

THE INFLUENCE OF INTENSITY OF THE GAME ONLINE AGAINST THE LEARNING ACHIEVEMENTS ON ECONOMIC SUBJECTS OF CROSS-CLASS XI IA INTEREST IN SMA NEGERI 5 PEKANBARU

Magdalena Purwasih¹, Gimin², Hardisem Syabus³

Email: magdalenapurwasih3@gmail.com¹, gimin@lecturer.unri.ac.id², hardisem_syabus@gmail.com³
No HP. 081365703402

*Economic Education Studies Program
Faculty Of Teacher Training And Education
Riau University*

Abstract: This research aims to know the influence of the intensity of the game online against the learning achievements on economic subjects of cross-class XI IA interest in SMA Negeri 5 Pekanbaru. The entire research population of students who attend a cross-economy interests as much as 196 students and as a sample research amounted to 45 students obtained from pre survey. This is done by sampling technique of purposive sampling quota. The data collected via the question form and documentation. The results showed: (1) the learning achievements of students still low average acquisition value 77.75 with KKM amounting to 80. (2) the frequency of different types of online games are most popular among students of non economic online game, online games, online games and competitions is playing a non online game economics with the highest percent of number 26 and the percentage of 57.8%, based on the highest online game classification i.e. mobile legend with the average number of 2.37. Economic online game for the number of tertinggi of 3 percent with a percentage amounting to 6.7, with the highest economic online game classification i.e., railroad tycoon II with an average number of 1.67. While online gaming competition number of the highest numbered 16 percent and the percentage of 35.5%, with the highest online game competitions classification i.e. mobile legend with the average number of 2.18. (3) research results based on multiple linear regression equation $PB = 0.357 \text{ } 87.451 - GONE - 0.486 \text{ } GOE - 0.287 \text{ } KGO$ meaning non economic online game, online games, online game and competition have a negative significant influence towards the achievement learn. This occurs because students tend to have high intensity against online gaming and online gaming competition rather than economic online game.

Key Words: Intensity game online, Student Achievements

PENGARUH INTENSITAS GAME ONLINE TERHADAP PRESTASI BELAJAR PADA MATA PELAJARAN EKONOMI LINTAS MINAT KELAS XI IA DI SMA NEGERI 5 PEKANBARU

Magdalena Purwasih¹, Gimin², Hardisem Syabrus³

Email: magdalenapurwasih3@gmail.com¹, gimin@lecturer.unri.ac.id², hardisem_syabrus@gmail.com³
No HP. 081365703402

Program Studi Pendidikan Ekonomi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh intensitas game online terhadap prestasi belajar pada mata pelajaran ekonomi lintas minat kelas XI IA di SMA Negeri 5 Pekanbaru. Populasi penelitian ini yaitu seluruh siswa yang mengikuti pelajaran ekonomi lintas minat sebanyak 196 siswa dan sebagai sampel penelitian berjumlah 45 siswa yang didapat dari pra survei. Pengambilan sampel ini dilakukan dengan teknik quota purposive sampling. Data dikumpulkan melalui angket dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan: (1) prestasi belajar siswa masih rendah rata-rata perolehan nilai 77,75 dengan KKM sebesar 80. (2) frekuensi jenis game online yang paling digemari siswa antara game online non ekonomi, game online ekonomi, dan kompetisi game online adalah memainkan game online non ekonomi dengan jumlah persen tertinggi sebesar 26 dan persentase sebesar 57,8 %, berdasarkan klasifikasi game online yang tertinggi yaitu mobile legend dengan jumlah rata-rata 2,37. Untuk game online ekonomi jumlah persen tertinggi sebesar 3 dengan persentase sebesar 6,7, dengan klasifikasi game online ekonomi tertinggi yaitu railroad tycoon II dengan jumlah rata-rata 1,67. Sedangkan kompetisi game online jumlah persen tertinggi berjumlah 16 dan persentase sebesar 35,5 %, dengan klasifikasi kompetisi game online tertinggi yaitu mobile legend dengan jumlah rata-rata 2,18. (3) hasil penelitian berdasarkan regresi linear berganda dengan persamaan $PB = 87,451 - 0,357 GONE - 0,486 GOE - 0,287 KGO$ artinya game online non ekonomi, game online ekonomi, dan kompetisi game online memiliki pengaruh signifikan yang negatif terhadap prestasi belajar. Hal tersebut terjadi karena siswa cenderung memiliki intensitas yang tinggi terhadap game online dan kompetisi game online daripada game online ekonomi.

