

**PENGARUH *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS*
TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK SDN
UPT BEAU DESA WATUTAU KECAMATAN
LORE PEORE KABUPATEN POSO**



SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Pada Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah
Dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Palu
(UIN) Datokarama Palu*

Oleh:

YUDA PRATAMA

NIM.191040004

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK)
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) DATOKARAMA
PALU TAHUN 2023**

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan penuh kesadaran, penulis bertanda tangan di bawah ini, menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Pengaruh *Game Online Mobile Legends* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik SDN UPT Beau Desa Watutau Kecamatan Lore Peore Kabupaten Poso” benar adalah hasil karya penyusun sendiri, jika di kemudian hari terbukti merupakan duplikat atau tiruan atau dibuat oleh orang lain secara keseluruhan atau sebagian, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Palu, 17 Juli 2023

Penulis



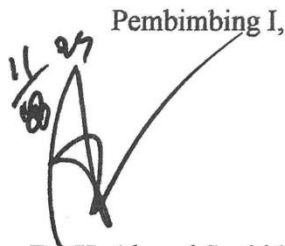
Yuda Pratama

NIM: 191040004

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “Pengaruh Game Online Mobile Legends Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik SDN UPT Beau Desa Watutau Kecamatan Lore Peore Kabupaten Poso” oleh mahasiswa atas nama Yuda Pratama NIM: 191040004, mahasiswa jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan (FTIK), Universitas Islam Negeri (UIN) Datokarama Palu, setelah dengan seksama meneliti dan mengoreksi skripsi yang bersangkutan, maka masing-masing pembimbing memandang bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat ilmiah dan dapat diajukan untuk diujikan.

Palu, 17 Juli 2023 M
28 Dzulhijjah 1444 H

Pembimbing I,


Dr. H. Ahmad Syahid, M.Pd
NIP. 196812171994031003

Pembimbing II,

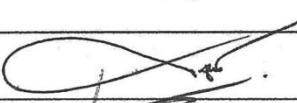

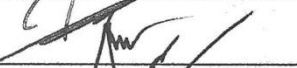

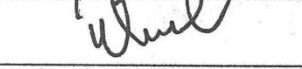


Dr. Elya, S.Ag., M.Ag
NIP. 197405152006042001

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi saudara Yuda Pratama NIM: 191040004 dengan judul “Pengaruh Game Online Mobile Legend Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik SDN UPT Beau Desa Watuatu Kecamatan Lore Peore Kabupaten Poso” yang telah diujikan dihadapan dewan penguji pascasarjana Universitas Islam Negeri (UIN) Datokarama Palu pada tanggal 22 Agustus 2023M. yang bertepatan dengan tanggal 5 Saffar 1445H. dipandang bahwa skripsi tersebut telah memenuhi kriteria penulisan karya ilmiah dan dapat diterima sebagai persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd) jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) dengan beberapa perbaikan

DEWAN PENGUJI

Jabatan	Nama	Tanda Tangan
Ketua Tim Penguji	Dr. Hj. Naima, S.Ag., M.Pd	
Penguji Utama I	Dr. Hj. Rustina, S.Ag., M.Pd	
Penguji Utama II	Dr. Andi Ardiansyah, M.Pd	
Pembimbing I	Dr. H. Ahmad Syahid, M.Pd	
Pembimbing II	Dr. Elya, S.Ag., M,Ag	

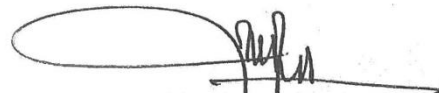
Mengetahui :

Ketua Jurusan

Dekan Fakultas



Dr. H. Suharnis, S.Ag., M.Ag
Nip.197001012005011009



Dr. H. Askar, M.Pd
Nip.19670521199303100

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

أَلْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ وَعَلَى آلِهِ

وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ, أَمَّا بَعْدُ

Syukur alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, karena atas limpahan Rahmat dan Hidayah-NYA penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam penulis kirimkan kepada baginda Rasulullah SAW, Keluarga, Kerabat, yang Insya Allah rahmat yang telah diberikan kepada beliau akan sampai kepada kita selaku uamtnya. Aamiin

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penulisan skripsi ini penulis banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Ayahanda Muhammad Shoim dan Ibunda Lamini yang telah mengasuh, membesarkan, mendidik, mendoakan, dan memotivasi serta memberikan bantuan berupa materi dan doa kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan studi dari jenjang pendidikan dasar hingga perguruan tinggi.
2. Bapak Prof. Dr. H. Saggaf S. Pettalongi, M.Pd selaku Rektor UIN Datokarama Palu beserta semua pihak pimpinan UIN Datokarama Palu telah memberikan kebijaksanaan bagi mahasiswa,

3. Bapak Dr. H. Askar, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) UIN Datokarama Palu dan Wakil Dekan I, II, III yang telah mengembangkan fakultas ini dengan baik
4. Bapak H. Suharnis, S.Ag., M.Ag selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK), UIN Datokarama Palu,
5. Bapak Dr. H. Ahmad Syahid, M.Pd dan Ibu Dr. Elya, S.Ag., M.Ag selaku dosen pembimbing I dan II yang telah banyak meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan yang berharga dalam menyelesaikan skripsi ini,
6. Bapak dan ibu dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Universitas Islam Negeri (UIN) Datokarama Palu yang selama ini telah memberikan ilmu kepada penulis sejak awal masuk hingga sampai akhir menyelesaikan perkuliahan,
7. Bapak dan ibu tenaga kependidikan yang berada dalam lingkungan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Universitas Negeri (UIN) Datokarama Palu yang telah membantu penyusun dalam mengurus segala administrasi dan lain-lain selama perkuliahan,
8. Kepala perpustakaan UIN Datokarama Palu bapak Muhammad Rifa'i, S.E.,Mm serta seluruh staf perpustakaan UIN Datokarama Palu yang dengan tulus telah memberikan pelayanan dalam mencari referensi sebagai bahan untuk menyusun skripsi ini.

9. Bapak Radin Tasiabe, S.Pd selaku Kepala Sekolah SDN UPT Beau Desa
Watutau Kecamatan Lore Peore Kabupaten Poso

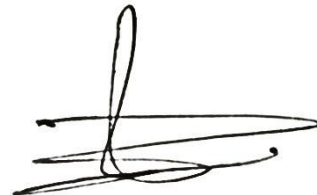
10. Dan terlebih khusus kepada Karmo Sigani dan Ziar Agus Suhada yang
sangat berjasa dalam membantu penulisan skripsi ini hingga selesai.

Akhirnya hanya kepada Allah SWT tempat penulis mengembalikan segala
bantuan yang diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi. dengan
penuh harap semoga skripsi ini memberikan manfaat bagi pembacanya. Aamiin

17 Juli 2023 M

Palu, 16 Dzulhijjah 1444 H

Penulis



Yuda Pratama

NIM. 191040004

DAFTAR ISI

SAMPUL	
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
ABSTRAK	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian dan Kegunaan Penelitian	6
D. Garis Besar Isi Skripsi.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Penelitian Terdahulu	9
B. Kajian Teori	12
C. Mobile Legends.....	17
D. Kerangka Pemikiran.....	29
E. Hipotesis.....	30
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Pendekatan dan Desain Penelitian	31
B. Populasi dan Sampel Penelitian	32
C. Variabel Penelitian	34
D. Definisi Operasional.....	35
E. Instrumen Penelitian.....	36
F. Teknik Pengumpulan Data.....	36

G. Teknik Analisis Data.....	38
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Penelitian	44
B. Pembahasan Penelitian.....	46
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	63
B. Implikasi Penelitian.....	64
DAFTAR PUSTAKA	65
DOKUMENTASI.....	67
LAMPIRAN-LAMPIRAN	72
RIWAYAT HIDUP	82

DAFTAR TABEL

2.1 Penelitian Terdahulu	12
3.1 Jumlah Peserta Didik SDN UPT Beau.....	33
4.1 Kepala Sekolah Yang Pernah Menjabat.....	44
4.2 Distribusi Frekuensi Dan Persentase Game Online Mobile Legends.....	48
4.3 Statistik Deskriptif Game Online Mobile Legends	49
4.4 Kategorisasi Penggunaan Game Online Mobile Legends	51
4.5 Distribusi Frekuensi Dan Persentase Hasil Belajar	53
4.6 Statistik Deskriptif Hasil Belajar Peserta Didik.....	54
4.7 Kategorisasi Hasil Belajar Peserta Didik Sdn Upt Beau	55
4.8 Indeks Nilai Rata-Rata Kumulatif Peserta Didik	56
4.9 Kategorisasi Hasil Analisis Uji Normalitas Data.....	57
4.10 Uji Hipotesis	59
4.11 Regresi Linear	60
4.12 Interpretasi Koefisien Korelasi Nilai r	61

DAFTAR GAMBAR

Skema Kerangka Pemikiran.....	30
Gambar 1 Interview Dengan Guru.....	67
Gambar 2 Wawancara Dengan Peserta Didik Putri Kelas 2 dan 3	67
Gambar 3 Peserta Didik Putri Kelas 2 dan 3.....	68
Gambar 4 Wawancara Dengan Peserta Didik Putra Kelas 2 dan 3.....	68
Gambar 5 Pengisian Angket Oleh Peserta Didik Kelas 4-6.....	69
Gambar 6 Pengisian Angket Oleh Peserta Didik Kelas 4-6.....	69
Gambar 7 Peserta Didik SDN UPT Beau	70
Gambar 8 SDN UPT Beau	70
Gambar 9 SDN UPT Beau	71
Gambar 10 Peserta Didik Bermain Game Online	71

ABSTRAK

NAMA : Yuda Pratama

NIM : 191040004

JURUSAN : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

JUDUL : Pengaruh *Game Online Mobile Legends* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik SDN UPT Beau Desa Watutau Kecamatan Lore Peore Kabupaten Poso

Skripsi ini bertujuan untuk; 1) mengetahui pengaruh bermain *game online mobile legends* terhadap hasil belajar peserta didik di SDN UPT Beau Desa Watutau Kecamatan Lore Peore Kabupaten Poso, 2) mendeskripsikan penggunaan *game online mobile legends* di kalangan peserta didik di SDN UPT Beau Desa Watutau Kecamatan Lore Peore Kabupaten Poso.

Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif deskriptif dengan desain penelitian regresi linear sederhana. Teknik pengumpulan data dengan cara observasi, angket, wawancara dan dokumentasi kepada peserta didik dan guru. Penelitian ini dilaksanakan di SDN UPT Beau Desa Watutau Kecamatan Lore Peore Kabupaten Poso mulai dari kelas II hingga kelas VI dengan jumlah sampel sebanyak 24 peserta didik, dengan menggunakan jenis total sampling yaitu jumlah sampel sama dengan jumlah populasi, melalui instrument angket, teknik analisis yang digunakan adalah teknik statistik deskriptif dengan pendekatan kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *game online mobile legends* di kalangan peserta didik terdapat 6 peserta didik masuk kategori rendah yaitu 25%, 13 peserta didik masuk ke dalam kategori sedang yaitu 54%, dan 5 peserta didik masuk ke dalam kategori tinggi yaitu 21%. Dari hasil perhitungan diperoleh (t_{hitung}) = 304 sementara (t_{tabel}) = 4,3, untuk taraf sig K.S $0,122 > 0,05\%$ maka H_0 diterima, sementara H_1 ditolak. Artinya terdapat pengaruh antara bermain *game online mobile legends* terhadap hasil belajar peserta didik di SDN UPT Beau Desa Watutau Kecamatan Lore Peore Kabupaten Poso. Berdasarkan nilai korelasi, menggunakan rumus *pearson product moment* diperoleh nilai r_{xy} 0,288 dengan tingkat persentase 28,8% termasuk dalam kategori rendah.

Berdasarkan kesimpulan diperoleh implikasi penelitian yaitu; 1) disarankan supaya orang tua selalu mengawasi anak-anaknya apabila bermain game online secara berlebihan sehingga dapat mencegah hal-hal negatif yang lain, 2) disarankan kepada guru agar ikut andil dalam upaya dalam mengarahkan penggunaan game online supaya tidak hanya berpengaruh negative tetapi juga memiliki manfaat yang positif.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran adalah kegiatan yang disengaja oleh peserta didik dengan arahan dari pendidik untuk memperoleh suatu perubahan. Perubahan yang diharapkan meliputi paspek kognitif, yaitu pengetahuan, afektif sikap, dan tingkah laku, dan aspek psikomotorik yaitu ketrampilan.¹ Berdasarkan pengertian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa kegiatan pembelajaran dilakukan oleh subjek dan objek yaitu guru dan peserta didik, yang bertujuan untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi peserta didik yang sesuai dan memuaskan.

Hasil belajar dapat didefinisikan sebagai suatu usaha atau kegiatan yang bertujuan untuk mengadakan perubahan dalam diri seseorang, mencakup perubahan tingkah laku, sikap, kebiasaan, ilmu pengetahuan, ketrampilan dan sebagainya.² Hasil belajar sering dijadikan sebagai tolak ukur utama dalam penilaian prestasi akademik. Hasil belajar merupakan cerminan dari kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik selama proses pembelajaran.³

Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan tolak ukur utama, tercapai atau tidak tujuan pembelajaran yang menghasilkan *output* berupa perubahan tingkah laku, penambahan ilmu pengetahuan dan penambahan skill serta pengalaman peserta didik yang akan

¹Abdullah, dkk *Peningkatan dan Pengembangan Prestasi Belajar Peserta Didik* (Sidoarjo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2019), 193.

²Syamsul Kifli, *Gambaran Hasil Belajar Fisika Berdasarkan Kepribadian Myers Briggs Type Indicator Mbti Pada Mahasiswa Prodi Pendidikan Fisika Ftik Uin Alauddin Makassar Angkatan 2020* (Skripsi Diterbitkan Makassar: Jurusan Pendidikan Fisika 2021), 11.

³Ibid, 12.

tampak dari hasil belajar. Dalam proses pembelajaran banyak faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik salah satunya adalah waktu bermain peserta didik.

Bermain adalah serangkaian kegiatan atau aktivitas anak untuk bersenang-senang. Apapun kegiatannya selama itu terdapat unsur kesenangan atau kebahagiaan anak usia dini, maka bisa disebut sebagai bermain. Senada dengan pengertian tersebut dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) disebutkan bahwa istilah bermain berasal dari kata dasar main yang berarti melakukan aktifitas atau kegiatan untuk menyenangkan hati. Dalam konteks ini bermain harus dipahami sebagai upaya menjadikan anak senang, nyaman, ceria, dan bersemangat.⁴

Seiring perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, permainan juga mengalami perkembangan yang signifikan yaitu tergesernya permainan tradisional setelah hadirnya permainan modern. Permainan tradisional merupakan permainan yang banyak nilai dan manfaat buat anak-anak, apalagi buat anak yang masih duduk di bangku sekolah dasar (SD) khususnya.⁵ Kehadiran permainan modern beberapa tahun terakhir, secara perlahan menggeser dominasi permainan tradisional. Permainan modern adalah suatu bentuk kegiatan permainan yang merupakan perkembangan dan lanjutan dari permainan tradisional. Permainan modern dengan segala kelebihan dan kecanggihannya mampu membius anak-anak untuk memainkannya. Permainan modern sudah menjadi magnet tersendiri untuk

⁴Fadillah, *Buku Ajar Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini* (Cet; 3, Jakarta: Prenadamedia Grub, 2019), 6-7

⁵Hendriana Sri Rejeki dan Andi Ardiansyah, "Permainan Tradisional Kadende Sorong Dalam Membentuk Karakter Anak Di Sekolah Dasar," 6, No 1 (Januari 2018): 8.

anak-anak dikarenakan cara bermainnya yang cukup instan dan mudah, sehingga membuat anak-anak lupa waktu hingga berjam-jam. Keterpurukan permainan tradisional dalam beberapa tahun belakangan ini, juga dipengaruhi oleh perkembangan pola pikir masyarakat yang semakin maju sehingga meninggalkan kebiasaan-kebiasaan lama yang masih bersifat tradisional beralih ke kebiasaan modern yang serba instan.⁶

Game online merupakan salah satu permainan modern yang berkembang saat ini. *Game online* adalah permainan yang dimainkan secara *online* via internet. *Game online* via internet menawarkan fasilitas lebih karena para pemain bisa berkomunikasi dengan pemain lain dari seluruh penjuru dunia melalui fasilitas yang telah disediakan oleh penyedia layanan game melalui media chatting. *Game online* tentu mempunyai daya tarik dimata pecinta game, karena pada monitor terdapat gambar tiga dimensi yang membuat permainan terasa nyata.⁷ *Game online* memiliki perbedaan yang sangat besar jika dibandingkan dengan *game* lainnya yaitu pemain tidak hanya bermain dengan orang yang ada disekelilingnya tetapi juga dapat bermain dengan orang yang berada di lokasi berbeda bahkan di seluruh penjuru dunia.

