengumpulkan data dengan menelaah sampel dari suatu populasi yang tersedia. Penelitian survey biasanya tidak dilakukan secara mendalam tentang fenomena yang diteliti. Penelitian ini sering menggunakan teknik wawancara, angket atau observasi langsung terhadap objek yang akan diteliti.

Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah Non probability sampling. Menurut Kurniawati & Utomo (2021) Non Probability Sampling adalah teknik pengambilan sampel tidak memberikan peluang yang sama bagi setiap anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Jenis sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah sampling purposive. Ratna, dkk (2021:64) menyatakan bahwa sampling purposive adalah teknik pada peneliti yang memilih sendiri sampel purposive atau sampel yang bertujuan secara subyektif. Dari populasi sebanyak 6 kelas dengan jumlah 246 siswa, peneliti menggunakan sampel yang diambil dari populasi yaitu siswa kelas VI sebanyak 31 siswa.

Dalam suatu penelitian selalu terjadi proses pengumpulan data. Dalam proses tersebut akan menggunakan satu atau beberapa teknik. Menurut Sugiyono (2019) teknik pengumpulan data adalah

langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Adapun instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah dokumentasi dan kusioner (angket).

Analisis data dilakukan setelah data terkumpul. Proses analisis data merupakan usaha untuk memperoleh jawaban permasalahan penelitian (Asmiati et al., 2021). Penelitian ini akan mengelola dan menganalisis data dengan menggunakan Statistik program for Socool Science (SPSS) dan teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan uji normalitas, analisis regresi linear sederhana, dan uji hipotesis (Nurdin & Avicenna, 2022).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 121308 Pematangsiantar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh bermain Game Online terhadap hasil belajar siswa kelas VI SD Negeri 121308 Pematangsiantar. Kegiatan yang dilakukan pertama kali peneliti lakukan adalah dengan memberikan surat izin penelitian dari kampus ke pihak sekolah untuk memperoleh izin melakukan penelitian serta pembagian angket kusioner disekolah. Setelah mendapat persetujuan dari kepala sekolah, peneliti menjumpai wali kelas VI di SD Negeri 121308 untuk melakukan penelitian dan pembagian angket ke siswa dikelas tersebut. Dalam pembagian angket peneliti mengucapkan Salam terlebih dahulu kepada siswa-siswa kelas VI kemudian memberikan arahan kepada siswa tentang pengisian angket yang akan diberikan. Setelah angket diisi dan dikembalikan kepada peneliti, peneliti memberikan ucapan terimakasih kepada siswa-siswi kelas VI. Kemudian peneliti meminta hasil belajar bulanan yang diperoleh oleh siswa-siswi tersebut kepada wali kelas untuk setiap mata pelajaran yang terdapat di sekolah tersebut untuk diolah datanya.

### **Deskripsi Data**

Analisis deskriptif peneliti lakukan untuk mengetahui kondisi suatu variabel dengan cara mengolah data yang telah diperoleh dengan menyusun data tersebut secara teratur agar lebih mudah dimengerti serta agar setiap data memiliki arti dan makna.

Dalam penelitian ini, populasi berjumlah 31 orang siswa di di SD Negeri 121308 Pematangsiantar. Penelitian ini melibatkan dua variabel yang terdiri dari satu variabel bebas yaitu bermain *game online* (X) dan satu variabel terikat yaitu hasil belajar siswa (Y). Berikut akan diuraikan data hasil penelitian yang diperoleh dari sebaran angket bermain *game online* terhadap hasil belajar siswa di SD Negeri 121308 Pematangsiantar.

