

THE INFLUENCE OF ONLINE GAME PLAYING ON STUDENT LEARNING OUTCOMES IN ECONOMIC STUDY CLASS XI IPS SMA NEGERI 8 PEKANBARU

Suci Fajri Yanti¹, Gimin², Gani Haryana³

Email: sucifajri64@gmail.com gim@lecturer.unri.ac.id ganiharyana@gmail.com
No HP.0831488110245

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

Abstract: *This study aims to analyze the effect of playing online games on student learning outcomes in economic subjects in class XI IPS at SMA Negeri 8 Pekanbaru. The population of this study were all students who took economic lessons as many as 108 students. . Data were collected through questionnaires and documentation. The results showed (1) student learning outcomes were still low with an average of 78.75 with a KKM of 80. (2) the frequency of the types of online games most favored by students between non-economic online games, economic online games and online game competitions was playing games. online economy with the highest percentage of 17 and the percentage of 37.7%. based on the online game classification, the highest is free fire with an average number of 6.33. based on the online game classification, the highest is free fire with an average number of 6.33. For economic online games, the highest percentage is 13 with a percentage of 28.8% with the highest economic online game classification, namely billionaires with an average number of 5. While online game competitions, the highest percentage is 15 and the percentage is 33.3% with game competition classification. The highest online is free fire with an average number of 8.6 (3) The results of the study are based on multiple linear regression with the equation $HB = 64.293 - 0.734 GONE - 0.644 GOE - 0.591 KGO$ means non-economic online games, economic online games, and online game competitions has a significant negative effect on learning outcomes. This happens because students tend to have a higher intensity towards online games and online game competitions than economic online games.*

Key Words : *Play Online Games, Student Outcomes*

PENGARUH BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS XI IPS SMA NEGERI 8 PEKANBARU

Suci Fajri Yanti¹, Gimin^{2,3}, Gani Haryana³

Email: sucifajri64@gmail.com gim@lecturer.unri.ac.id ganiharyana@gmail.com
No HP.0831488110245

Program Studi Pendidikan Ekonomi
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau

Abstrak: penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh bermain *game online* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS di SMA Negeri 8 Pekanbaru. populasi penelitian ini yaitu seluruh siswa yang mengikuti pelajaran ekonomi sebanyak 108 siswa dengan pengambilan sample ini dilakukan dengan teknik quota purposive sampling. Data dikumpulkan melalui angket dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan (1) hasil belajar siswa masih rendah dengan rata-rata 78,75 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 ekonomi* dengan jumlah presentase tertinggi sebesar 17 dan presentase sebesar 37,7%. berdasarkan klasifikasi *game online* yang tertinggi yaitu *Free Fire* dengan jumlah rata-rata 6,33. Untuk *game online ekonomi* jumlah persen tertinggi sebesar 13 dengan presentase 28,8% dengan klasifikasi *game online ekonomi* tertinggi yaitu *Billioner* dengan jumlah rata-rata 5. Sedangkan kompetisi *game online* jumlah persen tertinggi berjumlah 15 dan presentase sebesar 33,3% dengan klasifikasi kompetisi *game online* tertinggi yaitu *free fire* dengan jumlah rata-rata 8,6 (3) Hasil penelitian berdasarkan regresi linier berganda dengan persamaan $HB = 64,293 - 0,734 GONE - 0,644 GOE - 0,591 KGO$ artinya *game online non ekonomi*, *game online ekonomi*, dan kompetisi *game online* memiliki pengaruh signifikan yang negatif terhadap hasil belajar. Hal tersebut terjadi karena siswa cenderung memiliki intensitas yang tinggi terhadap *game online* dan kompetisi *game online* dari pada *game online ekonomi*.

Kata Kunci : Bermainan *Game Online*, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Hasil belajar merupakan tolak ukur untuk menentukan keberhasilan peserta didik dalam penguasaan materi yang telah mereka pelajari. Hasil belajar akan diperoleh peserta didik ketika sudah melaksanakan proses belajar. Menurut Nawawi (dalam Wawan, 2013) Hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.