Berdasarkan pengertian *game online* tersebut, dapat disimpulkan bahwa *game online* adalah sebuah permainan game yang merujuk pada salah satu jenis permainan yang dapat diakses melalui jaringan internet serta dapat terhubung kepada seluruh pemain dari manca negara. *Game online* tersebut terdapat

⁶Hasrudin Nur dan Muhammad Ferdhy Asdana, *Pergeseran Permainan Tradisional Di Kota Makassar* (Jurnal Vol. 3 No. 1 2020), 18.

⁷Sri Wahyuni Adiningtiyas, *Peran Guru mengatasi Kecanduan Game Online* (Jurnal Kopasta Vol 4 No 1 2017), 29.

seperangkat permainan yang disajikan dalam gambar-gambar yang dapat digerakan sesuai dengan keinginan pemain *game* itu sendiri.

Dalam beberapa tahun ini permainan elektronik terutama permainan *game online mobile legends* mengalami kemajuan yang sangat pesat. Hal ini dapat dilihat dari semakin banyaknya komunitas *esport mobile legends* serta jumlah pengunduh *game online mobile legends* di toko aplikasi seperti *Google Play* dan *App Store*. *Google play* adalah toko *online* yang dapat dikunjungi oleh pengguna *android* untuk menemukan berbagai macam aplikasi, game, film, buku dan konten lainnya. Sedangkan *app store* adalah platform aplikasi yang dikhususkan untuk pengguna perangkat berbasis *IOS* yang dikembangkan oleh *Apple*. Jumlah pengunduh *game mobile legends* di tanah air pada tahun 2016 hanya mencapai 5,4 juta unduhan, dan pada tahun 2020 *mobile legends* sudah di unduh mencapai 1 milyar unduhan secara global.⁸

Berdasarkan hasil observasi, terdapat dua Peserta didik di SDN UPT Beau, Desa Watutau yang gemar memainkan *game online mobile legends*. Hal ini dikarenakan *mobile legends* dapat di akses dengan mudah sejak dibangunnya fasilitas menara telkomsel bakti pada akhir 2021. Menara telkomsel bakti merupakan bentuk kerja sama pemerintah dengan provider telkomsel untuk menyebarluaskan jaringan internet 4G di pelosok negeri, Salah satunya dibangun di UPT Beau, Desa Watutau. Terlebih lagi pada saat pandemi virus corona, setiap hampir semua kegiatan masyarakat dilakukan dirumah termasuk kegiatan pembelajaran yang dilakukan melalui *gadget* secara online, Sehingga

⁸Yaiba Kallani, "Game Mobile Legends Mencapai Satu Miliar Unduhan," *Situs Resmi Kumparan*. <https://m.kumparan.com/yaiba-kallani/game-mobile-legends-mencapai1-miliar-unduh-an-uzS0md8BWL/2> (16 januari 2021)

bukan mustahil jika peserta didik kemudian mengenal dan mulai memainkan *game online* tersebut. Peserta didik yang terlalu sering memainkan *game online mobile legends* akan menyebabkan anak menjadi ketagihan. Ketagihannya memainkan *mobile legends* akan berdampak baginya, terutama dari segi akademik karena masih dalam usia sekolah.

Pilihan *kuota* internet telkomsel yang beragam, mulai dari internet harian, mingguan, hingga bulanan dengan rentang harga yang relatif terjangkau, menyebabkan banyak anak-anak yang menysihkan uang sakunya untuk membeli kuota agar bisa bermain *game online* hingga berjam-jam. Penggunaan *game online* secara tidak terkontrol dapat berakibat buruk pada anak-anak terutama terhadap hasil belajar peserta didik, karena anak-anak melupakan waktu belajarnya.

Anak yang gemar bermain *video game* adalah anak yang sangat menyukai tantangan. Anak-anak ini cenderung tidak menyukai rangsangan yang daya tariknya lemah, monoton, tidak menantang, dan lamban. Hal ini setidaknya berakibat pada proses belajar akademis. Suasana kelas seolah-olah merupakan penjara bagi pikirannya. Tubuhnya ada di kelas tetapi pikiran, rasa penasaran, dan keinginannya ada pada *video game* tersebut. Permainan *mobile legends* tersebut bisa diambil juga nilai positifnya maupun nilai negatifnya tergantung bagaimana cara memainkannya.

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

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

Pengaruh negatif yang ditimbulkan dari permainan *game online* adalah munculnya kekerasan dikalangan masyarakat. Anak-anak akan bertingkah laku yang buruk dikarenakan mencontoh apa yang ia lihat dalam *game online* tersebut yang menampilkan adegan-adegan kekerasan seperti pada *game mobile legends*. Permainan *game online* juga bisa menghambat anak dalam belajar atau tidak suka membaca dikarenakan kecanduan yang berlebihan yang didapat dari *game* tersebut.⁹

Berdasarkan latar belakang yang telah di paparkan di atas maka penulis tertarik untuk meneliti mengenai **Pengaruh *Game Online Mobile Legends* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik SDN UPT Beau Desa Watutau Kecamatan Lore Peore Kabupaten Poso.**

B. Rumusan masalah

1. Bagaimana penggunaan *game online mobile legends* di kalangan peserta didik SDN UPT Beau Desa Watutau?
2. Apakah terdapat pengaruh *game online mobile legends* terhadap hasil belajar peserta didik SDN UPT Beau Desa Watutau?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini berdasarkan rumusan masalah yang ada yakni:

⁹Syekh Muhammad Al-Munajjid, *Bahaya Game* (Jakarta: Aqwam Medika, 2016), 12.

- a. Untuk mendeskripsikan penggunaan *game online mobile legends* di kalangan peserta didik di SDN UPT Beau Desa Watutau.
- b. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh *game online mobile legends* terhadap hasil belajar peserta didik.

2. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dalam penelitian ini adalah:

a. Manfaat Teoritik

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

b. Manfaat Praktis

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

D. Garis Besar Isi Skripsi

Skripsi ini berjudul “Pengaruh *Game Online Mobile Legends* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik SDN UPT Beau Desa Watutau Kecamatan Lore Peore Kabupaten Poso” yang terdiri dari lima bab. Setiap bab memiliki pembahasan yang berbeda, tetapi pokok bahasan masing-masing merupakan rangkaian kesatuan ilmiah yang tidak dapat dipisahkan. Untuk mengetahui garis-garis besar isi skripsi sebagai berikut:

Bab pertama, penulis mengemukakan pendahuluan sebagai bab pertama yang menjelaskan tentang latar belakang masalah, kemudian tujuan dan kegunaan penelitian ini, dilanjutkan dengan penegasan istilah, kerangka berfikir, dan serta memberi uraian mengenai garis besar isi skripsi.

Bab kedua, berisikan kerangka teori atau landasan. Landasan teori ini adalah mengarah pada relevansi terhadap proposal skripsi terdahulu. Pengaruh game online terhadap hasil belajar peserta didik.

Bab ketiga, dijelaskan metode penelitian yang digunakan dalam penelitian yang mencakup: jenis penelitian, lokasi penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, dan analisis data.

Bab keempat, menjelaskan hasil dari penelitian tentang *game online* dan hasil belajar sesuai dengan tujuan penelitian yaitu analisis tentang bagaimana pengaruh game online terhadap hasil belajar, dan penggunaan game online dikalangan peserta didik.

Bab kelima, pada bab ini membahas kesimpulan dari penelitian yang telah dilaksanakan dan implikasi penelitian sehubungan dengan hasil temuan penelitian.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu merupakan penelitian yang telah membahas suatu masalah yang terait dengan penelitian ini, penelitian terdahulu digunakan sebagai referensi dalam menyelesaikan suatu masalah yang memiliki relevansi dengan skripsi ini. Berikut penelitian terdahulu yang menjadi perbandingan suatu masalah yaitu:

1. Siprianus Koi (2017), judul penelitiannya yaitu “Pengaruh Permainan Game Online Terhadap Aktivitas Belajar Pada Anak Usia Sekolah Kelas III dan IV SDN Merjosari 1 Malang”
 - a. Hasil analisa menunjukkan bahwa ada pengaruh. Bahwa game online sangat mempengaruhi aktivitas belajar pada anak karena sebelum belajar anak harus mempersiapkan diri untuk memulai aktivitas belajarnya. Karena aktivitas belajar merupakan semua kegiatan yang dilakukan oleh seseorang anak dalam konteks belajar untuk mencapai tujuan. Anak harus mempersiapkan diri baik secara fisik maupun psikis sebelum melakukan kegiatan belajar mengajar. Kesiapan ini perlu diperhatikan dalam proses belajar, karena jika siswa belajar dan sudah ada kesiapan, maka hasil belajarnya akan lebih baik. Tanpa ada aktivitas maka proses belajar tidak akan berlangsung dengan baik dan apabila semakin banyak aktivitas yang dilakukan anak dalam belajar, maka proses pembelajaran dan hasil belajarnya juga akan semakin baik. Aktivitas belajar anak yang

tidak bermain game online menunjukkan setengahnya baik sebanyak 8 orang (50%) sehingga aktivitas belajar anak yang tidak bermain game online dikatakan baik.

- b. Aktivitas belajaran yang bermain game online menunjukkan hampir seluruhnya kurang sebanyak 35 orang (87,5%) sehingga aktivitas belajar anak yang bermain game online dikatakan kurang karena anak tidak dapat mengatur jadwal belajar dengan sebaik-baiknya.
- c. Hasil analisa statistik case control dengan uji t-test diperoleh bahwa nilai p value $0,000 < 0,05$. Hasil ini membuktikan bahwa terdapat Pengaruh Permainan Game Online Terhadap Aktvitas Belajar Pada Anak Usia Sekolah Kelas III dan IV di SDN Merjosari 1 Jalan Joyo Utomo No.2 Malang.¹⁰

2. Kautsar (2019), judul penelitiannya “Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Akademik Di MAN 3 Aceh Besar”.

Hasil analisa menunjukkan bahwa *game online* berpengaruh terhadap prestasi akademik di MAN 3 Aceh Besar dapat disimpulkan bahwasanya tingkat intensitas/kecanduan bermain *game online* peserta didik dapat dikatakan tinggi berdasarkan olahan skor dari sebaran angket yang telah peneliti sebarakan, dengan rata-rata skor yang diperoleh sebesar 93.3.dan perolehan nilai rapor rata-rata akhir peserta didik dalam 2 semester terakhir sebesar 82.2.

Lama waktu yang dihabiskan oleh peserta didik dalam bermain *game online* terhitung selama 4 jam dalam sehari, kemudian tempat yang banyak

¹⁰Spirianus Koi, *Pengaruh Permainan Game Online Terhadap Aktivitas Belajar Pada Anak Usia Sekolah Kelas III Dan IV SDN Merjosari 1 Malang* (Jurnal Diterbitkan Vol 2 No 1 (2017), 331.

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

Pada penelitian tersebut, peneliti melakukan analisis data menggunakan metode kuantitatif deksriptif dengan program bantu yaitu SPSS versi 20.0 dengan menggunakan rumus uji regresi linear sederhana, dapat dikatakan bahwa pengaruh *game online* terhadap prestasi akademik peserta didik yaitu sebesar 30% berpengaruh negatif terhadap prestasi belajar, indikasi yang dapat dilihat berupa terjadinya penurunan angka pada indeks kumulatif nilai rata-rata rapor peserta didik selama setahun yaitu dalam 2 semester terakhir.¹¹

¹¹Kautsar, *Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Akademik Peserta Didik Di Man 3 Aceh Besar* (Skripsi Diterbitkan Banda Aceh: Jurusan Pendidikan Agama Islam. 2019), 74-75.

Tabel 2.1

Persamaan Dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

no	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Siprianus Koi (2017),	Pengaruh Permainan Game Online Terhadap Aktivitas Belajar Pada Anak Usia Sekolah Kelas III dan IV SDN Merjosari 1 Malang	Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu menggunakan variabel yang sama yaitu game online serta pengaruhnya terhadap prestasi akademik	Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu pada variabel "Y" yaitu prestasi akademik
1	Kautsar (2019)	Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Akademik Di Man 3 Aceh Besar	Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu menggunakan variabel yang sama yaitu game online dan prestasi akademik sebagai variabel bebas	Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu lokasi penelitian serta subjek penelitian

B. Kajian teori

1. Game Online

a. Pengertian Game Online

Game online menurut Kim dkk adalah game atau permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi online. Selanjutnya Winn dan Fisher mengatakan *multiplayer online game* merupakan pengembangan dari *game* yang dimainkan satu orang, dalam

bagian yang besar, menggunakan bentuk yang sama dan metode yang sama serta melibatkan konsep umum yang sama seperti semua *game* lain perbedaannya adalah bahwa untuk multiplayer game dapat dimainkan oleh banyak orang dalam waktu yang sama.¹²

Game online didefinisikan menurut Burhan sebagai game komputer yang dimainkan oleh *multi* pemain melalui internet. biasanya disediakan sebagai tambahan layanan perusahaan penyedia jasa online atau dapat diakses langsung dari perusahaan yang mengkhususkan menyediakan *game*. Dalam memainkan *game online* terdapat dua perangkat penting yang harus dimiliki yaitu seperangkat komputer dengan spesifikasi yang memadai dan koneksi internet.¹³

Permainan *daring* adalah sejenis permainan yang dimainkan secara bersama-sama dalam bentuk *online*, jaringan yang biasanya digunakan adalah jaringan internet dan sejenisnya serta selalu menggunakan teknologi yang saat ini seperti modem dan koneksi kabel.¹⁴ Dengan dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan maka akan membuat permainan akan semakin seru serta pemainnya akan semakin ketagihan, karena dalam *game online* ini semakin tinggi tingkatan yang dimainkan oleh pemain maka akan semakin besar tingkat kesulitan yang akan dihadapi.

Berdasar pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa *game online* adalah permainan yang berbasis pada jaringan internet di mana para pemain bisa bermain secara *online* dan dapat diakses oleh banyak orang dalam waktu yang

¹²Andri Arif Kurniawan Dan Andy Widya Bayu Utomo, *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan* (Magetan:Cv Media Grafika, 2018), 5-6.

¹³Ibid.

¹⁴Fransina Latumahina, *Mengukir Pengabdian Dinegri Ihamahu* (Indramayu: Cv Adanu Abimata, 2022), 107.

sama, namun untuk bisa memainkan game online pemain harus memiliki perangkat komputer, laptop, smartphone dan tablet.