### **Data Bermain Game Online**

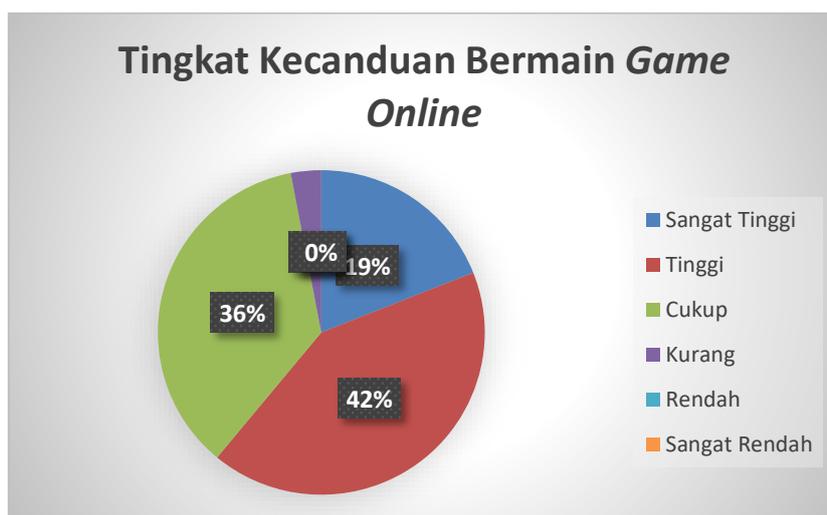
Data variabel ini diperoleh melalui kusioner dengan jumlah item sebanyak 30. Adapun skor yang digunakan dalam kusioner tersebut adalah 1 sampai 4, sehingga berdasarkan skor tersebut maka variabel bermain *game online* memiliki rentang skor 20 sampai 80. Berdasarkan data maka diperoleh skor terendah 40 dan skor tertinggi adalah 69 dan jumlah keseluruhan skor adalah 2034. Selanjutnya untuk mencari Mean, Mi, dan Sdi. Dari data di atas maka dapat diketahui mean, Mean ideal dan Standar Deviasi sebagai berikut: Maka diperoleh mean (M) sebesar 65,6129, Mean ideal (Mi) sebesar 64 dan Standar Deviasi ideal (SDi) sebesar 4,6.

Berdasarkan hasil perhitungan diatas diperoleh data bahwa rata-rata (mean) dalam beramin *game online* adalah 46,46. Sedangkan untuk hasil standar deviasi adalah 2,84 dan untuk hasil standar eror adalah 0,51. Adapun tabel bermain tingkat kecanduan bermain *game online* adalah sebagai berikut:

**Tabel 1. Frekuensi Kategori Kecanduan/Lama waktu Bermain *Game Online***

	Rentang			
Skor	Skor	Frekuensi	Persentase	Kategori
1.	71-80	6	19%	Sangat tinggi
2.	61-70	13	42%	Tinggi
3.	51-60	11	36%	Cukup
4.	41-50	1	3%	Kurang
5.	31-40	0	%	Rendah
6.	20-30	0	0%	Sangat Rendah

Berdasarkan tabel di atas, maka frekuensi Tingkat Kecanduan Bermain *Game Online* berada pada kategori tinggi adalah sebesar 42%.



**Gambar 1. Diagram Kecanduan/Lama Waktu Bermain *Game Online***

Berdasarkan gambar diagram diatas maka dapat ditarik kesimpulan yaitu Tingkat Kecanduan Bermain *Game Online* di SD Negeri 121308 Pematangsiantar sudah masuk ke dalam kategori tinggi yaitu sebanyak 42%.

#### **Data Tingkat Hasil Belajar Siswa**

Berdasarkan data yang diperoleh dari wali kelas VI SD Negeri 121308. Pematangsiantar yaitu penjumlahan nilai rata-rata peserta didik dibulan agustus di dapat akumulasi nilai rata-rata dari semua mata pelajaran yang. Berdasarkan rekapitulasi variabel tingkat hasil belajar siswa di atas maka diperoleh data bahwa hasil belajar siswa yang paling tinggi sebanyak 93 dan hasil belajar terendah yaitu 74 dan total keseluruhan point sebanyak 2.592. Dari data maka dapat diketahui mean, Mean deviasi sebagai berikut: Maka diperoleh mean (M) sebesar 83,61, Mean ideal (Mi) sebesar 83 dan Standar Deviasi ideal (Sdi) sebesar 3.

Dari hasil perhitungan yang diperoleh dari data kompetensi professional guru nilai rata-rata (mean) adalah 83,7 sedangkan untuk hasil standar deviasi adalah 19,7 dan untuk hasil standar eror adalah 3,58.

**Tabel 2. Frekuensi Hasil Belajar Siswa**

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

Berdasarkan tabel di atas, maka frekuensi hasil belajar siswa berada pada kategori sangat baik adalah sebesar 26%.



**Gambar 2. Diagram Hasil Belajar Siswa**

Berdasarkan diagram di atas dapat diperoleh data bahwa hanya 26% siswa yang mendapatkan hasil belajar yang sangat baik di SD Negeri 121308 Pematangsiantar.

#### 1. Uji Validitas

Uji validitas adalah uji yang dilakukan dalam penelitian kuantitatif dengan tujuan melihat apakah alat ukur yang peneliti gunakan valid (sahih) atau tidak valid. Alat ukur yang peneliti maksud disini adalah pertanyaan-pertanyaan yang terdapat dalam kuesioner yang peneliti gunakan.