Kata kunci : Intensitas game online, Prestasi belajar

PENDAHULUAN

Prestasi belajar merupakan pencapaian atau kecakapan yang dinampakkan dalam keahlian atau kumpulan pengetahuan yang dijadikan sebagai tolak ukur dalam keberhasilan siswa dalam suatu mata pelajaran. Menurut Farida (2009) prestasi belajar adalah penelitian terhadap hasil belajar yang dinyatakan dengan angka maupun huruf yang mencerminkan hasil yang diperoleh peserta didik dalam suatu pembelajaran pada periode tertentu.

Menurut Sukardi (2008) jenis-jenis penilaian hasil belajar disebut sebagai model evaluasi hasil belajar yang terbagi menjadi 2 model yaitu evaluasi sumatif dan evaluasi formatif. Pada penelitian ini prestasi belajar diukur dari hasil evaluasi sumatif yaitu hasil UAS murni di semester ganjil.

Jika di lihat dari hasil UAS semester ganjil yang telah dilakukan keseluruhan siswa yang berjumlah 196 orang hanya 32,4% siswa yang mencapai KKM dan 68,5% lagi di bawah KKM. Sehingga guru harus menambah nilai tersebut dengan nilai yang lainya seperti nilai afektif supaya siswa bisa mencapai nilai KKM.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh fenomena atau keadaan pada siswa/siswi kelas XI IA SMA Negeri 5 Pekanbaru yang mengikuti mata pelajaran ekonomi lintas minat, dimana masih terdapat permasalahan rendahnya prestasi belajar mereka. Menurut M. Arif Rahman Hakim (2014) faktor yang mempengaruhi prestasi belajar dibedakan menjadi dua macam yaitu faktor internal (kesehatan, intelegensi, bakat, minat, motivasi, cara belajar) dan eksternal (lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, lingkungan masyarakat, waktu) dua faktor tersebut faktor eksternal menjadi faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar salah satunya adalah waktu bermain *game online*.

Berdasarkan data angket sementara dapat disimpulkan bahwa dari 5 kelas XI IA yang mengikuti kelas ekonomi lintas minat terdapat 38% siswa menyukai permainan game online dengan rata-rata waktu bermain 3 jam bahkan 9 jam atau lebih dalam satu harinya. Sehingga dengan lamanya waktu bermain game online akan mengganggu aktivitas siswa dalam waktu belajarnya.

Menurut Aji (2012) game online tidak terbatas pada perangkat yang digunakan, game online bisa dimainkan di computer, laptop, dan perangkat lainnya, asal gadget tersebut terhubung dengan jaringan internet. Lebih lanjut menurut Hardiansyah Masya (2016) game online berguna untuk refreshing atau menghilangkan rasa jenuh si pemain baik itu dari kegiatan sehari-hari (kerja, belajar, dan faktor lainnya) maupun sekedar mengisi waktu luang. Sedangkan intensitas menurut kamus besar Bahasa Indonesia adalah kekerapan, suatu kegiatan yang dilakukan secara terus menerus secara berulang-ulang. Dalam hal ini intensitas yang dimaksud adalah frekuensi atau waktu yang digunakan seseorang untuk bermain game online. Jumlah waktu tersebut dapat diukur dengan tingkat keseringan (frekuensi) dan lama waktu (durasi) yang digunakan seseorang dalam memainkan game online. Berdasarkan data angket sementara dari pra survey dapat disimpulkan bahwa dari 5 kelas XI IA yang mengikuti kelas ekonomi lintas minat terdapat 38% siswa hobi permainan game online.