Game online yang sangat populer saat ini yaitu: *Mobile Legends*. *Game online* ini dihubungkan melalui jaringan internet. *Game online* tidak terbatas pada perangkat yang digunakan saja, namun *game online* ini bisa dimainkan dikomputer, laptop, bahkan smarthphone sekalipun. Asalkan gadget tersebut memiliki spesifikasi yang memadai dan terhubung dengan jaringan internet, maka *game online* dapat di mainkan. Hampir setiap para pemain *game online* adalah anak-anak, setiap anak hampir saja menyukai *game online*, apapun bentuk dari *game online* itu sendiri. Mulai dari *game online* yang sifatnya sederhana sampai *game online* yang sifatnya paling modren sekalipun. *Game online* ditujukan untuk anak-anak, tapi tidak sedikit pula orang dewasa kerap memainkannya.

b. Jenis-Jenis Game Online

Game online mempunyai jenis atau genre yang bermacam-macam dengan metode yang berbeda-beda walaupun pengkategorian *game online* sudah terbilang tidak mencakup semua tetapi *game online* perlu diklarifikasi untuk meberikan pemahaman mendasar bagi para *gamers* pemula. Pada saat ini terdapat banyak kategori atau genre dari game, namun beberapa game tidak hanya termasuk dalam satu genre. Berikut adalah jenis-jenis *game online* yang populer dikalangan peserta didik hingga orang dewasa yaitu:

1) *Simulation*

Simulation melibatkan kontrol pada kendaraan seperti yang ada pada dunia nyata seperti tank, kapal, dan pesawat terbang. Anda dapat belajar bagaimana mengontrol kendaraan tersebut, dan menggunakan *simulation game* yang juga dapat digunakan untuk pelatihan profesional, seperti pelatihan pilot menggunakan simulator sebelum dapat menerbangkan pesawat terbang.¹⁵

2) *Adventure*

Adventure pada umumnya dijalankan oleh pemain tunggal dan sering digunakan dalam menggambarkan dunia fantasi yaitu petualangan. Anda diberikan puzzle untuk dapat berpindah ke level berikutnya. *Game* tersebut biasa dimulai dengan latar belakang cerita karekter tokoh, dan mengetahui apa yang terjadi.¹⁶

3) *Puzzle*

Puzzle disajikan bagi mereka yang menyenangi pemecahan masalah untuk puzzle yang sulit. Terdapat banyak level dari pemula sampai ahli dan biasanya *game* ini bentuk berwarna dengan action yang sederhana.¹⁷

4) *Action*

Action dijalankan dalam keadaan senang dan anda bergerak dengan cepat untuk menjalankan *game*. Tantangan ini dilengkapi perlawanan musuh dan menggunakan karakter yang anda pilih sebagai representasi anda.¹⁸

¹⁵Aristo Hadi Sutopo, *Pengembangan Educational Game* (Tangerang Selatan: Topazart, 2020), 7-8.

¹⁶Ibid.

¹⁷Ibid.

5) *Massively Multiplayer Online First Person Shooter (MMOFPS)*

Massively Multiplayer Online First person shooter (MMOFPS) game online jenis ini mengambil sudut pandang orang pertama sehingga seolah-olah pemain berada dalam permainan tersebut dalam sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan, di mana setiap tokoh memiliki kemampuan yang berbeda dalam setiap akurasi, refleks, dan lainnya. Permainan ini dapat melibatkan banyak orang dan biasanya permainan ini mengambil setting peperangan dengan senjata-senjata militer.¹⁹

6) *Massively Multiplayer Online Role Playing Game (MMORPG)*

Game jenis ini biasanya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. RPG biasanya lebih mengarah kekolaborasi sosial daripada kompetisi.²⁰

7) *Massively Multiplayer Online Real Time Strategy (MMORTS)*

Game jenis ini menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya. Permainan ini memiliki ciri khas dimana pemain harus mengatur strategi permainan.²¹

8) *Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)*

Game moba merupakan turunan dari *genre real time strategi*. *Game* ini dapat dimainkan oleh 10 hingga 20 orang dalam satu pertandingan satu

¹⁸Ibid.

¹⁹Krista Surbakti, *Pengaruh Game Online Terhadap Remaja* (Jurnal Diterbitkan Vol 1 No 1 2017), 32.

²⁰Ibid.

²¹Ibid.

peta secara *online* dan *real time*. Tujuannya adalah untuk mengalahkan pemain lawan dan merebut towernya.²²

2. Mobile Legends

a. Pengertian *Mobile Legends*

Mobile Legends adalah permainan pertempuran secara daring dan dirancang untuk dipergunakan pada ponsel (*gadget*). Permainan ini dimainkan oleh 10 orang dibagi dalam 2 tim dengan jumlah pemain 5 orang dalam satu tim. Kedua tim saling bertempur dan berjuang untuk menghancurkan markas musuh serta mempertahankan markas mereka sendiri. Permainan ini menggunakan strategi untuk menang. Permainan ini mempunyai 3 jalur (*line*) yang dapat dijadikan sebagai tempat untuk bertarung yaitu: jalur atas (*top line*), jalur tengah (*mid line*), dan jalur bawah (*bottom line*). dimana setiap jalur diperkuat dengan 3 tower yang menyerang pemain lawan apabila masuk ke daerah tower tersebut. Tujuan dalam permainan ini yaitu untuk menghancurkan *tower* utama musuh dengan karakter yang kita mainkan. Pertarungan selesai apabila salah satu tim dapat menghancurkan markas musuhnya. Tim yang menghancurkan markas adalah sebagai pemenang, sedangkan tim yang markasnya hancur adalah tim yang mendapat kekalahan. Permainan ini sedang ramai di masyarakat. Pemainnya tidak pandang usia dari anak-anak sampai orang dewasa.²³

²²Rhenald Kasali, *The Great Shiting* (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama 2018), 347.

²³Fahmi Rahman Iskandar, Dkk, Journal: *Dampak Permainan Mobile Legend Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar* (Vol. 1 No. 2, Oktober 2019), 117.

Pemain permainan *Mobile Legends* biasanya didominasi dari kalangan pelajar, mulai dari SD, SMP, SMA, mahasiswa, bahkan orang dewasa. Pelajar yang sering bermain permainan *Mobile Legends*, dapat menyebabkan menjadi kecanduan. Kecanduan memainkan permainan *Mobile Legends* akan berdampak negatif, terutama dari segi akademik.²⁴

b. Nilai Nilai *Mobile Legends*

1) *Manage and control yourself*

Dalam *game mobile legends* mengajarkan kita cara mengontrol dan manage tentang diri kita sendiri, setiap orang mempunyai tujuan, impian atau mimpi, dan kita harus membangun dan menyusun strategi tersebut pada diri kita serta nilai-nilainya agar supaya kita dapat meraihnya.

2) Modal utama itu *skill* bukan uang

Dalam kehidupan bukan berarti kita tidak membutuhkan modal, bahkan kita membutuhkan modal yang nominalnya sangat besar, badan yang lengkap, pengetahuan yang luas, bahkan semangat yang kuat juga bisa dijadikan modal dasar buat diri kita sendiri sedikit demi sedikit dengan sungguh-sungguh kita bisa meraih yang kita inginkan dan menambah skill pada diri kita.

3) *Epic Comeback*

Epic comeback atau titik balik. Dalam kehidupan kita selalu ada yang namanya *comeback* yaitu dimana kita merasa sudah kalah dan tidak percaya diri, tetapi peluang kemenangan yang tipis tersebut bisa berubah ketika kita tidak

²⁴Ibid.

berhenti berusaha untuk mencapai apa yang kita harapkan. maka dari itu kita harus buktikan dalam kehidupan kita bahwa kita bisa *epic comeback*.

4) *MVP (Most Valuable Player)*

MVP adalah pemain yang memiliki kontribusi besar dalam kemenangan tim. Setiap segala sesuatu yang kita kerjakan dengan baik pasti memberikan nilai plus ataupun sangat baik.

5) *Rangked (Peringkat)*

Di kehidupan nyata, kita harus sempurna (cermat) disetiap pekerjaan yang kita lakukan. Dalam arti lain setiap kali menang dalam hal apapun maka itu bisa menaikkan nilai bagi diri kita sendiri.

6) Kerja keras sendiri dan tim untuk memperoleh kemenangan.

Yaitu bagaimana kita melakukan sesuatu dengan sungguh-sungguh dan bekerjasama dengan tim agar kita bisa meraih kemenangan bersama.

7) Kerja sama itu penting

Yaitu dalam kehidupan kita tidak bisa kerja sendirian, sekalipun kita bisa melakukan semua pekerjaan tanpa bantuan tim. Kita pasti membutuhkan rekan atau teman yang nantinya bisa menyelesaikan pekerjaan tersebut.

c. Pengaruh Bermain *Game Online Mobile legends*

Game merupakan sebuah sarana hiburan, terutama bagi kita generasi muda yang ingin melepas penat. Berkembangnya *IT* di era modernisasi dan globalisasi membuat jenis-jenis game semakin beragam dan menarik.²⁵

²⁵Herry Mardianto, Dkk, *Mutiara Tiga Penjuru* (Yogyakarta: Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Balai Bahasa Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, Cet. 1, 2014), 30.

Perkembangan dunia gaming turut disemarakkan dengan hadirnya banyak komunitas-komunitas yang terbentuk atas kecintaan anak-anak terhadap permainan *online* tersebut. Satu komunitas yang terdiri dari berbagai kalangan saling berbagi dari belahan daerah di Indonesia. Sehingga kemudian kehadiran game menjadi bagian dari kehidupan anak-anak yang tidak dapat dipisahkan.²⁶ Komunitas Esport mobile legend mulai berkembang di Indonesia sejak hadirnya turnamen *Esport mobile legend professional league* atau sering di singkat (MPL) yang pertama kali diselenggarakan pada tahun 2017 dan masih terus berkembang hingga saat ini.

Ketertarikan anak-anak terhadap *game online mobile legends* terkadang melampaui batas. Terkadang anak-anak sampai lupa waktu akan jam belajarnya karena terlalu menikmati permainan tersebut. Saat permainan sudah mulai memanas tak jarang anak-anak mengeluarkan kata-kata kasar untuk memojokkan lawan. Bermain *mobile legends* dapat memberikan dampak positif maupun negatif tergantung bagaimana cara seorang memainkan *game online* tersebut.

Dampak positif bermain *game online* untuk peserta didik, yaitu:

- 1) Otak siswa akan lebih aktif dalam berfikir,
- 2) Reflek berfikir dari anak-anak akan lebih cepat merespon,
- 3) Emosional pelajar/anak-anak dapat diluapkan dengan cara bermain *game online*,
- 4) Pelajar akan berfikir lebih kreatif dalam membuat strategi untuk meraih kemenangan,

²⁶Windi Astria Ningrum, *High Tech High Impact Meneilistik Pengaruh Teknologi Bagi Anak Anak* (Bantul:Anak Hebat Indonesia, 2018), 74-75.

- 5) Meningkatkan skil menghitung karena dalam mobile legends setiap kemampuan suatu karakter setelah digunakan memiliki jeda waktu untuk digunakan kembali,
- 6) Pelajar bisa menghibur diri dengan aktifitas yang berbeda selain belajar.

Game online selain mempunyai dampak positif, juga mempunyai banyak dampak negatif yang harus dihindari oleh para peserta didik, yaitu:

- 1) Terlalu banyak *bermain game* dapat mengakibatkan resiko kesehatan pada organ mata dan dapat mengganggu pengelihatannya pelajar/anak-anak,
- 2) Terlalu banyak *bermain game* dapat membuat anak-anak malas bergerak karena yang bergerak untuk bermain game hanya mata dan tangan, sementara itu bagian tubuh lain tidak bergerak. Jika itu terus terjadi maka akan terjadi obesitas,
- 3) Salah satu masalah kesehatan yang ditemukan pada pelajar dan anak-anak yang sering bermain game adalah kecanduan.²⁷
- 4) Menurunnya hasil belajar peserta didik akibat terlalu banyak bermain *game online*.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Kemampuan pengetahuan peserta didik sangat menentukan keberhasilan peserta didik dalam memperoleh prestasi. Untuk mengetahui berhasil atau tidaknya peserta didik dalam belajar maka perlu dilakukan suatu evaluasi

²⁷Aiko Najwakyla Widhisakti, Dkk, *Lentera Peradaban Antologi Artikel Ilmiah Angkatan 17 SMP Islam Al-Azhar 13 Surabaya* (Gresik: Caramedia Communication, 2021), 57-58.

tujuannya untuk mengetahui prestasi yang diperoleh peserta didik setelah proses belajar mengajar berlangsung.

Dalam KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), hasil belajar yaitu penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau nilai angka yang diberikan oleh guru.²⁸ Winkel mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang. Maka prestasi belajar merupakan hasil maksimum yang dicapai oleh seseorang setelah melalui proses pembelajaran.²⁹

Adapun pengertian hasil belajar menurut Syaiful Bahri Djamarah adalah hasil yang diperoleh atau didapatkan berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dari dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar dan diwujudkan dalam bentuk nilai atau angka.³⁰ Sedangkan belajar adalah perubahan tingkah laku atau respon yang disebabkan oleh pengalaman.³¹ Singkatnya, pembelajaran akan memberikan perubahan pada tingkah laku diri. Pada hakikat belajar mengajar, anak adalah subjek dan objeknya kegiatan mengajar. Oleh karena itu inti dari proses belajar mengajar tidak lain adalah kegiatan belajar peserta didik dalam mencapai suatu tujuan mengajar. Tujuan

²⁸Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, 895.

²⁹W.S Winkel, *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan* (Jakarta: Gramedia, 2014), 226.

³⁰Saiful Bahri Djamarah. *Prestasi Belajar Dan Kompetensi Guru* (Surabaya: Usaha Nasional, 2016), 5.

³¹Tim Penyusun Pusat Bahasa (Mendikbud), *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, Ed 3 Cet 4, 2017), 408.

pengajaran tentu saja akan tercapai jika peserta didik secara aktif berusaha mencapainya.

Setiap proses memiliki tujuan pembelajaran, tujuan pembelajaran adalah tercapainya perubahan perilaku peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar.³² Prestasi belajar merupakan kemampuan yang dimiliki setelah mengalami pengalaman melalui proses pembelajaran. Biasanya Prestasi belajar berupa angka, simbol, huruf, maupun kalimat.

Perubahan perilaku dalam hal ini seperti yang disebabkan oleh proses kematangan fisik, kemampuan, kelelahan, dan kebosanan tidak dipandang sebagai proses pembelajaran.

b. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Terdapat dua faktor utama yang mempengaruhi prestasi belajar peserta didik yaitu sebagai berikut:

1) Faktor internal

Faktor internal ialah faktor yang berhubungan erat dengan segala kondisi siswa, meliputi:

a) Kesehatan fisik

Kesehatan fisik yang prima akan mendukung seseorang siswa melakukan kegiatan belajar dengan baik, sehingga ia akan dapat meraih prestasi belajar yang baik pula. Sebaliknya siswa yang sakit apalagi kondisi sakitnya sangat parah dan harus dirawat secara intensif di rumah sakit, maka ia tidak dapat berkonsentrasi

³²E.Kosashi, *Strategi Belajar dan Pembelajaran Implementasi Kurikulum 2013*, (Bandung: Yrama Widya, 2014), 13.

belajar dengan baik. Tentu saja iapun tidak akan dapat meraih prestasi belajar dengan baik bahkan bisa berakibat pada kegagalan belajar (*learning failure*).

b) Psikologi

(1) Intelegensi (*intelligence*)

Taraf intelegensi yang tinggi (high average, superior, genius) pada seorang siswa, akan memudahkan baginya dalam memecahkan masalah masalah akademis di sekolah. Dengan kemampuan intelegensi yang baik tersebut, maka mereka pun akan mampu meraih prestasi belajar terbaik. Sebaliknya siswa yang memiliki taraf intelegensi rendah, ditandai dengan ketidakmampuan dalam memahami masalah-masalah pelajaran akademis, sehingga berpengaruh pada prestasi belajar yang rendah. Intelegensi seseorang diyakini sangat berpengaruh pada keberhasilan belajar yang dicapainya.³³ semakin tinggi kemampuan intelegensi seorang anak maka akan semakin mudah pula bagi anak tersebut dalam memecahkan masalah. Karena anak tersebut mampu menerapkan logika, pemahaman, penalaran dan pengetahuan dalam menyelesaikan suatu permasalahan.

(2) Bakat siswa

Secara umum bakat (*aptitude*) adalah kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang. Dengan demikian, sebetulnya setiap orang mempunyai bakat dalam arti berpotensi untuk mencapai prestasi sampai ketinggian tertentu sesuai dengan kapasitas masing-masing. Jadi secara global bakat itu mirip dengan intelegensi.³⁴ Bakat setiap anak

³³Azza Salsabila Dan Puspitasari, *Faktor Belajar Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar* (Pandawa: Journal Pendidikan Dan Dakwah Vol 2, No 2, 2020), 284-285.

³⁴Ibid.

berbeda-beda jika seorang anak tidak berbakat pada suatu mata pelajaran tertentu maka hasil belajarnya tidak akan maksimal .

(3) Minat

Minat adalah ketertarikan secara internal yang mendorong individu untuk melakukan sesuatu atau kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Sifat minat bersifat temporer tetapi bisa menetap dalam jangka panjang. Minat temporer (*temporer interest*) hanya bertahan dalam jangka waktu pendek, dalam hal ini dikatakan minat yang rendah (*low interest*). Minat yang kuat (*high interest*), pada umumnya bisa bertahan lama karena seseorang benar benar memiliki semangat, gairah, keseriusan yang tinggi dalam melakukan sesuatu hal dengan baik.³⁵ Apabila hal ini dikaitkan dengan suatu mata pelajaran tertentu maka ia akan sungguh-sungguh mempelajari materi pembelajaran tersebut. Hal ini bisa mengakibatkan seseorang bisa meraih prestasi belajar yang tinggi. Namun mereka yang tidak mempunyai minat terhadap suatu pelajaran, maka ia tidak akan serius dalam belajar, akibatnya prestasi belajarnya pun rendah.