#### 2. Uji Reliabilitas

Widi (2011) menyatakan bahwa reliabilitas merupakan indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur dapat dipercaya atau diandalkan. Sehingga uji reliabilitas dapat digunakan untuk mengetahui konsistensi alat ukur, apakah alat ukur tetap konsisten jika pengukuran tersebut diulang. Alat ukur dikatakan reliabel jika menghasilkan hasil yang sama meskipun dilakukan pengukuran berkali-kali.

#### Uji Normalitas

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

**Tabel 3. Uji Homogenitas**

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

Uji normalitas peneliti lakukan dengan tujuan untuk mengetahui instrumen penelitian yang peneliti lakukan berdistribusi normal atau tidak. Perhitungan normalitas peneliti gunakan dengan SPSS yaitu dengan menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov (K-S). Berdasarkan uji normalitas yang peneliti lakukan didapat data bahwa nilai signifikan instrument yang peneliti gunakan adalah 0,200. Maka nilai signifikan  $0,200 \geq 0,05$ . Berdasarkan hal tersebut maka instrument yang peneliti gunakan berdistribusi normal.

### Uji Homogenitas

Uji linearitas merupakan pengujian yang dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan linear antara variabel terikat dengan variabel bebas. Uji ini peneliti gunakan sebagai prasyarat dalam penerapan regresi linier sederhana yang peneliti gunakan. Hasil perhitungan uji linearitas pada variabel terikat dengan variabel bebas pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

**Tabel 4. Uji Homogenitas**

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

Berdasarkan uji linearitas yang peneliti lakukan terhadap variabel terikat yaitu hasil belajar siswa dengan variabel bebas yaitu bermain game online dengan uji Anova yang dilihat dari nilai Sigdeviation from linearity, didapat data bahwa nilai hasil belajar siswa dengan bermain game online adalah 0,594. Maka  $0,594 \geq 0,05$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan linear secara signifikan antara variabel terikat dengan variabel bebas.

## Teknik Pengolahan Data dan Analisis Data

### Uji Korelasi

Uji korelasi yang peneliti gunakan adalah dengan menggunakan rumus rxy. Uji ini peneliti gunakan untuk membuktikan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara variabel terikat yaitu hasil belajar siswa dengan variabel bebas yaitu bermain game online. Hal ini dilakukan untuk mengukur koefisien korelasi antara variabel terikat dengan variabel bebas tersebut. 21

**Tabel 5. Independent Samples Test**

Correlations		Bermain Game	
		Online	Hasil Belajar
Bermain Game Online	Pearson Correlation	1	-.901**
	Sig. (2-tailed)		.05
	N	31	31
Hasil Belajar	Pearson Correlation	-.901**	1
	Sig. (2-tailed)	.05	
	N	31	31

Berdasarkan hasil perhitungan pada tabel diatas, peneliti memperoleh hasil koefisien korelasi (rxy) atau rhitung = -0,901 dengan taraf signifikan 0,05 dengan jumlah responden (n) = 31 siswa dengan rtabel = 0,355. Berdasarkan hasil perhitungan mengenai pengaruh bermain game online terhadap hasil belajar siswa didapat data nilai korelasi rxy -0,901. Kemudian, berdasarkan tabel interpretasi nilai r, korelasi rxy -0,901 terletak pada rentang nilai 0,80-1,000. Maka, peneliti dapat menyimpulkan bahwa pengaruh bermain game online terhadap hasil belajar siswa memiliki pengaruh yang sangat kuat

### Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan program SPSS. Peneliti menggunakan uji t dalam program SPSS ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel terikat dengan variabel bebas. Pengujian hipotesis ini peneliti lakukan dengan membandingkan nilai yang terdapat pada thitung dengan nilai yang terdapa pada ttabel. Adapun kriteria pengujian dengan menggunakan uji t yang peneliti lakukan adalah jika thitung  $\geq$  ttabel hipotesis alternatif diterima dan jika thitung  $\leq$  ttabel. hipotesis alternatif ditolak

**Tabel 6. Uji Hipotesis**

t-Test: Two-Sample Assuming Equal Variances		
Statistik	Total Skor Bermain Game	
	Online	Hasil Belajar Siswa
Mean	65,61290323	83,61290323
Variance	47,44516129	31,64516129
Observations	31	31
Pooled Variance	39,54516129	
Hypothesized Mean Difference	0	
Df	60	
t Stat	-11,18446297	
P(T<=t) one-tail	9,56094E-17	
t Critical one-tail	1,670648865	
P(T<=t) two-tail	1,91219E-16	
t Critical two-tail	2,000297822	

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa nilai thitung sebesar -11,184 dan ttabel sebesar 2,045. Jika itu dikonsultasikan dengan nilai ttabel pada derajat kebebasan (df) = 29 sebesar 2,045 sehingga thitung  $-11,184 \geq$  ttabel 2,045, sehingga thitung  $\geq$  ttabel maka  $H_a$  diterima dan kesimpulannya yaitu terdapat pengaruh negative signifikan terhadap bermain game online (X) terhadap hasil belajar (Y).

## PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 121308 Pematangsiantar. Dalam pengumpulan data peneliti menggunakan angket yang disebar kepada 31 siswa yang termasuk kedalam sampel penelitian. Adapun tujuan penelitian yang peneliti teliti ini adalah untuk mengetahui pengaruh bermain game online terhadap hasil belajar siswa SD Negeri 121308 Pematangsiantar.

### a. Bermain Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan didapat data bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara bermain game online dengan hasil belajar siswa di SD Negeri 121308 Pematangsiantar. Hal ini didapat dari nilai thitung  $-11,184 \geq$  ttabel 2,045, sehingga thitung  $\geq$  ttabel maka  $H_a$  diterima dan kesimpulannya yaitu terdapat pengaruh yang negatif signifikan pada bermain game online (X) terhadap hasil belajar (Y).

### b. Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan hasil pengujian yang peneliti lakukan didapat data bahwa bermain game online dengan hasil belajar memiliki pengaruh hubungan yang signifikan. Serta, pengaruh bermain game online terhadap hasil belajar siswa memiliki pengaruh yang sangat kuat. Hal tersebut terbukti dari nilai  $r_{xy} -0,91$ . Berdasarkan tabel interpretasi nilai  $r$ , korelasi  $r_{xy} -0,91$  terletak pada rentang nilai 0,80-1,000.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Sukron Habibi Harahap, dan Zaka Hadikusuma Ramadan (2021) yang berjudul "Dampak Game Online Free Fire terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar" menyimpulkan semakin sering intensitas bermain game pada anak, maka semakin banyak dampak yang di rasakan oleh siswa terhadap kognitif, afektif, dan psikomotorik hasil belajar. 6. Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Nisrina Fatin (2020) yang berjudul "Pengaruh Game Online terhadap Motivasi Belajar siswa" menjelaskan bahwa Game Online berdampak negatif bagi motivasi belajar para siswa. Seorang anak yang sudah kecanduan bermain game online akan mempengaruhi motivasi dalam belajarnya dan jika motivasi belajarnya terganggu maka akan mempengaruhi pula prestasi hasil belajarnya. Seseorang yang sudah kecanduan Game Online membutuhkan penanganan khusus.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang dilaksanakan pada siswa SD Negeri 121308 Pematangsiantar. Dapat diambil kesimpulan sebagai berikut: Tingkat kecanduan/intensitas bermain game online siswa berada pada kategori tinggi yaitu sebesar 42%. Hasil penelitian di SD Negeri 121308 Pematangsiantar, menunjukkan terdapat pengaruh negatif yang signifikan antara bermain game online terhadap hasil belajar siswa. Dari hasil perhitungan diperoleh thitung sebesar -0,901 lebih tinggi dari rtabel 0,355. Berdasarkan uji hipotesis didapat nilai thitung  $-11,184 \geq$  ttabel 2,045, sehingga thitung  $\geq$  ttabel maka  $H_a$  diterima dan kesimpulannya yaitu terdapat pengaruh negatif signifikan terhadap bermain game online (X) terhadap hasil belajar (Y). Dari hasil penelitian ini penulis menyimpulkan bahwa anak yang memiliki kecanduan/intensitas bermain game online akan berdampak buruk kepada mereka, bukan hanya saja semata-mata terhadap hasil belajar saja akan