Menurut Bloom (dalam Sudjana, 2011) membagi tiga jenis hasil belajar yaitu, ranah kognitif (pengetahuan), Ranah Afektif (sikap), Ranah Psikomotor(keterampilan). Pada penelitian ini hasil belajar diukur dari hasil kognitif (pengetahuan) dan psikomotor(keterampilan) yaitu nilai UAS di semester ganjil.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh fenomena atau keadaan pada siswa/siswi kelas XI IPS SMA Negeri 8 Pekanbaru yang mengikuti mata pelajaran ekonomi, dimana mereka masih terdapat permasalahan rendahnya hasil belajar mereka. Menurut M.Arif Rahman Hakim (dalam wawan, 2014) faktor yang mempengaruhi hasil belajar dibedakan menjadi dua macam yaitu, Faktor Internal (Kesehatan, Intelegensi, Bakat, Minat, Motivasi, Cara belajar) dan Faktor eksternal (Lingkungan keluarga, Lingkungan sekolah, Lingkungan masyarakat,Waktu) dua faktor tersebut faktor eksternal menjadi faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa salah satunya adalah waktu, waktu yang ada hanya digunakan untuk bermain game online.

Berdasarkan angket sementara dapat disimpulkan bahwa dari 3 kelas XI IPS yang mengikuti pelajaran ekonomi terdapat 50% siswa menyukai permainan *game online* dengan rata-rata waktu lebih dari 3 jam satu harinya. Sehingga dengan lamanya waktu bermain game online akan mengganggu aktivitas siswa dalam watu bekajarnya.

Dalam intensitas game online penulis menggunakan jenis game online sebagai indikator. Adapun jenis-jenis game online non ekonomi, game online ekonomi dan kompetisi game online. Hasil observasi yang penulis lakukan dari google jenis game online terbagi 15 diantaranya yaitu: *MMOFPS, MMORTS, MMORPG, CPOP, MMOG, Moba, SG, Real Time Strategi (RTS), First Person Shooter (FPS), Role Playing Game (RPG), Life Simulation Game, Vehicle Simulation, Game Aksi (Action), Game Petualangan (Adventure), Game Aksi Petulangan*. Untuk jenis *game online* ekonomi diantaranya adalah sebagai berikut: *railod tycoon, trade empries, aw & order, Billioner, Line Let's Get Rich, Sim city4*.

Sedangkan untuk kompetisi game online dapat disebut juga *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 hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS di SMA Negeri 8 Pekanbaru. 2) untuk mengetahui frekuensi jenis game online yang paling digemari siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 8 Pekanbaru, 3) untuk mengetahui intensitas game online terhadap hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS di SMA Negeri 8 Pekanbaru.

METODE PENELITIAN

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS yang mengikuti mata pelajaran ekonomi yang hobi bermain game online yang berjumlah 108 dan sebagai sample dalam penelitian ini berjumlah 45 siswa, yang diambil dengan teknik quota purposive sampling. Data dikumpulkan menggunakan angket untuk intensitas game online dan dokumentasi untuk hasil 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 hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS di SMA Negeri 8 Pekanbaru. Dapat dilihat hasil analisis deskriptif, regresi linier berganda, uji F, determinan (R^2), sebagai berikut:

1. Hasil belajar

Hasil belajar merupakan hasil yang telah dicapai siswa dan dinyatakan dengan angka atau huruf. Hasil belajar siswa kelas XI IPS pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 8 Pekanbaru adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa

NO	Klasifikasi	Kategori	Jumlah	Presentase
1.	93,3-100	SANGAT TINGGI	0	0%
2.	86,8- 93,2	TINGGI	1	2,22%
3.	80-86,7	CUKUP	13	28,88%
4.	<80	RENDAH	31	63,88%
JUMLAH			45	100%

Sumber: Data Olahan, 2020

Berdasarkan table diatas dengan KKM 80 tidak ada yang berada pada kategori sangat tinggi (0%) dan sebanyak 1 siswa (2,22%) berada pada kategori tinggi, sebanyak 13 siswa (28,88%) berada pada kategori cukup, sebanyak 31 siswa (63,88%) berada pada kategori rendah. sehingga dapat diperoleh gambaran kondisi hasil belajar siswa pada mata pelajaran berada pada keadaan yang rendah dengan jumlah siswa 31 dan presentase sebesar 63,88%.