(4) Kreativitas

Kreativitas ialah kemampuan untuk berfikir alternatif, dalam menghadapi suatu masalah, sehingga ia dapat menyelesaikan masalah tersebut dengan cara baru dan unik. Kreativitas dalam belajar memberi pengaruh yang positif bagi individu untuk mencari cara-cara terbaru dalam menghadapi suatu masalah akademis. Ia tidak akan terpaku pada cara-cara klasik namun mencari cara terobosan baru

³⁵Ibid.

sehingga ia tidak akan putus asa dalam belajar.³⁶ Semakin kreatif seorang anak, maka anak tersebut selalu punya cara yang berbeda dalam menyelesaikan masalah yang ia hadapi. Jika menerapkan kreatifitas dalam proses pembelajaran maka peserta didik akan mencari cara untuk memahami suatu mata pelajaran dengan cara yang paling mudah untuk dipahami.

(5) Motivasi

Motivasi belajar (*learning motivation*) adalah dorongan yang menggerakkan seorang pelajar untuk sungguh-sungguh dalam belajar menghadapi pelajaran disekolah. Motivasi berprestasi (*achievement motivation*) ialah motivasi yang akan mendorong individu untuk meraih prestasi belajar yang setinggi tingginya. Mereka yang memiliki motivasi berprestasi yang tinggi, pada umumnya ditandani dengan karakteristik bekerja keras atau belajar secara serius, menguasai materi pembelajaran, tidak putus asa dalam menghadapi kesulitan, bila menghadapi suatu masalah maka ia akan berusaha mencari cara lain. Tujuan motivasi adalah untuk menggerakkan atau menggugah seseorang agar timbul keinginan dan kemauannya untuk melakukan sesuatu sehingga dapat memperoleh hasil atau mencapai tujuan tertentu.³⁷ Jika seseorang tidak memiliki motivasi dalam belajar maka ia akan merasa enggan atau malas untuk belajar. Akibatnya prestasi yang ia dapatkan akan menurun.

c) Kondisi psikoemosional yang stabil

Kondisi psikoemosional yang stabil adalah bagaimana keadaan perasaan suasana hati yang dialami oleh seseorang. Kondisi emosi seringkali dipengaruhi

³⁶Ibid, 285-286.

³⁷Ibid.

oleh pengalaman dalam hidupnya.³⁸ Seorang pelajar yang tidak bergairah dalam belajarnya karena merasa sedih, atau depresi, atau sedang memikirkan hal yang lain akan berakibat pada rendahnya prestasi belajarnya.

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar individu, baik berupa lingkungan fisik maupun lingkungan sosial.

a. Lingkungan fisik sekolah

Lingkungan fisik sekolah ialah lingkungan yang berupa sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah yang bersangkutan. Sarana dan prasarana di sekolah yang memadai seperti ruang kelas dengan penerangan, ventilasi udara yang cukup baik, tersedianya AC (penyejuk ruangan), *Overhead Projector* (OHP) atau LCD, papan tulis, spidol, perpustakaan lengkap, laboratorium, dan sarana penunjang belajar lainnya. Kelengkapan sarana dan prasarana akan berpengaruh positif bagi siswa yang kurang berprestasi belajar.³⁹ Sekolah yang memiliki fasilitas pendidikan yang kurang memadai dapat mempengaruhi hasil pembelajaran karena metode yang dapat digunakan oleh guru dalam menunjang kegiatan pembelajaran akan terbatas pada suatu metode tertentu.

b. Lingkungan sosial kelas

Lingkungan sosial kelas (*Class Climate environment*) ialah suasana psikologis dan sosial yang terjadi selama proses belajar mengajar antara guru dan murid di dalam kelas. Iklim kelas yang kondusif memacu untuk bersemangat

³⁸Ibid.

³⁹Ibid.

dalam belajar dan mempelajari materi pelajaran yang baik.⁴⁰ Jika kondisi kelas sedang berisik atau ada peserta didik yang rebut didalam kelas akan membuat konsesntrasi belajar peserta didik yang lain menurun. Akibatnya proses pembelajaran kurang maksimal.

c. Lingkungan sosial keluarga

Lingkungan sosial keluarga (*Family social environment*) ialah suasana interaksi sosial antara orang tua dengan anak-anak dalam lingkungan keluarga. Orang tua yang tidak mampu mengasuh anak-anak dengan baik, karena orangtua cenderung patuh otoriter sehingga anak-anak bersikap patuh semu (pseudo kepatuhan) dan memberontak bila di belakang orang tua. Pengasuhan permisif yang serba memperbolehkan seorang anak untuk berperilaku apa saja, tanpa ada kendali orang tua, akibatnya anak tidak tahu akan tuntutan dan tanggung jawab dalam hidupnya sebagai pelajar. Kedua pengasuh ini akan berdampak buruk pada prestasi belajar anak disekolah. Namun orang tua yang menerapkan pengasuhan isyarat yang ditandai dengan komunikasi aktif orang tua/anak, menetapkan aturan dan tanggung jawab yang jelas bagi anak, orang tua yang mendorong anak untuk mengeluarkan yang terbaik, maka pengasuhan yang kondusif ini akan berpengaruh positif dalam penekanan kepuasan belajar anak di sekolah.⁴¹ Kondisi keluarga juga berbeperan penting dalam meningkatkan prestasi akademik peserta didik, mengasuh anak dengan cara yang tepat akan membuat anak mengerti tanggung jawab akan belajarnya sehingga akan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

⁴⁰Ibid, 287.

⁴¹Ibid.

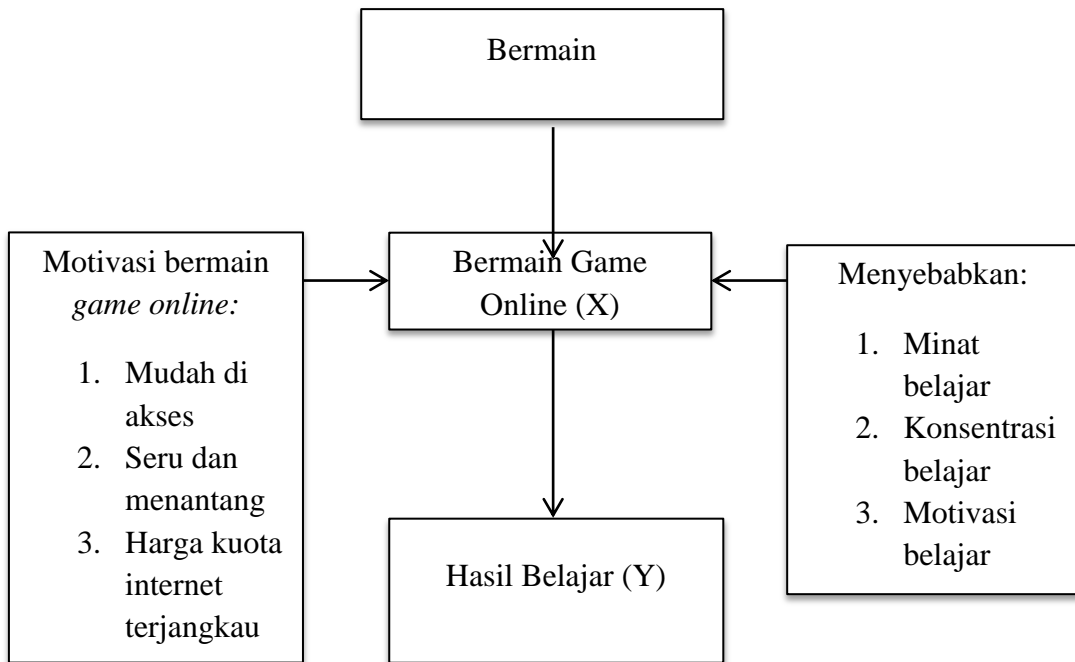
Ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik, Pertama, faktor internal meliputi kesehatan fisik, psikologi, motivasi, dan kondisi psikoemosional. Kedua, faktor eksternal meliputi: lingkungan fisik sekolah, lingkungan sosial kelas, dan lingkungan sosial keluarga. Kedua faktor tersebut sangat berpengaruh terhadap prestasi akademik peserta didik.

C. Kerangka Pemikiran

Kerangka pikir yang kemudian diarahkan dalam penelitian ini adalah mengenai fenomena pengaruh game online dikalangan peserta didik usia sekolah dasar terhadap hasil belajar. Perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin pesat membawa perubahan dalam segala lapisan kehidupan manusia, yang dimana diperolehnya temuan-temuan baru dalam teknologi, salah satu produk manusia yang paling banyak digunakan adalah jaringan internet. Banyak hal yang dapat dilakukan melalui jaringan internet mulai dari melakukan pekerjaan, komunikasi, dan bermain game online.

Munculnya *game online* memberikan warna baru dan membawa pengaruh positif dan negatif yang ditimbulkan. Seperti efek kurang bersosial, lupa akan waktu belajarnya bagi penggemar game online. Keanekaragaman game online memberi daya tarik yang kuat untuk terus memainkan game tersebut. Berdasarkan uraian diatas dapat diterangkan dengan skema kerangka pikir sebagai berikut

Gambar 2.1 Skema Kerangka Pemikiran



D. Hipotesis

H_0 : Terdapat pengaruh dari bermain game online terhadap penurunan hasil belajar peserta didik di SDN UPT Beau Desa Watutau Kecamatan Lore Peore Kabupaten Poso. Adanya hubungan negatif antara bermain game online dengan hasil belajar peserta didik. Semakin sering peserta didik bermain game online maka semakin menurun hasil belajar peserta didik.

H_1 : Tidak terdapat pengaruh antara bermain game online terhadap hasil belajar peserta didik di SDN UPT Beau Desa Wattau Kecamatan Lore Peore Kabupaten Poso.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Desain Penelitian

Pendekatan yang dilakukan pada penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. menurut Creswell metode penelitian kuantitatif merupakan metode-metode untuk menguji teori-teori tertentu dengan cara meneliti hubungan antar variabel. Variabel-variabel biasanya diukur dengan instrument penelitian sehingga data yang terdiri dari angka-angka dapat dianalisis berdasarkan prosedur-prosedur statistik.⁴²

Metode penelitian kuantitatif merupakan salah satu jenis penelitian yang spesifikasinya adalah sistematis, terencana, dan terstruktur dengan jelas sejak awal hingga pembuatan desain penelitiannya. Definisi lain menyebutkan penelitian kuantitatif adalah penelitian yang banyak menuntut penggunaan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan dari hasilnya. Demikian pula pada tahap kesimpulan penelitian akan lebih baik bila disertai dengan gambar, tabel, grafik, atau tampilan lainnya.⁴³

Penelitian ini menggunakan tipe penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Metode Penelitian Kuantitatif, sebagaimana dikemukakan oleh Sugiyono yaitu: Metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme,

⁴²Adhi Kusumastutu, Dkk, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Yogyakarta: Cv Budi Utama 2020), 2.

⁴³Gempur Santoso, *Fundamental Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif* (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2005), 43.

digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.⁴⁴

Penelitian deskriptif pada umumnya dilakukan dengan tujuan utama, yaitu menggambarkan secara sistematis fakta dan karakteristik objek dan subjek yang diteliti secara tepat. Penelitian deskriptif pada umumnya dengan tujuan utama, yaitu menggambarkan secara sistematis fakta dan karakteristik objek dan subjek yang diteliti secara tepat. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang diarahkan untuk memberikan gejala-gejala dan fakta-fakta atau kejadian-kejadian secara sistematis dan akurat, dalam Penelitian deskriptif cenderung tidak perlu mencari atau menerangkan saling hubungan dan menguji hipotesis.⁴⁵ Penelitian deskriptif dalam penelitian ini dimaksudkan untuk mendapatkan gambaran dan keterangan- keterangan mengenai pengaruh *Game Online Mobile Legends* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik SDN UPT Beau Desa Watutau Kecamatan Lore Peore Kabupaten Poso.

B. Populasi dan sampel penelitian

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas subjek/objek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi ialah sekumpulan objek yang akan dijadikan sebagai bahan penelitian dengan

⁴⁴Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2012), 8.

⁴⁵Nurul Zuriah, *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2005), 47.

ciri yang mempunyai karakteristik yang sama.⁴⁶ Populasi dalam penelitian ini adalah semua peserta didik yang ada di SDN UPT Beau Desa Watutau yang berjumlah 34 Peserta didik. dapat dilihat berdasarkan table berikut

Table 3.1

Jumlah Peserta Didik SDN UPT Beau Desa Watutau

Kelas	Jumlah peserta didik
Kelas I	5
Kelas II	4
Kelas III	4
Kelas IV	8
Kelas V	7
Kelas VI	6

Sumber: Arsip Data SDN UPT Beau Desa Watutau 2023

2. Sampel

Sampel adalah setengah dari populasi yang akan diteliti. Dengan demikian, sampel bukanlah populasi melainkan perkiraan dari populasi tersebut. Dengan kata lain, sampel adalah cara pengumpulan data dengan mengambil bagian unsur anggota populasi yang akan diteliti atau pengumpulan data melalui sampel.⁴⁷

Sampel merupakan sejumlah anggota yang diambil/dipilih dari sesuatu populasi. Besarnya sampel ditentukan oleh banyaknya data dalam

⁴⁶Andi Supangat, *Statistika dalam Kajian Deskriptif, Infernsi dan Nonparamentrik* (Cet. 4; Jakarta: Prenandamedia Group, 2014), 3.

⁴⁷Endah Saptutyingsih dan Estu Setyaningrum, *Penelitian Kuantitatif Metode dan Alat Analisis* (Yogyakarta: Goysen Publishing, 2019), 128.

sampel tersebut. Sampel yang diambil harus mewakili terhadap populasi karena sampel merupakan alat atau media untuk mengkaji sifat-sifat populasi.⁴⁸

Teknik sampel yang digunakan adalah *sample total* yaitu teknik penentuan sampel yang jumlah sampel dan populasinya sama. Teknik ini penulis gunakan karena jumlah populasi peserta didik di SDN UPT Beau sangat terbatas yaitu berjumlah 34 peserta didik. Penulis mengambil sampel dari murid yang ada di lingkungan sekolah dan diberikan kuisisioner berupa angket, diantaranya yaitu murid kelas IV-VI, dan menggunakan teknik wawancara kemudian mencatatnya untuk mengambil sampel murid kelas II-III yang ada di SDN UPT Beau Desa Watutau Kecamatan Lore Peore Kabupaten Poso.

Peneliti mengambil sampel dari SDN UPT Beau karena peserta didik di sekolah tersebut banyak yang terpengaruh untuk bermain *game online*. Hampir setiap anak menyukai *game online* dan sering memainkannya, ditambah dengan di banggunya menara telkomsel bakti yang dibangun diwilayah tersebut membuat anak-anak semakin mudah dalam mengakses *game online*. Tidak hanya itu ada pula peserta didik yang rela menyisihkan uang sakunya untuk membeli kuota internet agar bisa bermain *game online* selama berjam-jam.

C. Variabel Penelitian

Berdasarkan landasan teori yang ada serta rumusan hipotesis penelitian maka yang menjadi variabel dalam penelitian ini adalah

⁴⁸Nursalam. *Staistik untuk Penelitian* (Cet. I; Makassar, Alauddin University Press, 2011), 15-16.