Dalam intensitas game online penulis menggunakan jenis game online sebagai indikator. Adapun jenis-jenis game online yang digunakan yaitu game online non ekonomi, game online ekonomi, dan kompetisi game online. Hasil observasi yang penulis lakukan dari google wikipedia jenis-jenis game online terbagi menjadi 8 diantaranya yaitu: MMOFPS, MMORTS, MMORPG, MMOG, MOBA, *Cross-platform online play*, *Massively Multiplayer Online Browser Game* dan *Simulation games*. Untuk

jenis game online ekonomi termasuk dalam jenis simulation karna game ini memiliki hubungan dengan pembelajaran ekonomi diantaranya adalah sebagai berikut: *Railroad Tycoon II*, *Trade Empires*, dan *Law & Order*

Sedangkan untuk kompetisi *game online* dalam artikel Kompasina menyebutkan bahwa kompetisi game online dapat disebut juga dengan *e-sport* yang artinya sebuah kompetisi permainan video game *multiplayer* secara *online*. Adapun macam-macam kompetisi game online ini penulis menggunakan seluruh game yang ada pada penelitian ini yaitu game online non ekonomi dan game online ekonomi.

Tujuan dari penelitian ini adalah: 1) untuk mengetahui prestasi belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi lintas minat kelas XI IA di SMA Negeri 5 Pekanbaru, 2) untuk mengetahui frekuensi jenis game online yang paling digemari siswa kelas XI IA di SMA Negeri 5 Pekanbaru, 3) untuk mengetahui pengaruh intensitas game online terhadap prestasi belajar pada mata pelajaran ekonomi lintas minat kelas XI IA di SMA Negeri 5 Pekanbaru

METODE PENELITIAN

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IA yang mengikuti mata pelajaran ekonomi lintas minat yang hobi bermain game online yang berjumlah 196 dan sebagai sampel dalam penelitian ini berjumlah 45 siswa, yang diambil dengan teknik quota purposive sampling. Data dikumpulkan menggunakan angket untuk intensitas game online dan dokumentasi untuk prestasi belajar. Selanjutnya data di analisis dengan menggunakan regresi berganda, uji normalitas, , uji linieritas, yang dibantu dengan program SPSS.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian Pengaruh Intensitas Game Online terhadap Prestasi Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Lintas Minat Kelas XI IA di SMA Negeri 5 Pekanbaru. Dapat dilihat hasil dari analisis deskriptif, regresi linear berganda, uji F, uji T, koefisien determinasi (R^2), sebagai berikut:

1. Prestasi Belajar

Prestasi belajar merupakan hasil yang telah dicapai siswa dan dinyatakan dengan angka atau huruf. Prestasi belajar siswa kelas XI IA pada mata pelajaran ekonomi lintas minat di SMA Negeri 5 Pekanbaru adalah sebagai berikut:

Tabel 1 Hasil Analisis Deskriptif Prestasi Belajar Siswa

No	Klasifikasi	Kategori	Jumlah	Persentase
1	92-100	Sangat tinggi	0	0%
2	86-92	Tinggi	0	0%
3	80-86	Sedang	15	33,3%
4	<80	Rendah	30	66,67%
Jumlah			45	

Berdasarkan tabel di atas dengan KKM 80 tidak ada yang berada pada kategori sangat tinggi (0%) dan tinggi (0%), sebanyak siswa 15 siswa (33,3%) berada pada kategori sedang dan sebanyak siswa (66,67%) berada pada kategori rendah. Sehingga dapat diperoleh gambaran kondisi prestasi belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi lintas minat berada pada keadaan yang rendah dengan jumlah siswa 30 dan persentase sebesar 66,67%.