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. Intensitas Game Online Non Ekonomi

NO	Klasifikasi	Kategori	Jumlah	Presentase
1.	50,4-60	SANGGAT SERING	0	0%
2.	40,8-50,4	SERING	0	0%
3.	31,2-40,8	CUKUP SERING	0	0%
4.	21,6-31,2	JARANG	7	15,5%
5.	12-21,6	JARANG SEKALI	38	84,4%
JUMLAH			45	100%

Sumber: Data Olahan, 2020

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa di SMA Negeri 8 Pekanbaru dapat dilihat pada tabel diatas bahwa intensitas *game online non* ekonomi kelas XI IPS yang mengikuti mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 8 pekanbaru tergolong jarang sekali dengan presentase 84,4%. jika dilihat jenis game online yang dimainkan oleh siswa kelas XI IPS yang mengikuti mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 8 Pekanbaru dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3. Rekapitulasi Jenis Game Online

NO	Jenis Game Online	Σ Banyak	Presentase
1.	Game Onlien Non Ekonomi	17	37,7%
2.	Game Online Ekonomi	13	28,8%
3.	Kompetensi Game Online	15	33,3%
Jumlah		45	100%

Berdasarkan penelitian di SMA Negeri 8 pekanbaru dapat dilihat pada tabel diatas bahwa game online yang paling sering dimainkan oleh siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 8 pekanbaru adalah game online ekonomi dengan presentase 37,7 % dengan jumlah siswa 17 orang.

a. Game online non ekonomi

Jika dilihat rekapitulasi perindikator game online ekonomi intensitasnya adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Rekapitulasi Intensitas Game Online Non Ekonomi

No	Nama Game Online	Frekuensi					Jumlah
		Ss	S	Cs	J	Js	
1.	<i>Point Blank</i>	-	-	-	-	45	45
2.	<i>Ace of Empries</i>	-	-	-	-	45	45
3.	<i>Hago</i>	-	-	-	-	45	45
4.	<i>Mobile Legend</i>	-	-	-	-	45	45
5.	<i>Free Fire</i>	2	17	8	15	3	45
6.	<i>Garena Aov</i>	-	-	-	-	45	45
7.	<i>Loard Mobile</i>	-	-	-	-	45	45
8.	<i>Class of Clean</i>	-	-	-	-	45	45

9.	<i>Pubg Mobile</i>	-	-	-	-	45	45
10.	<i>Criss Action</i>	-	-	-	-	45	45
11.	<i>Class Royal</i>	-	-	-	-	45	45
12.	<i>Dota</i>	2	4	4	3	2	15
13.	<i>GTA</i>	-	8	3	2	-	13
14.	<i>Fifa Mobile</i>	-	3	2	-	4	9
15.	<i>Hay Day</i>	-	2	1	-	1	4
16.	<i>Worm Zone</i>	9	4	3	2	1	19
Rata-rata		4,33	6,33	3,5	5,5	29,71	34,68

Sumber: Data Olahan, 2020

Berdasarkan tabel diatas jika dilihat dari rata-rata intensitas game online non ekonomi dapat disimpulkan bahwa intensitas *game online non ekonomi* berada pada frekuensi jarang sekali dengan rata-rata 29,71

b. Rekapitulasi Game Online Ekonomi

Jika dilihat rekapitulasi perindikator *game online ekonomi* intensitasnya adalah sebagai berikut:

Tabel 5. Rekapitulasi Jawaban Responden Tentang Game Online Ekonomi

No	Nama Game	Frekuensi					Jumlah
		Ss	S	Cs	J	Js	
1.	Trade of Empries	-	-	-	-	45	45
2.	Raiload Tycooni	-	-	-	-	45	45
3.	Law & Order	-	-	-	-	45	45
4.	Bilioner	2	13	13	16	1	45
5.	Line Let's Get Rich	-	3	6	18	18	45
6.	Avabel	-	-	-	-	45	45
7.	Binomi	2	3	1	-	1	7
8.	Hay Day	-	1	1	1	-	3
9.	Olymtrade	1	-	-	-	-	1
Rata-rata		1,66	5	5.25	11,66	28,71	31,22