1. Variabel bebas (*independen variabel*), Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau disebut variabel penyebab. Dalam penelitian ini variabel bebas adalah *Game Online* yang dilambangkan dengan huruf X
2. Variabel terikat (*dependen variabel*), Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Dalam penelitian variabel terikat adalah Hasil Belajar yang dilambangkan dengan huruf “Y”

<i>Game Online</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Frekuensi bermain <i>game online</i> 2. Waktu bermain <i>game online</i> 3. Tempat bermain <i>game online</i>
Hasil Belajar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Nilai rata-rata rapor 2. Ketekunan mengerjakan tugas 3. Rajin kesekolah 4. Aktif dalam pembelajaran

D. Devinisi Operasional

Adapun definisi operasional dari variabel-variabel yang ada pada penelitian ini adalah:

1. *Game Online Mobile Legends*

Game online mobile legends adalah permainan berbasis elektronik dan visual, *game online* ini dapat dimainkan dengan memanfaatkan media elektronik seperti laptop, komputer, bahkan *smartphone*, selama perangkat tersebut memiliki spesifikasi yang mumpuni. Bermain *mobile legends* sudah tidak asing lagi ditelinga masyarakat dan sudah menjadi hobi baru yang banyak diminati oleh

anak-anak hingga orang dewasa. Bermain *mobile legends* sangat menyenangkan karena pemain tidak lagi bermain sendirian, tetapi memungkinkan bermain bersama seseorang bahkan dengan puluhan orang sekaligus dari berbagai lokasi.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil yang diperoleh dalam kegiatan pembelajaran berupa pengetahuan, ketrampilan, dan sikap yang diperoleh siswa selama mengikuti kegiatan akademik atau pembelajaran selama disekolah. Hasil belajar dapat dinyatakan dalam bentuk angka atau huruf yang mengandung nilai.

E. Instrumen Penelitian

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan berbagai metode-metode penelitian seperti observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Instrument penelitian menggunakan metode-metode tersebut memerlukan alat bantu sebagai instrument. Instrument yang dimaksud yaitu HP digunakan sebagai alat dokumentasi ketika sedang mengumpulkan data, buku dan pulpen untuk mencatat atau menggambarkan informasi data yang didapat dari narasumber. Angket peneliti gunakan untuk mendapatkan bahan data yang relevan dalam penelitian tersebut. Beberapa pertanyaan yang tertadap dalam angket antara lain sebagai berikut:

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi non partisipan

Pada metode ini penulis hanya mengamati dan mencatat apa yang terjadi. Metode ini banyak dilakukan untuk melihat atau mengamati perilaku siswa disekolah. Peneliti hanya mengamati apa saja yang terjadi atau apa saja yang dilakukan para peserta didik atau responden dilingkungan sekolah terutama didalam kelas saat proses belajar mengajar sedang berlangsung. Para peserta didik tidak dalam kendali peneliti atau tidak dikondisikan oleh peneliti. Mereka bebas melakukan aktivitas apa saja seperti biasa yang mereka lakukan.

2. Wawancara

Wawancara adalah suatu bentuk tanya-jawab dengan narasumber yang bertujuan untuk mendapatkan keterangan, informasi, penjelasan, pendapat, fakta, bukti tentang suatu masalah atau suatu peristiwa. Wawancara merupakan salah satu teknik utama yang paling banyak digunakan untuk mengumpulkan data. Metode ini penulis gunakan untuk memperoleh data *game* apa saja yang sering dimainkan oleh peserta didik kelas bawah yaitu kelas I-III serta lama waktu bermain *game online* kemudian mencatatnya.

3. Angket

Angket merupakan suatu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden. Selain itu angket juga cocok digunakan bila jumlah responden cukup besar dan tersebar diwilayah yang luas. Angket dapat berupa

pertanyaan pertanyaan tertutup atau terbuka, dapat diberikan kepada responden secara langsung atau dikirim melalui pos atau internet.⁴⁹ angket lebih mudah digunakan apabila responden berjumlah banyak, sehingga lebih efektif karena tidak memerlukan waktu yang lama untuk mengumpulkan data dari semua responden.

4. Dokumentasi

Dokumentasi adalah ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi peraturan-peraturan, data yang relevan penelitian. Teknik ini penulis gunakan untuk mendapatkan data tentang profil Sekolah Dasar Negeri UPT Beau, serta kondisi lingkungan sekolah.

G. Teknik Analisis Data

Pengelolaan data dari hasil penelitian menggunakan dua teknik statistika, yaitu statistika deskriptif dan statistika inferensial.

1. Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah dikumpulkan apa adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Analisis statistik deskriptif digunakan apabila peneliti bermaksud untuk memperoleh gambaran modus, median, mean (rata-rata), perhitungan desil, persentil, standar deviasi, perhitungan persentase, nilai maksimum dan nilai minimum. Analisis deskriptif yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif dengan rumus sebagai berikut:

⁴⁹Al Fajri Bahri, Dkk, *Evaluasi Program Pendidikan* (Medan: Umsu Press 2022), 86-87.

- a. Menghitung rentang kelas, yakni data terbesar dikurangi data terkecil

$$R = X_t - X_r$$

Keterangan :

R : Rentang

X_t : Data terbesar dalam kelompok

X_r : Data terkecil dalam kelompok

- b. Menghitung jumlah kelas interval

$$K = 1 + (3,3) \log N$$

Keterangan :

K : Jumlah kelas interval

N : Banyaknya data atau jmlah sampel

Log : Logaritma.

- c. Menghitung panjang kelas interval

$$P = \frac{R}{K}$$

Keterangan:

P : Panjang kelas interval

R : Rentang

K : Banyaknya kelas

- d. Rata-rata mean

Skor rata-rata *mean* dapat diartikan sebagai jumlah nilai kelompok data dibagi dengan jumlah nilai responden. Rumus rata-rata, yaitu

$$X = \frac{\sum f_i . x_i}{\sum f_i}$$

Keterangan:

X : Rata-rata

X_i : titik tengah interval kelas

f_i : frekuensi kelas

\sum : jumlah

e. Standar deviasi

$$S = \frac{\sqrt{\sum f_i (x_i - \bar{x})^2}}{\sum f_i}$$

S : Standar Deviasi

f_i : Frekuensi untuk variabel

x_i : Tanda kelas interval Variabel

f. Persentase (%) nilai rata-rata

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

Keterangan:

P : Angka persentase

F : Frekuensi yang dicari persentasenya

N : Jumlah responden.

Pengaruh *game Online* (variabel X) dan *hasil belajar* peserta didik (variabel Y). Pada analisis deskriptif ini, peneliti menggunakan kategorisasi pengaruh *game online* terhadap *hasil belajar* peserta didik di SDN UPT Beau

1) Rendah : $x < (\mu - 1,0 (\sigma))$

2) Sedang : $(\mu - 1,0 (\sigma)) \leq x < (\mu + 1,0 (\sigma))$

3) Tinggi : $x \geq (\mu + 1,0 (\sigma))$.

2. Analisis Statistika Inferensial

Statistik inferensial adalah bagian fungsional dari statistik deskriptif untuk memprediksi dan mengontrol peristiwa. Di bagian ini, kita mempelajari tata cara penarikan kesimpulan tentang seluruh populasi berdasarkan data oleh gejala dan fakta suatu penelitian. Statistik inferensial adalah teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi. Statistik yang digunakan untuk menguji hipotesis penelitian yang diajukan dan membuat kesimpulan dari data yang telah disusun untuk diolah. Adapun rumus yang digunakan dalam menguji validitas hipotesis penelitian adalah sebagai berikut:

a. Uji Normalitas

Uji normalitas yang dimaksud disini tentang apakah data-data yang digunakan berdistribusi normal atau tidak. Untuk pengujian tersebut digunakan rumus *Chi-kuadrat* yang dirumuskan sebagai berikut:

$$X^2 = \frac{\sum (f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan:

X^2 : Nilai *Chi-kuadrat* hitung

F_o : Frekuensi hasil pengamatan

F_h : Frekuensi harapan.

Kriteria pengujian normal bila X^2_{hitung} lebih kecil dari X^2_{tabel} , sementara X^2_{tabel} didapatkan dari daftar X^2 dengan $dk = (k-1)$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$.

b. Uji Signifikan (Uji-t)

Uji t ini digunakan untuk menguji dan mengetahui ada tidaknya pengaruh *game online* terhadap hasil belajar peserta didik di SDN UPT Beau Desa Watutau. Sebeum dilanjut dengan menguji yang telah ditentukan maka terlebih dahulu dicari kesalahan baku regresi dan kesalahan baku koefisien b (penduga b) sebagai berikut:

- 1) Untuk regresi, kesalahan bakunya dirumuskan:

$$Se = \frac{\sum Y^2 \sqrt{(a \sum y) - b \cdot \sum YX}}{(n-2)}$$

- 2) Untuk koefisien regresi b (penduga b) kesalahan bakunya dirumuskan

$$sb = \frac{Se}{(\sum X)^2}$$

c. Analisis regresi sederhana

Regresi linear sederhana memperlihatkan suatu variabel terikat berdasarkan satu variabel bebas. variabel terikat diberi notasi Y dan variabel bebas diberi notasi X, sehingga bentuk yang dicari adalah X dan Y dengan menggunakan persamaan:

$$Y = a + bX$$

Keterangan

Y : nilai yang dipresiksikan

a : koefisien regresi X

b : koefisien regresi Y

X : nilai variabel independen

Untuk koefisien-koefisien regresi a dan b dapat dihitung dengan rumus berikut:

$$a = \frac{\sum Y}{n} - b \left(\frac{\sum X}{n} \right)$$

$$b = \frac{n \cdot \sum XY - \sum X \cdot \sum Y}{n \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

Keterangan:

X = Nilai variabel independen

Y = Nilai variabel dependen

a = Koefisien regresi a

b = Koefisien regresi b

n = jumlah sampel

d. Penguji Hipotesis

1) Menentukan formulasi hipotesis

a) $H_0 : \beta \neq \beta_0$ (ada pengaruh X terhadap Y)

b) $H_1 : \beta = \beta_0 = 0$ (tidak ada pengaruh X terhadap Y)

2) Menentukan tarat nyata (α) dan nilai t_{tabel}

$$\alpha = 5\% = 0.05 \rightarrow \alpha/2 = 0,025$$

$$b = n-2$$

$$t = 0,025n.$$

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Penelitian

1. Sejarah SDN UPT Beau

UPT Beau merupakan unit pemukiman transmigrasi tahun 2009 yang berasal dari Jawa, Bali, dan Lokal, UPT Beau Terletak di Desa Watutau Kecamatan Lore Peore Kabupaten Poso. Awalnya peserta didik melaksanakan kegiatan pembelajaran dibalai desa UPT Beau Desa Watutau, dan masih di bawah naungan SDN Watutau, kemudian pada tahun 2010 dinas nakertrans memberikan bantuan berupa pendirian bangunan sekolah sebagai fasilitas pendidikan tingkat dasar. Setelah gedung berdiri tahun 2010 yang terletak di UPT Deau Desa Watutau Kecamatan Lore Peore, peserta didik menempati gedung baru tersebut dengan kepala sekolah pertama ibu Herlina, S.Pd. saat itu tenaga guru dan non guru hanya 3 orang. SDN UPT Beau memiliki bangunan sebanyak 9 ruang pada saat pertama kali berdiri.

Kepala sekolah yang pernah memimpin dan membesarkan SDN UPT Beau sehigga menjadi seperti sekarang ini adalah:

Tabel 4.1

Daftar Kepala Sekolah Yang Pernah Menjabat di SDN UPT Beau

No	Nama	Tahun Menjabat
1	Herlina, S.Pd	2010-2019
2	Dortia Dimba, A. Ma.Pd	2019-2022
3	Radin tasiabe S. Pd	2022-Sekarang

Sumber Data: Arsip Data SDN UPT Beau Desa Watutau 2023

Kondisi sarana di sekolah ini pada awalnya terdiri dari 6 ruang kelas, 1 ruang kantor, 1 ruang perpustakaan, dan 1 ruang kepala sekolah. Kondisi saat ini ruang kelas berjumlah 5 kelas, dan 1 ruang kantor. Sedangkan 3 ruang sisanya sudah tidak digunakan karena menurunnya jumlah peserta didik dan jumlah guru. SDN UPT Beau merupakan fasilitas sekolah terdekat, dan merupakan satu-satunya pilihan bagi masyarakat supaya anak-anak mereka mendapatkan pendidikan.

2. Profil SDN UPT Beau

a. Identitas Sekolah

- 1) Nama Sekolah : SDN UPT Beau
- 2) NPSN : 40206652
- 3) Alamat : UPT Beau
- 4) Desa/Kelurahan : Watutau
- 5) Kecamatan : Lore Peore
- 6) Kabupaten/Kota : Poso
- 7) Provinsi : Sulawesi Tengah
- 8) Status : Negeri
- 9) Bentuk Pendidikan : Sekolah Dasar
- 10) Status Kepemilikan : Milik Pemerintah

b. Data Rinci

- 1) Status BOS : Bersedia Menerima
- 2) Waktu Penyelenggaraan : Pagi
- 3) Sumber Listrik : PLN
- 4) Daya Listrik : 900 watt

5) Akses Internet : Tidak Ada

B. Pembahasa Penelitian

Proses penelitian dan pengumpulan data dilaksanakan di SDN UPT Beau Desa Watutau pada tanggal 10 Juli 2023 sampai 15 Juli 2023. Jumlah populasi peserta didik SDN UPT Beau tahun ajaran 2023-2024 sebanyak 27 peserta didik, Sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah jenis total sampling atau sampel total yaitu jumlah peserta didik sama dengan jumlah populasi, selama proses penelitian terdapat 3 peserta didik yang tidak hadir sehingga jumlah sampel sebanyak 24. Proses penelitian ini dilakukan dengan menyebarkan angket tentang *game online* untuk mengumpulkan data variable (X) dan angket tentang hasil belajar untuk mengumpulkan variabel (Y), Serta mengumpulkan indeks hasil belajar peserta didik selama 2 semester terakhir yaitu semester ganjil dan genap, untuk mengetahui perubahan perolehan nilai hasil belajar peserta didik. Penelitian ini terdapat dua variable yaitu bermain *game online mobile legends* sebagai variable (X), dan hasil belajar peserta didik sebagai variable (Y), data yang dideskripsikan sebagai variable (X) dan (Y) merupakan data yang diperoleh dari hasil penyebaran angket yang telah penulis buat disebarkan kepada objek *sample* yaitu 24 peserta didik.

1. Deskripsi Bermain *Game Online Mobile Legends* di Kalangan Peserta Didik SDN UPT Beau Desa Watutau

Game online dapat diartikan sebagai program permainan yang terhubung melalui jaringan internet yang dapat dimainkan kapanpun dan dimanapun melalui perangkat elektronik berupa ponsel atau komputer, permainan online dapat

dimainkan secara bersamaan atau berkelompok di seluruh dunia dan permainan itu sendiri menampilkan berbagai gambar menarik yang didukung oleh komputer. *Mobile legends* merupakan game *MOBA* yang dirilis oleh perusahaan moonton pada tahun 2016 yang dapat dimainkan melalui *smartphone*, *tablet* atau komputer, tanpa memerlukan spesifikasi yang tinggi serta mudahnya akses internet, membuat peserta didik mulai gemar untuk memainkan *game mobile legends* tersebut.

Untuk mengetahui gambaran penggunaan *game online mobile legends* di kalangan peserta didik SDN UPT Beau Desa Watutau pada tabel frekuensi, langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut.