2. Intensitas Game Online

Intensitas game online merupakan kekerapan atau frekuensi yang dapat dilihat dari tingkat keseringan atau lama waktu dalam bermain game online. Adapun intensitas game online dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 2. Klasifikasi Intensitas Game Online

No	Klasifikasi	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	3-3,75	Sangat Sering	1	2,22%
2	2,25-3	Sering	9	20 %
3	1,5-2,25	Jarang	9	20 %
4	0,75-1,5	Sangat Jarang	26	57,8 %
JUMLAH			45	100%

Sumber: Data olahan 2018

Berdasarkan penelitian di SMA Negeri 5 Pekanbaru dapat dilihat pada tabel diatas bahwa intensitas game online persentase paling tinggi berada pada kategori sangat jarang sebesar 57,8% dengan jumlah siswa sebanyak 26 siswa. sedangkan persentase yang paling rendah berada pada kategori sangat sering sebesar 2,2% dengan jumlah siswa sebanyak 1 siswa. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa intensitas game online kelas XI IA yang mengikuti mata pelajaran ekonomi lintas minat di SMA Negeri 5 Pekanbaru tergolong sangat jarang. Jika dilihat jenis game online yang dimainkan oleh siswa kelas XI IA yang mengikuti mata pelajaran ekonomi lintas minat di SMA Negeri 5 Pekanbaru dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 3 Rekapitulasi Jenis Game Online

No	Jenis Game Online	Jumlah	Persentase
1	Game Online Non Ekonomi	26	57,8 %
2	Game Online Ekonomi	3	6,7 %
3	Kompetisi Game Online	16	35,6 %
JUMLAH		45	100%

Sumber: Data olahan 2018

Berdasarkan penelitian di SMA Negeri 5 Pekanbaru dapat dilihat pada tabel diatas bahwa jenis game online yang paling sering dimainkan yaitu game online non ekonomi sebesar 57,8% dengan jumlah siswa sebanyak 26 siswa, game online ekonomi sebesar 6,7% dengan jumlah siswa sebanyak 3 siswa, dan kompetisi game online sebesar 35,65 dengan jumlah siswa sebanyak 16. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa frekuensi jenis game online yang sering dimainkan kelas XI IA yang mengikuti

mata pelajaran ekonomi lintas minat di SMA Negeri 5 Pekanbaru adalah game online non ekonomi.

a. Game Online Non Ekonomi

Jika dilihat rekapitulasi per indikator game online non ekonomi intensitasnya adalah sebagai berikut

Tabel 4 Rekapitulasi Game Online Non Ekonomi

No	Nama Game Online	Frekuensi				
		Σ SS	Σ S	Σ J	Σ SJ	Σ TP
1	Point Blank	1	11	13	20	-
2	Age Of Empires	3	-	6	36	-
3	Black Desert Online Mobile	1	1	3	40	-
4	Hago		3	7	35	-
5	Mobile Legend	4	19	12	10	-
6	Playstation	4	10	12	19	-
7	Java Games	-	2	7	36	-
8	Second Life	-	-	6	39	-
9	Get Rich	1	5	2	-	-
10	Free Fire	4	7		-	-
11	PUBG	5	6	1	-	-
12	DOTA	2	9	-	-	-
13	AOV	7	1	-	-	-
14	Hay Day	--	-	1	-	-
15	Ayo Dance	1	-	1	-	-
16	DN Mobile	1	-	-	-	-
17	GTA	1	1	-	1	-
18	COC	1	1	-	-	-
19	FIFA Mobile	2	2	-	-	-
Rata-Rata		3	6	6	26	0

Sumber: Data olahan 2018

Berdasarkan tabel diatas jika dilihat rata-rata intensitas game online non ekonomi frekuensi sangat sering sebesar 3 orang, sering sebesar 6 orang, jarang sebesar 6 orang, sangat jarang sebesar 26 orang, dan tidak pernah sebesar nol. Sehingga dapat disimpulkan bahwa intensitas game online non ekonomi berada pada frekuensi sangat jarang.

b. Rekapitulasi Game Online Ekonomi

Jika dilihat rekapitulasi per indikator game online ekonomi intensitasnya adalah sebagai berikut