Sumber: Data Olahan, 2020

Berdasarkan tabel diatas jika dilihat dari rata-rata *game online ekonomi* dapat disimpulkan bahwa intensitas *game online ekonomi* berada pada frekuensi jarang sekali dengan rata-rata 28,71

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					Jumlah
		Ss	S	Cs	J	Js	
1.	Point Blank	-	-	-	-	45	45
2.	Ace of Empries	-	-	-	-	45	45
3.	Hago	1	13	10	21	-	45
4.	Mobile Legend	5	0	20	19	1	45
5.	Free Fire	2	17	8	15	3	45
6.	Garena Aov	-	-	-	-	45	45
7.	Loard Mobile	-	-	12	17	16	45
8.	Class of Clean	-	-	-	-	45	45
9.	Pubg Mobile	-	2	5	19	19	45
10.	Criss Action	-	-	-	-	45	45
11.	Class Royel	-	-	-	-	45	45
12.	Trade of Empries	2	15	11	11	6	45
13.	Raiload Tycooni	-	-	-	-	45	45
14.	Law & Order	-	-	-	-	45	45
15.	<i>Billioner</i>	-	2	6	18	19	45
16.	<i>Line Let's Get Rich</i>	-	-	14	11	20	45
17.	<i>Binomi</i>	-	-	1	1	2	4
18.	<i>Hay Day</i>	-	-	-	1	5	6
19.	<i>Olymtrade</i>	-	-	-	2	1	3
20.	<i>Dota</i>	-	-	-	3	1	4
21.	<i>Gta</i>	-	-	3	2	2	7
22.	<i>Fifa Mobile</i>	-	-	2	4	3	9
23.	<i>Worm Zone</i>	-	-	-	4	4	8
Rata-rata		2,5	8,6	8,3	9,8	21	33,08

Sumber: Data Olahan, 2020

Berdasarkan tabel diatas jika dilihat rata-rata kompetisi permainan *game online*, dapat disimpulkan bahwa intensitas kompetisi *game online* berada pada frekuensi jarang sekali dengan rata-rata 21.

Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Uji normalitas data digunakan dengan tujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dari hasil penelitian berdistribusinormal. Pengujian normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji kolmogorov-smirov (K-S)

Tabel 7. Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		GAME ONLINE NON EKONO MI	GAME ONLINE EKONO MI	KOMPET ISI GAME ONLINE	HASIL BELAJA R
N		45	45	45	45
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	17,6657	12,7297	27,4122	75,7333
	Std. Deviation	2,14420	2,28570	3,05089	5,46227
Most Extreme Differences	Absolute Positive Negative	,119 ,119 -,103	,127 ,127 -,079	,130 ,130 -,093	,125 ,077 -,125
Kolmogorov-Smirnov Z		,797	,854	,874	,839
Asymp. Sig. (2-tailed)		,550	,459	,429	,482

a. Test distribution is Normal.

Sumber: Data Olahan, 2020

Berdasarkan hasil output di atas diperoleh nilai sig, Kolmogorov-Smirnova nilai signifikansi masing-masing variabel yaitu $> 0,05$. Dengan demikian maka dapat diartikan bahwa data penelitian berdistribusi normal.

b. Uji Linearitas

Uji linearitas dilakukan dengan tujuan untuk melihat liniaritas 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.
GAME ONLINE	Between Groups	(Combined)	135,752	19	7,145	2,68 4	,011