- a. Range/Jangkauan (R), nilai terbesar (X_t) dikurang nilai terkecil (X_r)

$$R = X_t - X_r$$

$$R = 18 - 9$$

$$R = 9$$

- b. Menghitung jumlah kelas interval

$$K = 1 + (3,3) \log N$$

$$K = 1 + (3,3) \log 24$$

$$K = 1 + 4,554$$

$$K = 1 + 4$$

$$K = 5$$

- c. Panjang kelas interval

$$P = \frac{R}{K}$$

$$P = \frac{9}{5}$$

$$P = 1,8$$

$$P = 2$$

Distribusi frekuensi digunakan untuk mengetahui gambaran penggunaan *game online mobile legends* di kalangan peserta didik SDN UPT Beau Desa Watutau berdasarkan analisis sistematis. Untuk mempermudah mengetahui gambaran penggunaan *game online mobile legends* di kalangan peserta didik SDN UPT Beau Desa Watutau dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2

Distribusi Frekuensi dan Persentase *Game Online Mobile Legends* Peserta Didik SDN UPT Beau

interval	(fi)	(fk)	nilai tengah (Xi)	Fi.Xi	Xi-X	(Xi-X) ²	Fi(Xi- X) ²	presentase %
9 10	4	4	9,5	38	4,41	19,50	78,02	16,66
11 12	2	6	11,5	23	2,41	5,84	11,68	8,33
13 14	8	14	13,5	108	0,41	0,17	1,38	33,33
15 16	5	20	15,5	77,5	1,58	2,50	12,53	20,83
17 18	5	24	17,5	87,5	3,58	12,84	64,20	20,83
Jumlah	24		67,5	334	14,47	40,86	167,83	100

Sumber Data: Hasil Angket Game Online Mobile Legends Peserta Didik SDN UPT Beau Desa Watutau 2023 Item 1-6

d. Rata-rata mean

Skor rata-rata *mean* dapat diartikan sebagai jumlah nilai kelompok data dibagi dengan jumlah nilai responden. Rumus rata-rata, yaitu:

$$X = \frac{\sum f_i \cdot x_i}{\sum f_i}$$

$$X = \frac{334}{24}$$

$$X = 13,91$$

e. Standar deviasi

$$S = \frac{\sqrt{\sum f_i (x_i - \bar{x})^2}}{\sum f_i}$$

$$S = \frac{\sqrt{167,83}}{24}$$

$$S = \sqrt{5,4}$$

$$S = 2,32$$

Tabel 4.3

Statistik Deskriptif *Game Online Mobile Legends*

Jumlah sampel	24
Skor maksimum	24
Skor minimum	6
Range	9
Rata-rata	13,91
Standar deviasi	2,32

Sumber Data: Hasil Angket Game Online Mobile Legends Peserta Didik SDN UPT Beau Item 1-6

Berdasarkan tabel 4.3 dapat diketahui bahwa, skor maksimum yang dapat diperoleh untuk angket *game online mobile legends* adalah 24 dan skor minimum adalah 6, dengan nilai rata-rata 13,91 dan standar deviasi 2,32 dengan jumlah sampel sebanyak 24 orang.

f. Membuat kategori skor

Berdasarkan analisis deskriptif, berikut adalah kategori skor *game online mobile legends* peserta didik SDN UPT Beau, Desa Watutau

1) Kategori Rendah

$$X < M - 1. SD$$

$$X < 13,91 - 1. 2,32$$

$$X < 11,59$$

2) Kategori Sedang

$$M - 1 . SD \leq X M + 1. SD$$

$$13,91 - 1. 2,32 \leq X 13,91 + 1. 2,32$$

$$11,91 \leq X 16,32$$

3) Kategori Tinggi

$$M + 1 . SD < X$$

$$13,91 + 2,32 < X$$

$$16,32 < X$$

Kategori skor *game online mobile legends* digunakan untuk mengetahui intensitas penggunaan *game online mobile legends* pada kalangan peserta didik SDN UPT Beau Desa Watutau Kecamatan Lore Peore Kabupaten Poso.

Tabel 4.4
Kategorisasi Penggunaan *Game Online Mobile Legends*

No	Kategori	Interval	frekuensi	Persen %
1	Rendah	$X < 12$	6	25
2	Sedang	12 – 16	13	54
2	Tinggi	$X > 16$	5	21
Jumlah				100

Sumber Data: Hasil Angket Game Online Mobile Legends Peserta Didik SDN UPT Beau 2023 Item 1-6

Data pada tabel 4.4 menunjukkan bahwa terdapat 6 responden berada pada kategori rendah dengan persentase 25%, 13 responden berada pada kategori sedang dengan persentase 54%, dan terdapat 5 responden berada pada kategori tinggi dengan persentase 21%.

2. Deskripsi Hasil Belajar Peserta Didik SDN UPT Beau Desa Watutau

Hasil Belajar merupakan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mengalami pengalaman melalui proses pembelajaran. Biasanya hasil belajar berupa angka, simbol, huruf, maupun kalimat. Perubahan perilaku dalam hal ini disebabkan oleh proses kematangan fisik, kemampuan, kelelahan, dan kebosanan tidak dipandang sebagai proses pembelajaran. Hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil dari usaha dari peserta didik atas apa yang mereka dapatkan dari proses belajar mengajar yang biasanya didapatkan di sekolah dalam bentuk nilai atau huruf. Dalam hal ini hasil belajar merupakan hasil evaluasi yang tujuannya untuk mengetahui prestasi atau pengetahuan yang diperoleh peserta didik setelah proses pembelajaran.

Untuk membuat tabel distribusi frekuensi langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut.

- a. Range/Jangkauan (R), nilai terbesar (X_t) dikurang nilai terkecil (X_r)

$$R = X_t - X_r$$

$$R = 27 - 19$$

$$R = 7$$

- b. Menghitung jumlah kelas interval

$$K = 1 + (3,3) \log N$$

$$K = 1 + (3,3) \log 24$$

$$K = 1 + 4,554$$

$$K = 1 + 4$$

$$K = 5$$

- c. Panjang kelas interval

$$P = \frac{R}{K}$$

$$P = \frac{8}{5}$$

$$P = 1,6$$

$$P = 2$$

Distribusi frekuensi digunakan untuk mengetahui gambaran kebiasaan belajar, motivasi belajar, konsentrasi belajar yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik SDN UPT Beau Desa Watutau berdasarkan analisis sistematis. Untuk mempermudah mengetahui gambaran kebiasaan dan konsentrasi

belajar di kalangan peserta didik SDN UPT Beau Desa Watutau dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.5

Distribusi Frekuensi dan Persentase hasil belajar Peserta Didik

Interval	Fi	Fk	nilai tengah (Xi)	Fi.Xi	Xi-X	(Xi.X)2	Fi(Xi-X)2	persen %
19 20	7	4	19,5	136,5	-3,25	10,5625	73,9375	29,16667
21 22	3	10	21,5	64,5	-1,25	1,5625	4,6875	12,5
23 24	7	17	23,5	164,5	0,75	0,5625	3,9375	29,16667
25 26	6	23	25,5	153	2,75	7,5625	45,375	25
27 28	1	24	27,5	27,5	4,75	22,5625	22,5625	4,166667
Jumlah	24	78	117,5	546	15	42,8125	150,5	100

Sumber Data: Hasil Angket Hasil Belajar Item Peserta Didik SDN UPT Beau

2023 Item 1-6

d. Rata-rata mean

Skor rata-rata *mean* dapat diartikan sebagai jumlah nilai kelompok data dibagi dengan jumlah nilai responden. Rumus rata-rata, yaitu:

$$X = \frac{\sum f_i . x_i}{\sum f_i}$$

$$X = \frac{546}{24}$$

$$X = 22,75$$

e. Standar deviasi

$$S = \sqrt{\frac{\sum f_i (x_i - \bar{x})^2}{\sum f_i}}$$

$$S = \frac{\sqrt{150,5}}{24}$$

$$S = \sqrt{6,27}$$

$$S = 2,5$$

Tabel 4.6
Statistik Deskriptif Hasil Belajar Peserta Didik

Jumlah sampel	24
Skor maksimum	36
Skor minimum	9
Range	7
Rata-rata	22,75
Standar deviasi	2,5

Sumber Data: Angket Hasil Belajar Peserta Didik SDN UPT Beau 2023 Item 1-9

Berdasarkan tabel 4.5 terlihat bahwa, skor maksimum untuk hasil belajar adalah 36 dan skor minimum yaitu 9 dengan nilai rata-rata 22,62 dan standar deviasi 2,5 dengan jumlah sampel 24 orang.

f. Membuat kategori skor

Berdasarkan analisis deskriptif, berikut adalah kategori hasil belajar peserta didik SDN UPT Beau, Desa Watutau

1) Kategori Rendah

$$X < M - 1. SD$$

$$X < 22,75 - 1. 2,5$$

$$X < 20,25$$

2) Kategori Sedang

$$M - 1. SD \leq X M + 1. SD$$

$$22,75 - 2,5 \leq X 22,75 + 2,5$$

$$20,5 \leq X < 25,25$$

$$20,5 \leq 25,25$$

3) Kategori Tinggi

$$M + 1 \cdot SD > X$$

$$22,75 + 2,5 > X$$

$$25,25 > X$$

Kategori skor hasil belajar digunakan untuk mengetahui intensitas kebiasaan belajar, motivasi belajar, dan konsentrasi belajar pada kalangan peserta didik SDN UPT Beau Desa Watutau Kecamatan Lore Peore Kabupaten Poso.

Tabel 4.7

Kategorisasi Hasil Belajar Peserta Didik

No	Kategori	Interval	frekuensi	Persen %
1	Rendah	$X < 20$	7	29,1666667
2	Sedang	20 – 25	14	58,3333333
2	Tinggi	$X > 25$	3	12,5
Jumlah				100

Sumber Data: Angket Hasil Belajar Peserta Didik SDN UPT Beau Item 1-9

Data pada tabel 4.3 menunjukkan bahwa terdapat 7 responden berada pada kategori rendah dengan persentase 29,16%, 14 orang responden berada pada kategori sedang dengan persentase 58,33%, dan terdapat 3 responden berada pada tinggi dengan persentase 12,5%

Tabel 4.8
Indeks Nilai Rata-Rata Kumulatif Peserta Didik Semester Ganjil Dan Genap

RES	S1	S2	RES	S1	S2	RES	S1	S2
S1	83	84	S9	84	85	S17	82	86
S2	85	85	S10	84	84	S18	82	85
S3	84	85	S11	83	85	S19	85	85
S4	85	85	S12	86	86	S20	86	86
S5	85	86	S13	85	85	S21	85	85
S6	86	85	S14	83	85	S22	86	86
S7	86	87	S15	85	86	S23	84	85
S8	83	85	S16	86	85	S24	85	87
$\Sigma S1$	84,5							
$\Sigma S2$	85,3							

*Sumber Data: Arsip Nilai Rapor Peserta Didik SDN UPT Beau Desa Watutau
Tahun Ajaran 2022/2023*

Keterangan:

RES : kode responden

S1 : nilai semester 1

S2 : nilai semester 2

3. Pengaruh Bermain *Game Online Mobile Legends* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik SDN UPT Beau Desa Watutau

Pada tahap ini digunakan analisis inferensial dengan tujuan untuk menjawab rumusan masalah pertama yaitu ada atau tidak ada pengaruh *game online mobile legends* terhadap hasil belajar peserta didik di SDN UPT Beau, Desa Watutau. Pengolahan data *game online mobile legends* dan hasil belajar dilakukan untuk mengetahui besar kecilnya sumbangan variable X (*Game Online*) terhadap variable Y (Hasil Belajar).

a. Uji Normalitas

Pada bab III telah dijelaskan bahwa rumus yang digunakan untuk uji normalitas adalah rumus chi kuadrat (X^2). Tetapi pada prakteknya untuk

menentukan besaran (X^2) di bantu dengan program ms excel 2010 menggunakan rumus kolmogorov smimov. Uji normalitas kolmogorov smirnov merupakan bagian dari uji asumsi klasik. Uji normalita bertujuan untuk mengetahui apakah nilai residual berdistribusi normal atau tidak. Model regresi yang baik adalah memiliki nilai residual yang berdistribusi normal. Krtiterianya adalah pada taraf signifikasi 5%. Data dikatakan berdistribusi normal jika nilai signifikasi diperoleh $p > 0,05$

Dari data yang diambil dari peserta didik SDN UPT Beau Desa Watutau peneliti melakukan uji normalitas menggunakan Uji Kolmogorov smirnov melalui program bantu ms excel 2010. Hasil rangkuman analisis uji normalitas *game online mobile legends* dan hasil belajar selengkapnya disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.9

Kategorisasi Hasil Analisis Uji Normalitas Data

no	Variabel	Sig. K.S	Taraf Sig	keterangan
1	Game online	0,122	0,05%	normal
2	Hasil belajar	0,156	0,05%	normal

Sumber Data: Hasil Angket Peserta Didik SDN UPT Beau 2023

Dari hasil pengujian diperoleh nilai signifikansi *game online mobile legends* sebesar 0,122. Nilai signifikasi sebesar $0,122 > 0,05$, maka asumsi normalitas *game online* terpenuhi. Sedangkan pada variabel hasil belajar diperoleh nilai sebesar 0,156. Nilai signifikasi sebesar $0,156 > 0,05$, maka asumsi normalitas hasil belajar terpenuhi.

b. Uji hipotesis

Berdasarkan uji prasyarat analisis statistik, diperoleh bahwa data pada penelitian ini berdistribusi normal dan bersifat linear. Oleh karena itu, pengujian hipotesis dapat dilakukan dengan menggunakan uji regresi linear sederhana dengan tujuan melihat pengaruh yang signifikan variabel *game online* terhadap prestasi belajar peserta didik. Adapun tabel hasil uji regrasi linear sederhana yaitu:

Analisis regresi sederhana

Regresi linear sederhana memperlihatkan suatu variabel terikat berdasarkan satu variabel bebas. variabel terikat diberi notasi Y dan variabel bebas diberi notasi X, sehingga bentuk yang dicari adalah X dan Y dengan menggunakan persamaan

$$Y = a+bX$$

$$Y = 5,2+0,21X$$

Untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini yang merupakan hipotesis pengaruh, maka dalam penelitian ini peneliti melakukan penghitungan koefisiensi korelasi dan koefisiensi determinasi. Untuk mencari nilai koefisiensi korelasi, menggunakan rumus korelasi *Pearson Product Moment*. Rumus yang digunakan untuk menghitung koefisiensi adalah sebagai berikut.

Tabel 4.10
Uji hipotesis

Resp	X	x ²	Y	Y ²	X.Y
1	9	81	20	400	180
2	9	81	19	361	171
3	10	100	19	361	190
4	13	169	21	441	273
5	14	196	20	400	280
6	17	289	19	361	323
7	9	81	20	400	180
8	13	169	22	484	286
9	13	169	23	529	299
10	16	256	23	529	368
11	18	324	21	441	378
12	11	121	25	625	275
13	15	225	23	529	345
14	15	225	25	625	375
15	13	169	24	576	312
16	16	256	20	400	320
17	14	196	25	625	350
18	14	196	27	729	378
19	17	289	25	625	425
20	11	121	26	676	286
21	18	324	26	676	468
22	16	256	24	576	384
23	18	324	23	529	414
24	13	169	23	529	299
Σ	332	4786	543	12427	7559

Sumber Data: Hasil Angket Peserta Didik SDN UPT Beau Desa Watutau 2023

$$r_{xy} = \frac{N \Sigma XY - (\Sigma X) (\Sigma Y)}{\sqrt{[N \Sigma x^2 - (\Sigma x)^2] [N \Sigma y^2 - (\Sigma y)^2]}}$$

$$R_{xy} = \frac{(24.7559) - (332.543)}{\sqrt{[24.4786 - (332^2)] [24.12427 - (543^2)]}}$$

$$R_{xy} = 0,288$$

Tabel 4.11
Regresi Linear

A	5,2
B	0,21
JK_{xy}	49,3
JK_y	11,1
JK_{Reg}	10,35
JK_{Res}	0,75
r_{hitung}	304
r_{Tabel}	4,3

Sumber Data: Dari Hasil Perhitungan Regresi Linear Sederhana 2023

Kriteria uji hipotesis tersebut adalah jika r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} dengan taraf signifikansi (α) 0,05= 4,3 maka dapat disimpulkan apabila H_0 diterima. Sebaliknya jika r_{hitung} lebih kecil dari r_{tabel} maka H_1 ditolak

Dari hasil konsultasi diketahui bahwa r_{hitung} (304) > r_{tabel} (4,3), yang berarti ada hubungan yang signifikan antara *game online mobile legends* terhadap hasil belajar peserta didik SDN UPT Beau Desa Watutau. Berdasarkan hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa hipotesis kerja (H_0) yang berbunyi “Terdapat Pengaruh Dari Bermain *Game Online* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik SDN UPT Beau Desa Watutau Kecamatan Lore Peore Kabupaten Poso tahun ajaran 2022/2023” diterima. Sedangkan bahwa hipotesis nihil (H_1) yang berbunyi “Tidak Ada Pengaruh Dari Bermain *Game Online* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik SDN UPT Beau Desa Watutau Kecamatan Lore Peore Kabupaten Poso tahun ajaran 2022/2023” ditolak. berdasarkan nilai koefisiensi

korelasi, menggunakan rumus korelasi *Pearson Product Moment* diperoleh nilai $r_{xy}=0,288$.