Tabel 5 Rekapitulasi Game Online Ekonomi

No	Nama Game Online	Frekuensi				
		Σ SS	Σ S	Σ J	Σ SJ	Σ TP
1	Trade Of Empires	-	-	11	27	7
2	Raiload Tycoon III	4	3	19	12	7
3	Law & Order	-	1	10	26	8
4	Sim City	-	1	1	-	-
5	Mobile Legend	2	-	-	-	-
6	Get Rich	1	1	1	-	-
7	Calestia Luna	-	1	1	-	-
8	Avabel	-	1	-	-	-
9	Binomo	-	1	-	-	-
10	Olymtrade	-	1	-	-	-
11	Hay Day	-	1	-	-	-
Jumlah		2	1	7	22	7

Sumber: Data olahan 2018

Berdasarkan tabel diatas jika dilihat rata-rata intensitas game online ekonomi frekuensi sangat sering sebesar 2 orang, sering sebesar 1 orang, jarang sebesar 7 orang, sangat jarang sebesar 22 orang, dan tidak pernah sebesar 7 orang. Sehingga dapat disimpulkan bahwa intensitas game online ekonomi berada pada frekuensi sangat jarang.

c. Kompetisi Game Online

Jika dilihat rekapitulasi per indikator kompetisi game online intensitasnya adalah sebagai berikut

Tabel 6 Rekapitulasi Kompetisi Game Online

No	Nama Game Online	Frekuensi				
		SS	S	J	SJ	TP
1	Point Blank	6	13	5	12	9
2	Age Of Empires	-	2	-	34	9
3	Black Desert Online Mobile	2	-	-	34	9
4	Hago	-	-	2	34	9
5	Mobile Legend	6	15	10	9	5
6	Playstation	4	12	9	11	9
7	Java Games	-	-	3	27	15
8	Trade Of Empires	-	-	-	30	15
9	Raiload Tycoon III	-	-	-	30	15
10	Law & Order	-	-	-	-	15
11	DOTA	2	1	-	-	-
12	PUBG	1	-	-	-	-
13	GTA	1	-	-	-	-
14	Free Fore	1	-	-	-	-
15	Helix Jump	-	-	-	1	-
16	Hay Day	-	1	-	-	-
17	CSO	-	-	1	-	-
18	Calestia Luna	-	1	-	-	-
19	Pockie Ninja	-	1	-	-	-
20	Player Unknown Battle	1	0	-	-	-
Jumlah		2.67	5.11	5	22.2	11

Berdasarkan tabel diatas jika dilihat rata-rata intensitas game online ekonomi frekuensi sangat sering sebesar 3 orang, sering sebesar 5 orang, jarang sebesar 5 orang, sangat jarang sebesar 22 orang, dan tidak pernah sebesar 11 orang. Sehingga dapat disimpulkan bahwa intensitas game online ekonomi berada pada frekuensi sangat jarang.

Uji Prasyarat

a. Normalitas Data

Uji normalitas data digunakan dengan tujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dari hasil penelitian berdistribusi normal. Pengujian normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov (K-S)*.

Tabel 7 uji normalitas data
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Game Online Non Ekonomi	Game Online Ekonomi	Kompetisi Game Online	Prestasi Belajar
N		45	45	45	45
Normal Parameters a,b	Mean	16.2826	5.1897	13.3361	75.2889
	Std. Deviation	5.96668	3.31915	7.45282	5.51701
Most	Absolute	.125	.099	.110	.099
Extreme	Positive	.125	.097	.092	.099
Differences	Negative	-.094	-.099	-.110	-.088
Test Statistic		.125	.099	.110	.099
Asymp. Sig. (2-tailed)		.075 ^c	.200 ^{c,d}	.200 ^{c,d}	.200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

Sumber: Data olahan 2018

Dari tabel diatas diperoleh nilai sig. Klmogorov Smirnov nilai signifikansi masing-masing variabel sebesar 0,075; 0,200; 0,200 dan 0,200 > 0,05. Dengan demikian maka dapat diartikan bahwa data penelitian berdistribusi normal.

b. Uji Linearitas

Uji linearitas dilakukan denngan tujuan untuk melihat linearitas hubungan antara variabel terikat dengan variabel bebas . Untuk lebih jelas akan dijelaskan pada output berikut ini:

Tabel 8 uji linearitas

ANOVA Table			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Prestasi Belajar * Game Online Non Ekonomi	Between Groups	(Combined)	1257.244	36	34.923	3.407	.036
		Linearity	301.274	1	301.274	29.393	.001
		Deviation from Linearity	955.970	35	27.313	2.665	.073
	Within Groups		82.000	8	10.250		
	Total		1339.244	44			
Prestasi Belajar * Game Online Ekonomi	Between Groups	(Combined)	635.437	18	35.302	1.304	.262
		Linearity	209.216	1	209.216	7.729	.010
		Deviation from Linearity	426.221	17	25.072	.926	.556
	Within Groups		703.807	26	27.070		
	Total		1339.244	44			
Prestasi Belajar * Kompetisi Game Online	Between Groups	(Combined)	712.411	23	30.974	1.038	.468
		Linearity	225.171	1	225.171	7.544	.012
		Deviation from Linearity	487.240	22	22.147	.742	.754
	Within Groups		626.833	21	29.849		
	Total		1339.244	44			

Sumber: Data olahan 2018

Dari tabel diatas nilai signifikansi linearity antara game online non ekonomi dengan prestasi belajar sebesar 0,001; game online ekonomi dengan prestasi belajar sebesar 0,010 dan kompetisi game online dengan prestasi belajar sebesar 0,012. Karena nilai signifikansi $< 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa distribusi data yang diteliti mengikuti bentuk linear.

Analisis Regresi Berganda

Uji F digunakan untuk mengetahui adanya pengaruh variabel bebas secara simultan atau bersama-sama. Berikut adalah hasil uji F:

Tabel 9 Anova

ANOVA ^a		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	613.016	3	204.339	11.536	.000 ^b
	Residual	726.228	41	17.713		
	Total	1339.244	44			

a. Dependent Variable: Prestasi Belajar

b. Predictors: (Constant), Kompetisi Game Online, Game Online Ekonomi, Game Online Non Ekonomi

Sumber: Data olahan 2018

Diketahui F hitung sebesar 11,536 dengan signifikansi 0,000. F tabel dapat diperoleh $df = 2$ Dengan demikian diketahui F hitung (11,536) $>$ F tabel (2,833) dengan Sig. (0,000) $<$ 0,05. Artinya adalah bahwa intensitas game online secara bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap prestasi belajar.

Persamaan Regresi Berganda

Regresi linier berganda dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh intensitas game online (game online non ekonomi, game online ekonomi, kompetisi game online) terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi lintas minat kelas XII IA SMA Negeri 5 Pekanbaru. Dengan analisis ini dapat diketahui koefisien regresi berganda dari tiga variabel bebas terhadap variabel terikat.

Tabel 10 Koefisien Regresi Berganda
Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	87.451	2.202		39.709	.000
Game Online Non Ekonomi	-.357	.110	-.386	-3.247	.002
Game Online Ekonomi	-.486	.197	-.293	-2.466	.018
Kompetisi Game Online	-.287	.085	-.388	-3.372	.002

a. Dependent Variable: Prestasi Belajar

Sumber: Data olahan 2018

Berdasarkan tabel diatas diperoleh persamaan regresi berganda sebagai berikut:

$$PB = 87,451 - 0,357 \text{ GONE} - 0,486 \text{ GOE} - 0,287 \text{ KGO}$$

Arti angka-angka dalam persamaan regresi diatas:

Nilai konstanta (a) sebesar 87,451. Artinya adalah apabila intensitas gamen online diasumsikan nol (0), maka prestasi belajar sebesar 87,451. Nilai koefisien regresi variabel intensitas game online non ekonomi sebesar – 0,357. Artinya adalah bahwa setiap peningkatan intensitas game online non ekonomi sebesar 1 satuan maka akan menurunkan prestasi belajar sebesar 0,357 dan sebaliknya dengana sumsi variabel lain tetap. Nilai koefisien regresi variabel intensitas game online ekonomi sebesar – 0,486. Artinya adalah bahwa setiap peningkatan intensitas game online ekonomi sebesar 1 satuan maka akan menurunkan prestasi belajar sebesar 0,486 dan sebaliknya dengana sumsi variabel lain tetap. Nilai koefisien regresi variabel intensitas kompetisi game online sebesar – 0,287. Artinya adalah bahwa setiap peningkatan intensitas kompetisi game online sebesar 1 satuan maka akan menurunkan prestasi belajar sebesar 0,287 dan sebaliknya dengana sumsi variabel lain tetap.

Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Koefisien determinasi (R^2) pada intinya berfungsi untuk mengukur seberapa jauh kemampuan model dalam menerangkan variasi variabel terikat. Uji ini dilakukan untuk melihat seberapa besar persentase (%) sumbangan variabel independen (X) terhadap variabel dependen (Y). Hasil analisis determinasi dapat dilihat pada tabel dibawah :

Tabel 11 uji koefisien determinasi

Model Summary ^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.677 ^a	.458	.418	4.20867

a. Predictors: (Constant), Kompetisi Game Online, Game Online Ekonomi, Game Online Non Ekonomi

b. Dependent Variable: Prestasi Belajar

Sumber: Data olahan 2018

Dari tabel diatas diperoleh nilai R Square sebesar 0,458. Artinya adalah bahwa persentase sumbangan pengaruh intensitas game online terhadap prestasi belajar adalah sebesar 45,8%. Sedangkan sisanya 54,2% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dibahas dalam penelitian ini.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian dilakukan menunjukkan bahwa variabel intensitas game online berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi lintas minat. Besarnya pengaruh intensitas game online terhadap prestasi belajar pada mata pelajaran ekonomi lintas minat adalah 0,458 (nilai R Square) artinya pengaruh intensitas game online terhadap prestasi belajar adalah sebesar 45,8%. Sedangkan 54,2% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dimasukkan dalam model regresi ini.

Dalam penelitian ini ada 3 indikator yang digunakan penulis gunakan dalam angket yaitu game online yang tidak berhubungan dengan ekonomi, game online yang berkaitan dengan ekonomi, dan kompetisi bermain game online. Sehingga berdasarkan jawaban responden yang diberikan maka diperoleh pengaruh sebagai berikut:

Hasil penelitian menunjukkan; 1) prestasi belajar siswa mengalami penurunan dengan rata-rata dari nilai UAS 77,75; 2) frekuensi jenis game online yang digemari yaitu game yang tidak ada kaitannya dengan pelajaran ekonomi yaitu mobile legend, point blank dan playstations; 3) intensitas game online non ekonomi berpengaruh signifikan terhadap prestasi belajar diketahui t hitung $(-3,247) < -t$ tabel $(-2,020)$ dan karena nilai $\text{sog.}(0,002) < 0,05$, intensitas game online ekonomi berpengaruh signifikan terhadap prestasi belajar diketahui diperoleh t hitung $(-2,466 < -t$ tabel $(-2,020)$ dengan sig. $(0,018 < 0,05$, dan kompetisi game online berpengaruh signifikan terhadap prestasi belajar diketahui t hitung $(-3,372 < -t$ tabel $(-2,020)$ dengan sig. $(0,002 < 0,05$. Diketahui F hitung $(11,536) > F$ tabel $(2,833)$ dengan Sig. $(0,000) < 0,05$. Artinya adalah bahwa intensitas game online secara bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap prestasi belajar. Dengan nilai R Square sebesar 0,458. Artinya adalah bahwa persentase sumbangan pengaruh intensitas game online terhadap prestasi belajar adalah sebesar 45,8%. Sedangkan sisanya 54,2% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dibahas dalam penelitian ini

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Berdasarkan rekapitulasi jenis game online didapat hasil bahwa frekuensi game online non ekonomi persentase sebesar 57,8 % dengan siswa sebanyak 26, game online ekonomi persentase sebesar 6,7% dengan siswa sebanyak 3, dan kompetisi game online persentase sebesar 35,6% dengan siswa sebanyak 16. Sehingga dapat disimpulkan bahwa game online yang paling digemari oleh siswa kelas XI IA di SMA Negeri 5 Pekanbaru yaitu game online non ekonomi.