tetapi juga dapat berpengaruh buruk terhadap sosial, moral serta kesehatan yang dapat merugikan mereka sendiri.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, A., & Ahmad, M. R. S. (2018). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa di Kelas X SMA Negeri 16 Makassar. *Jurnal Sosialisasi: Jurnal Hasil Pemikiran, Penelitian Dan Pengembangan Keilmuan Sosiologi Pendidikan*, 8–11. <https://doi.org/https://doi.org/10.26858/sosialisasi.v0i0.12127>
- Ali, Z., Dwikurnaningsih, Y., & Setyorini, S. (2022). Pengaruh Dari Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas Viii Smp Kristen 2 Salatiga Tahun Ajaran 2018/2019. *Genta Mulia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 10(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.35965/bje.v1i2.657>
- Asmiati, L., Pratiwi, I. A., & Fardhani, M. A. (2021). Dampak Penggunaan Game Online Terhadap Kemampuan Berkomunikasi Anak. *Jurnal Ilmiah P2M STKIP Siliwangi*, 8(1), 37–45. <https://doi.org/https://doi.org/10.22460/p2m.v8i1p37-45.2227>
- Fauzi, R., Rustiyarso, R., & Al Hidayah, R. (2020). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mapel Sosiologi Di Mas Al-Muhajirin Sintang. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 11(3). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26418/jppk.v11i3.53889>
- Harahap, S. H., & Ramadan, Z. H. (2021). Dampak Game Online Free Fire Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1304–1311. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.895>
- Haryanti, N., Hasanah, M., & Utami, S. (2022). Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Dan Motivasi Belajar Siswa Mi Miftahul Huda Sendang Tulungagung. *Cendekia: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan*, 2(3), 131–138. <https://doi.org/https://doi.org/10.55606/cendekia.v2i3.338>
- Hashemi, D. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Bimbingan Dan Konseling Universitas Ahmad Dahlan*, 1.
- Henukh, L. R., Abolladaka, J., & Simanungkalit, E. F. B. (2022). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas Xi Ips Sma Negeri 1 Lobalain. *Journal Economic Education, Business and Accounting (JEEBA)*, 1(1), 1–6.
- Iskandar, R. (2021). Analisis Tingkat Kecanduan Bermain Game Online terhadap Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5660–5670. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1738>
- Ismi, N., & Akmal, A. (2020). Dampak Game Online Terhadap Perilaku Siswa di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang. *Journal of Civic Education*, 3(1), 1–10. <https://doi.org/https://doi.org/10.24036/jce.v3i1.304>
- Johan, R. (2019). Pengaruh Game Online Terhadap Minat Untuk Belajar Peserta Didik Kelas X Di Ma Al Hidayah Depok. *Research and Development Journal of Education*, 5(2), 12–25. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30998/rdje.v5i2.3748>
- Julia, P. (2018). Hubungan antara Kecanduan Game Online terhadap Prestasi Belajar Siswa SD Negeri 53 Banda Aceh. *Jurnal Serambi Akademica*, 6(1), 49–57. <https://doi.org/https://doi.org/10.32672/jsa.v7i2>
- Kurniawati, I., & Utomo, H. (2021). Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Online terhadap Prestasi Belajar Siswa SD. *Elementa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.33654/pgsd.v3i1.1297>
- Meutia, P., Fahreza, F., & Rahman, A. A. (2020). Analisis Dampak Negatif Kecanduan Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Di Kelas Tinggi SD Negeri Ujong Tanjong. *Genta Mulia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 11(1).
- Nawawi, N., & Kusnoto, Y. (2019). An analysis of online game influence toward the biology learning achievement of students at sman 1 suhaid and smpn 1 suhaid, kapuas hulu. *Indonesian Journal of Biology Education*, 2(2), 14–20.
- Nisrinafatin, N. (2020). Pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(1), 135–142.
- Nurdin, N. N., & Avicenna, A. (2022). Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Siswa Kelas Viii Mts

- Aisyiyah Sungguminasa Gowa. *Jurnal Aksara Sawerigading*, 1(1), 22–32.
- Pratiwi, E. W. P., Soesilo, T. D., & Irawan, S. (2020). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Belajar Peserta didik di SMK TERPADU AL MUSTAQIM TIMPIK Kecamatan Sususkan Kabupaten Semarang. *EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology and Counseling*, 2(2), 41–44.
- Rahyuni, R., Yunus, M., & Hamid, S. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo. *Bosowa Journal of Education*, 1(2), 65–70. <https://doi.org/https://doi.org/10.35965/bje.v1i2.657>
- Ramadhan, I. (2020). Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa. *Al Khawarizmi: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 4(2), 153–170. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.22373/jppm.v4i2.7840>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. BANDUNG : Alfabeta,CV.
- Sulistiyoningsih, D., Darmiany, D., & Istiningsih, S. (2021). Hubungan Intensitas Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Gugus V Mataram Tahun Ajaran 2019/2020. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Indonesia*, 3(1), 46–53.
- Sundara, K., Hafsah, H., & Nasar, M. A. (2020). Pengaruh Negatif Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMKN 1 Narmada. *CIVICUS: Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 8(2), 84–90. <https://doi.org/https://doi.org/10.31764/civicus.v8i2.2885>