Untuk pengaruh bermain *game online* terhadap hasil belajar peserta didik SDN UPT Beau Desa Watutau, dapat dilihat pada tabel berikut

Tabel 4.12
Interpretasi koefisien korelasi nilai r

Interval koefisien	Tingkat hubungan	Persen % ($r_{xy} \times 100$)
0,80 - 1,000	Sangat kuat	80-100
0,60 - 0,799	Kuat	60-79,9
0,40 - 0,599	Sedang	40-59,9
0,20 - 0,399	Rendah	20-39,9
0,00 - 0,199	Sangat rendah	0-19,9

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui hubungan antara bermain *game online mobile legends* dan hasil belajar sebesar 0,288, dengan persentase sebesar $0,288 \times 100 = 28,8\%$. Berdasarkan hasil analisa data yang telah dilakukan maka telah didapatkan hasil yang menunjukkan bahwa *game online mobile legends* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa SDN UPT Beau Desa Watutau sehingga tidak mencapai nilai maksimal. Adapun prediksi pengaruh *game online mobile legend* terhadap hasil belajar ditunjukkan dengan menggunakan rumus korelasi *Pearson Product Moment* diperoleh nilai $r_{xy} = 0,288$ yang artinya *game online mobile legends* menjadi salah satu faktor yang menghambat hasil belajar peserta didik sehingga tidak mencapai nilai maksimal.

Hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Baik faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik itu sendiri

maupun faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri peserta didik (lingkungan sekitar). Adapun faktor yang berasal dari diri peserta didik (internal) adalah: a) kesehatan fisik, b) psikologi, c) bakat, d) minat, e) kreatifitas, f) motivasi. Itulah faktor yang berasal dari diri peserta didik, sehingga hasil belajar siswa tidak mencapai nilai maksimal. Adapun faktor eksternal yaitu faktor yang berada diluar diri peserta didik atau individu (lingkungan sekitar) antara lain: a) lingkungan fisik sekolah, b) lingkungan sosial kelas, c) lingkungan sosial keluarga.

Untuk dapat mewujudkan tujuan pembelajaran, guru harus mengetahui tahapan yang harus dijalani peserta didik dalam proses pembelajaran. Tahapan terpenting adalah motivasi agar prestasi hasil belajar peserta didik mendapatkan hasil yang lebih baik,

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Penggunaan *game online mobile legends* di kalangan peserta didik SDN UPT Beau dapat dikatakan masuk dalam katogori sedang berdasarkan olahan skor dari sebaran angket *game online mobile legends* yang telah peneliti sebarikan,dengan rata-rata skor yang diperoleh sebesar 13,91 dan tingkat hasil belajar dapat dikatakan sedang dengan perolehan skor rata-rata angket hasil belajar 22,75. Lama waktu yang dihabiskan oleh peserta didik dalam bermain *game online mobile legends* terhitung selama kurang dari 3 jam dalam sehari, kemudian tempat yang banyak dihabiskan waktu oleh peserta didik dalam bermain *game online mobile legends* rata-rata di rumah dan dirumah teman.
2. *Game online mobile legends* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik di SDN UPT Beau Desa Watutau, peneliti melakukan analisis data menggunakan metode kuantitatif deksriptif dengan program bantu yaitu ms excel 2010 dengan mengunkan rumus uji regresi linear sederhana, dapat dikatakan bahwa pengaruh *game online mobile legends* terhadap hasil belajar peserta didik dapat diktegorikan berpengaruh rendah yaitu sebesar 28,8%. Hasil ini dapat dilihat dari indeks rata-rata komulatif yang tidak mengalami penurunan nilai rata-rata rapor. Nilai rata-rata rapor peserta didik semester ganjil yaitu 84,5 dan nilai rata-rata rapor semester genap yaitu 85,3. Meskipun berdasarkan penelitian yang peneliti lakukan, bermain *game online* berpengaruh terhadap hasil belajar, namun karena pengaruh tersebut termasuk

kedalam kategori rendah sehingga tidak berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar yang berupa indeks kumulatif nilai rata rata rapor sehingga tidak mengalami penurunan nilai.

B. Implikasi

1. Penelitian ini dapat dijadikan bahan pembelajaran atau sebagai referensi bagi masyarakat atau orang tua peserta didik. *Game online mobile legends* dengan segala dampak negatifnya yang telah dipaparkan dalam penelitian ini dapat menjadi suatu pembelajaran dalam kegiatan sosial terkait dengan modernisasi, penyalahgunaan teknologi sehingga terjadi pergeseran gaya hidup peserta didik yang seharusnya dapat dicegah. Oleh karena itu akan lebih baik apa bila orang tua selalu mengawasi anak-anaknya apabila bermain game online secara berlebihan sehingga dapat mencegah hal-hal negatif yang lain
3. Dari hasil penelitian tentang pengaruh *game online mobile legends* ini terdapat hal hal penting yang harus diperhatikan, dapat dilihat dari kebiasaan peserta didik dalam bermain *game online mobile legends* berpengaruh terhadap aktivitas sehari-hari yang menyebabkan waktu luang mereka terbuang untuk bermain *game online* dan hal tersebut berdampak pada konsentrasi belajar peserta didik yang terganggu akibat bermain *game online*. Pendidikan yang baik tentu tidak akan dicapai apa bila peserta didiknya tidak memiliki lingkungan pergaulan yang baik pula. Oleh karena itu guru harus turut serta dalam mengarahkan penggunaan game online agar memiliki manfaat yang positif

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Dkk, *Peningkatan dan Pengembangan Prestasi Belajar Peserta Didik*, Sidoarjo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2019
- Adiningtiyas Sri Wahyuni, *Peran Guru Mengatasi Kecanduan Game Online*, Jurnal Kopasta Vol 4 No 1 2017.
- Al-Munajjid Syekh Muhammad, *Bahaya Game*, Jakarta: Aqwam Medika, 2016.
- Bahri Al Fajri, Dkk, *Evaluasi Program Pendidikan*, Medan: Umsu Press 2022.
Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*
- Djamara Saiful Bahri. *Prestasi Belajar Dan Kompetensi Guru*, Surabaya: Usaha Nasional, 2016.
- E. Kosashi, *Strategi Belajar Dan Pembelajaran Implementasi Kurikulum 2013*, Bandung: Yrama Widya, 2014.
- Fadillah, *Buku Ajar Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*, Cet; 3, Jakarta: Prenadamedia Grub, 2019.
- Iskandar Fahmi Rahman, Dkk, *Dampak Permainan Mobile Legend Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*, Jurnal : Vol. 1 No. 2, 2019.
- Kallani Yaiba, <https://m.kumparan.com/yaiba-kallani/game-mobile-legends-mencapai1-miliar-unduh-an-uzS0md8BWL/2> (16 Januari 2021)
- Kasali Rhenald, *The Great Shiting*, Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama 2018.
- Kautsar, *Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Akademik Peserta Didik Di Man 3 Aceh Besar*, Skripsi Diterbitkan Banda Aceh: Jurusan Pendidikan Agama Islam. 2019.
- Kifli Syamsul, *Gambaran Hasil Belajar Fisika Berdasarkan Kepribadian Myers Briggs Type Indicator Mbti Pada Mahasiswa Prodi Pendidikan Fisika Ftik Uin Alauddin Makassar Angkatan 2020* Skripsi Diterbitkan Makassar: Jurusan Pendidikan Fisika 2021
- Koi Spirianus, *Pengaruh Permainan Game Online Terhadap Aktivitas Belajar Pada Anak Usia Sekolah Kelas III Dan IV SDN Merjosari 1 Malang*, Jurnal Diterbitkan Vol 2 No 1 2017.
- Kurniawan Andri Arif dan Bayu Utomo Andy Widya, *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan*, Magetan:Cv Media Grafika, 2018.
- Kusumastutu Adhi, Dkk, *Metode Penelitian Kuantitatif*, Yogyakarta: Cv Budi Utama 2020.
- Latumahina Fransina, *Mengukir Pengabdian Dinegri Ihamahu*, Indramayu: Cv Adanu Abimata, 2022.

- Mardianto Herry Dkk, *Mutiara Tiga Penjuru*, Yogyakarta: Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Balai Bahasa Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, Cet. 1, 2014.
- Ningrum Windi Astria, *High Tech High Impact Meneilisk Pengaruh Teknologi Bagi Anak Anak*, Bantul: Anak Hebat Indonesia, 2018.
- Nur Hasrudin dan Asdana Muhammad Ferdhy, *Pergeseran Permainan Tradisional Di Kota Makassar* Jurnal Vol. 3 No. 1 2020
- Nursalam. *Staistik Untuk Penelitian*, Cet. I; Makassar, Alauddin University Press, 2011.
- Rejeki Sri Hendriana dan Ardiansyah Andi, *Permainan Tradisional Kadende Sorong Dalam Membentuk Karakter Anak Di Sekolah Dasar*, Vol 6 No 1 2018
- Salsabila Azza dan Puspitasari, *Faktor Belajar Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*, Pandawa: Journal Pendidikan Dan Dakwah Vol 2, No 2, 2020.
- Santoso Gempur, *Fundamental Metodologi Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif*, Jakarta: Prestasi Pustaka, 2005.
- Saptutyningsih Endah Dan Setyaningrum Estu, *Penelitian Kuantitatif Metode Dan Alat Analisis*, Yogyakarta: Goysen Publishing, 2019.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Alfabeta, 2012.
- Supangat Andi, *Statistika Dalam Kajian Deskriptif, Infernsi Dan Nonparamentrik*, Cet. IV; Jakarta: Prenandamedia Group, 2014.
- Surbakti Krista, *Pengaruh Game Online Terhadap Remaja*, Jurnal Diterbitkan Vol 1 No 1 2017.
- Sutopo Aristo Hadi, *Pengembangan Educational Game*, Tangerang Selatan: Topazart, 2020.
- Tim Penyusun Pusat Bahasa (Mendikbud), *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, Ed 3 Cet 4, 2017.
- Widhisakti Aiko Najwakyla, Dkk, *Lentera Peradaban Antologi Artikel Ilmiah Angkatan 17 SMP Islam Al-Azhar 13 Surabaya*, Gresik: Caramedia Communication, 2021.
- Winkel W.S, *Bimbingan Dan Konseling Di Institusi Pendidikan*, Jakarta: Gramedia, 2014.
- Zuriah Nurul, *Metodologi Penelitian Sosial Dan Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara, 2005.

DOKUMENTASI



Gambar 1. Interview dengan guru



Gambar 2. Wawancara dengan peserta didik putri kelas 2 dan 3



Gambar 3. Peserta didik putri kelas 2 dan 3



gambar 4. Wawancara dengan peserta didik putra kelas 2 dan 3



Gambar 5. Pengisian angket oleh peserta didik kelas 4-6



Gambar 6. Pengisian angket oleh peserta didik kelas 4-6



Gambar 7. Peserta didik SDN UPT Beau



Gambar 8. SDN UPT Beau



Gambar 9. SDN UPT Beau



Gambar 10. Peserta Didik Bermain Game Online

LAMPIRAN LAMPIRAN
UJI VALIDITAS ANGGKET GAME ONLINE

kode respon	pernyataan						jumlah skor	skor max	skor %
	1	2	3	4	5	6			
1	1	1	3	1	2	1	9	24	37,5
2	2	1	2	1	2	1	9	24	37,5
3	2	1	3	1	2	1	10	24	41,66667
4	3	1	2	1	2	4	13	24	54,16667
5	1	4	3	1	2	3	14	24	58,33333
6	3	3	3	1	3	4	17	24	70,83333
7	1	1	2	1	3	1	9	24	37,5
8	2	4	2	1	2	2	13	24	54,16667
9	2	2	3	1	2	3	13	24	54,16667
10	3	1	4	1	3	4	16	24	66,66667
11	4	2	4	1	3	4	18	24	75
12	2	2	2	1	2	2	11	24	45,83333
13	3	3	3	1	3	2	15	24	62,5
14	2	3	3	1	3	3	15	24	62,5
15	2	4	2	1	2	2	13	24	54,16667
16	2	3	3	1	3	4	16	24	66,66667
17	3	3	2	1	2	3	14	24	58,33333
18	3	1	3	1	3	3	14	24	58,33333
19	2	4	3	3	3	2	17	24	70,83333
20	1	3	1	1	3	2	11	24	45,83333
21	2	3	4	2	3	4	18	24	75
22	4	3	1	3	2	3	16	24	66,66667
23	4	3	4	1	3	3	18	24	75
24	3	2	1	1	3	3	13	24	54,16667
R hitung	0,625	0,4862	0,528	0,378	0,506	0,78	332		
R tabel	0,344	0,344	0,344	0,344	0,344	0,34			
Ket	valid	valid	valid	valid	valid	valid			

UJI VALIDITAS ANGGKET HASIL BELAJAR

kode resp	pernyataan									skor	skor max	skor %
	1	2	3	4	5	6	7	8	9			
s1	3	3	2	1	2	2	1	2	4	20	36	55,55556
s2	4	2	2	1	3	1	2	1	3	19	36	52,77778
s3	3	2	2	2	2	2	1	2	3	19	36	52,77778
s4	4	3	2	1	2	1	2	3	3	21	36	58,33333
s5	4	2	2	3	2	1	1	2	3	20	36	55,55556
s6	3	2	1	3	2	2	1	2	3	19	36	52,77778
s7	3	2	1	3	3	1	2	1	4	20	36	55,55556
s8	4	2	2	3	3	1	1	3	3	22	36	61,11111
s9	4	3	3	3	2	1	1	2	4	23	36	63,88889
s10	3	3	4	2	3	1	1	2	4	23	36	63,88889
s11	4	3	2	3	3	1	1	1	3	21	36	58,33333
s12	4	3	4	3	2	3	1	2	3	25	36	69,44444
s13	3	3	2	1	3	2	1	4	4	23	36	63,88889
s14	4	4	4	4	2	1	1	2	3	25	36	69,44444
s15	4	3	2	1	3	2	2	3	4	24	36	66,66667
s16	3	2	2	2	2	2	1	3	3	20	36	55,55556
s17	4	3	1	3	4	1	2	3	4	25	36	69,44444
s18	4	3	2	3	3	3	3	2	4	27	36	75
s19	4	4	2	2	3	2	1	4	3	25	36	69,44444
s20	3	2	2	4	2	3	3	3	4	26	36	72,22222
s21	4	2	3	3	4	2	2	2	4	26	36	72,22222
s22	4	3	2	3	3	1	1	3	4	24	36	66,66667
s23	3	3	3	2	2	2	2	3	3	23	36	63,88889
s24	4	2	2	3	2	3	1	3	3	23	36	63,88889
Rhitung	0,38	0,47	0,38	0,4	0,36	0,38	0,4	0,37	0,42	543		
Rtabel	0,34	0,34	0,34	0,34	0,34	0,34	0,34	0,34	0,34			
Ket	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid			

UJI NORMALITAS PERSENTASE DESKRIPTIF DATA HASIL BELAJAR

no	Xi	F	Fr	frk	frk-sb	zi	F(zi)	D1	D2
1	19	3	0,125	0,125	0	-1,5	0,066807	0,066807	0,058193
2	20	4	0,167	0,292	0,125	-1,1	0,135666	0,010666	0,156001
3	21	2	0,083	0,375	0,2917	-0,7	0,241964	0,049703	0,133036
4	22	1	0,042	0,417	0,375	-0,3	0,382089	0,007089	0,034578
5	23	5	0,208	0,625	0,4167	0,1	0,539828	0,123161	0,085172
6	24	2	0,083	0,708	0,625	0,5	0,691462	0,066462	0,016871
7	25	4	0,167	0,875	0,7083	0,9	0,81594	0,107607	0,05906
8	26	2	0,083	0,958	0,875	1,3	0,9032	0,0282	0,055134
9	27	1	0,042	1	0,9583	1,7	0,955435	0,002899	0,044565

Rata-rata : 22,75

Deviasi : 2,5

Dhitung : 0,156

Dtabel : 0,269

Ket : $D_h < D_t = \text{normal}$

UJI NORMALITAS PERSENTASE DESKRIPTIF

DATA BERMAIN GAME ONLINE

no	Xi	F	Fr	frk	frk-sb	zi	F(zi)	D1	D2
1	9	1	0,042	0,0417	0	-1,89	0,0295	0,0295	0,0121
2	10	3	0,125	0,1667	0,0417	-1,5	0,0672	0,0255	0,0995
3	11	2	0,083	0,25	0,1667	-1,11	0,1342	0,0324	0,1158
4	12	0	0	0,25	0,25	-0,72	0,237	0,013	0,013
5	13	4	0,167	0,4167	0,25	-0,33	0,3724	0,1224	0,0442
6	14	4	0,167	0,5833	0,4167	0,065	0,526	0,1093	0,0573
7	15	4	0,167	0,75	0,5833	0,456	0,6758	0,0924	0,0742
8	16	2	0,083	0,8333	0,75	0,846	0,8014	0,0514	0,032
9	17	1	0,042	0,875	0,8333	1,237	0,892	0,0586	0,017
10	18	3	0,125	1	0,875	1,628	0,9482	0,0732	0,0518