Berdasarkan hasil pengujian uji F sebesar 11,536 dengan signifikansi 0,000. F tabel dapat diperoleh $df = 2$ dengan diketahui F hitung $(11,536) > F$ tabel $(2,833)$ dengan Sig. $(0,000) < 0,05$. Artinya adalah bahwa intensitas game online secara bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap prestasi belajar.

Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan dan pembahasan masalah yang diteliti tentang pengaruh intensitas game online terhadap prestasi belajar siswa di SMA Negeri 5 Pekanbaru. Maka penulis merekomendasikan kepada peneliti selanjutnya untuk: 1) Bagi siswa penelitian ini dapat dijadikan gambaran akan dampak positif dan dampak negatif bermain game online. Manajemen waktu dalam belajar perlu dilakukan untuk menjadi siswa yang berprestasi, sehingga siswa dapat mengurangi aktivitas bermain game online. 2) Bagi guru penelitian ini dapat dijadikan sumber informasi dan bahan acuan berkaitan dengan bermain game online dan prestasi belajar siswa. Dalam hal ini guru perlu melakukan pengawasan terhadap siswa saat melakukan proses pembelajaran supaya siswa tetap memperhatikan pelajaran dan tidak bermain game online saat proses pembelajaran. 3) Bagi orang tua penelitian ini dapat dijadikan informasi bahwa orang tua harus mengawasi aktivitas yang dilakukan siswa di rumah khususnya saat bermain game online sehingga orang tua dapat mengurangi dampak negatif yang dapat ditimbulkan dari aktivitas bermain game online yang berlebihan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, Chandra Zebeh. (2012). Berburu Rupiah Lewat Game Online. Yogyakarta Bounabooks
- Bayu Triyas Sukmo Wibowo. 2014. Perbedaan Hasil Belajar Siswa Yang Bermain Game Online Dengan Yang Tidak Bermain Game Online Pada Kelas V SD N 60 Kota Bengkulu. Skripsi. Bengkulu. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan. Universitas Bengkulu

- Devi Pranasningtias Indriani. 2013. Hubungan Intensitas Penggunaan Game Online, Pengawasan Orang Tua terhadap Anak, dengan Prestasi Belajar Anak. Skripsi. Semarang. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. Universitas Diponegoro
- Hardiyansyah Masya, Dian Adi Candra 2016. Faktor –Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecandua Game Online Pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah AL Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016 Jurnal Bimbingan dan Konseling.03 (1) (2016) 153-169
- Ferdinand Chen. 2017. 25 game terbaik untuk pendidikan (online)
<http://www.resep.web.id/komputer-internet/25-game-terbaikuntuk-pendidikan.html> Wikipedia. 2016. permainan daring (online)
https://id.wikipedia.org/wiki/Permainan_daring
 (diakses pada tanggal 20 september 2016)
- Isnani Layina Shafura. 2016. Kecanduan Game Online Hubungannya Dengan Prestasi Belajar Akademik Remaja di Banda Aceh. Jurnal Ilmiah Fakultas Keperawatan. Universitas Syiah Kuala Banda Aceh
- M. Arif Rahman Hakim. 2014. Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Terhadap Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas 5 MIN Bitung Jaya. Jurusan FKIP. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Nursari, Farida. 2013. Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar akuntansi siswa kela XI SMA Negeri Ponorogo. Jurnal pendidikan ekonomi
- Nuzurah. 2013. Pengaruh Intensitas Belajar dan Motivasi terhadap Hasil Belajar Siswa Jurusan Teknik Elektro pada Mata Pelajaran Pemasangan Instalasi Bangunan Sederhana di SMK Negeri 2 Baubau. Jurnal
- Purwanto, Ngalim. 2010. Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Sukardi. 2012. Evaluasi Pendidikan Prinsip & Operasionalnya. Jakarta: Bumi Aksara