NON EKONOMI * HASIL BELAJAR		Linearity	45,160	1	45,160	16,9 67	,000
		Deviation from Linearity	90,592	18	5,033	1,89 1	,070
	Within Groups	66,541	25	2,662			
	Total	202,293	44				
		(Combined)	129,008	19	6,790	1,68 3	,111
GAME ONLINE EKONOMI * HASIL BELAJAR	Between Groups	Linearity	52,176	1	52,176	12,9 32	,001
		Deviation from Linearity	76,832	18	4,268	1,05 8	,440
	Within Groups	100,867	25	4,035			
	Total	229,875	44				
		(Combined)	224,012	19	11,790	1,58 9	,138
KOMPETISI GAME ONLINE * HASIL BELAJAR	Between Groups	Linearity	98,659	1	98,659	13,2 94	,001
		Deviation from Linearity	125,352	18	6,964	,938	,548
	Within Groups	185,538	25	7,422			
	Total	409,550	44				

Sumber: Data Olahan, 2020

Berdasarkan hasil output diatas nilai signifikan linearity masing-masing variable yaitu $> 0,05$ maka dapat disimpulkan data yang diteliti memenuhi syarat linearitas.

Uji Hipotesis

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

Tabel 9. Uji F
ANOVA^a

Model	Sum Squares	of Df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	560,182	3	186,727	10,172	,000 ^b
Residual	752,618	41	18,357		
Total	1312,800	44			

a. Dependent Variable: HASIL BELAJAR

b. Predictors: (Constant), KOMPETISI GAME ONLINE, GAME ONLINE NON EKONOMI, GAME ONLINE EKONOMI

Sumber: Data Olahan, 2020

Dari hasil output diatas dapat diketahui F hitung (10,172) > F tabel (2,833) dengan Sig (0,000) < 0,05 artinya adalah bahwa intesitas *game online non* ekonomi, *game online* ekonomi dan kompetisi *game online* secara bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar.

Uji Koefisien Determinasi (R²)

Koefisien determinasi (R²) pada intinya berfungsi untuk mengukur seberapa jauh kemampuan model dalam menerangkan variasi variabel terikat. Uji ini dilakukan untuk melihat seberapa besar presentase (%) sumbangan variabel independen (X) terhadap variabel dependen (Y). Hasil analisis determinasi dapat dilihat dari tabel dibawah:

Tabel 10. Uji Koefisien Determinasi

Model Summary ^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,653 ^a	,427	,385	4,28445

a. Predictors: (Constant), KOMPETISI GAME ONLINE, GAME ONLINE NON EKONOMI, GAME ONLINE EKONOMI
 b. Dependent Variable: HASIL BELAJAR

Sumber: Data Olahan, 2020

Dari hasil output diatas nilai R Square sebesar 0,427 artinya adalah bahwa presentase sumbangan pengaruh intensitas game online terhadap hasil belajar adalah sebesar 42,7% sedangkan sisanya 57,3% di pengaruhi oleh variabel lain yang tidak dibahas dalam penelitian ini

Persamaan Regresi Berganda

Regresi berganda dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh intensitas game online (*game online non* ekonomi, *game online* ekonomi dan kompetisi *game online*) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS di SMA Negeri 8 Pekanbaru. Dengan analisis ini dapat diketahui koefisien regresi berganda dari tiga variabel bebas terhadap variabel terikat.

Tabel 11. Uji Regresi Berganda

Coefficients ^a					
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficient	Sig.
		B	Std. Error	t	
1	(Constant)	64,293	10,122	6,352	,000
	GAME ONLINE	-,734	,328	-,288	,031
	NON EKONOMI				

GAME ONLINE EKONOMI	,644	,312	,269	2,063	,045
KOMPETISI GAME ONLINE	,591	,226	,330	2,614	,012

a. Dependent Variable: HASIL BELAJAR

Sumber: Data Olahan, 2020

Berdasarkan tabel diatas diperoleh persamaan regresi berganda sebagai berikut:

HB: $64,293 - 0,734 \text{ GONE} + 0,644 \text{ GOE} + 0,591 \text{ KGO}$

Arti angka-angka dalam persamaan regresi diatas, Nilai konstanta (a) sebesar 64,293. Artinya adalah apabila intensitas *game online* diasumsikan nol (0), maka hasil belajar sebesar 64,293. Nilai koefisien regresi variabel intensitas *game online non ekonomi* sebesar -0,734. Artinya adalah bahwa setiap peningkatan intensitas *game online non ekonomi* sebesar 1 satuan maka menurunkan hasil belajar sebesar - 0,734 dan sebaliknya dengan asumsi variabel lain tetap. Nilai koefisien regresi variabel intensitas *game online ekonomi* sebesar 0,644. Artinya adalah bahwa setiap peningkatan intensitas *game online ekonomi* sebesar 1 satuan maka akan menambah hasil belajar sebesar 0,644 dan sebaliknya dengan asumsi variabel lain tetap. Nilai koefisien regresi variabel intensitas kompetisi *game online* sebesar 0,591. Artinya adalah bahwa setiap peningkatan intensitas kompetisi *game online* sebesar 1 satuan maka akan menaikkan hasil belajar sebesar 0,591 dan sebaliknya dengan asumsi variabel lain tetap.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian dilakukan menunjukkan bahwa variabel *game online* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi. besarnya pengaruh intensitas *game online* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi adalah 0,427 (nilai R square) artinya pengaruh bermain *game online* terhadap hasil belajar adalah sebesar 42,7% sedangkan 57,3% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dimasukkan dalam model regresi ini.

Dalam penelitian ini ada 3 indikator yang digunakan penulis guna 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) hasil belajar siswa mengalami penurunan dengan rata-rata nilai uas 75,7333. 2) frekuensi jenis *game online* yang digemari yaitu *game online* yang tidak ada kaitannya dengan pelajaran ekonomi yaitu *free fire*, *Trade of Empires*, *Hago*, 3) intensitas *game online ekonomi non ekonomi* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar diketahui diperoleh t hitung ($-2,241 < -t \text{ tabel } -2,020$) dengan sig ($0,031 < 0,05$), intensitas *game online ekonomi* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar diketahui diperoleh t hitung ($2,063 < -t \text{ tabel } -2,020$) dengan sig ($0,045 < 0,05$), dan kompetisi *game online* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar diketahui t hitung ($2,614 < -t \text{ tabel } -2,020$) dengan sig ($0,012 < 0,05$). Diketahui F hitung ($10,172 > F \text{ tabel } (2,833)$) dengan Sig ($0,000 < 0,05$) artinya adalah bahwa intensitas *game online non ekonomi*, *game online ekonomi* dan kompetisi *game online* secara bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar.

Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Rizky Yogatama (2016) dalam penelitian yang berjudul Pengaruh *Game Online* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Smp N 1 Maospati Magetan berdasarkan pembahahasan dapat disimpulkan bahwa intensitas bermain game online memiliki pengaruh yang signifikan dengan prestasi belajar rendah. hasil analisis korelasi diperoleh (XI) dengan hasil belajar (Y) sebesar 0,418 pada taraf signifikan 0,01. Hal ini berarti terdapat pengaruh yang cukup signifikan antara game onlie dengan prestasi belajar pada siswa.

Selanjutnya Cut Rosi Dyanti, (2017) dalam penelitian yang berjudul Pengaruh Game Playstation Terhadap Prestasi Belajar siswa Kelas V Sd Negeri 69 Banda Aceh berdasarkan pembahahasan dapat disimpulkan bahwa Prestasi belajar siswa kelas V SD Negeri 69 Banda aceh sangat rendah Adanya pengaruh antara bermain *game playstation* terhadap prestasi belajar siswa kelas V SD Negeri 69 Banda Aceh, hal ini dapat dilihat dari nilai koefisien regresi sebesar 1666 terdapat pengaruh yang signifikan antara bermaian game playstation terhadap hasil belajar siswa. artinya semakin tinggi tingkat intensitas siswa dalam bermain yang dapat meyebabkan kecanduan game online maka akan berdampak pada hasil belajar siswa. Sehingga jika intensitas siswa meningkat maka ini akan menyebabkan kecanduan dalam bermain game online.