Rata-rata : 13,83

Deviasi : 2,32

Dhitung : 0,156

Dtabel : 0,269

Ket : $D_h < D_t = \text{normal}$

**ANGKET GAME ONLINE DAN HASIL BELAJAR PADA PESERTA
DIDIK SDN UPT BEAU WATUTAU**

Nama Murid :

Kelas :

Berilah tanda (X) pada pilihan yang paling sesuai dengan adik-adik

Game Online

1. Apakah anda sering bermain game online?
 - a. Tidak pernah
 - b. Kadang-kadang
 - c. Sering
 - d. Selalu
2. Kapan anda mulai bermain game online?
 - a. Sejak 1 bulan yang lalu
 - b. Sejak 6 bulan yang lalu
 - c. Sejak 1 tahun yang lalu
 - d. Lebih dari 1 tahun yang lalu
3. Game apa yang sering anda mainkan?
 - a. Free fire
 - b. Pubg mobile
 - c. Mlbb
 - d. Lain-lain
4. Pernahkah anda membeli voucer game?
 - a. Tidak pernah
 - b. Kadang-kadang
 - c. Sering
 - d. Selalu
5. Dimana tempat anda biasa bermain game online
 - a. Sekolah
 - b. Rumah
 - c. Rumah teman
 - d. Lain-lain
6. Berapa lama anda bermain game online dalam 1 hari?
 - a. Kurang dari 1 jam
 - b. Kurang dari 2 jam
 - c. Kurang dari 3 jam
 - d. Lebih dari 3 jam




Hasil Belajar

7. Apakah anda sering bolos sekolah?
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah

8. Apakah anda mengerjakan PR yang diberikan guru
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
9. Apakah anda sering bertanya ketika guru menjelaskan
 - a. Tidak pernah
 - b. Kadang-kadang
 - c. Sering
 - d. Selalu
10. Apakah anda sering belajar dirumah?
 - a. Tidak pernah
 - b. Kadang-kadang
 - c. Sering
 - d. Selalu
11. Dimana tempat yang bisa membuat anda belajar dengan fokus?
 - a. Disekolah
 - b. Dirumah
 - c. Dirumah teman
 - d. Lain-lain
12. Berapa lama waktu belajar anda dalam 1 hari? (diluar jam sekolah termasuk mengerjakan PR)
 - a. Kurang dari 1 jam/hari
 - b. 1-2 jam/hari
 - c. 3-4 jam/hari
 - d. Lebih dari 5 jam/hari
13. Media apa yang sering kalian gunakan untuk mendapatkan tambahan pelajaran di luar pelajaran di sekolah?
 - a. Buku
 - b. HP
 - c. TV
 - d. Jika berbeda sebutkan :.....
14. Apa metode pembelajaran yang anda sukai dalam kegiatan belajar disekolah?
 - a. Dijelaskan oleh guru
 - b. Belajar sendiri
 - c. Belajar kelompok
 - d. Latihan soal
15. Seberapa pentingkah tingkat prestasi belajar di sekolah menurut anda?
 - a. Tidak penting
 - b. Biasa saja
 - c. Penting
 - d. Sangat penting

DAFTAR INFORMAN

Responden Yang Diwawancarai Di SDN UPT Beau Desa Watutau

no	Nama informan	Status/Jabatan	Ttd
1	Herlina, S.Pd	Mantan Kepala Sekolah	
2	Radin Tasiabe, S.Pd	Kepala Sekolah	
3	Tukwan Ondey, S.Pd	Guru Kelas	
3	Khayyirah Sahki	Peserta Didik Kelas II	✓
4	Siva Julya	Peserta Didik Kelas II	✓
5	Ni Nyoman Gayatri	Peserta Didik Kelas III	✓
6	Kadek Ayu Yudiantari	Peserta Didik Kelas III	✓
7	Ni Kadek Sri Asih	Peserta Didik Kelas III	✓
8	I Ketut Aditya Wirawan	Peserta Didik Kelas III	✓



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU

جامعة داتوكاراما الإسلامية الحكومية بالو

STATE ISLAMIC UNIVERSITY DATOKARAMA PALU

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Trans PaloloDesa Pombewe Kec Sigi Biromaru. 0451-460798 Fax. 0451-460165

Website : www.iainpalu.ac.id, email : humas@iainpalu.ac.id

Nomor : ~~2917~~/Un.24/F.I/KP.07.6/07/2023 Palu, ~~7~~ Juli 2023
 Lampiran : -
 Hal : Izin Penelitian Untuk Menyusun Skripsi

Yth. Kepala SDN UPT BEAU Desa Watu Tau

di
 Tempat

Assalamualaikum w.w

Dengan hormat, dalam rangka Penyusunan Tugas Akhir (Skripsi) oleh Mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palu :

Nama : Yuda Pratama
 NIM : 191040004
 Tempat Tanggal Lahir : Nganjuk, 22 November 2000
 Semester : VIII
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah(PGMI)
 Alamat : Jl. Setia Budi
 Judul Skripsi : PENGARUH GAME ONLINE MOBILE LEGEND TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK SDN UPT BEAU DESA WATUTAU KECAMATAN LORE PEORE KAB. POSO
 No. HP : 082211453532

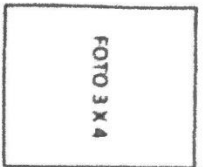
Dosen Pembimbing :
 1. Dr. H. Ahmad Syahid, M.Pd
 2. Dr. Eiya, S.Ag., M.Ag

maka bersama ini kami mohon kiranya agar mahasiswa yang bersangkutan dapat diberi izin untuk melaksanakan penelitian di Sekolah Yang Bapak/ Ibu Pimpin

Demikian, atas perkenannya diucapkan terima kasih.

Wassalam,
 Dekan,

Dr. H. Askar, M.Pd
 NIP. 19670521 199303 1 005



KARTU SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) DATOKARAMA PALU

NAMA	: Yuda Protome
NIM	: 191040004
PROGRAM STUDI	: PGMI

NO.	HARI/TANGGAL	NAMA	JUDUL SKRIPSI	DOSEN PEMBIMBING	TANDA TANGAN DOSEN PEMBIMBING
1	18 Oktober 2022	Zior agus sukada	Efektifitas media kuarter terhadap hasil belajar bahasa daerah sederhana pada peserta didik di kelas V SD Impres 1 Kota Parigi	1. Nursugromin, S.Pd, M.Pd 2. Anisa, M.Pd	
2	18 Oktober 2022	Duwi Nurita Sari	Implementasi penggunaan media gambar pada pembelajaran tematik di kelas III MI Al-Faharah Pengasau	1. Dr. Soe Radin Masnur L. Sag, M.Pd 2. Zahrin, M. Pd	
3	15 Juni 2023	Karimo Syonni	Pengaruh pemanfaatan Sumber Belajar dan motivasi belajar terhadap hasil belajar peserta didik Di SDN Fobaya	1. Dr. Gusman b. Djalumaga, M.Ed 2. Dr. Nurma. S.Ag., M.Pd	
4	19 Juni 2023	Indra Budi Setiawan	Program literasi self-study dalam meningkatkan hasil belajar pendidik agama islam pada peserta didik di SMK NU 1 suleme	1. Dr. Asfar, M. Pd 2. Dr. Fushua, M.pd	
5	20 Juni 2023	Nurul Sapuh	Pemanfaatan sekolah dalam meningkatkan disiplin mengajar guru PAI Di SDN Sudeh Kabupaten Donggala	1. Dr. Gusman b. M. Pd 2. Darmawansyah, M. Pd	
6	22 Juni 2023	Salsabila Maulidha Ananda	efektifitas kompetensi sastru kelas V di MI melalui ayunan, tarian di Pondsok kabupaten Damarudala	1. Roseng, Dr. Ahmad syahid m.pd 2. Fharudhin Yusuf, S.Pd., M. Ph.D	
7	8 Agustus 2023	Muhammad Zakar	Pengaruh metode pembelajaran jigsaw pada meningkatkan pait dalam pembelajaran akhlak peserta didik di SMPN 1 Beangayon talanga kota palu	1. Dr. U. Ahmad syahid m. Pd 2. Siatir lobud S. Ag., M. Pd	
8	9 Agustus 2023	Rezi Rahmawati	Tingkat disiplin sastru terhadap hasil belajar di Pondok pesantren Ar-rasyid Desa Kadare teanatan Palu Kabupaten Sigi	1. Dr. Saqir Wahid Muhammad Zuhri M. Pd. I 2. Zahrin S.Pd.I., M. Pd. I	
9	10 Agustus 2023	NDAHMAH AGIL	efektifitas guru dalam pembelajaran bahasa indonesia kelas IV SDN 2 Tingggede	1. Dr. H. Nanna, S. Ag., M. Pd 2. Dr. H. Nanna, S. Ag., M. Pd	
10	10 Agustus 2023	Hawumisa. S.	manajemen pembelajaran pada setelah dalam meningkatkan kinerja guru di SD Impres (Sumi) Bahari	1. Dr. H. Nanna, S. Ag., M. Pd 2. Nursud amin, S. Pd., M. Pd	

Catatan : Kartu ini merupakan persyaratan untuk mendaftar seminar menempuh ujian skripsi

**KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU
NOMOR : 153 TAHUN 2023
TENTANG
PENETAPAN TIM PENGUJI PROPOSAL SKRIPSI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU
DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Menimbang : a. Bahwa penulisan karya ilmiah dalam bentuk skripsi merupakan salah satu syarat dalam penyelesaian studi pada jenjang Strata Satu (S1) di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Datokarama Palu, untuk itu dipandang perlu menetapkan tim penguji proposal skripsi untuk menguji proposal skripsi mahasiswa pada ujian seminar proposal;
b. Bahwa saudara yang tersebut namanya di bawah ini dipandang cakap dan mampu melaksanakan tugas tersebut;
c. Bahwa berdasarkan pertimbangan pada huruf a dan b tersebut, perlu menetapkan keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Datokarama Palu.

Mengingat : 1. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
3. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
4. Peraturan Pemerintah Nomor 37 Tahun 2009, tentang Dosen;
5. Peraturan Menteri Agama Nomor 39 Tahun 2021 tentang Statuta Universitas Islam Negeri Datokarama Palu;
6. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 178/U/2001 tentang Gelar dan Lulusan Perguruan Tinggi;
7. Keputusan Menteri Agama tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Datokarama Palu Nomor 454/Un.24/KP.07.6/12/2021 masa jabatan 2021-2023

MEMUTUSKAN

Menetapkan : KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU TENTANG PENETAPAN TIM PENGUJI PROPOSAL SKRIPSI FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU

KESATU : Menetapkan Tim Penguji Proposal Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Datokarama Palu sebagai berikut :

- | | |
|-----------------|-----------------------------|
| 1. Penguji | : Dr. Andi Ardiansyah, M.Pd |
| 2. Pembimbing 1 | : Dr. H. Ahmad Syahid, M.Pd |
| 3. Pembimbing 2 | : Dr. Elya, S.Ag., M.Ag |

untuk menguji Proposal Skripsi Mahasiswa

Nama	: Yuda Pratama
NIM	: 19.1.04.0004
Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Proposal	: Pengaruh Game Online terhadap Hasil Belajar Peserta Didik SDN UPT Beau Desa Watutau Kecamatan Lore Peore Kabupaten Poso

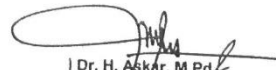
KEDUA : Tim Penguji Proposal Skripsi bertugas memberikan pertanyaan dan perbaikan yang berkaitan dengan isi, metodologi dan bahasa dalam proposal skripsi yang diujikan;

KETIGA : Segala biaya yang timbul sebagai akibat dikeluarkannya keputusan ini, dibebankan pada dana DIPA UIN Datokarama Palu Tahun Anggaran 2023

KEEMPAT : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa apabila dikemudian ternyata terdapat kekeliruan dalam keputusan ini maka diadakan perbaikan

KELIMA : SALINAN keputusan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Sigi
Pada Tanggal : 19 Juni 2023
Dekan,


Dr. H. Askar, M.Pd
NIP. 19670521 199303 1 005

**KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU
NOMOR : 1081 TAHUN 2022**

**TENTANG
PENETAPAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU
DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

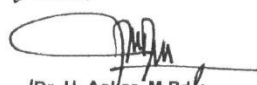
- Menimbang** : a. bahwa penulisan karya ilmiah dalam bentuk skripsi merupakan salah satu syarat dalam penyelesaian studi pada jenjang Strata Satu (S1) di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Datokarama Palu, untuk itu dipandang perlu menetapkan pembimbing proposal dan skripsi bagi mahasiswa;
- b. bahwa saudara yang tersebut namanya di bawah ini dipandang cakap dan mampu melaksanakan tugas tersebut;
- c. bahwa berdasarkan pertimbangan pada huruf a dan b tersebut, perlu menetapkan keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Datokarama Palu.
- Mengingat** : 1. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
3. Peraturan Presiden No 61 Tahun 2021, tentang Universitas Islam negeri Datokarama Palu;
4. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, Tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 37 Tahun 2009, tentang Dosen;
6. Peraturan Menteri Agama Nomor 39 Tahun 2021 tentang Statuta Universitas Agama Islam Negeri Datokarama Palu;
7. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 178/U/2001 tentang Gelar dan Lulusan Perguruan Tinggi;
8. Keputusan Menteri Agama tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Datokarama Palu Nomor 454/Un.24/KP.07.6/12/2021 masa jabatan 2021-2023

MEMUTUSKAN

- Menetapkan** : KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU TENTANG PENETAPAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU

- KESATU** : Menetapkan saudara :
1. Dr. H. Ahmad Syahid, M.Pd
 2. Dr. Elya, S.Ag., M.Ag
- sebagai Pembimbing I dan II bagi Mahasiswa :
- Nama : Yuda Pratama
NIM : 19.1.04.0004
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP PRESTASI AKADEMIK PESERTA DIDIK DI SDN BEAU WATUTAU KECAMATAN LORE PEORE KABUPATEN POSO
- KEDUA** : Tugas Pembimbing tersebut adalah membimbing dan mengarahkan mahasiswa, mulai penyusunan proposal sampai selesai menjadi sebuah karya ilmiah yang berkualitas dalam bentuk skripsi;
- KETIGA** : Segala biaya yang timbul sebagai akibat dikeluarkannya keputusan ini, dibebankan pada dana DIPA UIN Datokarama Palu Tahun Anggaran 2022
- KEEMPAT** : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa apabila di kemudian ternyata terdapat kekeliruan dalam keputusan ini maka diadakan perbaikan sebagaimana mestinya
- KELIMA** : SALINAN keputusan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya

Ditetapkan di : Palu
Pada Tanggal : Juli 2022
Dekan,


(Dr. H. Asyhar, M.Pd)
NIP. 19670521 199303 1 005

**SEKOLAH DASAR NEGERI UNIT PEMUKIMAN TRANSMIGRASI
BEAU WATUTAU**

Alamat: UPT Beau Desa Watutau Kecamatan Lore Peore Kabupaten Poso

Nomor: 422.2 / VII / SDN - BEAU / 2023

Watutau, Juli 2023

Hal : Izin Penelitian Skripsi

Yang bertanda tangan dibawan ini :

Nama : Radin Tasiabe, S.Pd

Nip : 196702092008011007

Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan bahwa

Nama : Yuda Pratama

Nim : 191040004

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Judul Skripsi : Pengaruh Game Online Mobile Legends Terhadap Hasil Belajar
Peserta Didik

Benar bahwa mahasiswa tersebut telah selesai melaksanakan penelitian/observasi di SDN UPT Beau guna memperoleh data dalam rangka penyusunan skripsi.

Demikian surat ini di berikan kepada yang bersangkutan untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Watutau, 15 Juli 2023

Kepala Sekolah



Radin Tasiabe, S.Pd

Nip. 196702092008011007