Selanjutnya Magdalena Purwansih (2019) dalam penelitian yang berjudul pengaruh intensitas game online terhadap prestasi belajar pada pelajaran ekonomi lintas minat kelas XI IA DI SMA Negeri 5 Pekanbaru Berdasarkan hasil pembahasaan dapat disimpulkan bahwa siswa kelas XI IA di SMA Negeri 5 pekanbaru dari hasil R squer sebesar 0,458 dengan $p < 0,05$. Hal ini berarti intensitas bermain game online berpegaruh terhadap prestasi belajar siswa yaitu sebesar 45,9%. Semakin tinggi pengaruh game online maka semakin rendah prestasi belajar siswa dan begitu juga sebaliknya semakin rendah pengaruh game online maka semakin tinggi prestasi belajar siswa SMA Negeri 5Pekanbaru

Dengan nilai R Square 0,427) artinya pengaruh bermaina game online terhadap hasil belajar adalah sebesar 42,7% sedangkan 57,3% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dibahas dalam penelitian ini.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasaan dapat disimpulkan bahwa frekuensi game online non ekonomi presentase sebesar 37,7% dengan siswa sebanyak 17. Game online ekonomi presentase sebesar 28,8% dengan siswa sebanyak 13 orang, dan kompetisi game online presentasi sekitar 33,3% dengan ssiwa sebanyak 16. Sehingga dapat disimpulkan bahwa game online yang paling digamari oleh siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 8 Pekanbaru yaitu game online non ekonomi.

Berdasarkan hasil pengujian F hitung 10,172 dengan signifikan 0.000 F tabel dapat diperoleh $dk = 2$ diketahui F hitung (10,172) > F tabel (2,833) dengan Sig (0,000) < 0,05 artinya adalah bahwa intesitas *game online non* (XI),ekonomi, *game online* ekonomi (X2) dan kompetisi *game online* (X3) secara bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar.

Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan dan pembahasan masalah yang diteliti tentang pengaruh intensitas game online terhadap hasil belajar siswa di SMA Negeri 8 Pekanbaru. Maka penulis merekomendasikan kepada penelitian selanjutnya untuk: 1) Bagi siswa penelitian ini dapat dijadikan gambaran akan dampak positif dan dampak negatif dalam bermain *game online*. manajemen waktu dalam belajar itu perlu dilakukan untuk menjadi siswa yang berprestasi, sehingga siswa dapat mengurangi aktifitas bermain *game online*. 2) Bagi guru penelitian ini dapat dijadikan sumber informasi dan bahan acuan berkaitan dengan bermain *game online* dan hasil 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 dirumah khususnya saat bermain game online sehingga orang tua dapat mengurangi dampak negatif dari bermain *game online* tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Bayu Triyas Sukmo Wibow .2014. “Perbedaan Hasil Belajar Siswa Yang Bermain Game Online Dengan Yang Tidak Bermain Game Online Pada Kelas V Sd N 60 Kota Bengkulu”. Skripsi, Fakultas Ilmu Pendidikan Dan Keguruan.Universitas Bengkulu.
- Cut Rosi Dyanti. 2017. “Pengaruh Game Playstation Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sd Negeri 69 Banda Aceh”. 2 no.3:139-149.
- Ferdinand Chen.2017. 25 game terbaik untuk pendidikan (online) <https://www.resep.web.id/25-game-terbaik-untuk-pendidikan.html>. diakses pada tanggal 12 oktober 2019 pukul 20:15.
- Magdalena purwansih. 2019. “Pengaruh intensitas game online terhadap prestasi belajar pada pelajaran ekonomi lintas minat kelas XI IA di SMA Negeri 5 Pekanbaru”. Skripsi. Fakultas keguruan dan ilmu pendidikan. Universitas Riau.
- Rizky Yogatama. 2016. “Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa SMP N 1 Maspati magetan” Skripsi.Fakultas Psikologi.Universitas Widya Dharma Klaten.
- Wawan Edukasi. 2017 “Pengertian Hasi Belajar Menurut Para Ahli”, “<https://Www.Wawasan-Edukasi.Web.Id/2017/06/Pengertian-Dan-Definisi-Hasil-Belajar-Menurut-Para-Ahli.Html>, diakses pada 12 oktober 2019 pukul 19:15

Zakky. 2018. "Pengertian Hasil Belajar Siswa dan Definisinya Menurut Para Ahli", <https://www.zonareferensi.com/pengertian-hasil-belajar/>. diakses 12 oktober 2019 pukul 19:35